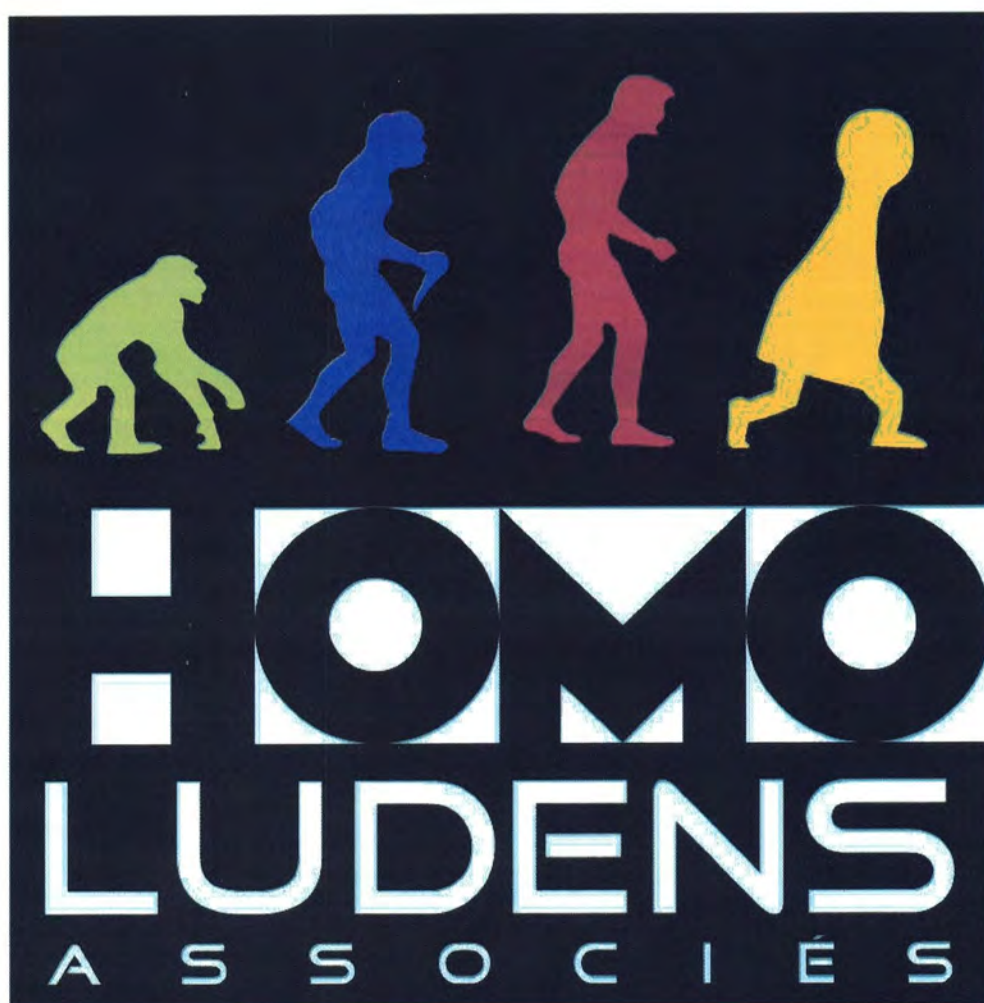


Rapport d'activités de l'année 2025



Association « Les Homo Ludens Associés » ★ 5, grand rue des arts et métiers 34230 Plaisan ★

www.homoludensassocies.fr ★ contact@homoludensassocies.fr ★

N° Siret 51533047000029 ★ Code APE 9499Z ★ association n° W342001067

Sommaire

1. LE MOT DU PRESIDENT	3
2. JOUER EN BIBLIOTHEQUE	5
LE PROJET « LUDO PAYS D'HERAULT » : DES JEUX EN BIBLIOTHEQUES.....	5
LE PROJET DES SOIREES JEUX ET ANIMATION A THEME EN BIBLIOTHEQUES	6
TABLEAU DE FREQUENTATION DES ANIMATIONS « LUDO PAYS D'HERAULT » ET EN 2025 :.....	7
3. FORMATIONS SUR LE JEU EN BIBLIOTHEQUE OU COMME OUTIL PEDAGOGIQUE	8
4. JOUER AU FESTIVAL DE JEUX « ET LE SINGE DEVINT PION... »	9
5. JOUER EN MILIEU SCOLAIRE	11
6. JOUER AVEC LES 0 – 3 ANS.....	13
7. JOUER EN MILIEU SPECIALISE.....	14
8. JOUER, RECYCLER ET TRANSMETTRE.....	15
9. JOUER DANS LE CADRE D'AUTRES FESTIVALS, ANIMATIONS OU EVENEMENTS	16
10. WEEKEND JEUX, LES HOMO LUDENS S'ASSOCIENT.....	17
11. LES SOIREES DU VENDREDI 20H20 (PLAISSAN)	18

1. Le mot du Président

L'An 16 de notre association est placée sous le signe de la renaissance.

La renaissance de l'espace.

D'un point de vue matériel pour commencer, avec la livraison de la nouvelle médiathèque. On regrettera l'ambiance « squat » : murs humides, chute de plâtre et chaises dépareillées. Le déménagement a permis de rapprocher à nouveau les bénévoles et de s'approprier les lieux. Il a surtout été l'occasion de retrouver des jeux oubliés, de nous offrir un temps de nostalgie comme à chaque fois que l'on quitte un lieu que l'on a aimé. Mais sans regrets.

Aujourd'hui nous sommes en mesure d'accueillir de nouveaux joueurs dans un lieu agréable, de réaliser localement des animations et accessoirement de voir nos cartes et nos pions distinctement. Dans ce préambule nous devons remercier la mairie de Plaisan pour cela.

Le renouveau des Homo Ludens.

Avec le départ de Romain, l'inquiétude a gagné notre association en 2025. Comment remplacer cet homme-orchestre sur lequel nous faisons reposer une grande part de notre activité ? Et bien on ne le remplace pas, on réorganise. Et le deuxième semestre a permis l'émergence de cette nouvelle voie : émergence d'une secrétaire, recrutement de nouveaux prestataires, révision de nos interventions. Là encore les fondations sont faites mais l'édifice reste à construire.

L'adolescence de nos objectifs.

Du point de vue du rayonnement, l'année 2025 est un printemps. Au-delà du succès de notre festival et du travail quotidien de nos salariés dans les communes environnantes, des associations de jeux se créent dans le bassin, des boutiques ludiques naissent, certains reprennent le reconditionnement de jeux, des bars organisent des soirées à thème. Loin d'y voir une concurrence, nous pouvons apprécier cet engouement et se dire que nous y avons pleinement contribué : depuis 16 ans, notre objectif principal est le rayonnement du jeu, « de favoriser, développer et promouvoir les pratiques d'échanges et de rencontres liées à l'usage des jeux » si l'on cite l'article 2 de nos statuts. Alors merci à nos salariés, prestataires, bénévoles pour tout le travail accompli, engagement qui fructifie aujourd'hui.

Olivier

Homo Ludens Associés

En 2025 c'est :

Références

4380 documents enregistrés



4200 jeux de sociétés et livres jeux



50 Livres traitent du jeu et jouet



110 Puzzles



20 Consoles de jeux vidéo rétro-gaming

En 2025 c'est 260 nouvelles références enregistrées et plus de 324 jeux empruntés.

Les homo Ludien(ne)s

- Plus de **400** personnes différentes ayant joué au moins une fois autour de nos tables cette année.
- Environ **197** joueurs de tous âges en moyenne par semaine autour de nos tables.
- **25** bénévoles toujours prêt à donner un coup de main pour les différentes activités de l'association.
- **7** membres actifs qui font partie du conseil d'administration.
- **4** animateurs ponctuels : sur certains événements, l'association fait appel à des animateurs.
- Près de **452** enfants ou familles adhérentes à l'association (depuis sa création).
- **3** salariés : Une ludothécaire responsable du fond de jeux, un ludothécaire chargé de la communication ainsi qu'un ludothécaire en charge de la gestion de l'association



Partenaires

- **23 communes** adhèrent au projet « ludo pays d'hérault »
- **2 institutions** du médico-social.
- **4 communautés de communes.**
- **6 crèches** et **2 relais petite enfance.**
- **2 collègues**

2. Jouer en bibliothèque

Le projet « Ludo Pays d'Hérault » : des jeux en bibliothèques

Depuis la fin de l'année 2009, l'association Homo Ludens Associés (HLA) s'emploie à mettre en place un projet culturel de proximité, dans plusieurs communes du territoire (vallée de l'Hérault, Clermontais, Piscénois, Lodévois) : le projet « Ludo Pays d'Hérault ».

Ce projet itinérant, gratuit pour les usagers, a pour objectif d'installer un temps régulier de partage et de rencontres, autour de la découverte des jeux de société d'aujourd'hui et d'hier, dans les locaux des bibliothèques communales adhérentes.

Ce « temps ludothèque » a lieu hebdomadairement, en période scolaire uniquement, après l'école, durant 1 heure et demie, 2 heures voire même 3 heures. Il est ouvert aux enfants (à partir de 6 ans) et aux adultes. Il est libre et gratuit (comme peut l'être un temps de lecture en bibliothèque) : il n'est donc pas nécessaire d'être adhérent à la bibliothèque ou à l'association HLA pour y participer (cette adhésion est cependant nécessaire pour pouvoir emprunter nos jeux).

Nous souhaitons tout particulièrement ce lien entre les médiathèques et les ludothèques car nous pensons que le jeu doit, aujourd'hui, être considéré comme un objet culturel au même titre que le livre, le disque ou le film, notamment de par sa forte potentialité de médiation (culturelle et générationnelle), qui en fait aussi sa singularité.

Nous pensons qu'il a donc sa place dans les bibliothèques qui deviennent toutes, une par une, des médiathèques, proposant au public d'autres supports culturels que le livre : CD, DVD, CDRom, LAM, expositions, etc...



Le jeu de société naît d'une démarche de création. Un auteur de jeu a son style et son identité. Pour preuve sans doute : depuis une vingtaine d'années, derrière chaque boîte de jeu est spécifié le nom d'un auteur et très souvent d'un illustrateur.

A ce jour, la richesse ludique est très souvent inconnue du grand public. Pourtant, qu'il s'agisse de jeux traditionnels d'antan ou de créations contemporaines, l'univers des jeux est d'une grande diversité et d'une grande vitalité. Et c'est l'une des fonctions des ludothécaires que de les animer et les faire découvrir.

Durant une séance de jeux en bibliothèque, ils doivent non seulement présenter et expliquer les règles des jeux, mais aussi répondre aux questions qui ne manquent jamais au cours d'une première partie. Cet aspect de l'activité est très important pour en garantir le meilleur fonctionnement.

C'est en effet très souvent cette contrainte de compréhension de la règle du jeu qui est le principal frein à l'activité ludique de table, entre amis ou en famille, chez les enfants comme chez les adultes. Grâce aux financements des municipalités et au cofinancement des intercommunalités, ces temps de jeux sont entièrement gratuits pour les participants. Ils sont ouverts aux enfants (à partir de 6 ans) et aux adultes.

24 communes du département sont, à ce jour, adhérentes à ce projet. Dans chacune, nous intervenons 1 fois par semaine ou 1 ou 2 fois par mois ; c'est-à-dire à l'année : 10, 20 ou 30 interventions. Dans certaines communes nous laissons chaque mois sur les étagères de la bibliothèque une sélection de jeux (de 10 à 20 jeux) jouables sur place par les usagers durant les horaires habituels d'ouverture de la bibliothèque et/ou empruntables par les usagers. Dans certaines, les temps de jeux ont lieu en dehors des horaires d'ouverture habituels de la bibliothèque.

Le projet des soirées jeux et animation à thème en bibliothèques

Ce projet permet au public de découvrir les bibliothèques et les bibliothécaires mais aussi les jeux et l'activité de jouer sous un autre regard. C'est un public plus d'adolescents et d'adultes, par rapport aux animations habituelles en bibliothèque, qui se retrouve autour de nos jeux.

Nous avons, en 2016, eu l'occasion de proposer et d'animer différentes soirées jeux dans les locaux de plusieurs bibliothèques du territoire : Pézenas, Caux et Le Pouget. En 2017 le projet s'est poursuivi à Pézenas et Caux.

A Pézenas, le succès fût chaque fois très conséquent (entre 150 et 200 personnes !) et permis de réunir des joueurs déjà convaincus et des joueurs le devenant.

En septembre 2018 la soirée s'est transformée en nuit du jeu et elle a été reconduite cette année (septembre 2019) : ouverture au public de 18h à 6h. Ces douze heures de jeux ont permis à près de 200 personnes de prendre le temps de découvrir un panel de jeux conséquent et de pouvoir expérimenter des jeux aux durées pouvant dépasser une heure. Depuis le réseau des bibliothèques organise des soirées jeux une fois par mois dans une annexe de son réseau.

En 2020 a eu lieu une soirée jeux dans la médiathèque de Saint André de Sangonis, sur les deux prévues initialement.

En 2021-2023 les soirées jeux bibliothèques ont repris. Ainsi la médiathèque de Saint André de Sangonis a pu organiser une soirée jeux et la bibliothèque de Cournonsec a pu organiser deux soirées.

En 2024 et 2025, se sont ajoutées toutes les bibliothèques et médiathèques du réseau de lecture publique du Clermontais. En partenariat avec la communauté des communes du Clermontais nous avons organisé un temps jeux dans chaque commune avec des thèmes différents.

Au vu du succès ces temps jeu sont reconduits en 2026 et se développent dans d'autres communes.

Tableau de fréquentation des animations « Ludo Pays d'Hérault » et en 2025 :

Communes	N° d'heure d'animation/an	Fréquence d'intervention	N° de séance /an	Fréquentation moyenne	
				Par séance	Par ans
St Paul et Valmalle	64h	Tous les lundis scolaires (2h)	32	11	352
Montpeyroux	43h	2 Jeudis par mois (2h) + une soirée	21	18	360
St Pargoire	43h	2 Mercredis par mois (2h) + une soirée	21	6	126
Montarnaud	46h	2 Samedis par mois (2h)	25	20	500
St André de Sangonis	46h	2 Vendredis par mois (2h)	23	15	345
Plaissan	40h	2 Vendredis par mois (2h)	20	21	420
Clermont l'Hérault	73h	Tous les mardis scolaires (2h) + une soirée	35	16	560
Aspiran	3h	1 fois par an (3h)	1	25	25
Paulhan	36h	1 Mercredi par mois (2h) + 3 soirée	13	18	234
Ceyras	23h	1 Mardi par mois (2h) + une soirée	11	8	88
Nébian	23h	1 Vendredi par mois (2h) + une soirée	11	25	275
Fontes	13h	1 Mercredi tout les 2 mois (2h) + 1 soirée	11	5	55
Canet	23h	1 Vendredi par mois (2h) + une soirée	11	19	209
Cabrières	26h	1 Mercredi par mois (2h) + 2 soirées	12	9	108
St Félix de Lodez	23h	1 Mercredi par mois (2h) + 1 soirée	11	14	154
Péret	6h	2 fois par an (3h)	2	12	24
Octon	3h	1 fois par an (3h)	1	14	14
Cournonsec	18h	1 Mardi par mois (2h)	9	13	117
Mèze	37h30	1 Mercredis par mois (2h30)	15	14	210
Combaillaux	20h	1 Samedi par mois (2h)	10	8	80
Cournonterral	20h	1 Mardi par mois (2h)	10	14	140
Gignac	10h	1 Mardi tous les deux mois (2h)	5	11	55
Balaruc	15h	2 fois par vacances scolaire (2h30)	6	15	90

Fréquentation : 10 à 30 personnes par temps jeux, soit 4500 personnes en 2025

3. Formations sur le jeu en Bibliothèque ou comme outil pédagogique

En octobre 2020, une formation sur « **Le jeu (de société) comme outil d'animation intergénérationnel** » à destination des acteurs de la BDP de l'Aude, a été dispensée par notre association. Ces formations sont très importantes pour nous. Elles valident notre savoir-faire en nous permettant de le transmettre et participent à la reconnaissance (concrète) du jeu comme objet culturel. Pour préparer notre contenu de formation, nous nous sommes fortement appuyés sur un rapport d'Etat (conjointement commandé par les ministères de la Culture et de l'Éducation nationale) intitulé « *le jeu en bibliothèque, pour une conjugaison fertile* », rédigée par Françoise Legendre, inspectrice générale des bibliothèques. Pour notre association, ce rapport valide aussi nos choix d'implantation (les bibliothèques) depuis notre création (2009) et trace les principales pistes d'évolution de cette fertile conjugaison pour laquelle nous militons.

En **mai 2015**, nous avons co-animé avec l'association « La compagnie des jeux » (Lodève) une formation commandée par la BDP 34 et intitulée « **le jeu en bibliothèque dans le cadre des TAP, mais pas que...** », suite à un appel d'offre auquel nous avons souhaité répondre ensemble.

En **juin 2016**, nous avons animé une seconde formation sur le thème de « **Construire des jeux à partir d'albums jeunesse** » auprès de la bibliothèque départementale de l'Hérault.

Enfin, en **septembre 2016**, nous avons délivré une formation sur « **les rapports et différences entre ludothèques et bibliothèques** », pour la BDP du Vaucluse (84).

En **mars 2018**, une formation à destination des bibliothécaires de la CCVH a été dispensée. Le but étant de former ces professionnels à cet objet culturel qu'est le jeu, qui fait son entrée dans leur réseau de bibliothèques.

En **novembre 2018**, une formation sur la « **coopération dans le jeu** » a été dispensée pour la bibliothèque départementale de l'Hérault, en partenariat avec la Communauté d'Agglomération Hérault Méditerranée.

En **mars 2019** nous avons animé deux jours de formations sur « **le jeu en bibliothèque et la constitution d'un fonds de jeu (et son animation)** », à destination des bibliothécaires faisant partie du secteur de la BDP de l'Hérault.

Fin **septembre 2020**, nous avons animé une Formation sur l'équipement et catalogage pour les bibliothécaires de réseau de lecture publique de la vallée de l'Hérault.

Fin **novembre 2022** nous avons formé les professeurs de l'école d'Abeilhan à l'utilisation de jeu de société comme outil pédagogique pour renforcer les savoirs des élèves. Cette formation se repartie sur plusieurs moments tout au long de l'année. Le but étant que chaque instituteur puisse découvrir un panel de jeux et emprunter une sélection qu'il va utiliser pendant un mois dans sa classe.

En **octobre, novembre 2022 à 2024** nous avons formé des d'étudiants de première année en écoles d'éducateur de jeunes enfants. La formation dure deux jours, avec quatre temps découverte d'objet ludique, de mise en situation et d'utilisation de l'espace.

Aucune formation en **2025**.

4. Jouer au festival de jeux « Et le singe devint pion... »

Cet événement cible principalement les familles. Il a pour objectif de faire découvrir gratuitement une petite part des créations ludiques de ce dernier quart de siècle, notamment en mettant en lumière des auteurs de jeu, des éditeurs et illustrateurs. Ainsi, nous essayons également de montrer tout le travail de création qui se cache derrière un jeu de société. Le festival « Et le singe devint pion... » est un des rares festivals qui défraie totalement les auteurs, illustrateurs et bénévoles. En effet, dès la première organisation, un point d'honneur a été mis sur la prise en charge financière des acteurs ludiques du festival.

Cet événement est l'occasion pour les bénévoles de l'association de montrer, d'expliquer les jeux qu'ils affectionnent, autour d'une sélection de jeux appelés « ludothèque idéale ». Cette sélection représente les jeux les plus joués durant l'année, lors des soirées jeux du vendredi soir ainsi que des animations effectuées par les salariés.



Le festival est organisé en amont par les salariés et quelques bénévoles, mais lors du week end tout le monde est bénévole. Chaque édition mobilise en moyenne **25 à 30 bénévoles sur trois jours**, dont près de 20 juste pour la « simple » explication des règles de jeux au public. Et ainsi accueillir, en moyenne **1000 personnes** sur le week-end.

Les deux premières éditions se sont déroulées sur une seule journée. Puis au vu de l'engouement du public nous avons choisi de l'étendre au week-end du samedi 14h au dimanche 19h. En 2018 et 2019 nous avons proposé à des classes de primaire de venir, le temps d'une journée, découvrir quelques jeux adaptés à leur âge. Le festival a donc ouvert ses portes le vendredi, afin d'accueillir l'ensemble des classes de l'école publique de Lézignan-la-Cèbe. Ce temps a été encadré par des ludothécaires de l'association et des élèves d'une classe de terminale « aide à la personne », du Lycée Professionnel La Condamine (Pézenas).

En 2020, 2021 et 2022 le festival n'a pas eu lieu. La difficulté d'organisation due au respect des conditions sanitaires a poussée, à regret, les membres du conseil d'administration à ne pas organiser le festival.

En 2023, après trois années de pause « COVID », les bénévoles de l'association ont relancé le festival dans la salle des fêtes du Pouget sur le territoire de la CCVH. Cette édition s'est faite sur l'idée de tester un nouveau fonctionnement et malgré une organisation tardive, le public a été présent en nombre.

En 2024, pour la **dixième édition**, ce sont **1200 personnes** qui ont fait le déplacement avec, le samedi, une fermeture à 22h et le grand retour de l'espace « ordinosaur ».

En 2025, pour la onzième édition, nous avons accueilli 1200 personnes, avec, le samedi, une ouverture "off" jusqu'à Minuit. L'espace "ordinosaur" avec encore + de consoles à eux cette année encore un grand succès.

C'est un événement ouvert à tout le monde, et cela gratuitement. Chaque année ce sont des habitués de nos animations, des joueurs aguerris ainsi que des personnes qui découvrent cet univers, qui franchissent les portes du festival « Et le singe devint pion... ». Nous leur proposons différents espaces et animations:

- **Un espace « ludothèque idéale » :** avec la sélection des jeux préférés cette année, des bénévoles. Avec les dernières sorties (Lors de chaque édition nous proposons à certains éditeurs

du monde ludique de nous envoyer les dernières parutions afin que l'on puisse faire découvrir au public les nouveautés du moment).

- **Un espace « grand jeux en bois »** : Cet espace est souvent installé en extérieur du fait de la taille des jeux et du bruit qu'ils provoquent. Néanmoins, une partie de ces jeux, que l'on pourrait nommer « jeux de pichenette », ont sur quelques éditions fait l'objet d'un espace à part entière.
- **Un espace jeux « solo coopératif »** : avec des jeux à défis à résoudre seul ou à plusieurs.
- **Un espace « ordinosaur »** : avec des jeux vidéo rétro. Pendant trois éditions cet espace n'a pas été installé par manque de place. Nous avons fait le choix de privilégier les jeux de société. Au vu de la demande du public d'habitude, nous avons remis cet espace.
- **Un espace « exposition »** : où chaque année nous installons les créations d'un illustrateur de jeux.
- **Un espace « auteurs »** : où plusieurs auteurs viennent montrer et animer leurs créations éditées ou en cour de création. Cela permet au public d'échanger avec les auteurs, de découvrir qui se cache derrière certains jeux, de comprendre le processus de création ludique, et parfois de participer à la création d'un jeu en faisant des retours sur un prototype proposé par l'auteur.
- **Un espace « jeux de construction »** : avec plus de 6000 Kapla à disposition pour que petits et grands puissent créer des structures géantes ainsi que les mètres de rail en bois des trains brio.
- **Un espace « puzzle coopératif »** : où il est proposé au public de reconstituer un puzzle, représentant l'affiche du festival, tous ensemble.
- Une boutique de vente de jeux est mis en place. Nous proposons à un vendeur de jeux de société de la région d'installer un espace de vente afin que le public puisse repartir avec certains jeux qu'ils ont découvert le jour même. Lors des deux dernières éditions un stand de vente de jeux d'occasion a également été proposé au public. Ces jeux sont issus du stock de jeux récupérés et remis en état par les bénévoles de la branche « Rebelote » de l'association.
- **Un espace partenaire** avec la présence de l'association système lan qui a présenté des Wargames.

« Et le singe devint pion... » c'est : onze éditions, 1000 visiteurs en moyenne plus de 200 jeux posés sur les tables et minimum 25 bénévoles chaque année.



5. Jouer en milieu scolaire

Au collège de Gignac :

Un ludothécaire professionnel, salarié de l'association, est intervenu sur **30 séances** (d'octobre 2023 à juin 2024), par la volonté de l'équipe pédagogique et pour satisfaire la demande des élèves, il a été décidé d'ajouter une demi-heure de temps de jeu de plus que l'année dernière, ainsi la durée minimum est passée à **une heure et 30 minutes de jeu** pour chaque séance, les jeudis scolaires, sur le **temps de pause méridienne** (11h45 – 13h15).

Les séances, sans inscriptions et donc en accès libre, se sont déroulées **dans le local du Foyer Social Educatif** du collège, permettant un accueil des élèves plus large **pour un moment de détente et de convivialité** et un impact de visibilité au-delà de la seule activité liée aux jeux de société.

Dès les premières interventions, l'affluence des élèves venus pour jouer ayant augmenté, il a fallu installer deux tables supplémentaires ainsi qu'une douzaine de chaises. Ainsi à chaque intervention les **sept tables** mises à dispositions pour jouer ont été utilisées (ainsi que toutes les chaises et quelques fauteuils !), et environ **soixante élèves en moyenne** ont pu participer à chaque séance, pour découvrir avec joie les différents jeux issus du panel d'**une trentaine de jeux sélectionnés** avec soin pour la qualité de l'animation, **pour leurs aspects ludique et éducatif** (et également sur la demande de certains élèves), apportés, renouvelés, **présentés et expliqués par le ludothécaire**.

L'activité étant libre, le nombre total d'élèves ayant effectivement participé à cette activité sur l'année



reste difficile à évaluer, mais il est bien évidemment **supérieur à soixante**, puisqu'à chaque séance étaient présents des élèves « habitués » venant semaines après semaines, ainsi que d'autres élèves venant avec une régularité plus aléatoire. Une **estimation d'environ 200 élèves venus jouer au moins une fois dans l'année** semble toutefois raisonnable.

Au collège de Montarnaud :

Un ludothécaire professionnel, salarié de l'association, est intervenu sur **30 séances** (de septembre 2023 à juin 2024), par la volonté de l'équipe pédagogique et pour satisfaire la demande des élèves, il a été décidé d'ajouter une demi-heure de temps de jeu de plus que l'année dernière, ainsi la durée minimum est passée à **2 heures et 30 minutes de jeu** pour chaque séance, les vendredis scolaires, couvrant ainsi la totalité du **temps de pause méridienne** (11h30 – 14h00) ; plus une animation « de clôture » avec 2 ludothécaires pour animer un grand espace extérieur sous un préau de la cour, avec des jeux en bois géants, pendant l'après-midi de la « Journée des talents ».

Les séances, sans inscription et donc en accès libre, se sont déroulées **dans la salle de permanence de la Vie Scolaire** du collège, permettant un large accueil des élèves pour **un moment d'échanges, de détente et de convivialité**, et en début d'année l'installation de jeux en bois géants en extérieur, sous un préau de la cour a eu un bon impact de visibilité sur l'activité jeux de société.

A chaque intervention un grand nombre de tables de la salle d'étude ont été utilisées (ainsi que la plupart des chaises !), et environ **entre soixante et soixante-dix élèves en moyenne** ont pu participer à

chaque séance, pour découvrir avec joie les différents jeux issus du panel **d'une trentaine de jeux sélectionnés** avec soin pour la qualité de l'animation, pour leurs aspects ludique et éducatif (et également sur la demande de certains élèves), apportés, renouvelés, **présentés et expliqués par le ludothécaire**.

L'activité étant libre, le nombre total d'élèves ayant effectivement participé à cette activité sur l'année reste difficile à évaluer, mais il est bien évidemment **supérieur à soixante-dix**, puisqu'à chaque séance étaient présents des élèves « habitués » venant semaines après semaines, ainsi que d'autres élèves venant avec une régularité plus aléatoire. Une **estimation**

d'environ 330 élèves venus jouer au moins une fois semble toutefois raisonnable (estimation établie avec l'aide de la Vie Scolaire).



A noter également, que **ces activités ont impacté et intéressé toute la variété d'élèves représentée dans les collèges**, que ce soit, aussi bien au niveau des tranches d'âge, que de la parité filles-garçons, et ce sans différenciation de culture ou de niveau social.

En conclusion, au vu des retours directs donnés par les élèves, les personnels des Vie Scolaire, et le corps enseignant, nous pensons que **cette activité a eu encore un impact pédagogique significatif et positif sur les élèves** des collèges.

Les élèves ont été ravis de voir le retour des jeux de société dans leurs établissements et nous pouvons constater que la fréquentation est en hausse.

(De plus **quatre animations supplémentaires de ce type** a été mise en place avec le collège de Mèze).

6. Jouer avec les 0 – 3 ans

Depuis 2019 l'association intervient auprès d'un public de 0-3 ans dans des crèches, des fêtes de la petite enfance ainsi qu'auprès d'assistantes maternelle.

L'intervenant propose aux enfants, de 6 mois à 3 ans et demi, d'osciller entre le jeu libre et le jeu dirigé. Le jeu libre consiste à proposer à l'enfant différents espaces de jeux, que l'enfant peut explorer de manière autonome, un environnement adapté et des jouets à sa hauteur. Cette activité est donc rythmée au gré de ses envies et de sa capacité à investir l'espace. L'adulte est présent physiquement mais ses interventions sont minimales et tentent de ne pas influencer l'enfant de manière à laisser libre cours à son imagination. Être présent et savoir s'effacer, ne pas agir tout en étant à l'écoute.



Le jeu dirigé est une activité prévue et organisée par l'adulte, qui doit correspondre aux besoins et envies des enfants en fonction de leur âge et de leurs compétences. L'adulte aménage l'espace et prévoit le matériel en amont, prend en charge le jeu, le coordonne et le dirige par des règles. Il propose un contexte, un décor, un univers, une symbolique. Lors de ces temps de jeux, nous amenons des objets de la vie quotidienne (ustensiles de cuisine, éponges, contenants, balayettes, pelles,...), des jouets (cubes en bois, Kapla, Playmobil,...) et des objets détournés (bouchons de liège, tuyaux PVC,...), en plusieurs exemplaires identiques.



Après chaque intervention, nous faisons un retour aux professionnels de la petite enfance, sur des observations faites sur les enfants ainsi que sur leurs pratiques. Ces retours semblent être constructifs et permettent un regard extérieur sur les évolutions des enfants ainsi que sur la pratique éducative des encadrants.

Sur l'année 2025 ce sont 42 séances faites en crèche, RPE et ludo-mini en bibliothèque soit 126h de jeux pour environ 800 enfants qui ont pu bénéficier de l'animation. Cette activité ne sera pas renouvelée en 2026.

7. Jouer en milieu spécialisé

Depuis la fin de l'année 2017 notre association a embauché un salarié ayant un diplôme d'éducateur spécialisé et d'éducateur technique (menuiserie).

Ce projet a pour but étant d'amener le jeu vers des publics spécifiques. Dans un premier temps nous avons développé des temps de jeu dans des structures du médico-social, accueillant des publics enfants et adolescents. Dans des établissements tels que les maisons d'enfants à caractère social, les instituts thérapeutiques éducatifs et pédagogiques, les instituts médico-éducatifs, ou encore les hôpitaux de jour. Concrètement, l'idée est de proposer des temps de jeux aussi ludiques qu'éducatifs et thérapeutiques, permettant aux personnels de ces établissements d'utiliser le jeu comme un outil relationnel en amenant le public à s'ouvrir vers l'extérieur en commençant par jouer ensemble au sein de leur institution, puis dans des lieux publics comme les bibliothèques et ensuite dans des festivités autour du jeu. Tout cela en leur proposant de se familiariser avec des jeux modernes et anciens, en passant par une phase de création de jeux en bois, permettant de marquer leur capacité à produire des objets utiles et reconnus par leurs pairs.

Chaque fin d'atelier, l'intervenant fait un retour sur le comportement des personnes accueillies. Cela permet d'amener un regard extérieur sur le fonctionnement du public. Le fait d'être un intervenant extérieur, qui n'a rien à voir avec la vie quotidienne, permet une relation sans enjeu. Les enfants et adolescents se permettent d'exprimer des choses qu'ils ne diraient pas à un de leurs éducateurs.

Nous intervenons depuis le début de l'année scolaire 2018-19 au sein de « l'I.T.E.P. le mont Lozère » avec un public d'enfants et adolescents présentant des troubles du comportement, ainsi qu'auprès d'adolescents déficient de « l'I.M.E. L'ensoleillade » dans la bibliothèque de St André de Sangonis.

Sur l'année 2025 ce sont 22 séances faites en milieu spécialisé soit 60h de jeux pour 190 personnes qui ont pu bénéficier de l'animation.

8. Jouer, recycler et transmettre

Depuis les débuts de l'association, les jeux qui constituent le fond, proviennent de plusieurs fournisseurs. L'association a fait le choix d'acheter des jeux neufs et d'occasion. En plus de donner une seconde vie aux objets, dans le marché de l'occasion, on trouve des jeux de qualité et surtout qui ne sont plus édités. Une partie du fond de jeux de l'association s'est donc constituée grâce aux brocantes, aux dons, à Emmaüs, ainsi qu'à la Ressourcerie cœur d'Hérault.

Il y a six ans, après le constat que la Ressourcerie cœur d'Hérault n'avait pas assez de place, de temps et de moyens de traiter l'arrivée quotidienne de jeux, l'association a choisi de prendre le relais.

Au départ, chaque mois, quelques sacs de jeux arrivaient dans nos locaux. Puis en moyenne plus de 200kg par mois étaient convoyés. Ce sont les deux salariés qui se sont chargés de convoier et d'organiser le tri.

Ensuite les bénévoles de l'association se sont chargés de trier, reconstituer, réparer, remettre en état les jeux. Le but étant de les compléter (de deux ou trois boîtes on en recrée une complète) puis de les intégrer à notre stock de jeux, ou bien de les échanger contre d'autres titres, ou enfin de les donner, voire de les revendre à bas coût lors d'événements ludiques. Tout le matériel inutilisable a été trié pour optimiser le recyclage des déchets.



Ainsi nous avons récupéré plus de **3400 kg de jeux**, de septembre 2021 à août 2022, reconstitué et réparé plus de **500 boîtes de jeux**, recyclé plus de **200 piles** usagées, **recyclé plus de 1800 kg** de cartons, plastique, papier et bois, et **donné ou revendu environ 1400 kg** de jeux, jouets et loisirs créatifs.

Chaque année le volume a augmenté mais la place et le temps ont commencé à faire défaut dans l'association.

En septembre 2022 le conseil d'administration a voté l'arrêt de ce projet.

En 2023 l'association arrête de récupérer des jeux, continue de trier ce qui reste pour vendre ou donner les jeux restants.

En 2025, nous avons continué de remettre en état les derniers jeux pour clôturer cette activité d'ici fin 2026.

9. Jouer dans le cadre d'autres festivals, animations ou événements

Tous au long de l'année différents événements s'ajoutent à nos animations régulières. Ces animations sont autant de moments qui nous permettent de proposer des temps de jeux à un public familial et bien souvent qui découvre l'univers ludiques. Lors de ces animations nous proposons, en fonction du lieu et de l'événement, des jeux surdimensionnés, des jeux en bois, des jeux d'extérieurs, des jeux vidéo retro ainsi que des jeux à thèmes.

Les événements thématiques nous permettent de sortir des jeux de notre collection et de les mettre en scènes pour proposer une expérience ludique particulière. Comme lors du festival du fantastique organiser par l'IUT de Béziers ou encore lors du festival Objectif sud qui propose une thématique sur une région du monde.



Lors des fêtes d'écoles, marcher du terroir, fête de village,... se sont les jeux en bois et jeux surdimensionnés qui sont le plus plébiscité. Ces jeux sont faciles à aborder et font souvent appel à la dextérité des joueurs. Ils sont visuels et attirent un public large, de tous âges. Ces jeux, dits d'estaminet, brillent par la simplicité de leur règle et leur grand pouvoir ludiques.

Notre association détient une collection de vieille console accompagné de leur cartouche de jeu. Lors de ces animations nous sortons une rétrospectives des consoles sortie ce derniers quart de siècle, avec leur tube cathodique ainsi que plusieurs jeux de sociétés sur la thématique des jeux vidéo. Cette animation permet de réunir des adultes et des enfants, autour de vieux souvenir pour les premiers et d'un voyages dans le temps pour ces derniers.



Cette année nous avons effectuées 76 animations ou événements, réunissant plus de 2500 joueurs.

10. Weekend jeux, les Homo Ludens s'associent...

On en parlait depuis des années, mais ça y est ! Nous l'avons fait ! !

Homo Ludens Associés est né dans l'Hérault mais deux autres associations se sont créées dans deux départements du Languedoc Roussillon. Ce week end jeu a pour but de réunir des joueurs des trois associations autour d'un moment ludique.

Notre premier weekend jeux s'est déroulé le 28 et 29 septembre 2024 dans l'Aude, au gîte du Torgan, situé à mi-chemin, entre la Garonne et l'Hérault.

C'est 44 joueurs, parents et enfants, venus des 3 antennes D'HLA, Hérault, Garonne et Ariège. Pour avoir le plaisir de nous retrouver, autour de table de jeux de tout style et des balades afin de découvrir les environs.

Ce fût un week end très convivial, riche d'échanges et de partage.

En 2025, au vu de l'engouement des participants, nous reconduisons ce rendez-vous. Cette fois ci c'est le gîte du Berlat qui nous a permis de nous réunir. C'est 54 Homo Ludens des trois associations qui se sont réunis autour de multiples jeux.



11. Les soirées du vendredi 20h20 (Plaissan)

Pour la 21^{ème} année, à Plaissan chaque vendredi soir dans les locaux de la ludothèque de Plaissan, dès 20h20, se sont déroulées des soirées jeux entre bénévoles (sans enfants !!) qui ont réuni de 6 à 15 joueurs réguliers ou occasionnels. Chaque année, c'est en moyenne 42 vendredi soir que notre humble local associatif accueille des passionnés de jeux et de société.

Malheureusement depuis 2023 nous limitons le nombre de participant à cause de la vétusté des locaux qui ne sont pas aux normes pour l'accueil du public. Nous nous sommes engagé à ne pas en faire la publicité jusqu'à l'obtention de nouveaux locaux plus sécurisés et nous accueillons uniquement les bénévoles de l'association.

Ces soirées sont le cœur de l'association et notre principale source de recrutement des bénévoles (pour le festival notamment). Près de 50 joueurs adultes différents sont passés au moins un vendredi cette année.

Après quelques années d'attente c'est enfin la reprise de ces soirées. En effet, avec l'arrivée des nouveaux locaux associatifs, début 2026, les bénévoles et nouveaux adhérents vont pouvoir reprendre une activité ludique régulière.

