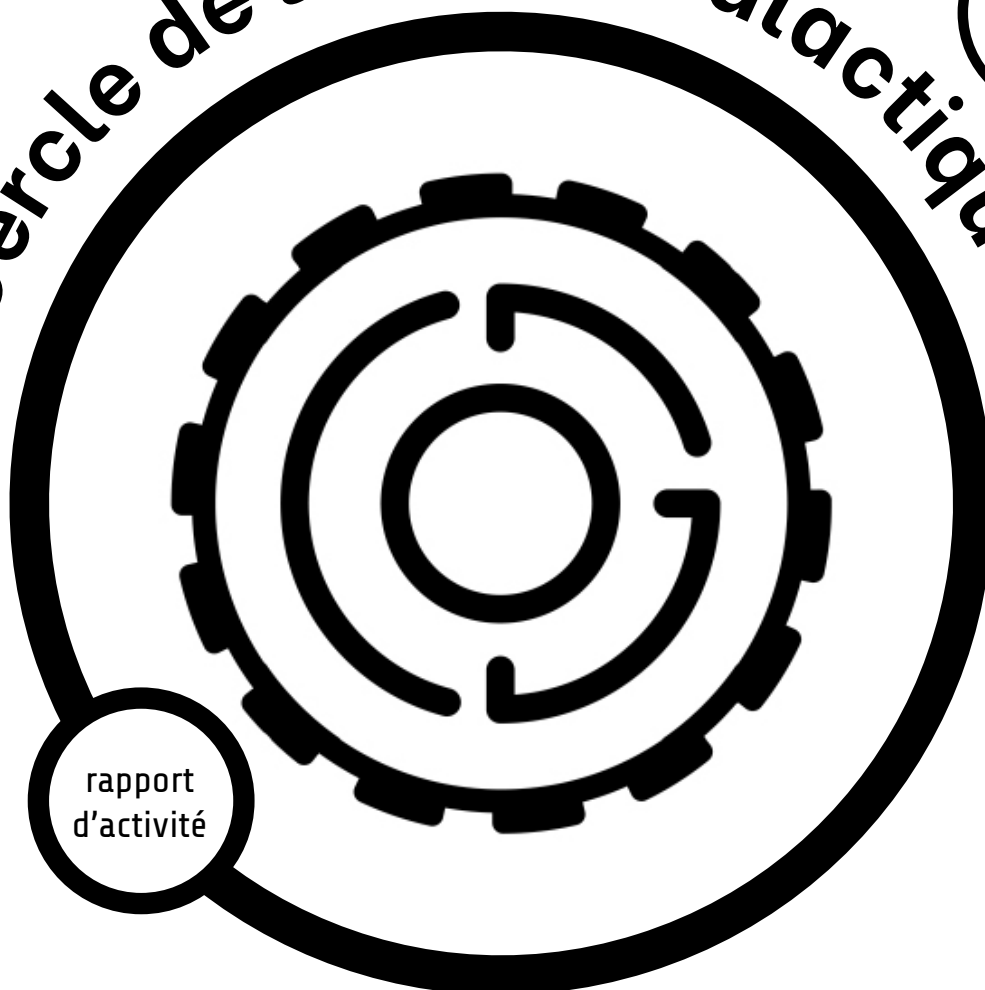


# Le Cercle de l'Orbite Galactique

20  
24

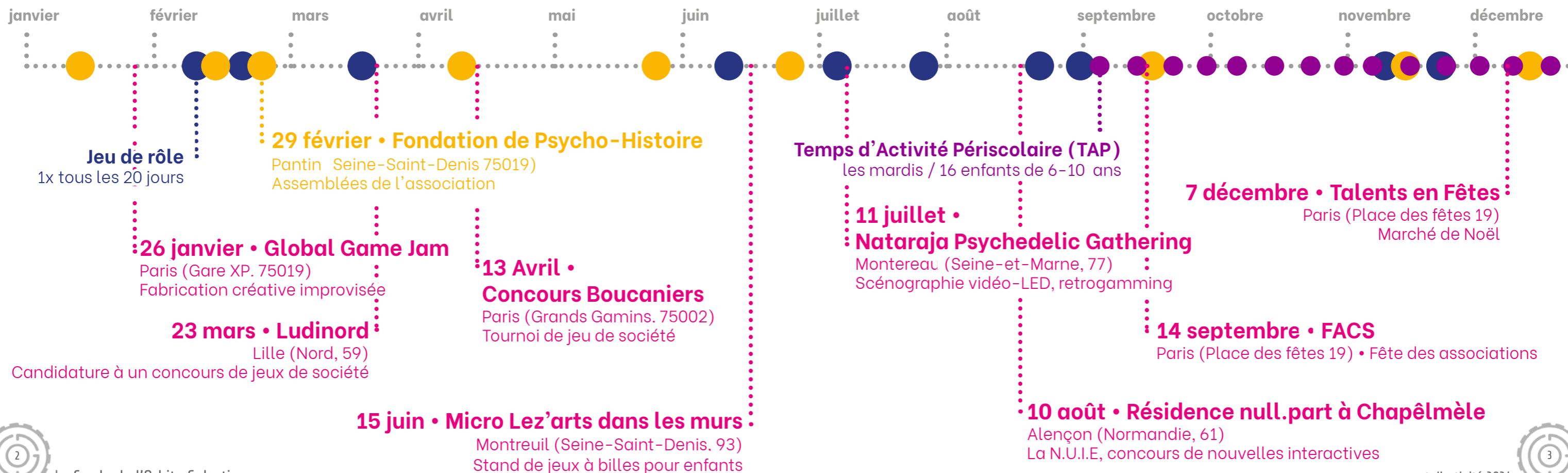
rapport  
d'activité



# INTRODUCTION

**Le Cercle de l'Orbite Galactique** est une association d'intérêt général. Après plus de 2 ans d'activité, nous menons plusieurs projets gratuits et ouverts au public : la Global Game Jam, la Nuit Des Univers Interactifs en Écriture, un appel à projet pour le parrainage d'un prototype de jeu, la production de contenus audiovisuels, l'animation d'une communauté en ligne, la constitution d'une ludothèque empruntable et le lancement d'**un sondage d'opinion sur l'I.A.**; le tout financé par les prestations artistiques des membres.

- p.2 INTRODUCTION
- p.4 FONCTIONNEMENT & PHILOSOPHIE
- p.6 PRODUCTION & ATELIER  
spectacles • vidéos • activités • publications
- p.10 LES PROJETS DES MEMBRES DU CERCLE  
• créations artistiques • événements numériques • appel à projet • concours d'écriture • ludothèque
- p.19 PERSPECTIVES 2025
- p.20 BILAN COMPTABLE



# FONCTIONNEMENT & PHILOSOPHIE

Le C.O.G veut porter la vision du jeu comme art mettant l'**humain** au centre de l'œuvre.

Le C.O.G est une expérience de **science-fiction, un laboratoire et un atelier** : un cercle de créatifs indépendants se rencontrant pour des projets et des événements, mais aussi une communauté de discussion, de réflexion et de création sur le monde de **l'art ludique et numérique** contemporain.

**nos valeurs**

gratuité, accessibilité, inclusion, projets artistiques collaboratifs et participatifs esprit "open source", éducation populaire, low tech, innovation technique et logiciels libres, optimisme et passion, environnement, recyclage art, techniques et histoire

**nos compétences**

vidéo, musique, aquarelle, graphisme, design, animation, médiation, photographie, 3D, programmation, peinture, sculpture, éclairage, scénographie, narration, ludification, écriture, animation, réparation.

L'association a pour vocation faire la promotion de la pratique artistique par des événements **ouverts et créateurs de lien social**.

Nous voulons fédérer les artistes, éditer les créateurs, organiser des événements, diffuser des réalisations, agir dans le domaine culturel et social des **arts ludiques, numériques, musicaux, visuels, vidéo, littéraires et plastiques**.

Le C.O.G constitue une **ludothèque de jeux rares, une production numérique et un atelier de fabrication**, utiles aussi bien pour la création multimédia que le développement de jeux. Le matériel mis en commun a pour objectif de servir les différents projets artistiques des membres.

**Le bureau**



Passionnés par les mondes de l'imaginaire, Maxime J. Richard, alias Lux Felicis, fonde le C.O.G en **octobre 2022** avec Zacharie Boubli et Roman Vinçon.

Ils sont rejoints par **6 bénévoles**, qui reçoivent pour 2025 le titre de Stratèges du Cercle de l'Orbite Galactique pour leur services rendus :

- Rozetta, artiste numérique et photographe,
- Mayaphosa, artiste plasticienne,
- Vincent, animateur et illustrateur,



- AuriOn, musicien,
- Mr K. anonymous,
- Klaire, créatrice et antiquaire de jeux.

L'association compte **3 nouveaux membres adhérents**, réguliers et proches des activités, 10 bénévoles ponctuels (événements et ateliers) et une centaine de membres sur notre plateforme de discussion Discord.



Le Conseil de Fondation (assemblée générale) a lieu tous les 2 mois, afin de suivre l'évolution des différents projets menés.

En 2024, **400 membres sympathisants** ont pu profiter des événements organisés gratuitement par le C.O.G.

Le site internet est régulièrement alimenté en tutoriels et articles, ressources documentaires. Il héberge aussi le catalogue de la ludothèque, **des jeux en print and play** ainsi qu'une boutique en ligne. La comptabilité en ligne est accessible aux membres intéressés.

**www.lecog.fr** : le site avec les articles et les ressources libres

**ludotheque.lecog.fr** : les jeux disponibles à l'emprunt

**boutique.lecog.fr** : les différents produits fabriqués à l'atelier

**compta.lecog.fr** : les informations comptable accessibles aux membres

stratégie de développement

# PRODUCTION NUMÉRIQUE



La production numérique du C.O.G a pour objet de mettre en commun du **matériel et des logiciels** permettant de fabriquer différents produits : films, jeux vidéos, animations, installations multimédia.

Nous voulons promouvoir la **culture du logiciel libre** et orientons notre production dans ce sens, dans le choix des fabricants et des développeurs. L'objectif final est de faciliter la fabrication numérique, la communication autour des projets du C.O.G et de permettre la création hors des sentiers de l'industrie, par la mutualisation des outils de production numérique.

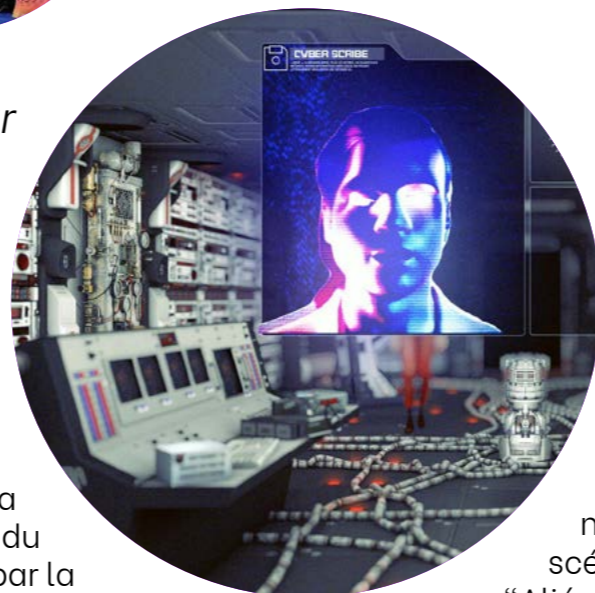
Cette production permet de facturer des prestations numériques à différents partenaires de l'association aux objectifs parallèles (Le Conservatoire des Arts et Métiers, Nataraja, Digital Africa, Otto Bis...).

La production est accessible aux membres du Cercle. Pour le moment, **elle nécessite le prêt du matériel des bénévoles** pour fonctionner, tels que des cameras, ordinateurs, vidéo-projecteurs, etc...



**Chaîne Youtube:**  
 tutoriels • performances  
 tables rondes • installations  
 lectures • parties de jeux  
 3 films documentaires  
*Histoires et Mémoire*  
 41 livestreams  
 de retrogaming

3 756 abonnés • 600k vues • 117k heures de visionnage • 200 vidéos



projets artistiques

# SPECTACLES, ÉVÈNEMENTS, VIDÉOS, JEUX

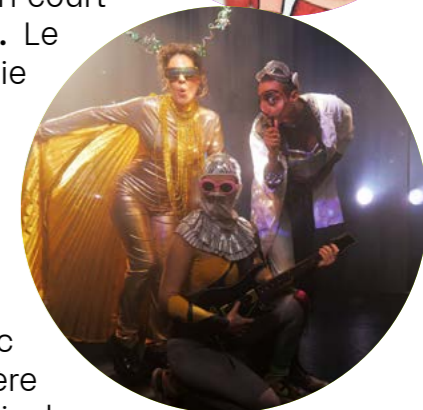


Les artistes du C.O.G joignent leurs talents et imaginaires pour réaliser des créations lumineuses et futuristes.

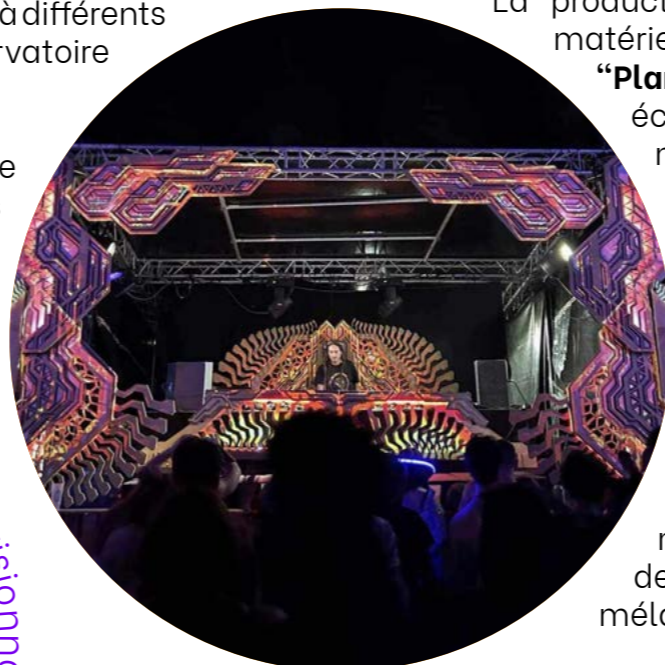
La production permet de fabriquer des films documentaires, comme pour la série **"Histoires & Mémoire"**, une série de journaux de voyages d'autofiction questionnant les voyageurs sur la route du C.O.G. Mais en 2024, elle a aussi permis de créer un court métrage de science-fiction d'animation, **"Obéron"**. Le scénario est l'adaptation d'une nouvelle de l'anthologie "Aliénation" aux éditions Portejoie.



La production a aussi pu contribuer techniquement et matériellement sur des projets de spectacles vivants. **"Planète Pas Nette"**, est un spectacle audiovisuel écoféministe pour jeune public, à la scénographie numérique, produit par Rozetta, et écrit avec Djim.A.Djim et Lakēsabē. Le C.O.G constitue et gère aussi une ludothèque de jeux en ligne pour en faire la promotion et l'exploitation numérique.



**Nataraja** est une association qui fait résonner la culture musicale de la scène trance psychédélique. La scénographie est réalisée par Isomorphik (bois, découpe lazer). Pour le festival de l'été 2024, c'est le C.O.G qui s'occupe du vidéo-LED mapping de la scène Alternative, augmentée d'un dispositif LED audio-réactif conçu par Lux Felicis. Le motion-design est fait par LuxFelicis, Rozetta, Mr.K et Isomorphik. Trois nuit de spectacle en direct au festival en contrôlant le vaisseau via un réseau de mélange vidéo.



# ATELIER DE FABRICATION

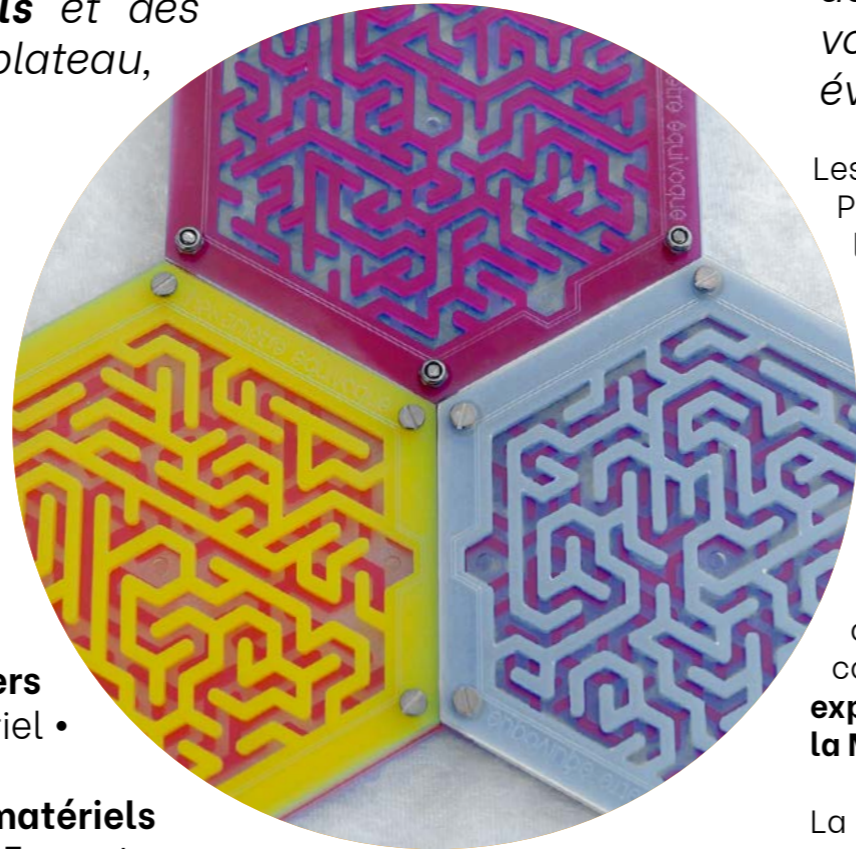
Pour les projets de création du C.O.G, il est indispensable de posséder des **outils** et des **matériaux** consommables : jeux de plateau, scénographie, accessoires, peinture...

Nous organisons des ateliers de fabrication artistique, ouverts de façon informelle aux membres ou lors de cadres institutionnels. L'acquisition de moyens de production, comme des machines, doit permettre de développer des **projets collaboratifs sur le long terme**. Cela demanderait d'organiser un espace de stockage et de construction adapté.

**Fréquence des ateliers**  
bimestriel •

### Achats matériels

jetons • plexiglas • bois MDF • carton  
machines à badges 25mm • 56mm • 88mm  
billes en acier • sabliers • dès • élastiques  
cartons • peinture • tissus • corde • papier  
transformateurs électriques • routeur WIFI  
câble électrique • ESP-8266 • LED WS281B



# ACTIVITÉS, BOUTIQUE, PUBLICATIONS



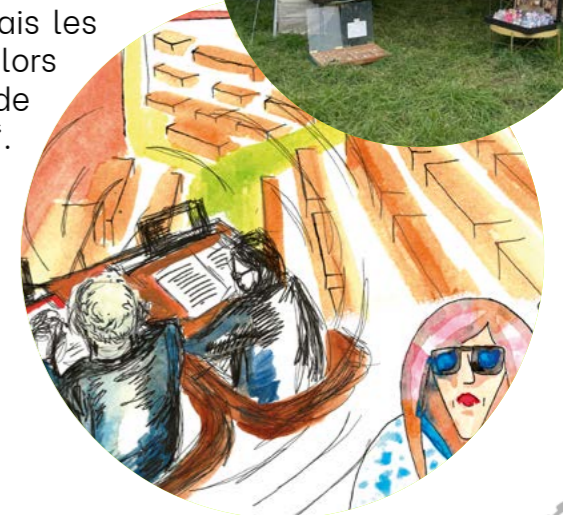
Après avoir déménagé à la Maison du Combattant, de la Vie Associative et Citoyenne du 19e, le C.O.G voyage pour vendre ses jeux, d'événement en événement, et raconte son périple.

Les ateliers "L'Événement des Horizons", en Temps d'Activité Périscolaire à l'école Armand Carel (Paris 19), organisés tous les mardis de 14h20 à 16h30 jusqu'en juin 2025, ont déjà accueilli **16 élèves de CE1 et CM1**, encadrés par Rozetta, avec Mayaphosa, et subventionné par la **Mairie de Paris**. Les activités combinent exploration artistique et expression personnelle, visant à **favoriser la confiance, l'autonomie et l'entraide**.

Les enfants ont expérimenté la peinture en musique. Des expérimentations graphiques par groupes, guidées par des consignes et rythmes musicaux, ont approfondi leur créativité et leur concentration. Une séance d'accrochage collectif a mis en lumière leurs réalisations lors d'**une exposition, inaugurée par un vernissage avec les parents à la MACVAC**, nouveau siège social du C.O.G, le 18 décembre.

La boutique en ligne est encore peu active, mais les produits artisanaux de l'atelier ont pu se vendre lors de différents événements, comme au festival de Nataraja, ou le marché de Noël "Talents en Fêtes".

A cette occasion, une nouvelle publication est apparue: **la Gazette du C.O.G**, un journal de voyage à l'aquarelle en format pliable, dont trois numéros sont déjà parus, illustrés par Lux Felicis et Mayaphosa.

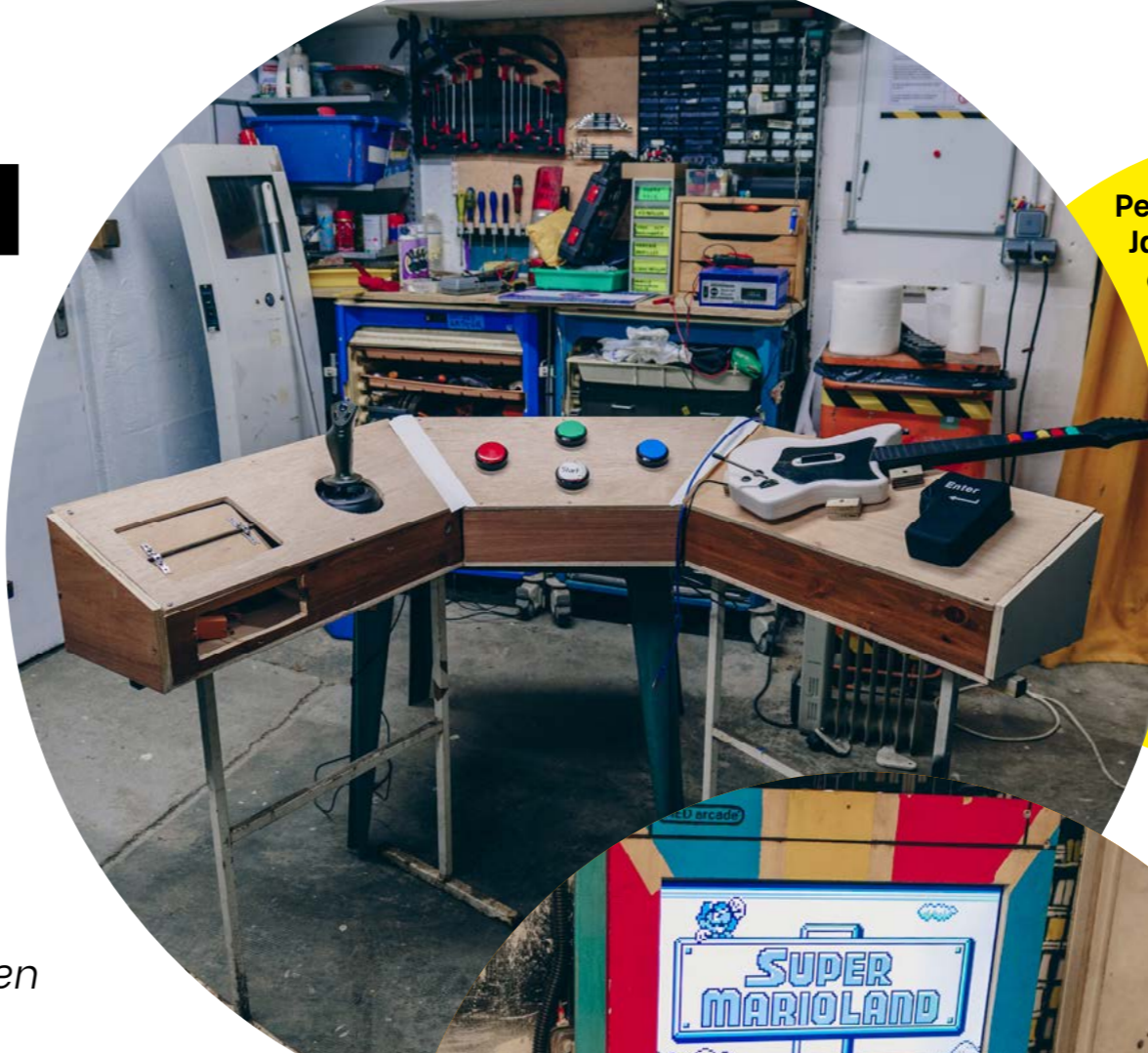


événements non lucratifs

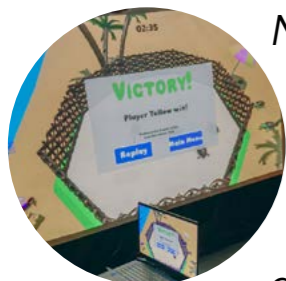
# GLOBAL GAME JAM EXPÉRIMENTALE

Gare eXPérimentale  
du 22 au 28 janvier 2024

## marathon de création de jeux



Pendant la Game Jam, l'association organise une régie à prix libre avec des plats vegan fait maison, des casse-croûtes et du café à volonté. Lors de l'événement, plusieurs stands de rétro gaming permettent aux participants de s'aérer l'esprit. En 2022 la Jam avait accueilli une exposition d'art numérique.



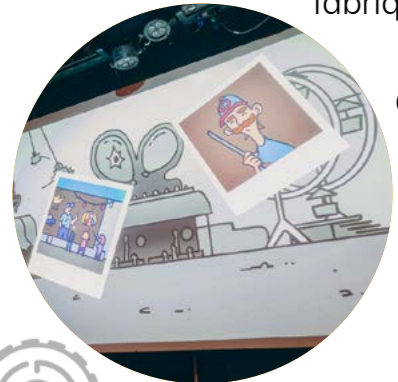
Notre **Game Jam** s'est déroulée à la Gare eXPérimentale (Paris 19), réunissant des franciliens de tout âge, **créatifs ou techniciens, écrivains, musiciens, game-designers...** Des amateurs et professionnels en quête de défis collaboratifs.



Le concours consiste à fabriquer des jeux en 48 heures avec des équipes formées au début de la Jam. Nous offrons des prix en dotations culturelles aux plus inventifs, afin de favoriser la création avant-gardiste et expérimentale: prix du public, prix eXPérimental, prix du plus bizarre.

Nous étions 31 participants et 3 bénévoles, réunis en réel, pour fabriquer 9 projets de jeux sur le thème « Fais moi rire » ; aussi bien des jeux vidéo que des jeux de société.

Le dimanche soir a eu lieu la démo des jeux fabriqués par les différents groupe lors d'une restitution ouverte aux invités. Après l'événement, l'association a proposé le 21 février à la Gare XP, une restitution ouverte au public de tous les jeux "hybrides" fabriqués par les équipes d'Île de France.



Cette Jam s'inscrit dans l'organisation mondiale de la Global Game Jam, qui donne un thème chaque année et partage les jeux créés sous licence de logiciel libre. Un des objectif pour les prochaines éditions est de produire un livestream pendant l'événement.



### Dans les « game jam », des passionnés développent des jeux vidéo en un temps record

SPEEDRUN - Chaque année, des développeurs amateurs relèvent le défi de la Global Gam Jam : développer un jeu vidéo en quarante-huit heures

Les + lus Les + lus High-Tech

- 1** **INSULTE**  
Devant des donateurs, Joe Biden traite Vladimir Poutine de « FDP singé »
- 2** **MOUÏRIE**  
Washington ironise sur la voiture russe offerte par Poutine à Kim Jong-un
- 3** **TEMOIGNAGE**  
Une élèveuse de chèvres sarreloiteuse voit sa cagnotte en ligne s'envoler

Thèmes et personnes ont participé à la game jam organisée à la Gare expérimentale - G. Moussier / 20 Minutes / 20 Minutes / 20 Minutes

Quentin Meunier  
Publié le 28/01/2024 à 17h00

Mise à disposition ou bénévolat	Valorisation
<b>Lieu de Jam :</b> 100m² x3 jours Gare XP, 18 bld Serrurier : Gare eXPérimentale	500€x3
<b>Bénévole du C.O.G</b> x2 <b>Bénévole de la Gare</b>	100€ x 12 100€ x 6
<b>Dotations culturelles des prix :</b> Hachette, Éditions Le Grimoire, Le C.O.G	100€
<b>Caméra :</b> Olympus <b>Rozetta</b> 1x	250€
<b>Total :</b>	<b>3650€</b>

événements non lucratifs

# NUIT DES UNIVERS INTERACTIFS EN ÉCRITURE

résidence null.part à la Chapêlmêle



[lecog.fr/la-nuie](http://lecog.fr/la-nuie)

**concours nocturne d'écriture interactive**

La deuxième édition de la Nuit des Univers Interactifs en Écriture, **La N.U.I.E 2024** a eu lieu dans la nuit du samedi 10 au dimanche 11 août 2024 sur le site des Petits Châtelets à Alençon (59, Nord) tenu par l'association culturelle alternative Chapêlmêle, lors de la résidence du collectif d'artistes null.part.

Il a fallu respecter la penta-contrainte révélée progressivement durant les trois semaines précédant la nuit du concours. Les auteurs ont 12h pour finaliser leur texte. La lecture doit durer 30 minutes maximum, et ne doit pas être linéaire, l'écriture doit être interactive.

D'abord un thème à interpréter et un type d'interaction à proposer au lecteur; puis le samedi 10 août à 20h, 12h avant la fin du concours : un accessoire principal, une phrase qui doit être dite 3 fois, un personnage donnant un choix binaire précis. Il est possible de travailler à plusieurs ou d'utiliser des textes écrits auparavant.

Le comité de lecture était composé de

**Roman Vinçon** (Président du comité), **Armandine Chasle** (Maîtresse de Cérémonie), **BenyDanette** (Gagnant N.U.I.E 23), **Pierre Gévart** (Auteur et Éditeur), **Olivier Portejoie** (Éditeur), **Enka Blanchard** (Autrice et Chercheuse), et **Paule-Hélène Chebath** (Actrice et prof de théâtre).

A l'issue des délibérations ont été décernés 4 prix ainsi que le prix du public. Les dotations sont des ouvrages offerts par les Éditions Hachette et Portejoie, l'association PhilÔjeux et le Cercle de l'Orbite Galactique.

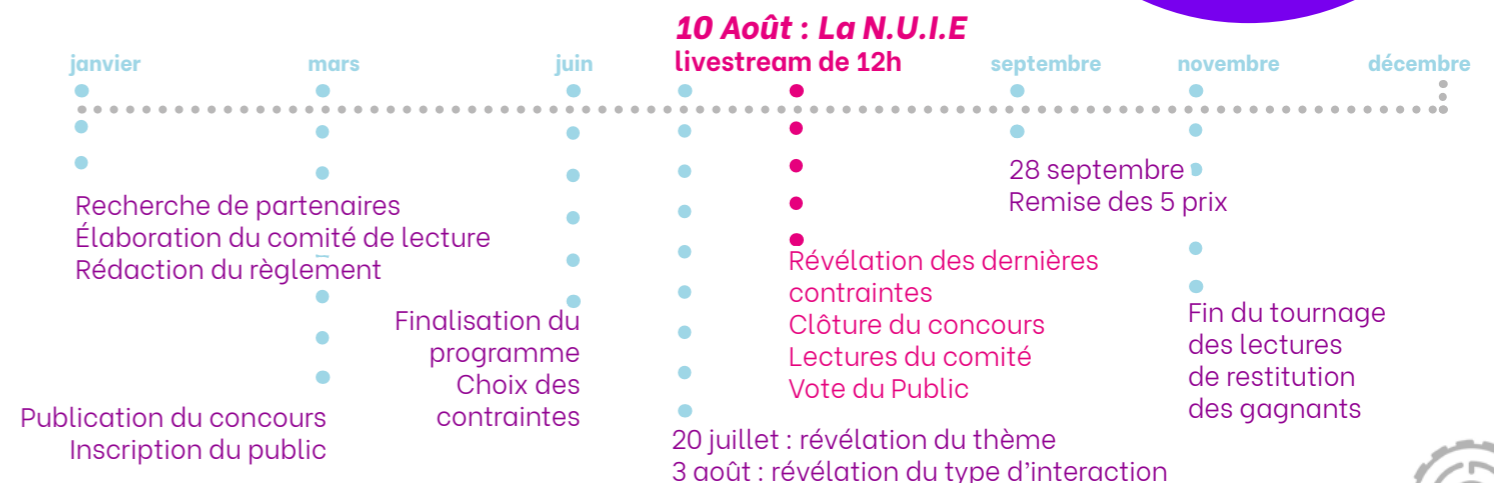
44 inscrits  
5 à Paris  
10 en Île de France  
2 Belges et 2 Suisses

10 nouvelles rendues  
400 spectateurs connectés

Mise à disposition ou bénévolat	Valorisation
<b>Technicien Vidéo : Lux Felicis et Rozetta</b> 12h de livestream	500€ x 2
<b>Animatrice Culturelle : Armandine</b> 12h de livestream	300€ x 1
<b>Performeuse Artistique :</b> Illustration <b>Chiron</b> Musique <b>douleur2vivre, murmuration, schematic wizard, Djim.A.Djim, KØmL</b>	300€ x 6
<b>Caméra :</b> Olympus <b>Rozetta</b> BlackMagic <b>Vincent</b> Lumix <b>Tomasu</b>	250€ x 3
<b>Dotations culturelles :</b> Éditions Hachette, Portejoie, Le C.O.G, PhilÔjeux	250€
<b>Total :</b>	<b>4100€</b>

## La penta-contrainte

**Thème :** non Lieu  
**Interaction :** un indice  
**Accessoire :** une carte  
**Phrase :** «Pour une raison ou pour une autre ... »  
**Personnage :** le gardien



animation

# PARTICIPATION À DES FESTIVALS



Le C.O.G a tenu plusieurs **stands en festivals**, afin de partager nos fabrications, animer des parties de jeu ou des ateliers. Nous avons une animation annuelle pour enfants aux murs à pêches de Montreuil, “Jeux à billes Maboules”, lors du festival Lez’arts dans les murs.

### Les festivals de cette année

- Global Game Jam • Paris • 26 janvier •
- Démo Party à la Gare XP • Paris • 21 février •
- Ludinord • Lille • 23 mars
- Concours de Boucaniers • Paris • 13 avril •
- Lez’arts dans les murs • Montreuil • 15 juin •
- NPG • Monterreau • 14 juillet •
- La N.U.I.E 25 • Alençon • 10 août •
- Fête des Associations de la Culture et des Sports • Paris • 14 septembre •
- Marmoe • Montreuil • 20 novembre •
- Talents en Fêtes • Paris • 7 décembre •
- Marché place de la Garenne • Paris • 15 décembre •



animation

# ORGANISATION D’ÉVÉNEMENTS ET JEUX



L’association organise des **événements ludiques et numériques** pour animer une communauté ludophile.

Tout au long de l’année, Le C.O.G organise des événements tels que :

- campagnes de jeux de rôles
- murder parties, soirées enquêtes
- diffusions de rétrogaming (Dirty 64 et Super Glitchendo)
- réunion du jury de la N.U.I.E
- soirées jeux avec d’autres associations
- tutoriels de nouvelles interactives et de game design
- commissions de travail sur les projets
- assemblées générales : conseils de fondations et fondations de Psycho-Histoire...



collection ludique

# ÉDITION & PROTOTYPAGE DE JEUX

Le C.O.G veut faire la recherche et le développement de la **fabrication de jeux**. Nous proposons aussi un appel à projet pour financer un prototype, ouvert au public.

Nous développons des projets de jeu depuis la conception, le prototypage, les parties de test, jusqu'à la fabrication, avec les devis prévisionnel, la recherche de fournisseur, la mise en place de financement participatif, la diffusion et la communication.

Avec des éditions à petit tirage, entre 100 et 1000, nous voulons offrir une nouvelle proposition ludique unique, proche de l'artisanat. **L'appel à projet de parrainage** du C.O.G a été ouvert au public afin de financer la fabrication d'un prototype jusqu'à 500 euros.

Ainsi le projet **"Boucaniers"** a bénéficié du parrainage du C.O.G avant de lancer son financement participatif du 27 novembre au 27 décembre 2024, en atteignant 192% de son objectif. Les jeux de rôles **"Toon Party"** et **"Europol"** sont en vente sur la boutique, de même que le jeu de cartes pour débattre **"Rhétoriké"**. Un nouveau projet de jeu de connaissance d'histoire en anglais est aussi en test, **"Troll Times"**. Un prototype pour un nouvel épisode **"d'Europol"** est en fabrication. La réédition de **"Petites Guerres"** de H.G. Wells s'envisage de façon libre.



#### Jeux édités par le C.O.G :

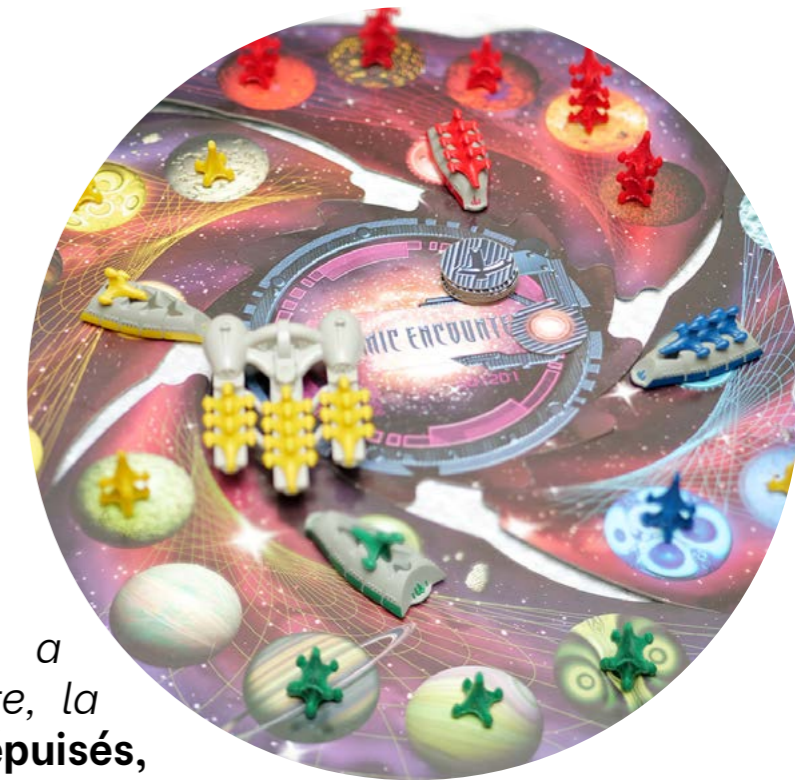
- *Toon Party* : Jeu de rôle pour enfants
- *Europol* : Un souffle dans la nuit
- *Rhétoriké* : débattre avec des cartes

#### Jeux prototypés en 2024 :

- *Boucaniers*
- *Petites Guerres*
- *Troll Times*
- *Europol* : Le Bureau d'enquête
- *Hexamètre équivoque* : labyrinthe à bille



# LA LUDO TECH DU C.O.G

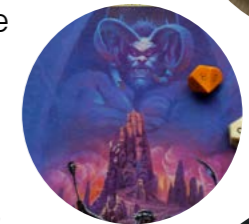
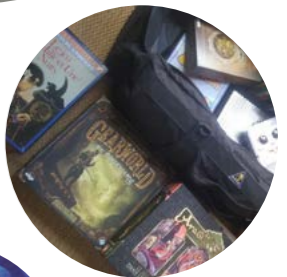


La ludothèque du C.O.G, a pour objectifs la découverte, la réparation et le prêt de **jeux épuisés, introuvables ou rares**.

Elle propose aussi **les jeux fabriqués lors des activités de l'association** par ses membres. La ludothèque est ouverte à tous les Membres du Cercle. **Elle permet d'emprunter un jeu contre la caution d'un autre jeu du même type**. Bien qu'elle puisse

avoir une fonction annexe d'archivage de l'histoire ludique, son objectif principal reste de **faire (re)vivre ses jeux**, et non de les conserver,

notamment lors d'événements festifs et ouverts. En ce sens la ludothèque est amenée à s'étendre par les actions des Membres, les propositions des Sympathisants, les recherches du Conseil de Fondation.



#### Acquisitions 2024

- *Kill Kim* (jeu social)
- *M.E.R.P* (jeu de rôle)
- *Drame à Chicago* (murder party)
- *Magic Propagande* (jeu de plateau)
- *Dernier Acte* (dîner enquête)
- *Ella Propella* (parcours à bille)
- *Tale of the Arabian night* (jeu narratif)



# ÉCRITURE DES IMAGINAIRES

Le C.O.G anime des **expériences d'écriture** en participant à la création de réalités alternatives.

Nous pensons que la culture spectaculaire pousse notre attention à **suivre les fils narratifs porteurs d'enjeux**. Ainsi, le récit de l'association s'écrit au cours de ses événements, mais prend aussi forme de façon consciente comme un voyage spatial que nous racontons collectivement.

Notre savoir-faire narratif nous amène à **vulgariser sur des supports digitaux des articles de recherches** du Conservatoire National des Arts et Métiers (CNAM). Nous avons aussi été consulté afin de contribuer à la stratégie au niveau éditorial et artistique pour ludifier la campagne de communication "Score your future" de Digital Africa. Enfin, **un grand jeu ouvert de réalité alternative (ARG), "La Quête du C.O.G"** s'écrit au fur et à mesure de l'existence de l'association, depuis ses débuts.

Nous proposons des ateliers d'écriture suivant un **« Générateur narratif »**, dans lesquels nous décryptons les techniques d'écritures dramatiques, nous inspirant en particulier du théâtre russe et du cinéma américain. La méthode est illustrée par un jeu de cartes. Cet outil permet de construire une histoire en suivant des schémas d'événements, des lieux communs d'imaginaires partagés, des archétypes de personnages.

Raconter une fiction amène à se poser des questions sur le récit de la vie, mais sert aussi à mettre en scène un jeu. Par le partage d'outils, de formations et de techniques sur la manière de raconter des histoires, c'est la base de toute forme de création que l'on pose. **Voilà pourquoi les aventures du Cercle se racontent en suivant différents journaux de voyage : Histoires et Mémoire ou la Gazette du C.O.G.**



## PERSPECTIVES 2025

Notre périple en orbite nous fera dériver de la science-fiction vers la prospective, en diversifiant nos collaborations avec le monde de la recherche en sciences humaines et sociales: **les laboratoires HT2S et LIRSA du CNAM**. Nous continuerons à imaginer les sujets qui nous passionnent: **les techniques numériques, le jeu humain, la recherche historique**.

Notre aventure poursuivra l'amélioration et l'organisation de ces 2 jam: **la GGJ et la N.U.I.E**, chacune ciblant un public différent. Nous ferons vivre les productions du C.O.G: **"Planète pas nette"**, spectacle jeune public, **"Obéron"** un film d'animation de science-fiction, **"Histoires & Mémoire"** des journaux de voyages en vidéo. Nous voulons étendre la notoriété de notre **appel à projet de parrainage de fabrication de prototype ouvert au public**. Il a abouti en 2024 au financement participatif du jeu de société **"Boucaniers"**. Sa fabrication sera menée par son créateur dans une société commerciale qui s'ouvre en 2025 suite à son succès sur Kickstarter, ce qui nous encourage dans cette perspective.

L'association sera portée par son animation hebdomadaire d'intérêt général à destination d'un jeune public, **"L'Événement des Horizons"**, à l'école Armand Carel du 19<sup>ème</sup>, sur les temps d'activité périscolaire. Nous renouvellerons notre proposition de jeu pour le printemps des cimetières de **la Mairie de Paris**. En plus de cela, nous répondons à différents appels à projets artistiques, en région parisienne et ailleurs, **afin de créer de nouveaux imaginaires innovants, ludiques et numériques**.

dépenses 2024 - 17 160 €

# Bilan comptable

**Parrainage • 400 € •**  
[6238]-Dons, mécénat

**Administratif • 881 € •**  
[6]-Poste, banque, assurance, charges

**Missions réceptions • 1 421 € •**  
[625]-Événements, déplacements

**Publications • 225 € •**  
[62]-Impressions, éditions

**Locations • 2 409 € •**  
[61]-Logiciels, voitures, lieux

**Fournitures • 2 409 € •**  
[60]-Matière première, énergie  
fournitures à badges,  
matériel de jeu de plateau

**Machines & Jeux • 2 981 € •**  
[60]-Petit équipement  
badguese, outils, ludothèque

**Graphistes, animateurs • 5 569 € •**  
[604]- Prestations de services

**Droits • 1 354 € •**  
[205]- brevets, licences

**Salaire • 385 € •**  
[42]- Personnel

- **Projets non-lucratifs :**
- TAP "L'Événement des Horizons"
  - Planète Pas Nette • Obéron
  - Parrainage du C.O.G • Global Game Jam • La N.U.I.E
  - Quête du C.O.G • Les jeux du Possible
  - Super Glitchendo • Dirty 64 • Hyper Casette
  - Histoires et Mémoire • (Where) Waters Meet



recettes 2024 - 34 887 €

**Boutique du C.O.G • 984€ •**  
jeux, fabrications, locations  
repas, evenements, accessoires

**Dons & Adhésions • 381€ •**

**Subvention TAP • 5272€ •**  
Activités périscolaires •  
Mairie de Paris •  
"L'Événement des Horizons"

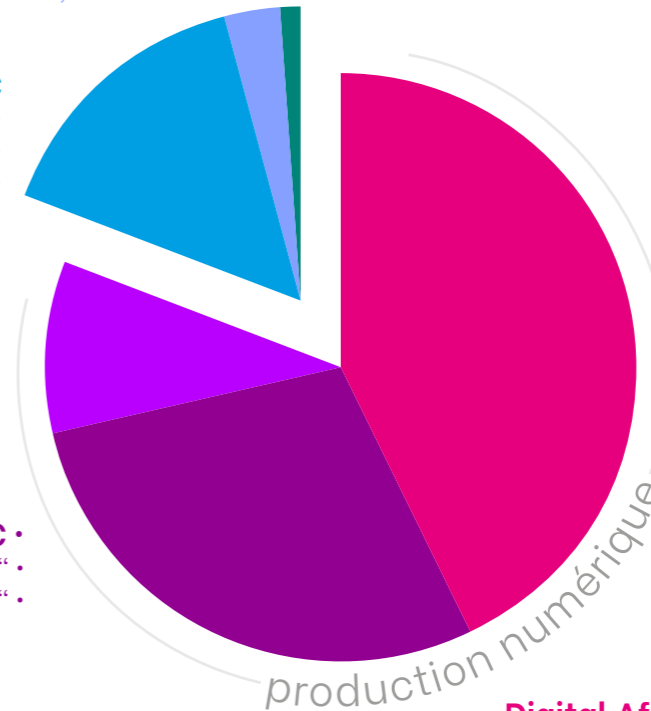
**Design • 3 250€ •**  
Otto Bis • Nataraja •  
Motion Wagram •

**CNAM • 10 000€ •**  
2023 "Les Dessins du LIRSA" •  
2024 "Ciels de Paris" •

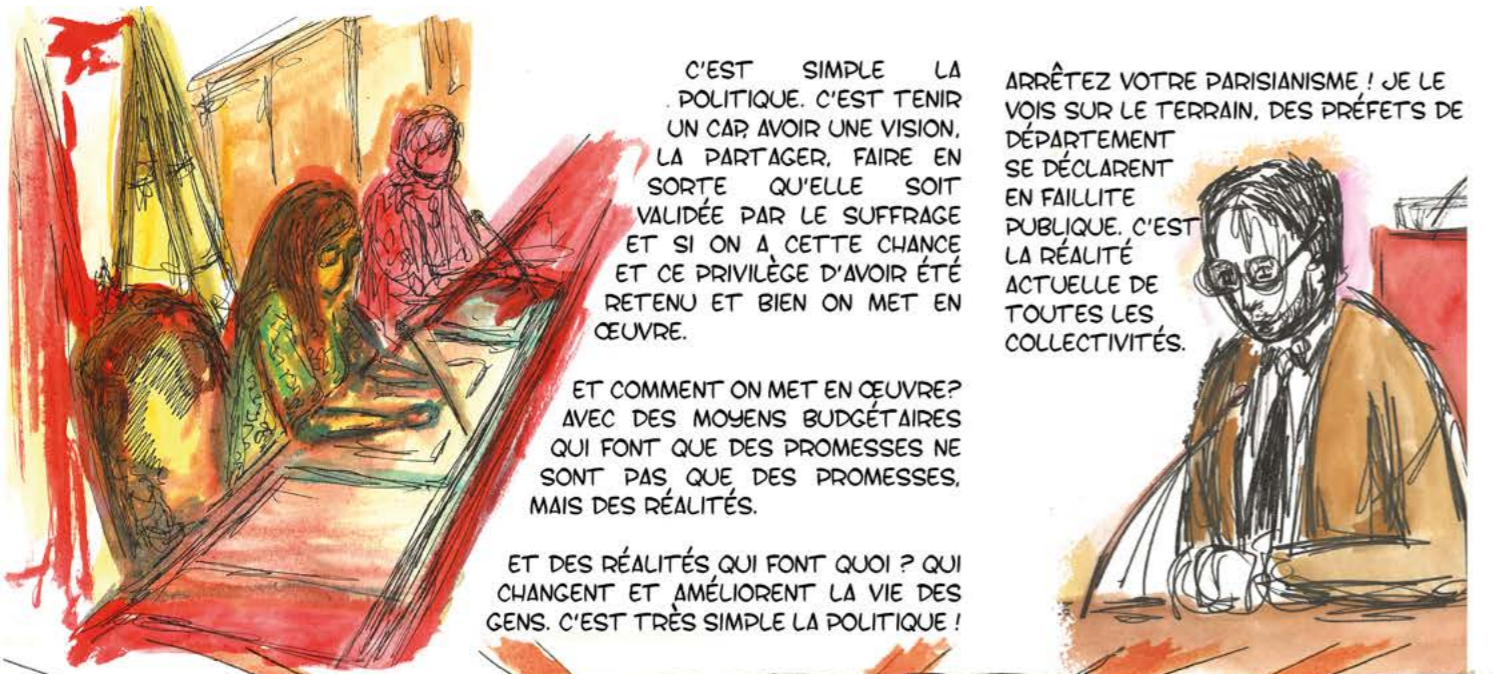
**Digital Africa • 15 000€ •**  
• communication e-learning  
• campagne digitale "Score your future"

→ **Recettes Jeune Public : 5 682€**

- L'Événement des Horizons : 5272€
- Planète pas nette : 310€
- Lez'arts dans les murs : 100€



Découpage par secteur	Résultat	Contributions (CVN)
Production numérique	21522,79	
Atelier de fabrication	1041,13	1800 (TAP)
NUIE2024	-708,79	4100
GGJ2024	-245,85	3650
Fondations & Psycho-Histoire	-892,85	
Ludotech	-1373,93	
Édition & boutique	-281,47	
Administration, gestion, communication	-1564,76	3600
<b>Résultat comptable 2024 :</b>	<b>17 726,43</b>	<b>13 150</b>



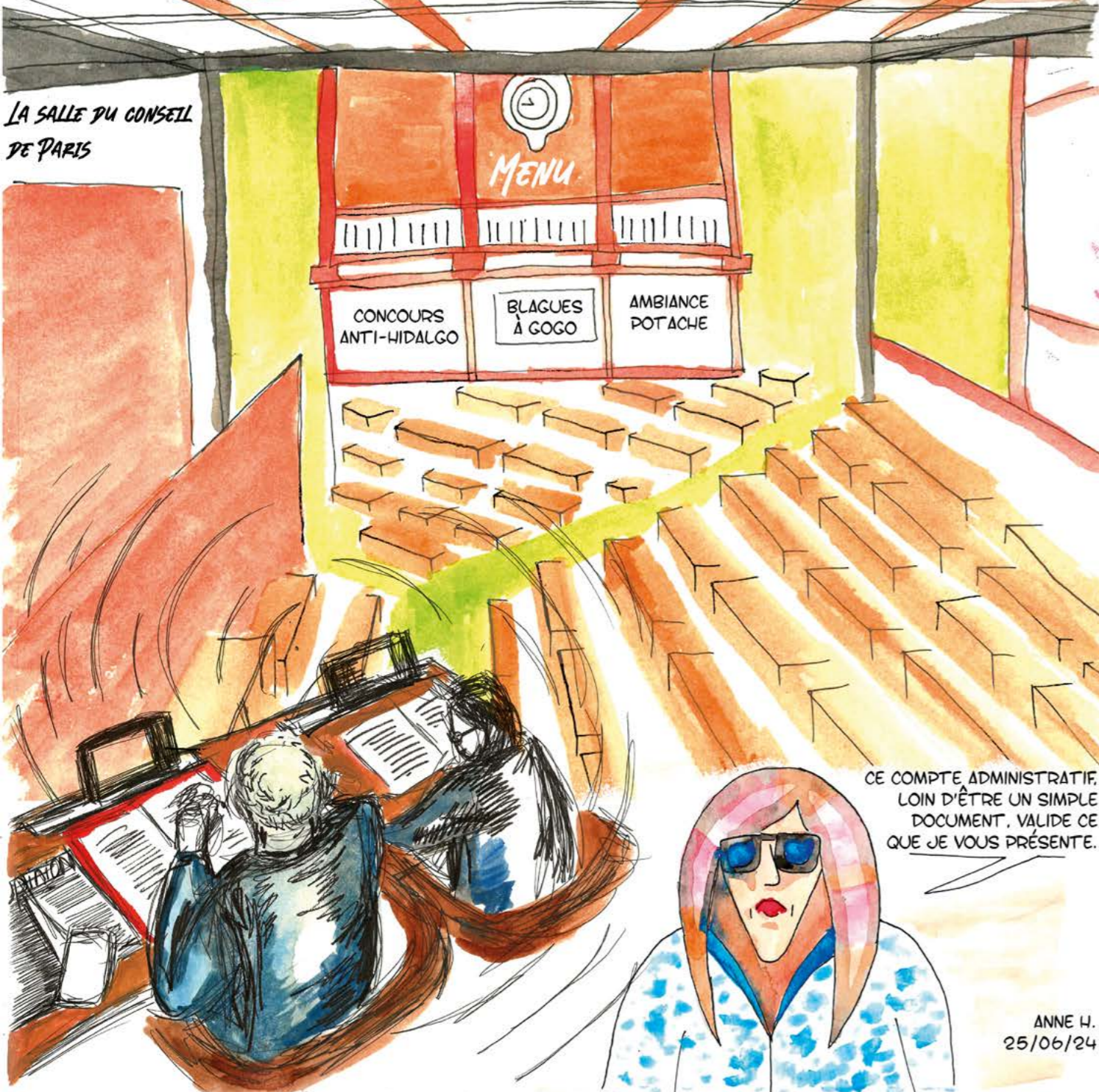
C'EST SIMPLE LA POLITIQUE. C'EST TENIR UN CAP, AVOIR UNE VISION, LA PARTAGER, FAIRE EN SORTE QU'ELLE SOIT VALIDÉE PAR LE SUFFRAGE ET SI ON A CETTE CHANCE ET CE PRIVILÈGE D'AVOIR ÉTÉ RETENU ET BIEN ON MET EN ŒUVRE.

ARRÊTEZ VOTRE PARISIENNE ! JE LE VOIS SUR LE TERRAIN, DES PRÉFETS DE DÉPARTEMENT SE DÉCLARENT EN FAILLITE PUBLIQUE. C'EST LA RÉALITÉ ACTUELLE DE TOUTES LES COLLECTIVITÉS.

ET COMMENT ON MET EN ŒUVRE? AVEC DES MOYENS BUDGÉTAIRES QUI FONT QUE DES PROMESSES NE SONT PAS, QUE DES PROMESSES, MAIS DES RÉALITÉS.

ET DES RÉALITÉS QUI FONT QUOI ? QUI CHANGENT ET AMÉLIORENT LA VIE DES GENS. C'EST TRÈS SIMPLE LA POLITIQUE !

LA SALLE DU CONSEIL DE PARIS



MENU

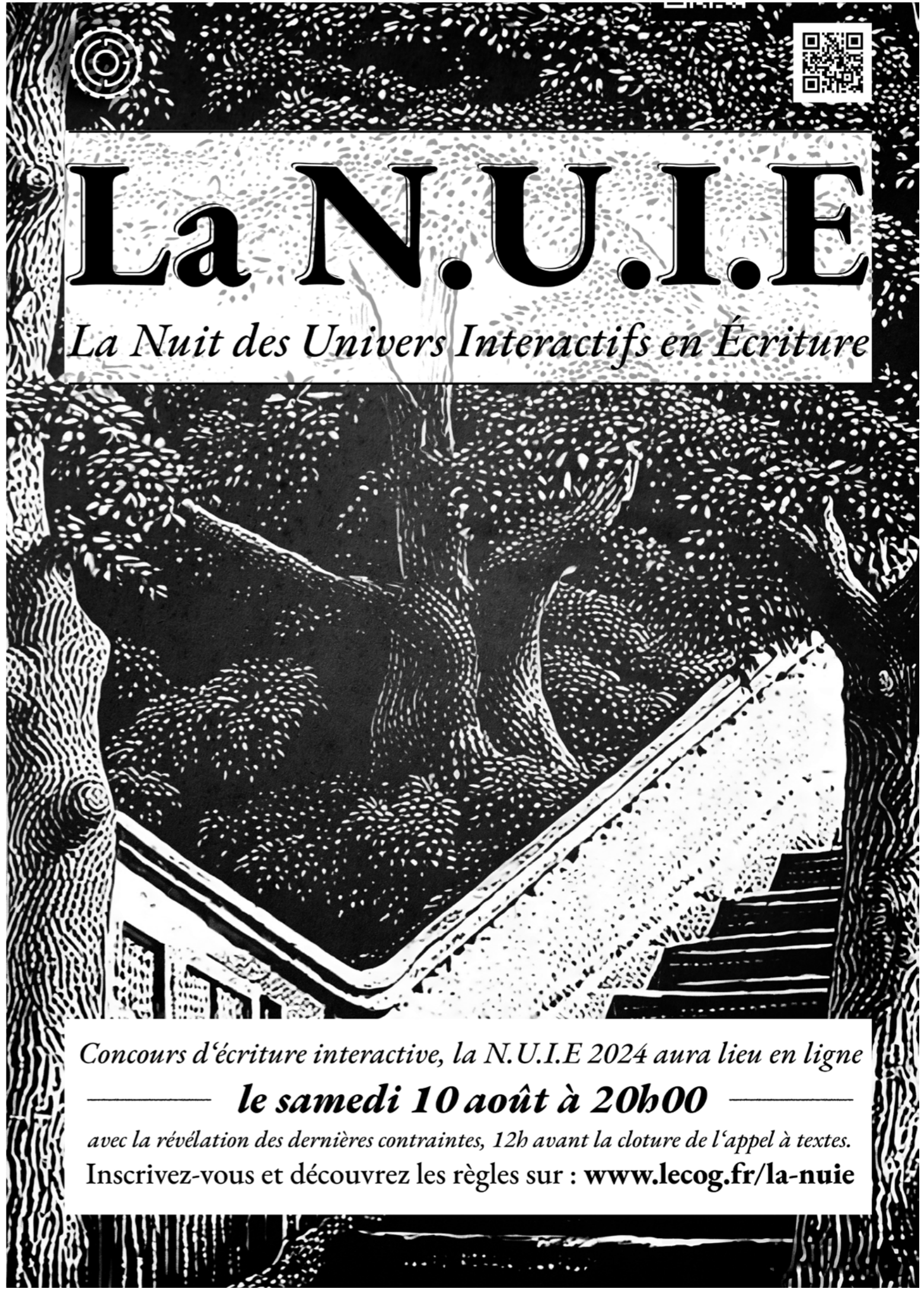
CONCOURS ANTI-HIDALGO

BLAGUES À GOGO

AMBIANCE POTACHE

CE COMPTE ADMINISTRATIF, LOIN D'ÊTRE UN SIMPLE DOCUMENT, VALIDE CE QUE JE VOUS PRÉSENTE.

ANNE H.  
25/06/24



# La N.U.I.E

*La Nuit des Univers Interactifs en Écriture*

Concours d'écriture interactive, la N.U.I.E 2024 aura lieu en ligne

**le samedi 10 août à 20h00**

avec la révélation des dernières contraintes, 12h avant la clôture de l'appel à textes.

Inscrivez-vous et découvrez les règles sur : [www.lecog.fr/la-nuie](http://www.lecog.fr/la-nuie)

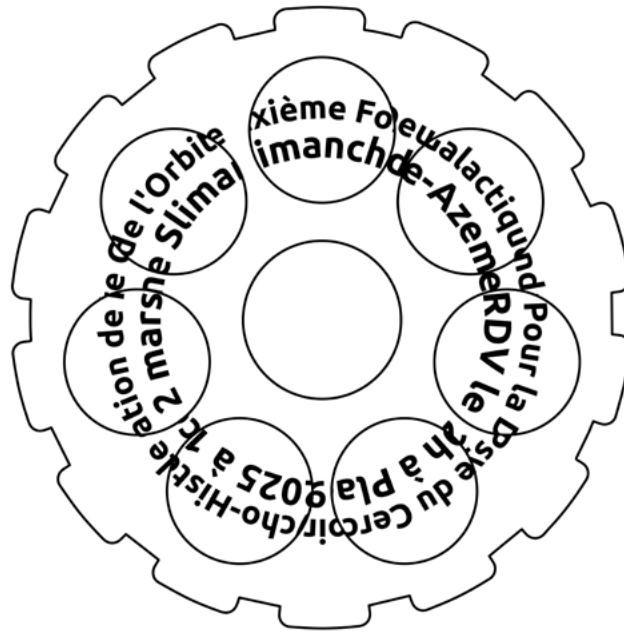
Pensez-vous

Connaître le nom du Nanite qui peut sauver l'Humanité ?

Vous êtes invités à la Deuxième Fondation de Psycho-Histoire, organisée par

# Le Cercle de l'Orbite Galactique.

Tournez les plans pour vous orienter.



[www.lecog.fr/deuxieme-fondation-de-psycho-histoire](http://www.lecog.fr/deuxieme-fondation-de-psycho-histoire)

Le Cercle de l'Orbite Galactique

19 rue Édouard Pailleron

MACVAC / BAL 103

75019 Paris

association de loi 1901

enregistrée sous le numéro RNA W931026721

[www.lecog.fr](http://www.lecog.fr)

[lecercledelorbitegalactique@gmail.com](mailto:lecercledelorbitegalactique@gmail.com)