



**RAPPORT D'ACTIVITÉS
2023**

Let's Play Together ?

Let's Play Together, c'est une ASBL qui mène des interventions ludiques nomades avec le jeu comme outil de connexion entre les personnes, les cultures, les âges... entre les différences. Elle est composée de membres d'horizons différents qui se retrouvent pour proposer des animations, des ateliers, des formations qui utilisent le jeu comme moyen d'action.

Comme formulé dans ses statuts, Let's Play Together se donne comme missions, à travers l'utilisation du jeu :

- × Le plaisir et l'épanouissement de la personne ;
- × Le développement de la créativité de la personne ;
- × La promotion du jeu comme moyen de lien, de communication ou de développement personnel et culturel ;
- × Le rapprochement entre les différences, qu'elles soient sociales, économiques, culturelles, langagières, religieuses, philosophiques, idéologiques, générationnelles ou liées à un handicap ;
- × L'ouverture aux cultures et aux autres ;

Let's Play Together est un projet initié par Thibaut Quintens. En janvier 2009, Thibaut parie sur le jeu de société comme moyen de communication universel et part à la rencontre de populations locales dans le monde. Dans son sac, des jeux de société pour tisser des liens.

Aujourd'hui, Let's Play Together anime et forme un public varié à Bruxelles et en Wallonie. Ses activités ont une composante itinérante : en effet, celles-ci se déroulent dans leur écrasante majorité à l'extérieur de ses locaux. Les animateur-ices et formateur-ices de Let's Play Together se déplacent là où se trouve le public, le plus souvent dans des structures partenaires : écoles, hôpitaux, écoles des devoirs, centres culturels...



En 2023 avec Let's Play Together !

- × Une équipe de **8** personnes
- × Qui anime une ludothèque de plus de **400** jeux
- × Un peu partout à Bruxelles et en Wallonie !
- × Ce sont **53** séances d'animation diversifiées
- × Ce sont **12** journées de formations à destination de professionnel·les
- × C'est près de **220** participant·es à nos divers projets
- × N'importe quel jour de la semaine et de l'année
- × Et dans une multitude de lieux !



Photo : Ann Pichot

2023 a été une année de transition chez Let's Play Together, notamment suite au changement de CA en fin d'année 2022.

Début 2023, Let's Play Together a enfin déballé ses cartons à la Maison de la Francité.

Suite à son déménagement, l'asbl a également effectué un tri dans sa ludothèque, et a intégré de nouveaux jeux destinés à ses animations et à ses formations. Nous avons également, dans le cadre de cette réflexion autour de nos outils, envisagé de nouvelles pistes afin de mieux les organiser et faciliter la communication dans l'équipe quant à leur disponibilité.

Nous avons fait le point sur nos modes opératoires et nos procédés, afin de nous assurer qu'ils sont toujours en phase avec les volontés et les besoins des membres de l'asbl. Notre groupe d'animateur·ices et de formateur·ices ayant évolué, nous souhaitons nous pencher sur nos modalités de fonctionnement et les ajuster au mieux à la réalité du terrain.

Ce procédé long et participatif a engagé une partie de nos forces et de nos disponibilités pour 2023 et est encore en finalisation. Nous souhaitons arriver à bout de ce chantier en 2024 pour pouvoir accueillir de façon plus fonctionnelle de nouvelles personnes cette année.

Nous avons eu cette année l'énergie et la volonté d'engager de nouveaux projets avec de nouveaux partenaires, et nous en avons également préparé d'autres pour l'année 2024.

Nos interventions

Jeux en famille

Comment se projet est-il né ? Si le jeu entre un parent et son enfant est l'un des premiers dialogues qui s'instaure, celui-ci a parfois du mal à perdurer. Nous encourageons sur la magie qui s'opère lorsque le jeu réunit et enchante parents et enfants – et sur comment reproduire ces instants à l'intérieur mais également hors de la maison.

Objectifs

- × Donner accès et élargir la culture ludique de familles
- × Sensibiliser aux apports du jeu chez l'enfant et l'adulte
- × Encourager le jeu comme une activité familiale
- × Aider à la construction d'un moment de jeu sain et agréable
- × Favoriser la rencontre et les échanges entre familles

Lors des **Rencontres Jeu t'aime** de cette année, Let's Play Together a de nouveau réalisé une animation Speed Gaming destinée aux familles. Cette fois-ci, c'était en collaboration avec la ludothèque spécialisée Eqla, qui propose des jeux adaptés accessibles aux personnes aveugles et malvoyantes de tous âges. Cette année, nous avons conçu 4 parcours : deux coopératifs (l'un pour le public tout-venant, l'autre pour le public souffrant de déficience visuelle) et deux compétitifs (l'un pour le public tout-venant, l'autre pour le public souffrant de déficience visuelle). Le but de ces parcours étant, au-delà du plaisir du jeu, de pouvoir toucher un public plus large ainsi que de sensibiliser à la déficience visuelle et mettre en avant les structures du milieu ludique engagées dans cette cause.

NOMBRE D'ANIMATIONS
1

NOMBRE DE PERSONNES
25



Apprendre en jouant

Comment se projet est-il né ? À la demande d'une école souhaitant varier ses méthodes d'apprentissage, nous avons découvert et exploré toute la richesse du jeu de société en milieu scolaire.

Objectifs

- × Réconcilier avec l'apprentissage à l'aide de méthodes alternatives
- × Développer des compétences, des connaissances, des savoir-faire ou des savoir-être
- × Favoriser l'auto-estime, la convivialité, le partage et l'ouverture au sein d'un groupe.



Photo : Ann Pichot

Les ateliers d'apprentissage afin de lutter contre l'illettrisme, initiés en 2021 en partenariat avec le secteur Enseignement de la **COCOF**, rencontrent un succès grandissant. Sur l'année scolaire 2022-23 le projet englobe 4 écoles et 18 classes prises en charge conjointement par Let's Play Together et la Maison de la Francité.

Let's Play Together a concentré ses actions et animations à l'Institut Redouté-Peiffer. Ce sont 6 classes de première année secondaire (DASPA et différenciée) qui ont pu bénéficier une fois par mois des ateliers.

La préparation et l'évaluation en collaboration avec les enseignant-es ont permis aux élèves de progresser dans leurs apprentissages.

NOMBRE D'ANIMATIONS
42

NOMBRE DE PERSONNES
90

L'utilisation du jeu dans son domaine professionnel

Comment se projet est-il né ? Suite aux demandes de plusieurs de nos partenaires, nous avons réfléchi à comment intégrer et utiliser le jeu dans une pratique professionnelle qui n'est pas directement liée au monde du jeu.

Objectifs

- × Envisager jeu de société en tant qu'outil de lien
- × Découvrir des jeux d'accroche, des jeux de premier contact et de connaissance
- × Réfléchir à son public-cible et à l'accompagnement nécessaire autour de l'outil de plaisir que représente le jeu.
- × Faire des liens entre le jeu de société et son métier.

NOMBRE DE FORMATIONS
2

NOMBRE DE PERSONNES
22

À la demande de la coordination des bénévoles de la Croix-Rouge du Brabant wallon, nous avons assuré une formation d'une demi-journée autour du thème «Le jeu, un outil de lien - Tisser la relation au départ du jeu», à l'attention des volontaires du réseau de la Croix-Rouge. Ces volontaires effectuent des visites à domicile aux seniors isolé-es et dans l'animation de moments ludiques et conviviaux en maison de repos.

Une bonne douzaine de volontaires du Brabant wallon est donc venue explorer les possibilités de jeux à utiliser dans ces moments et, également, découvrir les postures à adopter dans ces moments de médiation par le jeu dont celle visant à s'adapter à la personne à qui l'on rend visite, à son état du moment, à ses envies et à ses capacités. Cet atelier formatif a également permis le partage des pratiques et des questionnements des volontaires.

Abracadabus a renouvelé sa demande de formation "Lire & jouer", destinée aux bénévoles de l'association qui interviennent principalement dans des écoles à Bruxelles. Les "papys" et "mamys" du projet passent un moment de lecture et de jeu avec des petits groupes d'élèves de maternelle, dont la langue maternelle n'est pas le français. La journée de formation vise à faire les liens possibles entre la littérature jeunesse (les albums, en particulier) et le jeu. La journée a permis de mettre en commun leurs pratiques et de proposer une série de pistes ludiques à enclencher avant ou après la lecture d'un album. Un temps de découverte des jeux en lien direct avec les albums jeunesse, à savoir des jeux d'édition inspirés soit d'un album ou de l'univers d'un-e artiste était également au menu de cette journée. Une dizaine de bénévoles était au rendez-vous.

Let's play together a été sollicitée pour participer au colloque «Le jeu dans tous ses éclats» organisé par la **ludothèque Maurice Carême d'Anderlecht**.

Cette rencontre propose aux pros de l'enseignement, de la culture et/ou du secteur social de découvrir les possibilités du Jeu dans leur pratique. Nous avons en premier lieu participé à la table ronde organisée le matin autour du thème : "Le monde en jeux : comment et pourquoi introduire le jeu de société là où il n'est pas ?". En compagnie d'autres pros du jeu de société, nous avons abordé des questions qui font partie de notre quotidien, à savoir l'utilisation du jeu de société avec des publics ou dans des structures qui ne le pratiquent pas ou pas encore.

L'après-midi, nous avons animé un atelier autour du triangle de l'animation, qui considère le contexte, le public et les objectifs de l'animation. Cet exposé participatif a permis, à travers des parties de jeu, d'en déduire une méthode d'approche de l'animation ludique.

Une dizaine de personnes ont conscientisé leur vécu, permettant ainsi de sortir de la dichotomie «bon jeu / mauvais jeu» pour une approche «un jeu pour qui, pour quand et pour quoi faire ?». Les retours montrent le bienfait de ce type de transmission qui parle aux participant-es dans leur expérience aussi bien personnelle que professionnelle.

NOMBRE D'ANIMATIONS
12

NOMBRE DE PERSONNES
40



Photo : Cécile Girboux

Cette année, nous avons également repris l'animation de cycles autour de la création de jeux de société. Ce partenariat avec l'**école d'arts SASASA**, initié en 2018, avait été interrompu en 2022 par manque de disponibilité de l'équipe. A la rentrée académique, nous avons donc mené un nouveau cycle à destination d'adultes souhaitant découvrir comment se crée un jeu de société.

Nous avons également initié un projet avec un nouveau partenaire, qui a pu évoluer en trois phases.

Les animatrices concernées souhaitant toucher à travers ce projet un public fragilisé, deux types de publics ont été évoqués : les femmes victimes de violences conjugales ainsi que les bénéficiaires d'une institution d'aide alimentaire et sociale. Suite à plusieurs contacts, nous avons poursuivi le projet avec les **Restos du Cœur de Saint-Gilles**.

Nous avons ensuite préparé les séances d'animation avec l'aide des Restos du cœur pour cerner leurs attentes et leurs besoins. Il a été décidé que le projet se déroulerait sur 12 séances :

- × Une journée de formation à destination du personnel des Restos du cœur afin de leur montrer quels jeux avaient été choisis pour les bénéficiaires, les compétences abordées et les apports de ceux-ci.

- × Dix séances à destination des bénéficiaires, à raison d'une par semaine, en soirée.
- × Une dernière séance de clôture avec le personnel afin de faire un bilan du projet et envisager les perspectives voire l'autonomisation du projet.

Cependant, suite à un problème de violence, les Resto du Cœur n'étaient plus en capacité de recevoir du public en soirée et par conséquent de poursuivre le projet – qui a donc été suspendu pendant plusieurs semaines. Après de nombreuses discussions et une réévaluation des besoins et des possibilités, les séances de jeux auprès des bénéficiaires ont été repensées. Elles ont ensuite eu lieu dans des locaux différents de ceux des Restos du cœur avec un public « choisi » (personnes ayant déjà une solution d'hébergement pour la semaine, personnes socialement intégrées en capacité d'interagir et de jouer avec autrui).

Il y a également eu une session de jeux avec les membres du personnel élargi (pas uniquement nos interlocutrices habituelles) afin de proposer un moment de liens et d'échanges entre eux.

Malgré les imprévus rencontrés, les personnes touchées par le projet ont pris du plaisir et se sont évadées de leur quotidien difficile le temps d'un après-midi. Le projet demande un approfondissement mais la mise en place d'une petite ludothèque (sur demande) au sein des Restos du cœur semble sur la bonne voie et le jeu de société moderne prend petit à petit sa place.



Photo : Cécile Girboux

NOMBRE D'ANIMATIONS
8

NOMBRE DE PERSONNES
40

Perspectives

Pour 2024, Let's Play Together a pour objectif de continuer d'aménager ses nouveaux locaux à la Maison de la Francité afin de les rendre plus agréables et accueillants et renforcer les partenariats avec les différentes structures et locataires de la Maison de la Francité.

Afin d'améliorer l'accessibilité et la visibilité de notre fond de jeux à nos membres, nous avons pour objectif la mise à disposition de notre collection de jeux sur une plateforme de ludothèque en ligne.

Une grande partie de nos interventions menées en 2023 poursuivra son cours en 2024, et nous espérons également mettre en place de nouveaux partenariats fructueux !

2024 sera une année de consolidation des efforts menés en 2023 par le CA et avec l'équipe. Nos partenariats grandissent et nos capacités à répondre aux demandes atteignent leurs limites. Nous souhaitons donc pouvoir accueillir de nouvelles forces vives au sein de notre équipe d'animateur.ices.



Photo : Cécile Girboux