

# Le Cercle de l'Orbite Galactique

20  
25

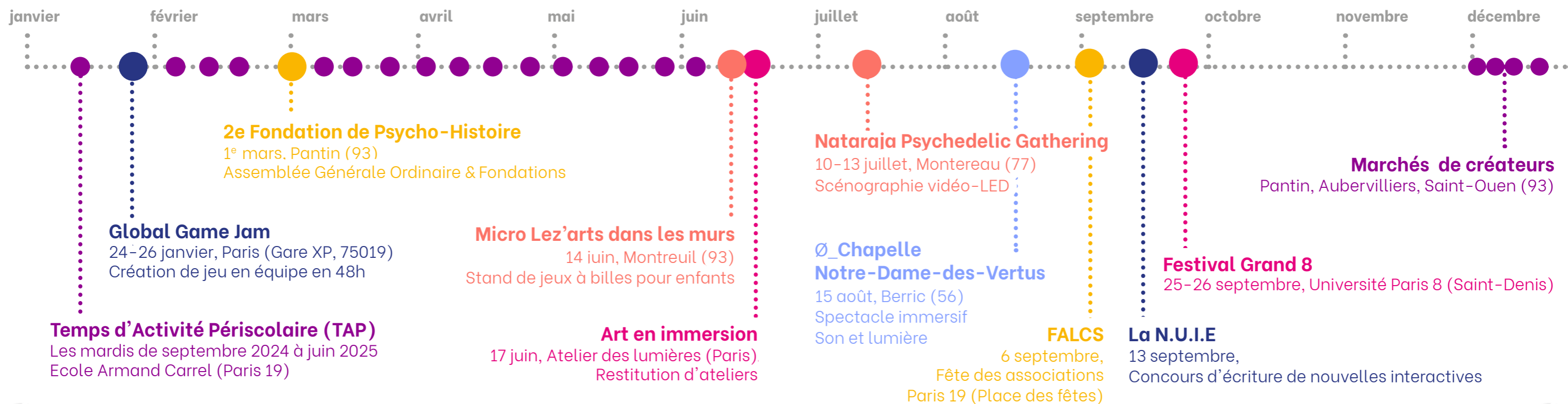
rapport  
d'activité



# INTRODUCTION

**Le Cercle de l'Orbite Galactique** est une association d'intérêt général. Après plus de 3 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, des ateliers artistiques, de la production audiovisuelle et de spectacles, la constitution d'une ludothèque empruntable, la coproduction de jeux de société, le tout financé par les prestations artistiques des membres.

- p.2** INTRODUCTION
- p.4** FONCTIONNEMENT & PHILOSOPHIE
- p.6** ACTIVITÉS  
production numérique • spectacles audiovisuels  
atelier de fabrication • action culturelle
- p.10** CONCOURS DE CRÉATION DE JEUX  
Global Game Jam • la N.U.I.E
- p.14** ARTS LUDIQUES  
édition et prototypage de jeu • la ludothèque du C.O.G
- p.16** VOYAGES PSYCHO-GÉOGRAPHIQUES  
participation à des festivals • événements et jeu  
écriture des imaginaires
- p.19** PERSPECTIVES 2026
- 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, narratif et numérique**.

**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**



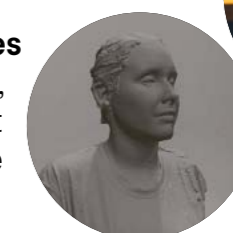
Passionné par les mondes de l'imaginaire, Maxime J. Richard, alias Lux Felicis, fonde le C.O.G en **octobre 2022** avec Zacharie Boubli et Roman Vinçon.

Ils sont rejoints par **4 bénévoles**, qui reçoivent pour 2026 le titre de Stratèges du Cercle de l'Orbite Galactique pour leur services rendus :

- Rozetta, artiste numérique et photographe,
- Mayaphosa, artiste plasticienne,
- Klaire, créatrice et antiquaire de jeux,
- Armandine, artiste numérique et travailleuse sociale.



L'association compte **8 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 4 mois, afin de suivre l'évolution des différents projets menés.

En 2025, **150 membres sympathisants** ont pu profiter des événements ludiques et des ateliers organisés gratuitement par le C.O.G, et plus de 2000 personnes ont pu être touchées par les spectacles et événements.

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**, des manuels de jeux 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 comptables accessibles aux membres

**discord.gg/mHatEsE3Hw** : le forum de la communauté en ligne

# 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 notre objectif 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, Université Paris 8, Conflans St-Honorine, Motion Wagram, Nataraja, ...).

La production est accessible aux membres du Cercle. En 2025 elle s'est dotée d'un vidéo-projecteur Panasonic PT-VMZ71EJ, d'une caméra DJI Action & DJI Osmo. Elle reste tributaire du **prêt du matériel des bénévoles** pour fonctionner ...



5180 abonnés • 1 Million de vues • 184k heures de visionnage • 400 vidéos

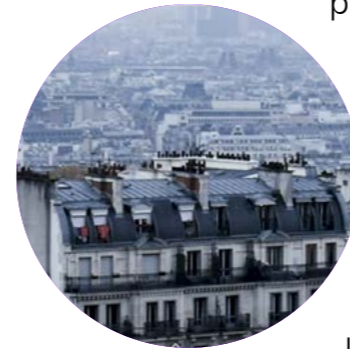
**Chaîne Youtube:**  
tutoriels • performances  
tables rondes • installations  
lectures • parties de jeux  
3 films documentaires  
*Histoires et Mémoire*  
83 livestreams  
de retrogaming



# SPECTACLES & AUDIO VISUEL

Les artistes du C.O.G joignent leurs talents et imaginaires pour réaliser des **créations lumineuses et futuristes**, à la croisée des **arts vivants et numériques**.

La production permet de fabriquer des films documentaires, comme celui produit par le CNAM, "**Ciels de Paris**", ou la série "**Histoires & Mémoire**".



La production contribue aussi techniquement et matériellement sur des projets de spectacles vivants. "**Planète Pas Nette**", est un une comédie musicale audiovisuelle écoféministe pour jeune public, à la scénographie numérique, produit par Rozetta, et écrit avec Djim.A.Djim et Lakésabē. En 2025 il y a eu un total de **8 représentations** qui ont touché un public estimé de **600 enfants** et adultes.

Un spectacle immersif "Son & Lumières" a été réalisé dans la chapelle Notre-Dame-des-Vertus située à Berric (Morbihan, 56) le vendredi 15 août 2025, avec le collectif **null.part**. D'autres nuits ont été illuminées par le nouveau vidéo-projecteur, comme le festival Grand 8 de l'université Paris 8, une soirée à Arkose Pantin, le Nataraja Psychedelic Gathering 2025 et d'autres événements festifs et musicaux.



**Nataraja** est une association qui fait résonner la culture musicale de la scène trance psychédélique. La scénographie est réalisée par Isomorphik (bois, découpe lazer). Le festival de l'été 2025 reçoit 500 festivaliers pendant 5 jours à Montereau (77). 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 réalisé par LuxFelicis, Rozetta, Mr.K et Isomorphik.



# ATELIER DE FABRICATION

Pour les projets de création du C.O.G, nous voulons mutualiser 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.

La publication régulière du Cercle continue : **la Gazette du C.O.G**, est un journal de voyage à l'aquarelle en format pliable, dont quatre numéros sont déjà parus, illustrés par Lux Felicis et Mayaphosa.

**Fréquence des ateliers**  
trimestriel •

**Achats matériels**  
clef USB • boussoles • loupes • papier stand • machines à badges 38mm enveloppes • pied à coulisse • peinture impressions de journaux et cartes à jouer



# ACTION CULTURELLE

Installé à la Maison du Combattant, de la Vie Associative et Citoyenne du 19<sup>e</sup> arrondissement de Paris, le C.O.G participe à des **projets éducatifs et artistiques**, à destination des jeunes et dans le cadre scolaire.



Tous les mardis de septembre 2024 à juin 2025, les ateliers TAP (Temps d'Activité Périscolaire) "L'Événement des Horizons" ont accueilli **50 élèves de CE1 et CM1** à l'école Armand Carel (Paris 19), encadrés par Rozetta, Mayaphosa, Djim.A.Djim et Canard. Appel à projet subventionné par la **Ville de Paris**, les activités combinaient exploration artistique et expression personnelle, visant à **favoriser la confiance en soi, l'autonomie et l'entraide**. Au programme, plusieurs pratiques artistiques : peinture et réalisation d'une exposition à la M.A.C.V.A.C, initiation à la musique assistée par ordinateur, poésie et expression orale.

Autre projet de long cours mené dans le cadre scolaire : **Art en Immersion**, piloté par la fondation **Culture pour l'enfance**, en co-construction avec l'**académie de Versailles** et en partenariat avec le **Cube-Garges**. Les artistes du C.O.G ont réalisé 5 ateliers de pratique artistique et numérique avec 2 classes de CM de Garges-les-Gonnesses, entre mars et avril 2025. Le parcours a abouti à la création d'une oeuvre audiovisuelle et immersive : "Aquacosmos", réalisée par les enfants de l'école Anatole France avec le duo d'artistes Rozetta et Djim.A.Djim. La réalisation a été restituée le 17 juin 2025 à l'**Atelier des Lumières**.

En 2026, les **ateliers avec Emmaüs Solidarité de soutien à l'apprentissage du Français au collège par le jeu** auront lieu les mercredis des vacances scolaires à la SMAP des Rigoles.



concours de création de jeux

# GLOBAL GAME JAM EXPÉRIMENTALE<sup>2</sup>

Gare eXPérimentale  
du 24 au 26 janvier 2025

## marathon de création de jeux

Notre **Game Jam** s'est à nouveau 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 **32 participants et 4 bénévoles**, réunis en réel, pour fabriquer **8 projets de jeux** sur le thème « Masque » ; 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. 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.

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, un stand de rétro gaming permet aux participants de s'aérer l'esprit.



| Mise à disposition ou bénévolat   | Valorisation          |
|---|-----------------------|
| <b>Lieu de Jam :</b> 100m <sup>2</sup> x3 jours<br>Gare XP, 18 bld Serrurier:<br>Gare eXPérimentale | 500€x3                |
| <b>Bénévole du C.O.G</b> x2<br><b>Bénévole de la Gare</b>   | 100€ x 12<br>100€ x 6 |
| <b>Dotations culturelles des prix :</b><br>Hachette, Éditions Le Grimoire,<br>Le C.O.G              | 300€                  |
| <b>Caméra :</b><br>Olympus <b>Rozetta</b> 1x  | 250€                  |
| <b>Total :</b>  | <b>3850€</b>          |

concours de création de jeux

# NUIT DES UNIVERS INTERACTIFS EN ÉCRITURE

Journées Nationales des Artistes de la MDA



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

## concours nocturne d'écriture interactive

La troisième édition de la Nuit des Univers Interactifs en Écriture, **La N.U.I.E 2025** a eu lieu dans la nuit du samedi 13 au dimanche 14 septembre 2025 durant les Journées Nationales des Artistes de la Maison des Artiste.

La penta-contrainte est révélée progressivement durant les trois semaines précédant la nuit du concours et doit être respectée par les auteurs. Ils ont lors de la N.U.I.E, 12h pour finaliser leur texte. La lecture doit durer 30 minutes maximum, et ne doit pas être linéaire, l'écriture doit être interactive.

L'événement donne lieu à un Livestream de 12h qui présente différents artistes participants aux JNA : **Plastic Alien, HAJ, Louis Jarry, Olivier Portejoie, Pollux Manifesto, AuriOn, Rozetta, Khoulood Benzarti, Lux Felicis, Mayaphosa.**

Le comité de lecture était composé de **Roman Vinçon** (Président du comité), **Armandine Chasle** (Artiste Numérique), **Carole Nguyen** (Gagnante N.U.I.E 24), **Olivier Portejoie** (Éditeur).



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

44 inscrits  
6 à Paris  
3 en Belgique  
16 nouvelles rendues  
200 spectateurs connectés

| Mise à disposition ou bénévolat  | Valorisation |
|--|--------------|
| <b>Technicien Vidéo : Lux Felicis, Rozetta, Baba</b><br>12h de livestream  | 500€ x 3     |
| <b>Animateurs Culturels : Zacharie Boubli &amp; Olivier Portejoie</b><br>12h de livestream                         | 300€ x 2     |
| <b>Performances Artistiques :</b><br>Performance de <b>Pollux, Mayaphosa, Louis Jarry</b><br>Musique <b>AuriOn</b> | 300€ x 4     |
| <b>Caméra :</b><br>Olympus <b>Rozetta</b><br>BlackMagic <b>Vincent</b><br>BlackMagic <b>Baba</b>                   | 250€ x 3     |
| <b>Dotations culturelles :</b><br>Éditions Hachette, Portejoie, Le C.O.G   | 300€         |
| <b>Total :</b>   | <b>4350€</b> |

**La penta-contrainte**  
Thème : Créature  
Interaction : choisir un lieu  
Accessoire : un masque  
Phrase : «Je n'ai pas fini»  
Personnage : un.e musicien.ne punk



**13 Septembre : La N.U.I.E**  
livestream de 12h



# ÉDITION & PROTOTYPAGE DE JEUX

Le C.O.G fait de la recherche, du développement et 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 est ouvert au public afin de financer la fabrication d'un prototype jusqu'à 500 euros. Ainsi se conclut le parrainage de **"Boucaniers"**, commencé en 2024, alors que le projet **"5X5 : La Faveur des Dieux"** a bénéficié du parrainage du C.O.G en 2025. En 2026, une coproduction est prévue avec un projet de jeu, **"Villes en Guerres"**, conçu par le club d'Histoire du collège Mathias Grünewald de Guebwiller (68).

Les jeux de rôles **"Toon Party"** et **"Europol"** sont en vente sur la boutique, de même que le jeu de cartes pour débattre **"Rhétoriké"**, et un jeu de connaissance d'histoire en anglais **"History Hates You"**. Un prototype pour le **"Générateur Narratif"** (Myria Dramata) a été édité; ainsi que l'épisode d'Europol : **"Le Bureau d'Enquête sur la crue centennale"**.

## Jeux édités par le C.O.G :

- *Toon Party* : Jeu de rôle pour enfants
- *Europol* : *Un souffle dans la nuit & Le Bureau d'Enquête*
- *Rhétoriké* : débattre avec des cartes
- *History Hates You* : a game of weaponized pedantry

## Jeux prototypés en 2025 :

- *Myria Dramata* : *le Générateur Narratif*
- *5x5 : La Faveur des Dieux*
- *Clef de Psycho - Géographie* : ARG



# 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 2025

- *The Computer Deck* (jeu de cartes)
- *The Electronic Deck* (jeu de cartes)
- *Hollywood* (jeu à rôles)
- *Chasseur de primes* (jeu de rôles)
- *Mixmo* (jeu de mots)
- *Argumentum* (jeu de rhétorique)
- *Le prince de Motordu* (jeu de mots)
- *Two Room and a Boom* (jeu à rôles)



# 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 originale pour enfants aux murs à pêches de Montreuil, "**Jeux à billes Maboules**", lors du festival Lez'arts dans les murs.

### Les événement cette année

- Global Game Jam • Paris • 24 janvier •
- Lez'arts dans les murs • Montreuil • 14 juin •
- NPG • Monterreault • 10 juillet •
- Fête des Associations de la Culture et des Sports • Paris • 6 septembre •
- La N.U.I.E 25 • Pantin • 13 septembre •
- Comptoirs en Fêtes • Paris • 6 décembre •
- Marché des Créateurs de la Villa Mais d'Ici • Aubervilliers • 7 décembre •
- Soirée jeu au bar Gallia • Pantin • 9 décembre •
- Marché de Noël • Pantin • 13 décembre •
- The Gros Marché • Saint-Ouen • 14 décembre •



# 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 :



- séances de jeux de rôles
- murder parties, soirées enquêtes
- diffusions de rétrogaming (Hyper Casette, 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...

La boutique en ligne est encore peu active, mais les produits artisanaux de l'atelier ont pu se vendre lors de différents événement, comme lors de 5 marchés de Noël en Île-de-France :

- **Comptoirs en fêtes** au collège Guillaume Budé à Paris (75019) le samedi 6 décembre
- **Le marché des créateurs à La villa Mais d'Ici** d'Aubervilliers (93300), le dimanche 7
- **Soirée Jeu au bar Gallia** à Pantin (93500), le mardi 9 décembre
- Le traditionnel **marché de Noël place Olympe de Gouges** à Pantin (93500) le samedi 13 décembre
- **The Gros Marché**, le dimanche 14 décembre devant le Club de la Communale Saint-Ouen (93070)

# ÉCRITURE DES IMAGINAIRES

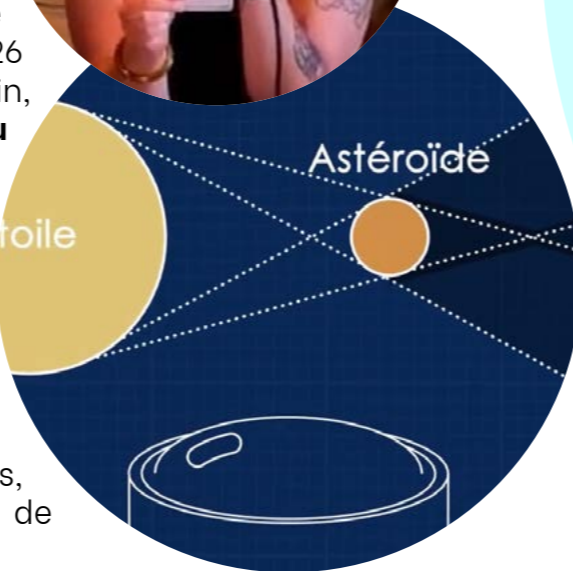
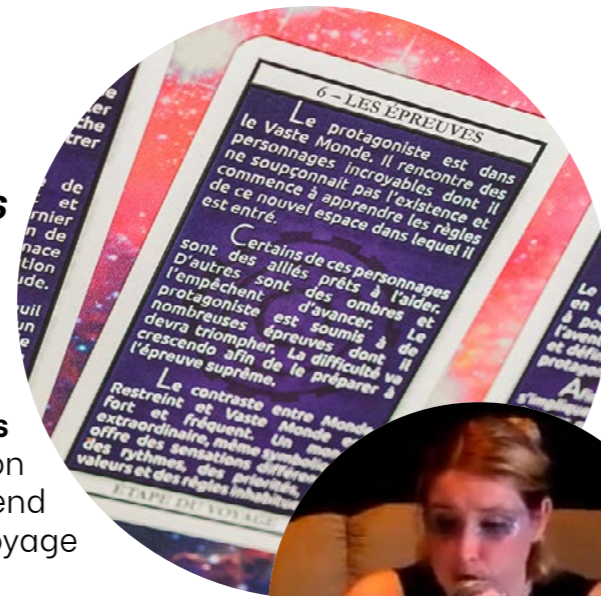
Le C.O.G anime des **expériences d'écriture** en participant à la création de réalités alternatives.

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 en production exécutive du documentaire de recherche de 26 minutes, "Ciels de Paris" pour le laboratoire HT2S du CNAM. 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, et prend forme avec la **Clef de Psycho-Géographie**.

Nous proposons des ateliers d'écriture suivant le jeu de cartes utilisé depuis 2023 et édité en 2026 «**Myria Dramata : Le Générateur narratif**», dans lesquels nous décryptons les techniques d'écritures dramatiques, nous inspirant en particulier du théâtre russe et du cinéma américain. Cet outil permet de construire une histoire en suivant des schémas d'événements, des lieux communs d'imaginaires partagés, des archétypes de personnages.

Afin de présenter ce rapport d'activité chaque année, une **invitation ludique** pour l'assemblée générale ordinaire, dite **Fondation de Psycho-Histoire**, est envoyée à tous les membres, contacts institutionnels, clients de la boutique et sympathisants de l'association. L'énigme de 2026 se trouve en quatrième de couverture.



## PERSPECTIVES 2026

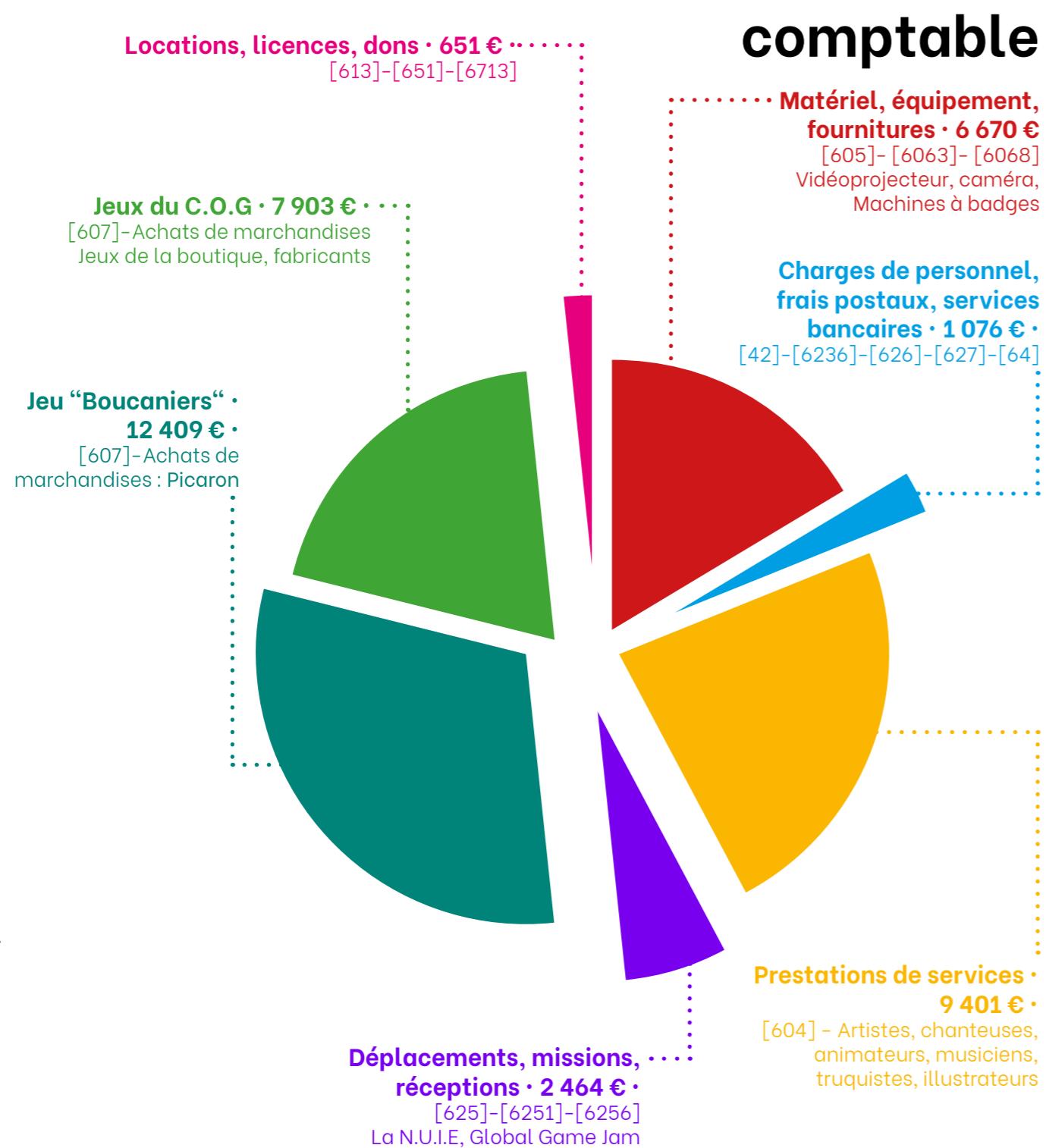
Notre périple en orbite continue de nous faire dériver entre la **science-fiction** et **l'Histoire**. En se rapprochant des domaines de **l'animation socio-culturelle**, de la **médiation artistique** et de la **recherche scientifique**, Nous voulons continuer à être présent de façon concrète sur le territoire d'Île-de-France. Nous continuerons à imaginer les sujets qui nous passionnent : **les techniques numériques, le jeu humain, la recherche historique**.

Notre aventure poursuivra l'organisation annuelle de ses 2 concours de création de jeux : **la Global Game Jam 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, "**Ciels de Paris**" documentaire de recherche, "**Histoires & Mémoire**" des journaux de voyages en vidéo. "**Aquacosmos**", l'œuvre audiovisuelle produite dans le cadre du projet **Art en Immersion** sera programmé lors d'un festival de vidéo projection sous dôme en février 2026 au Cube-Garges.

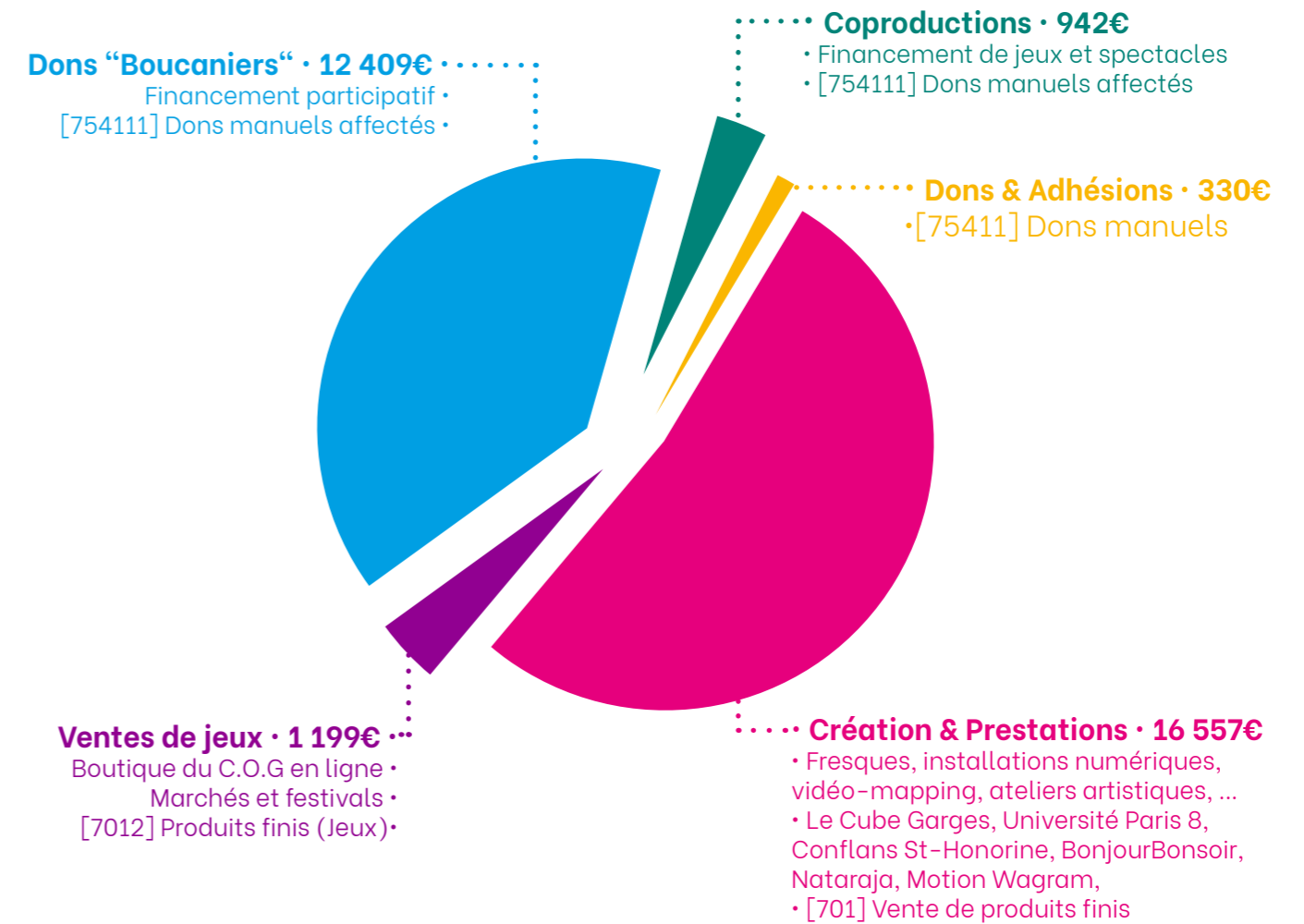
L'association sera portée par ce qui définit son objet dans les statuts : **le jeu comme art mettant l'humain au centre de l'œuvre**. La régularité sera trouvée par l'animation d'ateliers de **soutien à l'apprentissage de la langue française par le jeu** avec Emmaüs Solidarité. Enfin, nous voulons étendre la notoriété de notre **appel à projet de parrainage de fabrication de prototype**, ayant financé le prototypage en 2025 le jeu "**5x5 : La Faveur des Dieux**". Pour 2026, une belle création ludique a remporté cet appel, et fera l'objet d'une coproduction soutenue par le Ministère des Armées ; c'est le jeu collaboratif, "**Villes en Guerres**", conçu par les élèves du **club d'Histoire du collège Mathias Grünewald** de Guebwiller.

dépenses 2025 - **40 575 €**

# Bilan comptable



recettes 2025 - **31 438 €**



- **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 Cassette
  - Histoires et Mémoire



| Découpage par secteur                  | Résultat     | Contributions (CVN) |
|--|--------------|---------------------|
| Production numérique                   | 4108         |                     |
| Atelier de fabrication                 | -6819        |                     |
| La N.U.I.E 2025                        | -414         | 4350                |
| Global Game Jam 2025                   | -805         | 3850                |
| Boutique du C.O.G                      | 1073         |                     |
| LudoTech                               | -31          |                     |
| Projets annexes, Achats                | -6027        |                     |
| Administration, gestion, communication | -221         | 3600                |
| <b>Résultat comptable 2025 :</b>       | <b>-9136</b> |                     |



Le Cercle de l'Orbite Galactique  
squatte la Gare XP pour...



# LA GAME JAM XP 2025

Du vendredi 24 janvier 2025 20h00  
au dimanche 26 janvier 2025 20h00  
18 boulevard Sérurier - 75019 - Paris

Inscris-toi

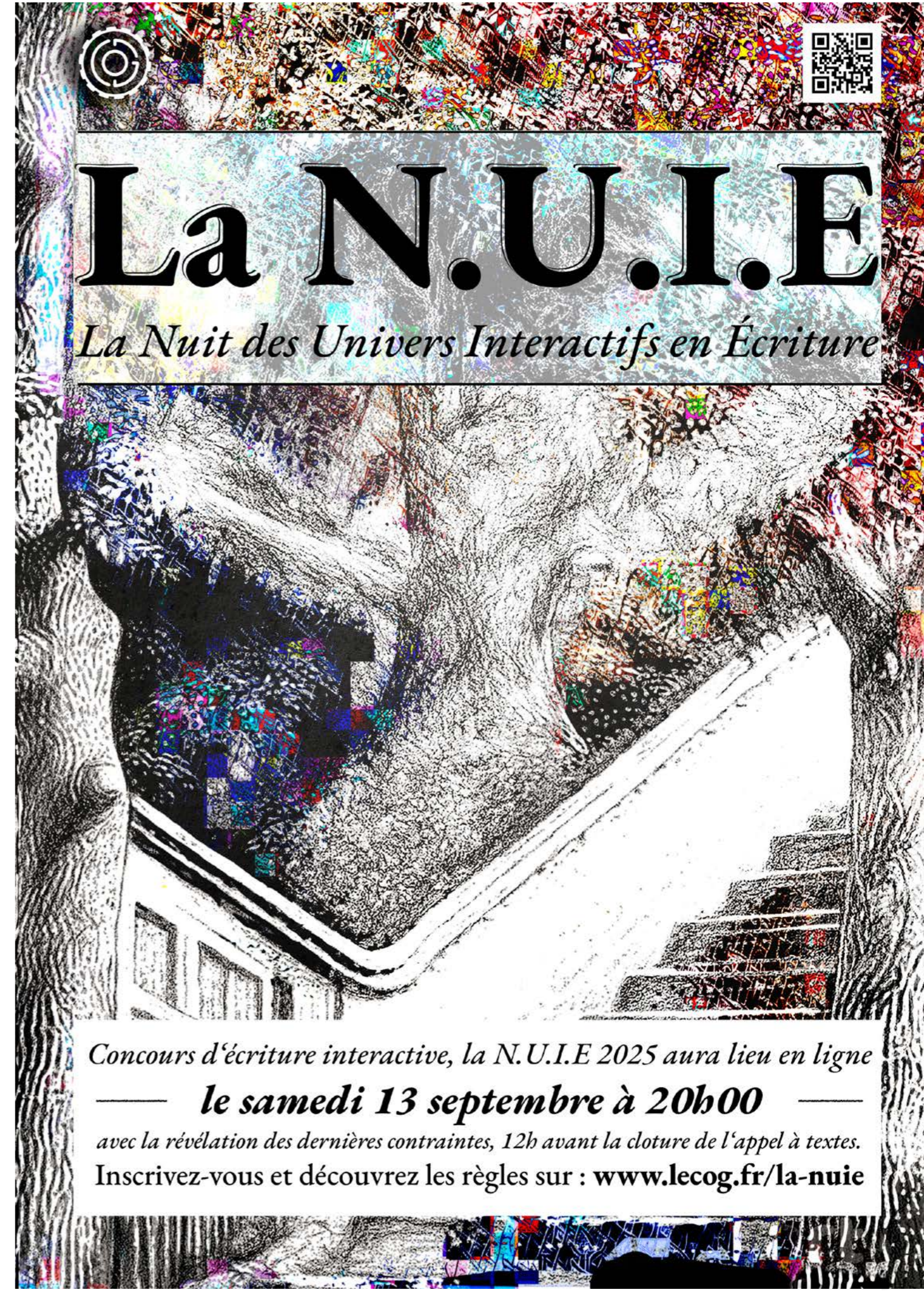


[www.lecog.fr/game-jam-xp](http://www.lecog.fr/game-jam-xp)



# La N.U.I.E

*La Nuit des Univers Interactifs en Écriture*



Concours d'écriture interactive, la N.U.I.E 2025 aura lieu en ligne

— **le samedi 13 septembre à 20h00** —

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

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

