

La Guilde

Une pédagogie pour (ré)apprendre les valeurs du jeu, avec les autres, et en Grandeur Nature !

La Guilde, le mot évoque déjà l'univers médiéval... il nous entraîne dans le merveilleux ou le fantastique des jeux de rôles « Grandeur Nature » (GN), et donc en vrai !

Marie Guignard et Brice Monnier sont tous 2 diplômés dans le secteur de l'animation, avec une grande expérience de terrain en MJC, Léo Lagrange etc... Passionnés depuis 8 ans par les jeux de rôles GN à visée éducative, ils ont créé La Guilde en 2016.

Le **public** visé concerne les particuliers de tous les âges, les Institutions (CLAE, Associations, Centres d'Accueil pour public handicapé, ou en difficulté sociale, voire juridique), les Comités d'Entreprise, et les Entreprises elles-mêmes (« construction et cohésion d'équipe »). Outre une volonté d'utilité sociale, cet éventail répond aussi à un besoin économique : avoir une activité tout au long de l'année, au-delà des seules vacances scolaires. Toujours travaillée en amont avec les commanditaires, l'offre de La Guilde propose des **ateliers d'une durée de 2 à 4h** (Jeu de rôles sur table, jeu GN en format court, soirée énigme à résoudre, création de costumes, initiation au théâtre d'improvisation, au combat théâtralisé...), des **stages sur des week-ends de 2 jours** (jeu GN, création de décors et costumes, choix d'Ateliers), **des séjours de 5 jours** d'immersion en pension complète comprenant 2,5 jours de jeu GN sur un thème au choix au sein d'une base de scénarios.

Les différents scénarios possibles pour les jeux s'inscrivent dans un grand univers d'ensemble. Ceci a un double intérêt. Pour les joueurs, des recoupements, des enchaînements sont possibles d'une participation à une autre. Pour La Guilde, cette inscription entraîne un même cahier global des charges, une simplification d'écriture pour les scénaristes. L'univers en question se développe sur plusieurs millénaires, depuis le peuplement de la planète Terre par les premiers hommes, jusqu'à un exode dans l'espace pour cause d'épuisement des ressources, et un retour grâce à leur régénération. Fantastique, merveilleux ou

réaliste ? Au choix de nos rêves ou fantasmes ! Exemples de scénarios : un thème Viking, un autre Médiéval fantastique, un autre la dark fantasy sur l'avenir de la planète...

La Guilde coordonne **un éventail important de compétences**, avec des coopérateurs polyvalents : animation de jeux et de groupes, construction de scénarios, informatique, couture, bricolage pour fabriquer décors, armes, outils... appui médico-social pour les publics sensibles... Un maître mot : le recyclage ! Beaucoup de matériaux, de tissus, sont récupérés partout où l'on peut, et transformés pour jouer, et re-transformés ! Univers circulaire là aussi...

La Guilde sera prochainement une SCOP. Actuellement, Coopérative loi de 1947, 7 coopérateurs sont salariés à temps très partiel. Fin 2017, l'effectif devrait croître de 2 personnes, l'emploi de tous les coopérateurs évoluera vers un temps complet. Le label national **d'Entreprise Solidaire d'Utilité Sociale (ESUS)** sera obtenu dans l'été 2017, confortant le projet éducatif et pédagogique.

Les valeurs cultivées par La Guilde sont universelles : **l'imaginaire, l'empathie, le vivre ensemble, l'entraide et la coopération, l'autonomie et la responsabilisation, l'esprit critique.**

<http://www.laguilde.in> contact@laguilde.in



l'éS a soutenu la création de la Guilde par un financement de 8 000 € en prêts participatifs fin 2016.

