

LU DOTHEQUE CENTRE ET VIEILLE-VILLE

RAPPORT D'ACTIVITÉS 2024



SOMMAIRE

Mot du président	3
1. Composition du comité et de l'équipe	5
2. Statistiques.....	6
3. Animations.....	7
3.1. Thèmes	7
3.2. Accueils institutionnels :.....	8
3.3. Soirées jeux de société :	9
3.4. Samedi après-midi 7 ⁺ :.....	10
3.5. Petites vacances scolaires :	11
4. Manège en Ville	12
4.1. Raison d'être du Manège en Ville :	12
4.2. Partenariats :	12
5. Ouvertures estivales.....	15
5.1. Préparation :.....	15
5.2. Préau de l'école St Antoine :	16
5.3. Bilan :	16
6. Événements particuliers	17
6.1. Aménagement du prêt :	17
6.2. Paiement par Twint (28 mai) :	17
6.3. Journée vente (8 juin) :	17
6.4. Renforcement de l'équipe (1 ^{er} septembre) :	18
6.5. Journée Portes Ouvertes (28 septembre) :	18
6.6. Journée vente (9 novembre) :	20
7. Commissions, Formations	21
7.1. Commission classification.....	21
7.2. Enjeux affectifs du jeu vidéo à tout âge (26 février) :	21
7.3. Formation des nouveaux collaborateurs (22 et 25 mars) :	21
7.4. Gouvernance Partagée (mai et octobre) :	21
7.5. Gestion et la résolution de conflits entre pairs et avec les adultes (4 novembre)	22
7.6. Formation Parentalité (12 et 13 décembre) :	23
8. Remerciements	24

« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation. »
Platon

Mot du président

Chère assemblée,

Ludothécaires, comité, nombreux public soyez le bienvenu à l'assemblée générale de la ludothèque Centre et Vieille-Ville pour l'année 2024.

Cette assemblée générale est un peu particulière pour moi, car comme je quitte la présidence du comité c'est mon ultime présentation dans le cadre de cette fonction.

Avant de procéder à une petite synthèse des activités de la ludothèque durant l'année écoulée, j'aimerais rappeler les changements que nous avons au sein du personnel. En effet, Romain Coosemans qui officiait comme ludothécaire responsable depuis 2017 nous a quitté au 30 novembre pour exercer ses talents ailleurs. Je tiens ici à le remercier encore pour son engagement à la ludothèque notamment au cours des difficiles années Covid et lors du déménagement au Manège en Ville. Il a été remplacé par Guillaume Tiran qui travaillait à la ludothèque depuis le 1^{er} septembre 2023. Nous avons également Valentine Savary, excusée aujourd'hui, qui est arrivée 1^{er} septembre 2024.

Nous pouvons nous féliciter de la fréquentation du public qui a connu une progression dans tous les domaines, que ce soit au nombre des visites, au prêt ou aux adhésions. Le succès de la ludothèque depuis son installation au Manège en Ville ne se dément donc pas, les nombreuses raisons sont indiquées dans rapport annuel.

A mon sens, l'une des plus importante et qui n'est pas mentionnée reste l'énorme demande de la part des mamans de jour qui ne disposent pas d'autre lieu d'accueil et dont la fréquentation peut devenir excessive. J'avais déjà fait état de cette problématique dans mon mot pour l'année 2023, ainsi que les nouveautés prévues pour attirer plus d'enfants en âge scolarisé. A cet effet, nous avons eu d'une part l'introduction à la rentrée scolaire d'un accueil réservé aux plus de six ans le lundi de 16h à 18h. Le démarrage s'est plutôt bien déroulé avec une moyenne de 9 enfants par ouverture. D'autre part, la ludothèque a été ouverte une fois par mois les samedi après-midi aux plus de 7 ans. Cette plage horaire n'a par contre pas trouvé son public en 2024. Nous analyserons la situation à l'issue de l'année scolaire pour procéder à des améliorations ou abandonner cette ouverture.

Dans les nouveautés, la ludothèque a institué un accueil d'enfants en situation de handicap une fois par mois avec la venue généralement de quatre enfants accompagnés par deux éducatrices de l'Ecole de pédagogie spécialisée de Florissant qui sont pris en charge par une ludothécaire pendant une heure. Le comité est ravi que ces enfants puissent aussi avoir accès au jeu et souhaite développer ce type d'accueil à l'avenir.

Une fois par mois également, des matinées jeux d'une heure et demie sont organisées pour les aînés avec la Maison de quartier. Elles sont fréquentées par environ 5 personnes et animées par une ludothécaire. Cela fait partie des divers partenariats qu'entretiennent les associations du Manège en Ville.

Les soirées jeux ont été repensées et se déroulent désormais par thème. Les deux premières ont eu un certain succès. La première en particulier qui était organisée dans le cadre de la soirée Halloween du Manège avec le jeu du Loup Garou (15 adultes, 34 enfants). La seconde était destinée aux familles puisqu'elle se déroulait de 17h à 20h et a été fréquentée par 17 enfants et 6 adultes ce qui constitue une fréquentation encourageante.

Enfin, j'annonce à présent officiellement mon départ de la fonction de président du comité, mais rassurez-vous j'en reste membre si vous le voulez bien. Et je vous invite à élire à la coprésidence notre candidate Claire Gilleron et notre candidat Clément Kalil qui ont déjà largement prouvé leurs compétences, notamment lors de l'engagement de notre nouveau ludothécaire responsable et dont l'arrivée a apporté un souffle frais à notre vieux comité qui avait quand même tendance à ronronner un peu.

Je conclus avec les remerciements de rigueur que j'adresse :

- aux ludothécaires : Hervé Bouloudani, Dalila Geuggis, Sarah Grosso, Valentine Savary et Guillaume Tiran.
- Je remercie les membres du comité : Marianne Dubois, Claire Gillieron, Clément Kalil, Georges Lambert.
- à la nettoyeuse : Fatima Gomes.
- à la vérificatrice des comptes : Françoise Amblet, reprend en 2025.
- au Service des écoles de la Ville de Genève
- enfin, je remercie chaleureusement les 18 remplaçantes et remplaçants, stagiaires et bénévoles mentionné-e-s dans le rapport d'activité.

Mon intervention est à présent terminée, je laisse la place au rapport d'activités et d'éventuelles discussions.

Hansjörg Roth
Président du
Comité de la ludothèque Centre et Vieille-Ville

1. Composition du comité et de l'équipe

Comité :

Président : Hansjörg Roth
Trésorier : Georges Lambert
Secrétaire : Marianne Dubois
Membre : Audrey Chamard (démission à fin septembre)
Claire Gilliéron
Clément Kalil (depuis le 11 juin)
Vérificatrice des comptes : Françoise Amblet

Equipe :

Responsable : Romain Coosemans (53% démission au 30 novembre)
Guillaume Tiran (53% depuis le 1^{er} décembre)

Ludothécaires : Dalila Geuggis (37,5%)
Guillaume Tiran (37,50% du 1^{er} janvier au 30 novembre)
Hervé Bouloudani (45%)
Sara Grosso (37,5% puis 42,50% depuis le 1^{er} décembre)
Valentine Savary (12,50% dès le 1^{er} septembre ; 37,50% depuis le 1^{er} décembre)

Remplaçants : Fabienne Coudray (ponctuellement)
Florent Bottet (samedi Halte-jeux)
Léana Zeller (samedi Halte-jeux)

Bénévoles : Françoise Amblet (accueil tout public +6 ans)
Louise Rombaldi (accueil classe/accueil tout public +6 ans)
Nicole Bordier (journée Portes Ouvertes)
Sandra Baião Costa (Journée Portes Ouvertes)

Soit environ 56 heures de présence de bénévoles.

Stagiaires : Kelly Alves Torres (stagiaire MQCC)
Samuel Bersier (janvier)
Anaïs Flandin (février)
Lara Jäger (mars)
Sandra Baião Costa (mars)
Céline Cividino (avril)
Ahmed Belhniyene (mai)
Eden Rebolutta (stagiaire MQCC)
Alaniss Restrepo Paz (stagiaire MQCC)
Benoit Schnyder (stagiaire MQCC)
Andrea Chavez Da Silva (stagiaire MQCC)

Soit 190 heures de présence de stagiaires.

2. Statistiques

	Nombre total	Moyenne mensuelle	Moyenne journalière	Jours d'ouverture
Accueil tout public				
Familles adhérentes	115			
Adultes	7563	630	37	207
Enfants	9063	755	44	207
Prêts				
Jeux/jouets en prêt	1014			
Prêts	1917	160	9	207
Accueils institutionnels				
École	809	67	22	36
Giap	327	27	14	24
Autres	331	28	14	24
Détail de fréquentation entre lundis 6+ et le reste du temps				
Adultes (en accueil pour tous)	7475	623	39	195
Enfants (en accueil pour tous)	8927	744	47	195
Adultes lundis 6+	88	18	5	16
Enfants lundis 6+	136	27	9	16

Bilan : - Familles adhérentes : nous comptons plus de 10% d'adhésions supplémentaires par rapport à 2023 (101). Sans doute que l'ouverture d'un compte TWINT y est pour beaucoup (27 adhésions).

- Présence adultes et enfants : globalement les chiffres donnent les mêmes fréquentations journalières qu'en 2023. Cependant lorsqu'on retire les chiffres de notre nouvel accueil 6+ du lundi (qui sont très bons au regard du public visé et de la nouveauté de la proposition), on s'aperçoit que la fréquentation a augmenté de 3 enfants par jour d'accueil alors même que le temps d'accueil a diminué de 2h par semaine.

-prêts : on compte 276 prêts de plus qu'en 2023. Le nombre de prêts quotidien reste néanmoins identique.

-accueils institutionnels : la fréquentation du GIAP a diminué, essentiellement parce que le créneau du lundi soir est maintenant attribué à l'accueil libre 6+. Bien que le GIAP soit invité à venir, le lundi semble ne plus convenir.

La ludothèque attire chaque année plus d'utilisatrices et utilisateurs. Les explications restent les mêmes que l'an passé :

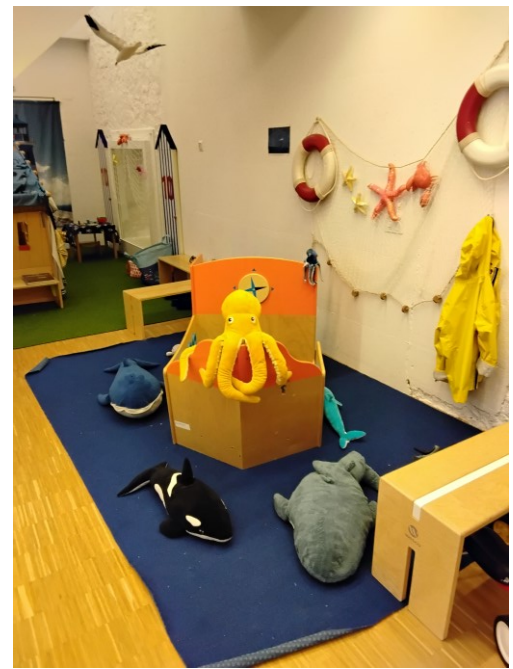
- L'investissement des ludothécaires qui font vivre ce lieu,
- L'attrait et la qualité des jeux proposés pour le prêt,
- Les nouveaux locaux, la qualité du matériel et la recherche des thèmes proposés pour le jeu sur place,
- La présence des autres associations dont le public découvre la ludothèque,
- Le salon de quartier qui permet à de nombreuses familles d'avoir un lieu abrité, disposant de commodités appréciables et ouvert 9 heures dans la journée,
- La grande capacité du local à poussettes et le fait qu'il soit en intérieur,
- Ce à quoi nous pouvons ajouter un nouvel horaire d'ouverture le lundi depuis août.

3. Animations

3.1. Thèmes

Espace symbolique :

Le Pôle Nord
Le Cirque
Le potager
La plage



Espaces mezzanine et plateaux :

Exercice/Moteur : piscine à boules ; véhicules roulants ;

Symbolique/Mise en scène : château fort ; Peppa Pig ; Pat'patrouille ; Tolo pôle nord, Pet Shop ; Enchantimals ; Playmobil vacances ; Circuit Brio,

Assemblage/Construction : Gravitrax Kids ; Megablok ; Duplo chantier ;



3.2.Accueils institutionnels :

3.2.1. Accueils spécifiques :

Un planning d'accueil pour les institutions est élaboré à la fin de l'année scolaire précédente afin que les premiers groupes puissent venir début octobre.

3.2.1.1. Classes du DIP :

Le lundi 14h-15h est réservé pour les classes de 1P à 4P. Pour les plus jeunes il s'agit de découvrir la ludothèque aussi l'accueil est-il libre. Nous proposons des jeux de règles. Pour les 3P et 4P l'accueil reste libre, mais nous demandons à chaque enfant de participer à au moins un jeu de règles.

Le jeudi 13h45-15h est réservé à l'accueil des 5P à 8P. Il s'agit d'un temps strictement orienté vers les jeux de règles. Les ludothécaires réaménagent la ludothèque et proposent une sélection de jeux afin que les enfants puissent choisir et tourner sur les jeux qui les attirent le plus. Les adultes sont invités à jouer.

Les écoles concernées sont Contamines, Ferdinand Hodler, Micheli-du-Crest et Saint Antoine.

Jusqu'à fin octobre chaque classe peut s'inscrire pour une session dans l'année. A partir de novembre, en fonction des places disponibles, les instituteur·rice·s de 3P à 8P peuvent s'inscrire autant de fois qu'ils le souhaitent.

3.2.1.2. Parascolaire du GIAP :

Les lundis jusqu'à l'été étaient accessibles au parascolaire de St Antoine. Le groupe est venu 3 fois. Depuis la rentrée ce temps d'accueil a été supprimé au profit d'un accueil tout public à partir de 6 ans. Cependant il reste accessible aux groupes du GIAP. Un seul groupe est venu en octobre.

Les jeudis sont consacrés aux parascolaires des écoles Micheli-du-Crest, Saint Antoine et Ferdinand Hodler pour une heure d'activités en présence d'un·e ludothécaire.

En général les enfants sont des joueurs invétérés de jeux de société.

17 séances ont eu lieu et 2 séances ont été annulées au dernier moment.

3.2.1.3. Crèche de la Madeleine :

La crèche dispose de trois demi-journées (mardi matin, vendredi matin et après-midi) qui lui sont réservées durant et lesquelles les enfants disposent de tout le matériel disponible au rez-de-chaussée.

C'est la seule structure qui dispose de l'accès sans ludothécaire. Cela est rendu possible grâce à la proximité de la Halte-jeux dont les éducateurs sont les garants du bon rangement des espaces de jeux de la ludothèque.

À compter de la rentrée, le vendredi après-midi a été supprimé car cette plage horaire était peu utilisée. Cela permettra d'accueillir d'autres institutions sans avoir à questionner sans cesse la Halte-Jeux.

3.2.1.4. Autres institutions :

Accueil enfants de l'ECPS de Florissant

Nous accueillons toujours un vendredi par mois de 14h à 15h l'ECPS de Florissant. Les premiers jours ont été dédiés au jeu libre ce qui a nous a permis de mieux connaître les enfants mais aussi de leur faire découvrir la ludothèque et les différents espaces proposés. D'habitude quatre enfants viennent accompagnés par deux éducatrices et la séance se déroule maintenant en deux temps. Le premier temps est réservé à la découverte des jeux de société adaptés à leurs capacités. Le second permet de profiter de tout le matériel ludique.

En 2024 : 6 séances pour 25 enfants et 18 adultes.

Accueil personnes âgées

En partenariat avec la MQ Chausse-Coq, nous organisons des matinées jeux de société pour les personnes âgées un vendredi par mois. Durant cette heure et demie (10h30-12h), on s’amuse, on rigole et on socialise. À Travers le jeu, nous entraînons l’attention, la mémoire et la concentration, mais surtout on passe des moments où l’on partage des expériences et des problématiques de vie liées à l’âge avec légèreté, certaines fois même autour d’un café ou d’un gâteau fait maison. Nous avons aussi l’intention de développer un projet intergénérationnel afin de présenter les jeux d’antan.

3.2.2. Durant les Accueils Tout Public :

-les Maisons de Quartier :

MQCC : 17 accueils : 229 enfants et 31 adultes. En 2024 seule la MQ Chausse Coq a fréquenté notre ludothèque.

-Bubbles Kids Club : 1 accueil : 8 enfants et 1 adulte

-Espace Colibri : 1 accueil : 10 enfants et 3 adultes

En général ces groupes viennent de façon un peu sauvage, l’information dans leurs rangs passant moyennement.

-AGFAH : 2 accueils : 17 enfants et 4 adultes.

3.3. Soirées jeux de société :

	1 ^{er} novembre	29 novembre
Adultes	15	6
Enfants	34	17

Durant l’année 2024, grâce au nouveau poste ouvert au 1^{er} septembre, des soirées jeu ont été organisées de manière mensuelle les vendredis soir. Chaque soirée jeu a été organisée autour d’un thème spécifique. Une sélection de jeux pertinente a ensuite été faite et des petits éléments de décorations ont également été mis en place pour la soirée. Pour la communication de ces événements, un flyer regroupant toutes les dates, horaires et thèmes de l’année 2024-2025 a été créé et diffusé physiquement et sur les réseaux sociaux. Puis un flyer pour chaque soirée a également été créé et diffusé. Les horaires des soirées jeux ont été changeants selon le thème. Le but étant de regarder entre 17h et 22h, quelles étaient les plages horaires de 3h les plus adaptées et attirant le plus grand nombre de gens.

La première a été organisée le 1^{er} novembre de 18h à 21h pour profiter de l’évènement d’Halloween organisé par la maison de quartier. L’idée étant d’attirer un public déjà présent sur les lieux et de leur faire connaître notre nouveau concept de soirée jeu mensuelle. Le thème de la première soirée jeu a donc été défini autour d’Halloween avec une soirée « Loups-garous », durant laquelle deux ludothécaires ont présenté divers jeux de société sur le thème d’Halloween. Plusieurs parties du jeu d’ambiance « Les Loups-garous de Thiercelieux » ont aussi été lancées et animées par un ludothécaire. Cette première soirée a été une réussite, attirant un public dès 4 ans et jusqu’à l’âge adulte. Le jeu « Les Loups-garous de Thiercelieux » ayant également attiré un groupe d’adolescents et pré-adolescents, nous avons accueillis un public divers et varié.

La deuxième soirée jeu a été organisée le 29 novembre de 17h à 20h sur le thème « Autour du monde ». Le concept de cette soirée a été de présenter et animer différents jeux de société soit étant originaires d'une région du monde, soit évoquant une région du monde. Par exemple, nous avons présenté le jeu « Senet » un jeu traditionnel d'Egypte antique, ainsi que « Santorini », jeu de société moderne qui se déroule dans une île Grecque et évoque donc cette région. Le but de cette soirée a été de voyager autour du monde à l'aide des jeux. Cette soirée a attiré un peu moins de personnes que la première ce qui était attendu. En effet, nous savions qu'il serait plus difficile d'attirer du monde lorsque le manège n'est pas occupé par un autre évènement. Néanmoins les utilisateurs et un membre du comité nous ont fait de très bons retours et la soirée a aussi été un succès.

En partenariat avec JOCA

Deux soirées jeux ont été organisées en partenariat avec Joca. Elles ont bénéficié de leur communication. Joca n'organise des soirées que pour les 16 ans et plus.

Ces soirées étaient couplées de bourses aux jeux. Les participants amènent leurs jeux à vendre en indiquant le prix souhaité et les ludothécaires tiennent un stand lors de la soirée. Pour la première un droit d'inscription était demandé, pour la seconde c'était un pourcentage sur les ventes.

Ces soirées ont eu assez de succès mais le public concerné n'est pas forcément celui que nous visons.

	16 août	9 novembre
Fréquentation	30 personnes	Pas de données

3.4. Samedi après-midi 7⁺ :

	27 janvier	10 février	02 mars	16 novembre
Adultes	0	1	4	4
Enfants	3	3	3	6

Les après-midis pour les 7+ n'ont pas été une grande réussite sur l'année 2024.

Beaucoup de facteurs pourraient expliquer le peu de fréquentation :

- Horaires pas suffisamment adaptés (lors de la Journée Portes-Ouvertes, les plus grands sont arrivés vers 16h),
- Manque de communication,
- Le public cible, celui de la Vieille-Ville, n'est pas disponible à ce moment-là,
- Pas suffisamment d'intérêt pour les enfants de cet âge,
- Manque de régularité de l'activité.

Il sera intéressant de faire une comparaison sur les 3 après-midi de 2025 et de voir si des enfants présents les lundis reviennent les samedis.

3.5. Petites vacances scolaires :

- Noël et Nouvel An :
 - mardi 02 janvier : loups-garous pour une nuit : 3 parties avec 4 enfants de plus de 6 ans
 - mercredi 03 janvier : échecs et backgammon : 4 parties réalisées d'échecs
 - parcours de motricité : environ 60 enfants ont profité de cet espace
 - plateau symbolique : Playmobil 123 ville
 - tapis de construction : Blockaroo
- Avril :
 - mardi 2 avril : 14h - 17h
 - mercredi 3 avril : 14h - 17h
 - jeudi 4 avril : 09h - 12h
 - vendredi 5 avril : fermée
 - samedi 6 avril : fermée
- Activités spéciales (Grande Salle) :
 - deux flippers mécaniques
 - une table de billard
 - des baby-foot
 - un jeu de fléchettes
 - une arcade numérique
- Octobre :
 - lundi 21 octobre : 14h-17h
 - mardi 22 octobre : 14h-17h
 - mercredi 23 octobre : 14h-17h
 - jeudi 24 octobre : 09h-12h

Au programme parcours de motricité, château gonflable et petits bricolages

Bilan : les vacances sont l'occasion de travailler en partenariat avec les autres structures du Manège en Ville. Ceci nécessite de la coordination et nous demande parfois de sortir de notre strict rôle de ludothécaire. Cependant les activités qui en ressortent offrent de la diversité à notre public et nous donnent une visibilité auprès des publics qui fréquentent nos partenaires.



4. Manège en Ville

4.1. Raison d'être du Manège en Ville :

« Nous privilégions le lien social, les échanges interculturels et intergénérationnels dans un espace convivial. Nous favorisons la créativité, les initiatives de la population et une dynamique du vivre ensemble, dans le respect de chacun, quelle que soit sa vulnérabilité. »

Mission commune :

- Stimuler les échanges et soutenir les initiatives ;
- Organiser et accueillir des activités et des manifestations socio-culturelles (fêtes, cours, formations, café-rencontres, etc.) ;
- Vivre des projets ensemble ;
- Mettre à disposition des espaces pour favoriser la rencontre et le partage.

La raison d'être du MeV est ce qui anime chacune des décisions prises afin que ce bâtiment devienne un lieu de vie au sein du quartier de la Vieille-Ville.

Les axes de force pour l'année 2024/2025 sont les suivants :

- Requestionner la problématique de la Rotonde avec les bénévoles et les professionnels afin que ce lieu puisse être un lieu convivial et plus proche de la vision du projet initial
- Continuer à grandir ensemble au sein du Manège
- Toujours plus de projets ensemble
- Axer l'année sur la prévention des écrans
- Finaliser la définition de ce que doit être un événement manège/annuel
- Poursuivre les moments conviviaux

4.2. Partenariats :

4.2.1. Mise en commun :

De locaux : en raison de la forte fréquentation de la ludothèque en période hivernale, l'espace de la Halte-jeux permet d'accueillir une trentaine de personnes supplémentaires. Ce lieu est géré par un·e ludothécaire de 10h30 à 12h30, horaires où la fréquentation est la plus importante.

Les locaux sont réservés du 13 janvier au 13 mars ainsi que du 2 novembre au 14 décembre.

Un échange avec les éducatrices a permis d'organiser au mieux le rangement des vendredi soir et samedi après-midi afin que le personnel de ménage de la Halte-Jeux ne soit pas impacté par cette utilisation supplémentaire.

- Local à St Antoine : la MQCC dispose d'un espace de stockage pour le matériel peu utilisé dans le bâtiment de l'école de St Antoine. Tout d'abord temporaire, cet espace est devenu définitif. En effet, la maison de quartier a donné son accord pour que 2 salles soient réservées pour la ludothèque. Il a fallu jusqu'au mois de novembre pour que le matériel en plastique, rangé dans des caisses fermées, soit entreposé au bon endroit.

- Espace de l'Association des Habitants du Centre et Vieille-Ville (AHCVV) : la ludothèque malgré un rangement optimal dans son dépôt au sous-sol s'est retrouvée dans l'obligation d'emprunter une partie du local de l'AHCVV. Cela a permis de ranger du mobilier inutilisé et/ou démonté (dinette, élément docteur, flipper, etc.).

De matériel : suite à un réaménagement de la ludothèque le 6 novembre, la Halte-Jeux a mis à disposition 2 tables octogonales ainsi que les assises afin d'augmenter le nombre d'enfants et d'adultes pouvant jouer à divers jeux de règles ou d'agencement (jeux d'encastrement ou puzzles).

Un gros module d'éveil a élu domicile dans notre espace durant plusieurs mois avant de repartir à la Halte-Jeux.

De personnel :

-de la ludothèque :

Les ludothécaires ont participé à de nombreuses activités, réunions ou événements du MeV ou pour l'une des 6 associations permanentes. Cela représente environ 75 heures à l'année.

	Heures
Ludothécaire D	10
Ludothécaire H	10
Ludothécaire G	5
Ludothécaire S	10
Ludothécaire V	5
Responsable	35

D'argent :

-participation aux frais d'achat du café : environ 400.-

-participation à des activités : environ 60.-

Atelier de fabrication de jeux en bois (340.-) dans le cadre de la semaine sans écran

4.2.2. Durant les mercredis après-midi :

Certains mercredis après-midi ont été l'occasion d'une mise en commun de compétences entre la HJ, la MQ et la ludo.

Au menu :

- Un atelier de cuisine, gâteau aux pommes et à la banane.
- Bricolage : peinture et stencil sur les fenêtres.
- Silhouettes de bonshommes en carton.

4.2.3. Durant les petites vacances scolaires :

- du 19 au 23 février : Maquillage et bricolage sur le thème du carnaval et défilé le jeudi pour tous et toutes dans leurs plus beaux déguisements. Espace de motricité.
- du 8 au 12 avril
 - o du lundi au jeudi : Espace motricité : de 14h à 16h
 - o lundi : 14h - 16h : décoration pots
 - o mardi : 14h - 16h : décoration œufs
 - o mercredi : 14h - 16h : ateliers cuisine
 - o vendredi : dès 14h30 : chasse aux œufs.

Des questions d'investissement se posent car la fréquentation pour les activités manuelles n'a pas été très importante (tout en mobilisant du personnel de chaque structure disposant de professionnel·le·s).

- du 21 au 25 octobre :
 - o du lundi au jeudi : Espace motricité + roulants de 14h à 16h
 - o mercredi : goûter. Quelques difficultés d'organisation avec la MQ qui utilisait aussi son espace pour le centre aéré.
- le 23 décembre : ouverture classique de la ludothèque

4.2.4. Evènements spéciaux :

- Semaine sans écran (du 22 au 28 avril) :

Afin de proposer des activités différentes de ce qui a pu se faire les années précédentes, des parties de Loups-garous (animées par un ludothécaire) et un atelier de fabrication en bois (organisé par « Autour d'un jeu ») ont été proposés.

Malheureusement, pour les premières, l'âge ne correspondait pas à la demande. En effet, les enfants entre 6 et 10 ans devaient être accompagnés contrairement à ceux âgés de plus de 10 ans et les parties n'ont pas pu se faire faute de participant·e·s. L'activité de fabrication en bois a été appréciée par le public. L'intervenant a toutefois indiqué quelques améliorations possible (la salle trop petite, mauvais fléchage, manque d'un listing, durée de réalisation trop longue) afin d'améliorer l'expérience pour les participants mais également pour l'intervenant.

Une ludothécaire devait proposer quelques grands jeux lors du brunch du dimanche midi. Mais celui-ci s'est transformé en goûter dans l'après-midi avant d'être finalement annulé en raison d'un manque de forces engagées du côté des membres de l'Association des Parents d'Élèves du Centre-Ville.

La question de la semaine sans écran sous la forme actuelle questionne et cela en raison de la place de plus en plus importante que prennent les écrans (la Rotonde est un lieu où ces derniers sont très présents et où personne n'est intervenu pour proposer de faire sans).



5. Ouvertures estivales

5.1. Préparation :



L'équipe est bien rodée et la préparation a été simplifiée par rapport aux années précédentes. Cela s'explique du fait qu'une grande partie du matériel extérieur pour les animations est déjà stockée dans un espace dont dispose la Maison de Quartier et qui se situe dans l'école St Antoine.

Il y a donc eu très peu de matériel à transporter ce qui permet un gain de temps important.

Deux nouveaux plateaux de mise en scène ont été créés permettant de faire des tournus et donc d'éviter la lassitude des enfants qui viennent régulièrement. Les jeux d'eau (bateau pirate, Aquaplay et pêche aux canards) ainsi que le bac à sable dinosaures sont des incontournables des animations extérieures. Les jeux de société (sélection réalisée par les ludothécaires en plus des classiques : croque carotte ; la course aux fromages, dobble, etc.) et d'adresse (Weykick, babyfoot pour 2 joueurs, spirobille, etc.) sont prévus pour les plus jeunes mais également pour attirer des enfants plus grands. Le résultat n'est pas encore à la hauteur des attentes mais l'augmentation du nombre d'adultes est plus importante que celle des enfants entre cet été et le précédent.

De même, le rangement est simplifié (même si l'accueil est fermé le dernier jour des vacances scolaires) car tout le matériel est déposé dans le local et ainsi le nettoyage et le rangement peut se faire au cours des jours suivants.

Cette année encore, la Ville a donné son accord pour la mise à disposition du préau durant le mois de septembre. Cela a permis de proposer des animations à l'extérieur le mercredi après-midi et le samedi matin.

5.2. Préau de l'école St Antoine :



Le préau de l'école St Antoine satisfait toujours autant les participants grâce à sa taille réduite, aux jeux déjà installés et à son entrée unique qui rassure les parents. D'autre part, lors des ouvertures, le préau est suffisamment ombragé dès 16h ce qui offre un espace agréable pour les plus jeunes.

Cette année, les chiffres de l'été sont légèrement plus importants que ceux de l'année dernière et cela probablement en raison d'une ouverture en extérieur (l'année précédente nous n'avions pas pu proposer d'animations dans le Préau) 560 enfants et 534 adultes (contre 526 et 483 en 2023).



5.3. Bilan :

Le local que la MQ nous permet d'utiliser est un avantage inestimable pour la préparation et le rangement. Nous avons pu cette année entrapercevoir les possibilités qu'il nous offre en matière d'options de propositions.

L'accueil en extérieur est plaisant pour les familles qui ne partent pas en vacances. L'espace permet au public de ne jamais se sentir oppressé par les autres usagers. Les jeux d'eau sont un *must have* pour les plus petits.



Seul hic : le soleil qui frappe encore fort en début d'été. Vers la fin de l'été il est plus bas au moment de l'ouverture. Quoi qu'il en soit, il ne serait pas judicieux d'accueillir en extérieur le matin.



6. Événements particuliers

6.1. Aménagement du prêt :

Le mardi 20 février, le projet d'aménagement du prêt à enfin été mené à son terme.

En effet, l'entreprise ayant déjà installé les armoires dans l'espace prêt est revenue afin de poser les nouvelles en symétrie des anciennes. Même si cela a coûté une certaine somme, la finalisation du prêt va permettre d'augmenter le nombre de jouets, principalement, et quelques jeux de société. Cela offrira aussi de nouveaux espaces de stockage pour du matériel de bureautique, des pièces de rechange et autres objets dont le public n'a pas l'utilité mais indispensable pour le travail des ludothécaires.

6.2. Paiement par Twint (28 mai) :

Afin de simplifier la gestion des achats lors de la journée du 8 juin, le Comité a validé la possibilité de procéder aux encaissements via Twint à condition que les coûts liés à ce mode de paiement ne soient pas assumés par la ludothèque. Il a donc été décidé de majorer de 2% le montant des prestations (abonnement et amende).

Cependant, il est difficile d'avoir un suivi précis car les informations reçues après chaque paiement n'indiquent pas quelle personne a payé ou n'aurait pas payé. C'est pour cela qu'il a été proposé au Comité de faire payer davantage par transaction (2,5% au lieu de 1,3%) et ainsi de pouvoir identifier les personnes ayant payé. Après une tentative, il semble que cette option ne soit pas plus pratique.

De plus, pour savoir plus rapidement qui a payé par ce mode de paiement, la fiche d'inscription a été adaptée en créant une case « paiement Twint ».

6.3. Journée vente (8 juin) :

Deux ventes étaient organisées en cette journée du 8 juin.

- Le vide-jeux était réservé aux enfants (seuls dès 10 ans ou accompagnés de leurs parents) et se déroulait de 14h à 16h. Les enfants pouvaient vendre des jeux de société, des jouets, des peluches et des cartes à collectionner (Pokémon, Yugi-oh, Magic l'assemblée, Lorcana, etc.). Les consoles et jeux-vidéo, les habits et les équipements sportifs (vélo, planche à roulettes, patins, etc.) n'étaient pas autorisés à la vente.

Cinq familles se sont inscrites mais seulement quatre étaient présentes. Il n'y avait pas de coût d'inscription afin d'encourager les enfants à venir faire du tri dans leurs jouets.

- La bourse aux jeux de société concernait uniquement les jeux de société et se déroulait de 19h à 23h. Contrairement au vide-jeux, où vendeurs et acheteurs se retrouvaient en même temps, ici les vendeurs déposaient leurs jeux et c'est la ludothèque qui s'occupait de la vente. Des frais d'organisation de 5.- francs étaient perçus par la ludothèque (pour un total de 25.- CHF).
- Une soirée jeux était également proposée en parallèle et même si officiellement Joca ne participait pas, de nombreux bénévoles de ce groupe ont participé à l'explication des jeux de société (ceux de la ludothèque). Ce fut l'occasion pour une soixantaine de joueurs de profiter des explications de jeux de société.

6.4. Renforcement de l'équipe (1^{er} septembre) :

Grâce à l'augmentation du temps de travail octroyé pour la seconde année consécutive, la ludothèque a fait le choix d'embaucher une nouvelle ludothécaire pour les horaires de toutes les petites vacances scolaires, du mois d'août ainsi que des soirées du vendredi.

Cela s'explique par les raisons suivantes :

- Il était compliqué de trouver une seule personne pour pallier les congés d'été des ludothécaires permanents. Il fallait donc bricoler avec plusieurs ludothécaires, ce qui n'était pas toujours évident.

- Durant les petites vacances, il a été tenté de confier à une ludothécaire l'organisation de la semaine. Cela pouvait concerner uniquement la ludothèque ou tout ou partie des associations du Manège en Ville. Le résultat n'a pas été forcément probant surtout lorsque la ludothécaire ne travaillait pas durant cette période.

- La ludothèque souhaite proposer des soirées jeux mais au vu de l'investissement en temps pour une très faible fréquentation, il a été décidé de ne plus en faire en 2024. Cependant, avec le temps supplémentaire accordé par la Ville et une personne ayant l'envie et le mandat d'organiser et de communiquer sur ces dernières, il a été proposé de reprendre durant l'année scolaire 2024/2025.

En plus de ces missions, pour un temps de travail de 12,5% (soit 5 heures par semaine), cette ludothécaire travaille les samedis matin permettant ainsi que chaque ludothécaire ait moins de samedis à travailler par année (14 au lieu de 16).

6.5. Journée Portes Ouvertes (28 septembre) :

6 Ludothécaires présents (+1 en arrêt)

3 Membres de la HJ

2 Membres du comité

2 Bénévoles

Espaces utilisés : Ludo, HJ, Rotonde, Grande Salle, Balcon, Terrasse (annulé pour mauvais temps), MQ, Prison pour dépôt

Temps d'animation : 10h-17h + soirée jeux 19h-23h (fin réelle à 22h15)

Animations proposées : Grand jeu POK, Train Brio géant, Stand éditeurs, Kapla, Initiation Lorcana, Initiation au jeu de rôle, Initiation au jeu de figurines, Peinture sur figurine, Tournois SWITCH, Escape box.

Fréquentation : N'ayant pas communiqué sur d'éventuelles activités pour les plus jeunes, nous avons eu moins de public et moins de public éloigné. Cependant nous avons eu quelques nouvelles inscriptions.

Même si certaines familles attendaient dès 9h30 (horaire d'ouverture habituel), il a fallu attendre 10h30 pour voir arriver le gros du public. Grâce à la multiplication des espaces, aucun n'a été surchargé.

Le jeu POK a eu un bon retour du public, bien qu'il ait été peu joué, le train Brio a eu du succès, les tables éditeur ont rencontré peu de public. Il a par ailleurs été difficile pour l'équipe de maîtriser l'ensemble des jeux.

Les réussites :

- Activités pour les grands variées.
- Espaces jamais surchargés.
- Kapla, peinture sur figurine et tournoi de SWITCH : un vrai succès.
- Aménagement du balcon avec des jeux en autonomie.
- L'aide de la HJ, Comité et bénévoles.

- Figurines et jeu de rôle adaptés pour accrocher un public de grands.
- Ne pas annoncer d'activité pour les petits, mais prévoir un accueil varié et de qualité.

A surveiller :

- Préparation des espaces plus en amont (sélection).
- Les tables éditeurs : maîtriser les jeux en amont.
- Horaires inadaptés pour les activités des grands : il aurait fallu commencer à 14h et finir vers 19h.
- Simultanéité d'activités pour les plus grands.
- Activités des grands un peu longues, ce qui impose de faire des choix.
- Rangement de la HJ.
- Location de jeux à l'AGL à faire plus en amont (report sur Veyrier car AGL ne trouvait plus son matériel).
- Choix des activités sur les mezzanines.
- Réfléchir comment mobiliser le comité (horaires ? missions ? souhaits ?).
- Moins de petits (pas d'activité spécifique) et peu de grands en plus (pas encore identifiée comme ludo pour les grands).

A éviter :

- Soirée jeux après une journée chargée.

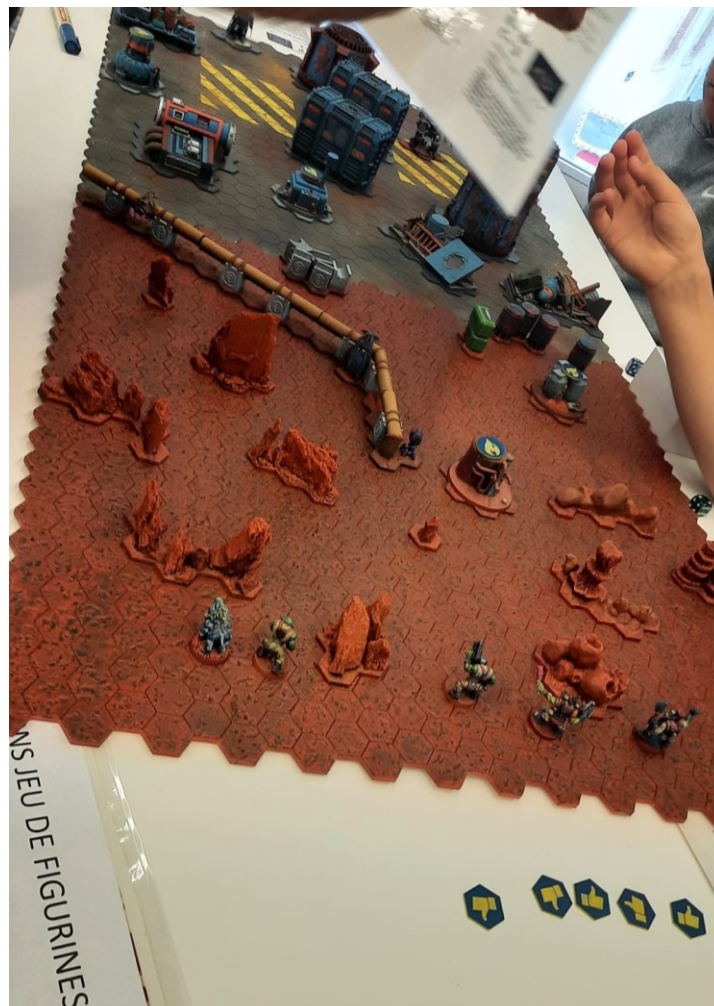
Intervention POK, escape box et Lorcana chères pour peu de participants.



6.6. Journée vente (9 novembre) :

Deux ventes étaient organisées en cette journée du 9 novembre.

- Le vide-jouets (le nom a été changé afin d'être plus compréhensible par les adultes) était réservé aux enfants et se déroulait de 14h à 17h. Les enfants pouvaient y vendre les mêmes articles que lors de la première édition.
Une famille s'est inscrite et était présente. Il n'y avait pas de coût d'inscription afin d'encourager les enfants à venir faire du tri dans leurs jouets.
Il y a eu moins de monde présent pour cette seconde édition. La question de renouveler cette animation n'est pas forcément une priorité car cela engage de nombreuses heures de travail pour une participation très faible.
- La bourse aux jeux de société se déroulait de 19h à 23h avec un fonctionnement quasiment similaire à deux différences près : le lieu de vente était séparé du lieu de jeu et les frais d'organisation ont été augmentés et basés sur un pourcentage (10%) et cela afin d'avoir une certaine équité entre tous les vendeurs quel que soit le montant de leur vente.
- Pour cette seconde édition, Joca était d'accord d'être partenaire de la soirée à la condition d'avoir des lieux séparés pour jouer et vendre (et éviter que des personnes partent avec leurs jeux). C'est ainsi que la Grande Salle au 1^{er} étage était dédiée au jeu tandis que la salle de la Maison de Quartier au 2^{ème} étage permettait d'acheter les jeux de société.



7. Commissions, Formations

7.1. Commission classification

Dalila ainsi que deux ludothécaires de la Marelle et du Petit Saconnex participent à cette commission. Romain puis Guillaume font le lien entre cette commission et les responsables.

Elle a pour vocation d'harmoniser la classification des jeux dans les ludothèques et surtout, dans le logiciel commun.

Elle a établi un protocole afin que, dans la mesure du possible, les ludothécaires règlent eux-mêmes leurs désaccords. Malgré tout, nombre de points restent à trancher. C'est ce que fait la commission.

Elle prévoit de se réunir tous les mois en fonction des besoins du moment.

En 2024, une adresse mail a été créée par Romain et 5 réunions ont eu lieu. Elles ont permis de traiter 14 jeux ou jouets.

7.2. Enjeux affectifs du jeu vidéo à tout âge (26 février) :

Guillaume participe à la conférence animée par Marion Haza.

Elle développe en premier lieux les enjeux positifs liés aux jeux-vidéo : aspect sensoriel, esthétique, narratifs...

Elle fait ensuite le parallèle entre le fait que l'adolescent perd le contrôle dans son expérience de vie et que le jeu-vidéo lui permet d'être en pleine maîtrise.

Elle souligne sans contestation possible que lors du confinement les jeux-vidéo ont été un moyen de rester en contact entre pairs, qu'ils sont un moyen de défense contre la solitude morbide.

Elle expose ensuite 4 exemples :

- un enfant qui rejoue symboliquement ses relations avec sa famille en élevant des dragons.

- un ado qui prend conscience des enjeux du monde réel, notamment la pollution en arpentant un monde fictif.

- un ado qui projette sa vision de son corps changeant sur un avatar multi morphe.

- des anciens dans un EPADH qui investissent le jeu-vidéo au point de gagner une compétition nationale et, par la même occasion, se valorisent, se dépassent, se racontent et créent du lien entre eux et entre générations.

Lors des questions du public, elle explique qu'elle-même ne finit pas systématiquement les jeux qu'elle propose : l'expérience lui permet d'avoir une idée du jeu et de ses qualités en quelques temps de jeu.

Elle explique que sa sélection de jeux se fait à la fois par l'âge de l'enfant et un système de classification qui restera mystérieux.

7.3. Formation des nouveaux collaborateurs (22 et 25 mars) :

Guillaume participe à la traditionnelle formation des nouveaux collaborateurs de la FASE. Deux jours permettant de comprendre le fonctionnement de la FASE. Malheureusement la formation est surtout orientée pour les animateurs et moniteurs et peu pour les ludothécaires.

7.4. Gouvernance Partagée (mai et octobre) :

La formation des responsables de Ludothèque s'est achevée le mardi 15 octobre.

7.5. Gestion et la résolution de conflits entre pairs et avec les adultes (4 novembre)

Sara participe à la formation.

L'objet de la formation a été la gestion et résolution des conflits entre pairs (ado et pré-ado) et les conflits avec les adultes.

Le conflit est généré du fait que les attentes sont déçues. Le comportement ne correspond pas à ce qui était imaginé.

Deux modèles de gestion des conflits ont été abordés :

- un modèle de gestion systématique selon l'école californienne de Palo Alto
- la méthode « Litigare fa bene » (se disputer c'est bien) conçue par le pédagogue Daniele Novara.

Pour l'école Palo Alto, il faut analyser le conflit d'un point de vue de la relation qui s'instaure en soi (conflit individuel) et avec les autres (conflit interpersonnel).

-le conflit individuel concerne une situation ou une problématique qui se répète et qui serait à résoudre. D'abord, la personne se questionne sur : « comment se manifeste le problème » et ensuite elle liste les comportements adoptés pour essayer de résoudre le conflit et le résultat obtenu.

-le conflit interpersonnel concerne deux types de relations :

Les relations symétriques : les personnes se positionnent au même niveau, c'est-à-dire ils se considèrent comme des pairs et donc cela indique un plan d'égalité entre les interlocuteurs. Par exemple, chacun pense avoir raison en culpabilisant l'autre.

La relation complémentaire : les personnes se positionnent dans des rôles différents (dominant/autoritaire – dominé/passif/subordonné). Des exemples sont le harcèlement, l'intimidation, le mobbing et la violence conjugale.

Le harcèlement est un ensemble de relations redondantes qui génère une souffrance extrême chez l'enfant harcelé. Dans le contexte de harcèlement, l'harceleur frappe ou fait subir de la violence physique ou verbale à la personne qui se trouve dans une situation très vulnérable, une vulnérabilité qu'on pourrait définir comme étant une fragilité repérable par une posture ou par une façon d'être.

Selon la thérapeute Emmanuelle Pichet, la sanction n'a pas d'impact sur l'harceleur mais en accroît son sentiment de toute puissance. Il faut apprendre aux enfants victimes d'une agression à savoir se défendre en écoutant leur souffrance et en proposant des outils concrets (flèche de résistance) pour savoir répondre à cela.

Daniele Novara est du même avis : l'adulte ne doit pas intervenir dans les conflits entre enfants. À son avis les conflits sont considérés comme des occasions de confrontation et l'intervention d'un adulte empêche les enfants de trouver tous seuls une solution au conflit.

Sa méthode consiste à faire deux pas en avant et deux pas en arrière :

-le premier pas avant est de faire parler les enfants entre eux pour entendre la version des faits de chacun. En ce cas il ne faut pas appuyer ni l'un ni l'autre, mais il faut faciliter la recherche d'un accord par le moyen d'une expression verbale, écrite ou graphique (par la réalisation d'un dessin, par exemple).

Une des propositions fournies est « l'attitude déraisonnable » afin de passer les interlocuteurs en position raisonnable. Des exemples de propos à prononcer peuvent être « vous ne vous êtes pas assez battus, vous en avez tellement besoin » ou « continuez à vous disputer, je pars et je reviens quand vous aurez terminé », etc.

Une autre proposition est celle de « l'attention cachée » qui consiste à injecter des éléments positifs qui veulent faire changer l'image qu'on a de l'autre.

Une dernière proposition consiste à donner aux enfants un délai et un lieu pour discuter et trouver une solution.

-le premier pas en arrière est de ne pas chercher un coupable parce qu'il n'en a pas et le deuxième et de ne pas donner de solution à la dispute. Il n'existe pas de réponse juste mais une capacité à gérer le conflit.

La ludothécaire a beaucoup apprécié la partie théorique et moins la pratique parce que les solutions aux situations problématiques fournies n'ont pas été pertinentes et cohérentes. Par contre, elle a trouvé très enrichissant les retours d'expérience apportés par les autres participants.

7.6. Formation Parentalité (12 et 13 décembre) :

Sara et Guillaume participent.

Le jeu dans le soutien à la fonction parentale

La parentalité est un terme qui recoupe plusieurs notions, il est un néologisme qui trouve sa source dans la traduction de parenthood introduit dans les années 50 par le psychanalyste Paul Racamier pour évoquer la crise psychique entraînée par la naissance d'un enfant.

Il est un processus dynamique d'interaction entre parent et enfant.

Le terme a eu une évolution rapide due à des nouvelles formes de famille.

De nos jours ce terme renvoie à l'ensemble des capacités qui devraient être mobilisées par les parents ou figures d'attachement (et ce quelle que soit leur situation matrimoniale) pour bien élever leurs enfants.

La fonction parentale s'articule autour de trois axes :

- **l'exercice de la parentalité**: ce sont les aspects juridiques, les droits et les devoirs de la parenté et de la filiation.

- **l'expérience de la parentalité** : désigne l'expérience subjective du fait de devenir parent et de remplir des rôles parentaux.

- **la pratique de la parentalité**: sont les tâches quotidiennes que les parents ou figures d'attachement ont à remplir auprès de l'enfant (soin physique aussi psychique, éducation et transmission de valeurs).

Durant le cours, nous avons donné une définition du terme parentalité par des jeux de groupe. Avec un jeu de cartes nous avons composé les différents types de familles (monoparentale, adoptive, homoparentale, etc.). Avec un guide des ludothèques de la ville de Genève, nous avons extrait les attentes politiques liées à la parentalité. Un jeu qui a plu à la plupart des participant·e·s consistait à expliquer un modèle LEGO aux collègues qui étaient assis derrière nous afin de pouvoir le reproduire. Ce jeu nous a permis de comprendre l'importance de la communication et de la manière dont l'information que nous transmettons est reçue et comprise. Ce point est très important au moment où nous expliquons les règles des jeux de société.

Notre rôle d'accompagnateur·trice·s des parents dans leur fonction parentale ne se limite pas seulement au jeu (gérer le fond de jeux, garantir un cadre autour du jeu, penser à l'aménagement de l'espace et à l'offre de jeu sur place) mais comporte aussi un aspect social (accueil, connaissance des attentes du public et de leur besoins).

On doit se demander pourquoi les familles, les enfants viennent à la ludothèque :

- Besoin de temps pour soi-même,
- Moments de détente autour du jeu,
- Parce qu'ils aiment jouer,
- Pour socialiser et rencontrer leurs pairs.

Dans notre rôle autour du jeu nous pouvons assumer trois postures :

- **Laisser jouer** : Être en retrait et observer son public en jeu (répondre à la sollicitation du public, on remet en place, on réajuste).

- **Faire jouer** : proposer et animer l'ensemble du jeu.

- Donner à jouer** : proposer des jeux à son public et lui permettre de jouer dans une autonomie relative.
- Jouer avec** : Entrer dans le jeu et jouer avec le public.

Enfin, nous avons essayé de trouver des solutions aux différents problèmes qui se présentent avec le public de la ludothèque. Un exemple est celui d'une mère qui vient exclusivement passer son temps pour réaliser un puzzle à la ludothèque des Eaux-Vives. En agissant de la sorte, elle oublie son enfant. Les possibles solutions trouvées sont de fournir un jeu d'exercice sensoriel ou une poupée à l'enfant, changer la position du puzzle en le mettant dans un autre emplacement où la mère peut observer sa fille jouer. Mettre en place un puzzle avec moins de pièces ou encore de discuter poliment avec la mère et lui faire comprendre qu'elle doit dédier aussi du temps à son enfant.

Un autre exemple est celui d'une mère qui n'aime pas perdre. De possibles solutions sont de proposer des jeux coopératifs et de hasard.

8. Remerciements

Le comité remercie vivement toutes et tous les ludothécaires qui se sont investis tout au long de l'année et qui ont permis la bonne marche de la ludothèque. Nos remerciements vont aussi à Fatima Gomez qui, année après année, est toujours là, fidèle au poste, pour le nettoyage des locaux, tâche indispensable au bien-être du public.

Le comité, l'équipe des ludothécaires et les bénévoles remercient la Ville de Genève qui, en maintenant ses subventions et d'autres facilités, est consciente du rôle que jouent les ludothèques auprès de la population et dans la vie des quartiers.

Le comité remercie également toutes les personnes qui soutiennent de près ou de loin l'action de la ludothèque : les usagères et usagers, ainsi que les nombreux partenaires avec qui la ludothèque collabore et notamment la Maison de quartier Chausse-Coq, l'Association des Habitants du Centre et Vieille-Ville (AHCVV), la Madeleine des Enfants, l'association des Restaurants Scolaires Cité-Rive, l'Association des Parents d'Élèves du Centre-Ville (APECV), le personnel éducatif des écoles Contamines, Ferdinand Hodler, Micheli du-Crest et Saint-Antoine et enfin le personnel du Giap des écoles de Ferdinand Hodler, Micheli du-Crest et Saint-Antoine.

“L'enfant qui ne joue pas, n'est pas un enfant. Mais l'homme qui ne joue pas, a perdu à jamais l'enfant qui vivait en lui et qui lui manquera beaucoup”
Pablo Neruda