



# Projet #CROUSPLAY

Mars 2022

# Asmodee Research : l'univers

## Asmodee : leader bienveillant



- Créateur de contenus de divertissement
- Leader mondial en édition et distribution de jeux de société
- Conscient de son rôle sociétal

## Asmodee Research : département Recherche et Développement



- Promeut les valeurs sociétales du jeu de société
- Soutient la recherche scientifique autour du jeu
- S'engage pour **la santé et le mieux-vivre, l'éducation qualitative, l'égalité des genres, pour réduire les inégalités et favoriser les partenariats**

# #CROUSPLAY

## Le projet initial

- **2019 : La Fondation d'Entreprise Libellud** s'est associée au **Crous Bourgogne-Franche-Comté** dans le but de **relancer les ludothèques** auprès du public étudiant
- **3 résidences** à Dijon sont équipée **depuis trois ans**, avec des résultats pertinents
- Asmodee Research a la volonté d'**étendre ce projet** au niveau national



Attachée aux valeurs de l'entreprise dont elle porte le nom, notre Fondation investit, accompagne et relie des projets inspirants sur les thèmes de l'éducation et de la jeunesse. Fondée en 2019, elle est créée pour une durée de 30 ans et intervient sur son territoire ainsi qu'au niveau national.



Les centres régionaux des œuvres universitaires et scolaires forment le réseau des œuvres universitaires, qui contribue à assurer aux étudiants une qualité d'accueil et de vie propice à la réussite de leur parcours de formation. Il assure une mission d'aide sociale et concourt à l'information et à l'éducation des étudiants en matière de santé.

# #CROUSPLAY : les actions

## Objectif du projet :

- **Faire découvrir les jeux de société**  
aux étudiants et leur en apporter les bienfaits

## Déploiement

- Lancement d'un **appel à candidatures** à destination des Crous
- Envoi aux Crous lauréats d'une **ludothèque adaptée** et **formation** des animateurs
- Les Crous font vivre le jeu de société selon un **programme défini** (événements, tournois, lieux dédiés, animateurs...) et **remontent des datas**



# #CROUSPLAY : le projet pilote

- 2019 : **déploiement du projet pilote #CROUSPLAY** en Bourgogne-Franche Comté.
- 2022 : **4 villes composent le projet** : Dijon et Besançon (2019), Belfort-Monbéliard (2020) et Nevers (2021).
- Le dispositif Cités Internationales du Jeu (CIJ) **créé et anime des lieux de vies en soirée** (18h-23h) au sein des résidences ou restaurants U. **Les soirées sont animé par des étudiants** en Service Civique Volontaire ou en Contrat Etudiant.
- En 2019-2020, il y avait 4 SCV et 11 CE pour animer l'ensemble, environ **3 000 étudiants ont joué** aux jeux de société.
- Avec **une trentaine de créneaux d'animation par semaine**, cela représente 2 243 heures d'activité sur une année universitaire de 10 mois.
- Le projet s'est adapté pendant le COVID : **tournois via Discord sur Board Game Arena.**
- **Les partenaires privés de la ville**, magasins spécialisés et autres structures publiques, se sont également impliqués.

# #CROUSPLAY : les actions

## Actions principales

- Asmodee Research et la Fondation d'Entreprise Libellud **conçoivent et fournissent** aux Crous sélectionnés **des ludothèques conçues pour les étudiants** et assurent la **formation des animateurs**.
- Les Crous sélectionnés s'engagent à **réaliser des animations dans leurs locaux** avec **des animateurs**, et à **communiquer sur ceux-ci**, afin de faire jouer les étudiants.
- Asmodee Research et la Fondation d'Entreprise Libellud **fournissent** des éléments de communication.
- Les Crous sélectionnés s'engagent également à **remonter les données nécessaires** à l'évaluation de l'impact des dites animations à Asmodee Research.

## Actions complémentaires, avec le concours des trois acteurs

- Organisation de **tournois** compétitifs **intra ou inter Crous**
- Déploiement des activités en parallèle sur les **plateformes numériques** (Discord, Board Game Arena...)
- Implication de **magasins indépendants** pour des ventes et/ou des animations

# #CROUSPLAY : le déploiement

- *Mars 2022* : **appel à candidatures** pour tous les Crous de France
  - *Juin 2022* : **sélection les lauréats** parmi les candidatures
  - *Juillet-août 2022* : envoi des **ludothèques** aux lauréats
- *Septembre 2022* : **formation des animateurs** par l'équipe Asmodee, en partenariat avec les Crous, selon leur planning de recrutement
- *Septembre 2022 – Juin 2023* : organisation des **événements** et remontée **des datas**

2022

Mars

Lancement  
de l'appel à  
candidatures

Avril

Clôture de  
l'appel à candidatures

Mai

Selection  
des lauréats

Juin

Envoi des ludothèques  
aux Crous sélectionnés

Juillet-Août

Formation des  
animateurs  
Lancement des  
animations

Septembre

# #CROUSPLAY : Ludothèque

25 jeux, fournis en deux exemplaires, pour des moments de convivialité comme de grands défis

## Jeux d'ambiance

Bang le jeu de dés  
Perudo  
Love Letter  
Happy City  
Hanabi  
Just One  
Top Ten

## Jeux classiques

7 Wonders  
Takenoko  
Citadelles  
Splendor  
Catan  
Aventuriers du Rail  
Dixit  
7Wonders Architects  
Unlock!  
Carcassonne  
Abyss Conspiraçy

## Jeux experts

Azul  
Zombicide  
Pandemic  
Mysterium  
Gloomhaven :  
Les Mâchoires du Lion  
Petits meurtres et faits  
divers

## Jeu de Rôle

Livret d'initiation au  
JDR pour débutants  
Kit d'initiation Donjons  
et Dragons V.5

*Liste donnée à titre indicatif, susceptible d'être modifiée en fonction des contraintes  
logistiques d'approvisionnement et des résultats des premiers tests*



# #CROUSPLAY : les activités

*Les Crous sélectionnés s'engagent à organiser des activités régulières*

- A minima **deux sessions animées** par mois (idéalement le soir et/ou du temps de midi).
- Dans l'objectif de **faire découvrir le plaisir de jouer** aux étudiants.
- Dans un **lieu adéquat** pour l'activité, avec tables, chaises, jeux et animateur(s).
- Les sessions devront être **ouvertes à tous** : joueurs experts comme débutants ou occasionnels (*sauf évènements particuliers*).
- En cas **d'organisation de tournois**, de volonté **de déploiement sur des plateformes numériques** (Board Game Arena, Discord...), ou de souhait **d'association avec les acteurs locaux privés**, les Crous solliciteront Asmodee Research et la Fondation d'Entreprise Libellud pour **définir ensemble l'implication de chacun**.

# #CROUSPLAY : datas à remonter

Les Crous sélectionnés s'engagent à remplir un formulaire à chaque séance et à les remonter à Asmodee régulièrement

## Contenu du formulaire

- **Date, heure de début et durée**
- **Nombre d'animateurs**
- **Nombre de participants et leur genre (H-F-NG)**
- **Les participants sont-ils majoritairement :**  
habitué – nouveaux venus – les deux
- **Les participants sont-ils majoritairement (plusieurs réponses possibles) :**  
joueurs expérimentés – joueurs occasionnels - néophytes du jeu de société
- **Ambiance générale (studieuse/calme, compétitive, festive...)**
- **Nombre de jeux utilisés/jeux les plus appréciés**
- **Commentaire (un jeu qui n'est pas sorti depuis longtemps – des participants sont venus pour un jeu spécifique – un évènement en cours dans la ville/l'université bouleverse les habitudes – une demande récurrente d'achat d'un jeu – un participant est venu avec sa grand-mère...)**
- **Photos** idéalement une dizaine sur trois séances par trimestre (de l'espace, d'une mise en place, du stockage des jeux, des joueurs (qui seront floutées ou avec autorisation du droit à l'image))

#CrousPlay  
Bilan de séance

Merci de remplir ce document à chaque séance, le plus précisément possible, et remonter les formulaires à [research@asmodee.com](mailto:research@asmodee.com) le plus régulièrement possible, idéalement 2 fois par trimestre.

Date : \_\_\_\_\_, heure de début \_\_\_\_\_ et durée \_\_\_\_\_

Nombre d'animateurs : \_\_\_\_\_

Nombre de participants et leur genre : Hommes : \_\_\_\_\_ Femmes : \_\_\_\_\_ NG : \_\_\_\_\_

Les participants sont-ils majoritairement :  habitué  nouveaux venus  les deux

Les participants sont-ils majoritairement (plusieurs réponses possibles) :  
 joueurs expérimentés  joueurs occasionnels  néophytes du jeu de société

Ambiance générale (studieuse/calme, compétitive, festive...) : \_\_\_\_\_

Nombre de jeux utilisés : \_\_\_\_\_

Jeux les plus appréciés : \_\_\_\_\_

Commentaire (un jeu qui n'est pas sorti depuis longtemps – des participants venus pour un jeu spécifique – un évènement en cours dans la ville/l'université bouleverse les habitudes - une demande récurrente d'achat d'un jeu – un participant est venu avec sa grand-mère...) : \_\_\_\_\_

Photos à joindre

Idéalement une dizaine sur trois séances par trimestre de l'espace de jeu, d'une mise en place, du stockage des jeux, des joueurs (avec l'autorisation de droits à l'image ci-joint)

Merci !

