

Projet associatif FedeGN

Débat 2007

Enquête 2006

- Un questionnaire adressé aux membres de la FedeGN (AG et mailing-list)
- De Decembre 2005 à mai 2006
- Des questions relativement ouvertes
- Deux parties : « Qui êtes vous ? » et « Pour vous, qu'est ce que la FedeGn ? »

Résultats du débat de l'AG 2006

Concernant les projets d'avenir de la FédéGN il était ressorti plusieurs pistes :

- A court terme, il est indispensable de finaliser l'embauche d'un permanent.
- Obtenir l'agrément jeunesse et éducation populaire.
- Il faut également développer le suivi des sites et multiplier les rencontres de joueurs et d'organiseurs associant GN et tables rondes (type nuit des huis clos).

Aller à la rencontre des joueurs et des joueuses

- La FédéGN doit être reconnue par toutes les associations de GN. Sa mission est de communiquer en direction des associations, qui elles même communique vers les joueurs.
- Mais quelle image la FédéGN doit elle véhiculer auprès des joueurs ? Doit elle plus se faire connaître d'eux?
- La FédéGN doit communiquer en direction d'un public de joueurs potentiels (nuit du huis clos). Elle trouvera ainsi des énergies nouvelles dont pourra bénéficier tout le milieu.
- Pour autant, certains joueurs sont très éloignés de l'esprit collectif du milieu du GN et de la FédéGN. Certains ne font qu'un jeu par an.

Une licence GN

- Certaines associations souhaitent qu'à long terme la FédéGN mette en place une licence GN en passant par une carte membre individuelle qui serait une étape intermédiaire.
- La licence peut être un moyen de développer la connaissance du public des joueurs.
- Elle pourrait également accroître un sentiment d'appartenance à la communauté ludique du GN.

Le GN pour mineur

- L'analyse du public potentiel passe par l'intégration des mineurs dans le milieu du GN de façon plus importante.
- Il ne s'agit pas de forcer les associations à accueillir des mineurs mais de développer des structures adaptées ou des collaborations avec d'autres structures afin de développer les GN réservés aux mineurs.

Un agrément Education Populaire pour quoi faire ?

- Un agrément EP améliorerait notre visibilité comme cela a déjà été le cas avec l'agrément départemental.
- Pourquoi ne pas tenter également de rechercher d'autres agréments?
- Il faut toutefois se concentrer sur les agréments qui correspondent à ce que nous sommes, à nos objectifs et à notre activité et à celle de nos membres. Certains de nos membres sont agréés Jeunesse et éducation populaire et ont une action forte dans le cadre de cet agrément.

Développer des sites de jeux

- Un objectif à terme doit être de développer les sites de jeux en mettant en place des conventions avec les propriétaires et en développant une liste des services de proximité existant autour de chaque site.
- Toutefois, pour tous les services mis en place, il faut que la FédéGN soit un label. Il faut qu'elle ne se contente pas de fourbir un service mais assure un suivi afin de détecter les problèmes pouvant survenir au plus tôt.

Un nouveau cap à débattre

**Pourquoi et comment accueillir
le joueur et la joueuse de GN au
sein de la FedeGN ?**

Deux axes de travaux complémentaires

- Elargir le cercle dans l'esprit de l'éducation populaire**
- Accueillir le joueur et la joueuse au sein de la FedeGN**

Débat N°1

**Elargir le cercle dans l'esprit de
l'éducation populaire**

Qu'est ce que l'éducation populaire ?

- C'est l'éducation du peuple par le peuple. Il n'y a pas un professeur et un élève, mais deux personnes qui s'(in)forment mutuellement. C'est l'éducation permanente.
- L'éducation populaire est un courant d'idée **qui milite pour une diffusion de la connaissance au plus grand nombre** afin de permettre à chacun de s'épanouir et de trouver la place de citoyen qui lui revient.

Qu'est ce que l'éducation populaire ?

- C'est une éducation des loisirs qui reconnaît à chacun la volonté et la capacité de progresser et de se développer, à tous les âges de la vie. Elle ne se limite pas à la diffusion de la culture académique ni même à l'art au sens large, mais également aux sciences, aux techniques, aux sports et aux activités ludiques...
- En réalité tous ces apprentissages sont l'occasion de développer ses capacités à vivre en société: confronter ses idées, partager une vie de groupe, s'exprimer en public, écouter, etc...

Les acteurs de l'éducation populaire

- L'état à travers le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie associative
- Les collectivités locales
- Les mouvements d'éducatrices populaires
- Les lieux permanents de mixité sociales

En quoi le GN est concerné par l'éducation populaire

Le GN présente plusieurs grands principes de l'éducation populaire, car :

- **Le GN est Universel.** Il s'adresse à tous les publics sans distinction d'âge, de classe sociale, sans aucune discrimination (raciale, religieuse, sexuelle, nationale,...). En s'appuyant sur la culture du jeu qui est universelle et partagée entre les enfants et les adultes, il contribue à la mixité sociale en favorisant le mélange des origines.
- **Le GN est Accessible à Tous.** Le GN par sa forme ludique est agréable et simple d'approche. Il s'adresse au plus grand nombre compte tenu de la diversité qu'il peut prendre (durée, complexité).

En quoi le GN est concerné par l'éducation populaire

- Par **l'ouverture au monde** qu'il provoque, il contribue à la formation de citoyen. Interpréter un rôle, c'est accéder à un autre point de vue. C'est mieux le comprendre.
- Il favorise **la coopération et l'initiative** en jeu pour atteindre ses objectifs et hors jeu pour réaliser le jeu. Il contribue à la transmission de l'esprit associatif, au développement du civisme et du sens du bénévolat.

•

En quoi le GN est concerné par l'éducation populaire

- Il contribue à la **sociabilisation** des participants car le jeu est toujours collectif. Il invite l'ouverture aux autres par le dialogue.
- Il impose **l'apprentissage du respect de soi et des autres** à travers notamment le respect des règles. C'est l'apprentissage de ligne de conduite, du vivre ensemble et de la responsabilisation (les organisateurs sont également des arbitres). Le GN contribue également au respect de l'environnement en respectant le milieu naturel et la patrimoine bâti.

En quoi le GN est concerné par l'éducation populaire

- Le GN est **Culturellement enrichissant** car il stimule la curiosité des participants par la découverte d'environnement différents. Il développe les activités créatives, artistiques comme le théâtre, la lecture et le cinéma (idée puis scénario puis construction du GN). Le GN permet l'apprentissage de la connaissance (recherche sur une période historique). Il se réalise par l'échange d'un savoir faire technique ou organisationnel.
- Il favorise également le devoir de mémoire.
- Enfin, Il participe à la **construction de soi** par l'imaginaire, renforce la capacité de se projeter et de se développer. Il favorise également l'expression orale

Mise en pratique de l'Education Populaire par des associations de la FedeGN

- Le Rêve du sanglier - Charleville Mézières (08)
- Les Nocturnes Foréziennes - La Talaudière (42)
- Les Monts Rieurs - Méounes les Montrieux (83)
- Rêves de jeux – Pierre Bénite (69)
- La Citadelle de Roq – Roquefort (40)
- Terra Ludis – Montpellier (34)
- 1D20 – Paris (75)
- Lorraine Paintball A.L.S.G – Lérouville (55)

La mise en pratique l'éducation populaire au sein de la FedeGN

L'objet de la fede Gn est d'abord inscrit dans ses statuts mais les valeurs qui rassemblent les associations sont clairement exprimées dans sa charte :

- **Le respect des personnes**
- **La sécurité des participants**
- **Le respect des sites de jeu**

Les missions de la FedeGN

1) Faciliter les débats d'idées et les échanges de savoirs

- Proposition de pistes d'actions :
- Organisation de Gniales dans les régions avec partage des archives.

2) Faciliter l'acquisition des savoirs-faire de base du Gn

- Proposition de pistes d'actions :
- Editer un procédurier " Comment organiser un GN ? "
- Favoriser la validation des acquis dans le cadre d'un BEATEP
- Créer un BAFA GN
- Mettre en place des parrainages

Les missions de la FedeGN

3) Favoriser l'émergence et la consolidation de structure associative

- Proposition de pistes d'actions :
- Renforcer la coopération inter associative par le prêt et/ou la mise en commun de matériel. Créer une bourse en définissant les modalités d'emprunt.
- Publier un maximum de document type,
- Accompagner la rédaction du dossier de demande d'agrément jeunesse et éducation populaire pourrait également être un service de la fédeGN.
-

Les missions de la FedeGN

4) Faciliter et encourager l'organisation de jeux en direction de tous (culturel et âge)

- **Proposition de pistes d'actions :**
- Organiser des stages de formation à l'écriture de GN (pour les jeunes (ex de Rêves de jeu) et les moins jeunes),
- Editer une vidéo " qu'est ce que le GN ? "
- Editer des GNs spécial initiation (plus court, avec moins de matériels, accessible à tous ,...)
- Généraliser le système des " questes magiques " et autres GNs séquentiels.
- Créer sur Internet le coin du joueur débutant
- Editer des règles basiques de jeu pour débiter rapidement en GN
- Lancer une enquête sur les premiers besoins

Les missions de la FedeGN

S'adresser à la jeunesse

- Encourager auprès de nos membres l'organisation de jeux en direction de la jeunesse. Etablir un cadre pour les jeux différents à destination des enfants (encadrement renforcé, attestation, rôle particulier en fonction des capacités d'assimilation des informations, contraintes légales quant à l'organisation d'activités pour mineurs).
- Faire échanger les expériences entre les différentes associations membres ayant accueilli des jeunes. Les labelliser/identifier.
- Communiquer sur les apports de l'activité GN auprès des groupes de loisirs,
- Organiser des stages d'initiation au GN pour les ados (ateliers d'écriture des personnages et de fabrication du matériel en 40h de jeu). Contribution à la formation

Qu'en pensez vous ?

- Le GN confirme t il sa place dans le concept de l'éducation populaire ?
- S'agit d'une piste de développement à suivre pour la FedeGN ?
- Les pistes d'actions proposés vous semblent elles pertinentes ?
- D'autres idées ?

Débat N°1

**Accueillir le joueur et la
joueuse au sein de la FedeGN**

Le cadre actuel

- Une fédération d'associations gouvernée par des associations
- Une communication et des services majoritairement tournée vers les associations
- Des joueurs et des joueuses adhérents à des associations ou en électron libre

Une proposition

Créer une carte joueur délivré par la FédéGN
pour élargir le cercle et intégrer le joueur et la
joueuse au sein de la communauté

Les objectifs

- Intégrer le joueur et la joueuse au sein de la communauté
- Renforcer leur sentiment d'appartenance à un collectif avec des valeurs et une déontologie
- Renforcer les forces vives des associations membres
- Simplifier le fonctionnement administratif de la FedeGN
- Conforter l'assise financière de la FedeGN
- Diminuer la contribution financière des associations membres

Les modalités

- Une carte nominative à destinations des joueurs et des joueuses «la carte dont vous êtes le héros»
- Une carte annuelle
- Une carte vendue par les associations membres au nom de la federation en début d'année ou lors du premier GN
- Une carte qui procure une assurance nominative à son porteur (au sein des GN produits par une association membre)

Exemple

- Jean Kerdoncuf de l'association des « maitres du Monde » prend sa carte au 10 janvier dans son association pour le prix de 6 euros.
- Il indique par son acte qu'il partage la charte de déontologie de la FedeGN
- Lors de son premier GN « on a encore perdu la couronne du roi », il donne son numero de carte aux organisateurs qui s'assure ainsi qu'il est assuré. Il ne sera pas compté sur sa PAF ni le 1 euros/joueur d'adhésion à la FedeGN, ni la cotisation à l'assurance.

Exemple suite

- L'association de son côté a dû remonter au siège de la fédération les coordonnées des joueurs qu'elle a accueillis ainsi que les numéros de carte et l'argent récolté
- Elle payera cette année là un forfait adhésion et un forfait assurance auprès de la fédération qu'elle que soit son activité. Les forfaits seraient plus faibles que les années précédentes.

Avantages pour les associations

- Un sentiment d'appartenance renforcé de la part du joueur qui se sentira moins consommateur
- Une couverture d'assurance du joueur plus importante (ndj à vérifier)
- Une simplification administrative du calcul de la cotisation fede puisque calculé sur l'année d'activité
- Une diminution du cout d'adhésion et d'assurance pour l'association

Inconvénients pour les associations

- Une gestion administrative de la vente des cartes en début d'année et vraisemblablement au moment du GN
- Un transfert rigoureux d'argent

Avantages pour les joueurs

- Une couverture assurance assuré sur les Gns d'associations membres
- Une diminution de la contribution au cout d'adhésion et d'assurance de l'association (si le joueur joue au moins 3 Gn par an)
- Une carte qui pourrait à terme fournir d'autres services (prix sur des locations)
- Une carte véritable piège à fille/à gars « plus tu l'as, plus t'en as »

Inconvénient pour les joueurs

- Une couverture assurance assuré seulement sur les Gns d'associations membres
- Un surcout de la contribution au coût d'adhésion et d'assurance de l'association (si le joueur joue moins de 3 Gn par an)

Qu'en pensez vous ?

- Le moyen proposé est il en adéquation avec les objectifs ?
- Voyez vous des inconvénients techniques ou éthiques ?
- S'agit il d'un nouveau chantier pour la FedeGN ?
- Si oui, comment voyez vous la transition ?
- Si oui, on vote l'année prochaine ?