



ONZIEME ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE L'ASSOCIATION

JANVIER 2023

PROCES-VERBAL



L'ASSOCE

57 rue Dulong

75017 PARIS

SIRET : 789432275 00012

NAF : 9499Z

www.lassoce.org

contact.lassoce@gmail.com

1. Historique

En mars 2012, Samuel FRANCBLU réunissait une Assemblée Constitutive autour de statuts et d'un projet socioculturel pour une association qui venait de naître : L'Assoce. Les activités de L'Assoce se sont diversifiées durant dix ans, d'abord autour du Centre Social Céfia, puis avec le « Bocal », le café ludique qu'elle ouvra rue Marcadet, puis enfin autour de la Ludothèque du Parc Martin Luther King.

Début 2022 s'est tenue la dixième Assemblée Générale de l'association, qui a vu élire Olivier FERTEL, Auriane ROCQUEVIEILLE, François PEGORY et Aurore DESSALE d'abord au Conseil d'Administration, puis, seuls candidats, au Bureau de l'association.

Olivier FERTEL a ensuite été élu président de ce Bureau.

Les Conseils d'Administration de 2022 ont fait état d'un différentiel d'objectifs, de perspectives, de publics et de méthodes, entre les acteurs du projet « **La Voix du 17^e** » et les acteurs des projets « Ludiques », à savoir la **Ludothèque**, le **Fablab** et les **prestations périscolaires**.

L'hypothèse d'une dissolution de l'association, soutenue par certains administrateurs, n'a pas été retenue. Etant donné la fin programmée du projet « **Samedis en famille** » mi-décembre 2022, les principales décisions du Bureau ont été :

- L'inscription du projet « **La voix du 17^e** » dans le cadre d'une nouvelle structure, Alternative Culture, et la réversion à Alternative Culture des provisions du « pôle mélodique » et des fonds dédiés au projet « **La Voix du 17^e** »
- La rupture conventionnelle du contrat de travail de Léo Marcos BARRERO, coordinateur des activités « **Samedis en famille** » et « **La Voix du 17^e** ».
- La poursuite de l'emploi à l'issue de leur CDD de Sarahël VETRAL et Bastien LOIZILLON comme prestataires des « **Samedis en famille** » et de « **La voix du 17^e** » jusqu'à la fin de ces projets.

Le président du Conseil d'Administration 2022, Olivier FERTEL, a après discussion avec le chef du projet acté la tenue d'une Assemblée Générale en janvier 2023.

Les autres membres du Bureau n'ayant pas renouvelé leur adhésion, la Onzième Assemblée Générale de L'ASSOCE est organisée avec les adhérents de l'association à ce jour, conformément aux statuts.

2. Réaffirmation des principes

L'Assemblée Générale rappelle les objectifs de l'association, définis par les statuts depuis 2012, et les principes qui régissent le fonctionnement associatif. Elle revient aussi sur les enjeux liés à la gouvernance de l'association.

Les objectifs de l'association :

- Une proposition d'activités de loisirs et de services innovants en matières ludique et culturelle, dans ses propres locaux ainsi qu'auprès des partenaires
- L'organisation d'événements et d'actions de médiation culturelle
- L'accompagnement des projets culturels, la réalisation de diagnostics et de missions d'expertise relatifs aux questions socio-éducatives

La notion de "non-lucrativité"

Le principe de non-lucrativité repose sur l'idée que l'association n'a pas vocation à dégager des bénéfices. L'activité commerciale de l'association :

- n'occupe pas une place prépondérante dans le budget ni dans la répartition des RH
- elle est envisagée comme un moyen de poursuivre l'objet social – ce n'est l'association qui existe pour mettre en place une activité commerciale, mais l'activité commerciale qui est mise en place pour faire exister l'association
- elle ne concurrence pas le secteur marchand (la règle des 4P s'applique : produits, publics, prix et publicité différents).

Le principe de "gestion désintéressée"

Le principe de « gestion désintéressée repose sur :

- la transparence des comptes et l'approbation des comptes clos comme des budgets prévisionnels : d'une part ces comptes, avant d'être présentés en AG, sont ratifiés par un administrateur élu ; d'autre part tout adhérent peut questionner les comptes jusqu'à ce que ceux-ci soient approuvés par l'AG.
- le principe de non-redistribution des bénéfices : tous les excédents éventuels de l'année étant réinjectés dans le budget n+1 pour poursuivre l'objet social
- la non-superposition des intérêts : les administrateurs ne peuvent prendre des décisions stratégiques au regard des prestations qu'ils pourraient être amenés à effectuer pour le compte de l'association. En cas de recours à un prestataire membre du CA, un appel d'offre doit être de rigueur sauf s'il peut être justifié qu'il est le prestataire « le mieux placé » pour la prestation recherchée.

Du point de vue de la gouvernance, au fil des Assemblées Générales et des CA (voir les procès-verbaux des 10/11/2016, 19/01/2018, 02/02/2020, 11/05/2020) se sont affirmés la nécessité d'une équipe disponible, stable et structurée ainsi que le besoin de garantir aux acteurs-mêmes du projet la capacité décisionnelle. La Onzième Assemblée générale renouvelle sa confiance en l'équipe dirigée par Samuel Francblu pour mener la stratégie associative et répondre aux objets sociaux que L'Assoce s'est fixés.

II. RAPPORT D'ACTIVITÉ

1. L'émergence du Fablab et son lien avec la R&D à L'ASSOCE

Prenant appui sur le poste de Samuel Francblu – financé par le dispositif Fonjep-Recherche – qui vise à tisser un lien entre monde académique et terrain associatif, le projet de « Créathèque » a pour objectif la sensibilisation des publics à une approche réflexive et responsable des technologies de l'information et de la communication, pour leur permettre de se positionner davantage comme acteurs que comme consommateurs. Il s'agit pour nous d'exploiter le potentiel, en termes de médiation culturelle, en termes de vulgarisation scientifique, en termes de didactique du numérique, de l'usage de dispositifs ludiques « analogiques ».

Il a consisté principalement en 2022 à :

- L'expérimentation d'ateliers « à ciel ouvert » dans cet espace que nous avons identifié comme le « fablab mobile » ou « fablab citoyen » de la ludothèque citoyenne. De l'été 2022 à Noël, 36 ateliers de la Créathèque hors-les-murs ont été menés (12 en électronique, 14 en dessin 3D, 3 en Intelligence Artificielle, 6 en Turing Tumble/ordinateurs mécaniques, 3 en dessin animé par rétroprojection), accueillant au total 320 participants.

- La conception de dispositifs originaux, créés par l'équipe, qui permettent la mise en place de ces ateliers : entre autres les ordinateurs mécaniques géants (Turing Tumble), la reproduction du matériel de cryptographie Enigma, deux « intelligences artificielles en carton » (le Morpion et le Jeu de Nim). Notons que ces dispositifs ont été sollicités pour des présentations entre autres par la Cité des Sciences, par l'Espace Terra Numerica à Valbonne, par le CNRS de Strasbourg. Le matériel a été financé l'an dernier via l'appel à projet du Groupe d'Intérêt Scientifique Jeux & Société.

Le rapport au numérique reste le plus clivant des rapports aux médias et aux objets culturels, les pratiques étant très fortement corrélées à l'origine socioculturelle. Or aucun espace de ce type n'existe dans tout le nord-ouest de la capitale. Tout comme la Boîte Rouge fut la première ludothèque du 17^e, la Créathèque sera le premier fablab du 17^e. Il s'agit donc de transmettre une compréhension des mécanismes, processus et enjeux liés à la digitalisation, mais aussi de promouvoir un usage créatif dans un espace dédié à l'innovation collective. Prenant appui sur le travail de Samuel Francblu en Sciences de l'information et de la communication et en lien avec nos objectifs de R&D, ce projet a vocation à expérimenter des dispositifs ludiques, pédagogiques et « analogiques », destinés à accompagner l'évolution de ces représentations sur le numérique, les technologies, et de permettre en même temps l'évaluation de leur potentiel heuristique, c'est-à-dire leur capacité à accompagner cette évolution.

Objectif n° 1 : Démocratiser les pratiques numériques comme outils d'épanouissement individuel et collectif pour faire évoluer les représentations sociales liées au numérique.

Objectif n° 2 : Permettre l'implication des publics, soutenir et faire se rencontrer les projets locaux en sensibilisant les publics à différents outils.

Objectif n° 3 : Développer une offre de service créative en fidélisant un large public pour répondre au besoin sur le territoire autant en termes de loisir culturel qu'en termes d'acquisition de compétences.

Perspectives

La Créathèque proposera trois actions complémentaires, qui sont trois modalités « d'entrée » dans la structure : des ateliers-découverte, des créneaux dédiés à l'accompagnement de projets, et l'offre commerciale.

Les « ateliers-découverte » sont des séquences d'activité encadrées conçues chaque semaine pour un type de public donné, un domaine de connaissance particulier, et un type d'équipement donné.

Il s'agit de présenter une des possibilités d'utilisation du Fablab, assurer la formation des participants aux machines nécessaires à ce type de projet, et d'amorcer la réflexion et la discussion sur les projets réalisables :

- ☐ les différents types de publics (famille avec enfant < 6 ans ; famille avec enfant > 6 ans ; jeunes 12-17 ans en groupes ou en autonomie ; jeunes 18-25 ; adultes...)
- ☐ les différents types de projets (réalisation d'objets, programmation, construction...)
- ☐ les différents types d'outils (imprimantes 3D, découpeuses numérique, Makey Makey, kits électroniques Arduino, ...).

Les « créneaux-projets » consistent en l'accueil de groupes ou d'individuels qui ont été préalablement sensibilisés lors des « ateliers-découverte » à un type de pratique, à un type de machines. La discussion a permis de faire émerger une envie particulière, un projet particulier, une solution à une problématique : construire un jeu, un élément de décoration ou d'ameublement pour une entreprise, réparer une pièce d'un objet de la vie quotidienne, fabriquer une lampe, concevoir une application ou une application à partager. Du plus trivial au plus utile, toutes les réalisations nécessitant de la construction, du bricolage, de la programmation, de la réparation électronique sont imaginables : l'essentiel n'est pas tant l'aboutissement (la fabrication d'un objet) que la démarche qui conduira, ensemble, un groupe ou une famille à poser une problématique, à imaginer des solutions, à tester des démarches, à rencontrer d'autres porteurs de projet, à s'investir sur le long terme aussi bien dans le fablab en lui-même que dans la démarche associative.

Pour ce qui est des créneaux « projet », les modalités sont définies avec les partenaires, en particulier, à l'occasion d'un atelier-découverte. Un ou plusieurs créneaux sont réservés, au cours desquels le groupe sera reçu au Fablab, pourra développer son projet en autonomie avec l'aide des animateurs et sous la supervision des référents de la « créathèque ». Fréquenter le Fablab, acquérir progressivement une connaissance de l'utilisation des machines, nécessitera l'adhésion à l'association. L'objectif est d'organiser chaque semaine deux créneaux (deux après-midis) consacrés aux « projets ».

L'offre commerciale : la Créathèque sera en outre ouverte aux visiteurs de passages, qui peuvent y découvrir, acquérir, acheter tous types d'objets prototypés, d'accessoires de réalisation pour leurs propres projets (filament d'impression 3D, composants électroniques...), de supports pédagogiques ou de jeux de société tels que ceux utilisés dans le cadre des actions de la Ludothèque.

Nouveaux projets pour 2023 :

- Ordinateurs mécaniques : Cardiac, Machine de Turing (Samuel)
- Modélisation 3D et conception 2D
- Electroniques et programmation (Yuxuan)
- Arts plastiques et numériques (Alexandra)
- Fabrication collective de machines pour recycler le filament 3D (Alexandra)

2. La Ludothèque

La Ludothèque du Parc Martin Luther King est la première source de financements pérennes de l'association, à travers deux dispositifs : une prestation de service Enfance Jeunesse (CAF), et une subvention de fonctionnement de la Direction des Familles et de la Petite Enfance de la Ville de Paris.

Les ludothèques développent depuis une trentaine d'années une véritable approche didactique construite autour du jeu, qui permet à la fois l'apprentissage de règles, la détente et favorise la cohésion des groupes de joueurs. Parallèlement, les éditeurs multiplient les créations intelligentes, innovantes qui stimulent l'expression des participants, l'imagination et les stratégies d'entraide. Les objectifs poursuivis à la Ludothèque sont :

1) démocratiser le jeu de société comme outil d'épanouissement individuel et collectif

2) promouvoir une offre de loisirs éco-responsables (jeux en bois, stratégies coopératives), non-consuméristes et non numériques

La ludothèque propose plusieurs espaces : l'espace petite enfance, l'espace des grands jeux et l'espace jeux de sociétés. A ces trois espaces, s'ajoute l'espace Fablab hors-les-murs, qui constitue un vecteur de communication et de promotion des activités prévues à la Créathèque.

La « créathèque hors-les-murs » ou l'espace fablab

Aujourd'hui, avec le projet de Fablab « hors-les-murs », nous proposons une première expérimentation des ateliers qui permet de communiquer et de former sur le projet.

Le prêt et location de jeux de société

La ludothèque a mis en place un service de prêt et location de jeux de société depuis 2019. Le pôle se double d'une offre commerciale (vente et location de jeux). L'objectif est moins de concurrencer le secteur marchand que de proposer au public de « prolonger le plaisir à la maison », dans une optique de démocratisation du loisir ludique.

Les performances-jeux grandeur nature ou « activités ludothéâtrales »

Un certain nombre d'événements sont aussi organisés toute l'année à la Ludothèque : la Boîte constitue une sorte de base avancée des activités de L'ASSOCE, permettant la mise en valeur de son action et son rayonnement auprès du grand public.

La création théâtrale de performances participatives grandeur nature type « jeux d'enquête » ou « jeux d'évasion » a lieu dans le cadre d'appels à projets de la Direction Régionale des Affaires Culturelles.

3. Les prestations périscolaires

La Ludothèque comme le Fablab ont vocation à être « externaliser », constituer une ressource mobile sur le territoire, en termes de jeu de société et en termes de compétences numériques. Ainsi sont ici regroupées toutes les prestations à destination de publics spécifiques sur l'année 2022 :

- Temps d'activité périscolaire « jeux de société » : tous les mardis, puis tous les vendredis à partir de septembre 2022 avec le public de l'école Buffet.
- Evénement « jeu de société » avec la Maison des Initiatives Etudiantes en avril.
- « Hackathon analogique » : jeu géant mettant en scène nos différents défis algorithmiques et expérimentations analogiques pour comprendre le monde numérique : en juin à la Cité des Sciences, en octobre à l'occasion de la Fête de la Science, plus une présentation au CNRS de Strasbourg à l'occasion de l'intervention de Samuel, assisté par Yuxuan, sur l'utilisation du jeu en matière d'éducation à l'environnement

Prévu en 2023 :

- Temps d'activité périscolaire « jeux de société », toujours les vendredis, animé par Mohamed
- Ateliers partagés parents-enfants « jeux de société » à l'école Buffet : janvier, mars, juin.
- Grand événement parents-enfants « jeux de société » à l'école Capitaine Lagache : en mai
- « Hackathon analogique » à la Cité des Sciences en janvier
- « Hackathon analogique » à la Médiathèque de Clichy en mars
- Atelier sur l'IA à la Cité des Sciences en février et mars, puis en mai
- Participation au Festival International des Jeux à Cannes en février, partenariat avec la Maison de l'informatique et des mathématiques à Lyon et avec Terra Numerica à Valbonne
- Participation aux Board Game Studies colloquium en avril à Selçuk (Turquie)
- Résidence du FabLab mobile une semaine au collège Mallarmé en avril
- Festival « Pint of Sciences »

...

Nous restons ouverts aux demandes et aux propositions des différents partenaires : bibliothèques, écoles, collèges, institutions médicoéducatives...

4. Les « samedis en famille »

En l'absence de candidature au marché public dans le cadre duquel s'exerceront les activités dans les crèches à partir de janvier 2023, le projet n'est pas reconduit par les intervenants.

5. La Voix du 17^e

C'est dans le cadre d'une nouvelle structure, « Alternative Culture » que les porteurs du projet assureront la continuité. Un virement de 10000€ a été effectué en décembre 2022, prenant en compte les provisions 2020 et 2021 du pôle mélodique (voir Compte de résultat : valeurs de placement et disponibilités).

III. BILAN FINANCIER

1. Compte de résultat et bilan 2022

Nature	FABLAB	LUDOTHEQUE	PERISCOLAIRE	MUSIC LAB	SAMEDIS MATIN	TOTAL		FABLAB	LUDOTHEQUE	PERISCOLAIRE	MISIC LAB	SAMEDIS MATIN	TOTAL
	0	0	0	0	0								
604 Achats de prestations	-99	-114	-31	-151	0	-396							
6063 Equipement et fournitures	-11503	-4670	-79	-898	-108	-17257	706 Produits de prestations	0	0	0	8928	0	8928
6068 Achats autres	-35	-259	-27	-582	-240	-1144	707 Ventes de marchandises	892	0	0	0	0	892
613 Locations	-76	-1225	-132	-1129	-449	-3011	708 Produits des activités annexes	0	200	0	1225	0	1425
616 Assurance	-4	-65	-7	-26	-24	-126	74 Subventions autres	9381	17656	3215	1549	1609	33410
622 Intermédiaires et honoraires	0	0	0	-2073	0	-2073	74 Subventions CAF	11900	0	0	5000	5520	22420
623 Publicité et communication	-361	-205	-34	-196	-48	-844	74 Subventions Ville	1200	20589	7000	2600	11200	42589
625 Déplacements	-399	0	0	0	0	-399	754 Dotations	21000	0	0	0	0	21000
627 Services bancaires	-6	-95	-10	-37	-35	-184	756 Cotisations	15	236	25	92	86	454
641 Rémunérations	-6580	-25824	-4961	-13267	-11322	-61953	76 Produits financiers	12	185	20	72	68	357
645 Charges sociales	-1129	-10990	-1364	-5954	-4344	-23782							
647 Autres charges de personnel	-51	-599	-1184	-284	-229	-2346							
658 Indemnités de service civique	-32	-1485	-137	-355	-500	-2509							
67 Charges exceptionnelles	0	0	0	-10000	0	-10000							
68 Dotations aux provisions et amortissements	-10000	0	0	0	0	-10000							
Total charges	-30275	-45531	-7966	-34954	-17299	-136026	Total produits	44399	38866	10261	19466	18483	131475.44
							Résultat	14124	-6665	2294	-15488	1184	-4550.34
							Report à nouveau 2021	10136	11524	6984	10837	529	40009.63
							TOTAL Valeur placement + disponibilités	24260	4859	9278	-4651	1713	35459.29

BILAN							
		2 021	2 022				
Actif		Net	Net	Net	Passif	2 021	2 022
Actif immobilisé					Capitaux propres		
Immobilisations incorporelles					Capital		
Immobilisations corporelles		1 304	0		Réserves	25 393	40 010
Immobilisations financières					Résultat	14 617	-4 550
					Subvention d'investissements		
Total Actif immobilisé		1 304	0	0	Total Capitaux propres	40 010	35 459
					Provisions risques et charges	1 304	10 000
Actif circulant					Dettes		
Stock Matieres premieres					Emprunts auprès établissements crédit (1)		
Stock Marchandises					Emprunts et dettes divers et compte associé		
Créances clients et comptes rattachés					Dettes Fournisseurs et personnel		
Autres créances hors exploitation					Dettes fiscales et soc (organismes sociaux)		
VMP (valeur mobiliere de placement)		20 029	18 744		Dettes immobilisations		
Disponibilités		19 980	16 716		Avances et acompte reçu		
Charges constatées d'avance			10 000				
Avance versée							
Total Actif circulant		40 010	45 459	0	Total Dettes	0	0
Total Actif		41 313	45 459	0	Total Passif	41 313	45 459
<i>Ecart actif passif</i>		<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>			

2. Budget prévisionnel 2023

Nature	CREA THEQUE	LUDO THEQUE	PERISCO LAIRE	TOTAL CHARGES	Nature	CREA THEQUE	LUDO THEQUE	PERISCOL AIRE	TOTAL PRODUITS
<i>Quote-part</i>	<i>46.43%</i>	<i>36.54%</i>	<i>17.03%</i>	<i>100.00%</i>					
604 Achats de prestations	0	0	0	0	706 Produits de prestations	2000	2000		4000
6061 Fournitures non stockables	464	365	170	1000	706 CAF PSEJ		10000		10000
6063 Equipement et fournitures	10216	8038	3747	22000	707 Ventes de marchandises	1000			1000
6068 Achats autres	464	365	170	1000	708 Produits des activités annexes	0	1000	0	1000
613 Locations	4643	3654	1703	10000	74 Subventions Ville DFPE Ludothèque		20000		20000
616 Assurance	93	73	34	200	74 Subventions Ville DASCO Samedis matin			1200	1200
622 Intermédiaires et honoraires	0	0	0	0	75 Subventions Ville DASCO TAP			14000	14000
623 Publicité et communication	186	146	68	400	74 Subventions CAF FPT Fablab	15000			15000
625 Déplacements	232	183	85	500	74 Subventions Etat Fonjep Recherche	7000	5000	2500	14500
627 Services bancaires	93	73	34	200	74 ASP Contrat pro + SC	3500	2500	1225	7225
641 Rémunérations brutes	27861	21921	10218	60000	754 Dotations AFNIC Fablab	23000			23000
645 Charges sociales	5108	4019	1873	11000	756 Cotisations	100	100	0	200
647 Autres charges de personnel	1672	1315	613	3600					
658 Indemnités de service civique	569	448	209	1225	Quote-part	46.43%	36.54%	17.03%	100.00%
Total charges	51600	40600	18925	111125	Total produits	51600	40600	18925	111125
					Résultat	0	0	0	0

3. Point sur les ressources humaines

Le Bureau 2022 de l'association a voté la rupture du contrat de **Léo Marcos BARRERO** (CDI, 22h/semaine) par rupture conventionnelle en janvier 2023. Pour mémoire, **Léo Marcos BARRERO**, président de 2019 à 2021, coordonnait les projets « **Samedis en famille** » et « **La voix du 17^e** ».

Samuel FRANCBLU, en CDI, est le chef du projet de l'association (44h/semaine, 2500€ bruts)

Yuxuan LI, après son service civique, a été recrutée en CDD en septembre comme Médiatrice ludique et numérique, puis en CDI comme Fabmanageuse (17,5h/semaine, 1200€ bruts).

Alexandra SCELLES a été recrutée en contrat de professionnalisation comme Médiatrice ludique et numérique, en alternance avec un parcours en Master 2 Sciences du Jeu (35h par semaine inclus le temps à l'Université, 1343€ bruts)

Sarah GUERCHOUH, après son service civique, a été recrutée en tant que prestataire intervenant ponctuellement, pour des remplacements en ludothèque ou des ateliers arts numériques.

Mohamed MEZIANE, cofondateur de l'association, est prestataire pour les Temps d'Activités Périscolaires (111€ TTC par après-midi).

IV. ELECTIONS

1. Elections du Conseil d'administration

Emilie NIVERD se présente au Conseil d'administration.

Nicole KASZEMACHER se présente au Conseil d'administration.

Daniel MACRÉ se présente au Conseil d'administration.

Aysel BUDAK se présente au Conseil d'administration.

Aucune voix contre.

Aucune voix nulle.

Pas d'observation.

Le quorum étant atteint, le CA 2023 est élu.

2. Approbation du rapport moral, du rapport d'activité, du compte de résultat, du bilan et du budget prévisionnel

Aucune voix contre.

Aucune voix nulle.

Pas d'observation.

Approbation à l'unanimité du rapport moral, du rapport d'activité, du compte de résultat, du bilan et du budget prévisionnel

3. Renouvellement de mandat

Renouvellement du mandat de Samuel Francblu à représenter l'association dans tous les actes de la vie civile et administrative de la structure nécessités par sa fonction de directeur. Renouvellement du pouvoir de signature de Samuel Francblu.

Aucune voix contre.

Aucune voix nulle.

Pas d'observation.

Le mandat est renouvelé.

PV réalisé à Paris, le 15 février 2023

Mohamed MEZIANE, cofondateur

Samuel FRANCBLU, cofondateur, salarié

Michèle HATTEBOIS, adhérente

Milan LEBEC, adhérent

Franck QUENDRAT, adhérent

Marguerite CARREZ, adhérente

Jean KATKA, adhérent

Yuxuan LI, salariée

Alexandra SCHELLES, salariée

Catherine FRANCBLIN, donatrice

Nicole KASZEMACHER, adhérente, élue au CA

Emilie NIVERD, adhérente, élue au CA

Aysel BUDAK, adhérente, élue au CA

Daniel MACRÉ, adhérent, élu au CA

