



DREAM FOUNDRY

ASSOCIATION DES CULTURES DE L'IMAGINAIRE

Rêver plus loin, ensemble.

Dossier partenaire

SAISON 2026 - 2027

Rêver plus loin, ensemble.

Jeu de rôle, récit, illustration, création :
faire de l'imaginaire une expérience vivante,
collective et accessible à tous les publics.

DREAM FOUNDRY — Association des cultures de l'imaginaire
Association loi 1901 · RNA W922023617 · Asnières-sur-Seine
dreamfoundry.fr · contact@dreamfoundry.fr · 06 12 56 75 55

Faire de l'imaginaire une expérience vivante, collective et accessible

Dream Foundry est une association culturelle implantée à Asnières-sur-Seine, consacrée aux cultures de l'imaginaire.

Jeu de rôle, littérature, écriture, illustration, bande dessinée, manga, jeux et création numérique sont autant de portes d'entrée vers un même objectif : donner à chacun l'occasion de découvrir, de pratiquer et de créer, quels que soient son âge et son expérience.

L'association s'adresse aussi bien aux passionnés qu'aux personnes qui n'ont jamais franchi la porte de ces univers. Elle intervient auprès des médiathèques, librairies, établissements scolaires, structures jeunesse, collectivités et associations, et organise ses propres activités régulières.

L'ACTIVITÉ EN QUELQUES REPÈRES

Les premières séances de jeu de rôle ont eu lieu en **octobre 2025**, à la librairie Kazamanga à Asnières-sur-Seine.

Depuis, une **quinzaine de séances** ont réuni environ **vingt-cinq participants** de 8 ans à l'âge adulte : une campagne suivie rassemblant cinq joueurs réguliers pendant huit mois, et cinq séances d'initiation auprès d'adolescents, de familles, d'une fratrie et de jeunes adultes.

En **juin 2026**, Dream Foundry a animé les initiations au jeu de rôle des premières **FantAs'nières**, festival consacré à la fantasy organisé par La Case à Bulles et BD92 au Rosa Bonheur à l'Ouest.

L'association a été constituée en **août 2026** afin de donner à cette activité un cadre indépendant et de permettre son développement.

Rêver plus loin, ensemble

Les cultures de l'imaginaire se découvrent souvent seul : un livre, un film, une illustration. Dream Foundry veut créer les occasions de les vivre ensemble.

Découvrir

Permettre une première expérience sans prérequis, dans un cadre où personne n'est jugé sur ce qu'il ne connaît pas encore.

Créer

Encourager l'imagination, l'expression personnelle et la construction collective d'histoires et d'univers.

Partager

Faire se rencontrer des générations, des pratiques et des sensibilités autour d'une expérience commune.

Transmettre

Donner envie de poursuivre : de lire, de jouer, d'écrire, de dessiner, ou simplement d'explorer plus loin.

Ces quatre principes guident chaque séance, quel que soit le public. Une initiation d'1 h 30 dans une médiathèque et un cycle de plusieurs mois répondent à la même intention : que chacun reparte avec l'envie de continuer.

Le jeu de rôle, une pratique culturelle à part entière

Le jeu de rôle est une activité de narration collective. Autour d'une table, quelques joueurs incarnent des personnages dans un univers de fiction ; un meneur de jeu décrit le monde, incarne ceux qui l'habitent et fait vivre l'histoire. Rien n'est écrit d'avance : le récit se construit par les décisions des joueurs.

C'est une pratique d'expression orale, d'écoute, d'imagination et de coopération. Elle ne demande aucune connaissance préalable et se prête à tous les âges.

Une activité régulière depuis octobre 2025

Une campagne suivie

Cinq joueurs réguliers se retrouvent depuis octobre 2025 autour d'une même aventure, à la librairie Kazamanga à Asnières-sur-Seine. Les mêmes personnages, une histoire qui se construit sur la durée, un groupe qui revient séance après séance.

Des initiations pour des publics variés

Adolescents de 14 à 17 ans, familles, fratries, jeunes adultes : chaque séance de découverte est conçue pour des participants qui n'ont jamais joué.

Une présence en festival

En juin 2026, Dream Foundry a animé les initiations au jeu de rôle des premières FantAs'nières, festival consacré à la fantasy organisé par La Case à Bulles et BD92 au Rosa Bonheur à l'Ouest, à Asnières.

NOTRE PARTENAIRE À ASNIÈRES

La Case à Bulles et Kazamanga

46 et 69 avenue de la Marne, Asnières-sur-Seine

Deux librairies spécialisées en bande dessinée, manga et cultures populaires, tenues par François Laroudie, qui accueillent les séances régulières de Dream Foundry depuis octobre 2025.

Au-delà de la mise à disposition d'un lieu, ce partenariat est ce qui a permis à l'activité de naître et de trouver son public. La Case à Bulles est également à l'origine des FantAs'nières, festival consacré à la fantasy organisé en juin 2026 avec BD92, dont Dream Foundry a assuré les initiations au jeu de rôle.

Qui anime

Les séances sont menées par **Raphaël Royer**, président de l'association, meneur de jeu depuis 1992. Après une première période d'animation régulière jusqu'en 2009, puis des parties ponctuelles à partir de 2016, il anime de nouveau de façon soutenue depuis deux ans — dont une année de séances régulières à Kazamanga. Il porte une attention particulière à l'accueil des débutants et des jeunes joueurs.

Une première aventure accessible à tous

Chaque séance réunit **4 à 5 joueurs**, encadrés par un meneur de jeu. Ce format est un choix : il garantit à chacun un vrai temps de parole, de vraies décisions et un accompagnement individuel — ce qui permet à un participant timide de s'exprimer et à un débutant de ne jamais se sentir dépassé.

Les formats

Séance découverte — 1 h 30

Découvrir les principes du jeu de rôle et vivre une première aventure complète. Adapté aux programmations disposant d'un temps limité.

Séance approfondie — 3 h

Une expérience plus complète, laissant davantage de place à l'interprétation, à l'exploration et au développement de l'histoire.

Demi-journée ou journée

Plusieurs séances se succèdent, permettant d'accueillir 8 à 15 participants tout en conservant des tables réduites.

Interventions en événement

Créneaux d'initiation successifs sur une journée, adaptés aux festivals et manifestations publiques. Format pratiqué lors des FantAs'nières en juin 2026.

Cycle famille — 7 à 10 ans

Une histoire qui se déploie sur plusieurs séances, avec un jeu narratif coopératif conçu pour les jeunes enfants et leurs parents.

Cycle suivi — 5 séances de 2 h

Les mêmes joueurs retrouvent leurs personnages et développent une aventure sur la durée. La première séance est consacrée à leur création. C'est le format qui crée le plus de fidélisation.

Modes d'inscription

Sessions ouvertes — les participants s'inscrivent individuellement, Dream Foundry constitue les tables. Le format le plus adapté aux médiathèques et aux événements culturels.

Sessions familles — parents et enfants jouent à la même table, avec le même pouvoir de décision ; le rythme et les contenus s'adaptent à l'âge du plus jeune.

Groupes constitués — un groupe déjà formé réserve une table complète ; le ton et l'univers peuvent être choisis avec lui.

Cinq mondes, tous les publics

Médiéval-fantastique

Chroniques Oubliées Fantasy — Black Book Éditions

Le registre classique du genre : quêtes, créatures, magie. Accessible dès 10 ans, adapté à tous les publics.

Space opera

Star Wars — Edge Studio

Un univers que tout le monde connaît, où personne n'a besoin d'explication pour entrer dans l'histoire. Adapté aux adolescents et aux adultes.

Fantastique et humour

Monstres, dans l'univers de Joann Sfar — Black Book Éditions

Incarner des monstres dans le monde d'aujourd'hui, dans l'univers graphique de *Petit Vampire* et *Aspirine*. Un registre inquiétant et drôle, adapté aux adolescents — et un pont direct avec les collections de bande dessinée.

Premier âge

Tails of Equestria, dans l'univers de Mon Petit Poney — Black Book Éditions

Conçu pour les plus jeunes : règles très simples, aventures bienveillantes, aucune violence.

Récit et émotions

Histoires de Peluches — Plaid Hat Games / Edge Entertainment

Un jeu narratif coopératif où des peluches protègent une petite fille de ses cauchemars. Les joueurs se relaient pour raconter et décident ensemble. Un support précieux pour aborder les peurs des enfants par le récit. Dès 7 ans, en présence d'un adulte, de préférence en cycle : l'histoire se déploie sur plusieurs séances.

D'autres univers peuvent être proposés selon le public et le projet.

POUR QUI

Des formats adaptés à chaque âge

ÂGE	FORMAT	DURÉE
7 – 9 ans	Jeu narratif ou jeu de rôle très simplifié, aventures bienveillantes	1 h 30
9 – 12 ans	Règles simplifiées, aventure autonome, rythme soutenu	1 h 30 ou 3 h
13 – 17 ans	Davantage d'interprétation, de choix et d'enjeux	1 h 30 ou 3 h
Familles	Parents et enfants à la même table, rythme adapté au plus jeune	1 h 30 ou 3 h
Adultes	Initiations et cycles suivis	3 h ou cycle

Ces tranches ne sont pas étanches : nous avons animé des séances réunissant une fratrie de 8 à 14 ans ainsi qu'une famille complète, parents compris.

Ce qu'il faut savoir pour programmer une séance

Où nous intervenons

Chez vous

Médiathèque, librairie, établissement scolaire, structure jeunesse, centre social, association, lieu culturel ou événementiel. Nous nous déplaçons avec l'ensemble du matériel.

Sur un événement

Festivals, forums, fêtes de quartier, journées thématiques, sous forme de créneaux d'initiation successifs. Ou dans une salle mise à disposition par une collectivité ou une structure partenaire.

Interventions principalement sur Asnières-sur-Seine et les communes proches des Hauts-de-Seine. D'autres déplacements sont possibles selon les projets.

Capacité et organisation

Chaque séance réunit 4 à 5 joueurs encadrés par un meneur de jeu. Pour accueillir davantage de public sur une même journée, les séances s'enchaînent successivement, avec un battement de 30 minutes entre chacune. Prévoir 15 minutes d'installation avant et 10 minutes de rangement après.

FORMAT	SUR PLACE	PARTICIPANTS	TARIF
Séance découverte — 1 h 30	2 h	4 à 5	150 €
Séance approfondie — 3 h	3 h 30	4 à 5	250 €
Demi-journée — 2 séances découverte	4 h 30	8 à 10	280 €
Journée — 3 séances découverte	7 h	12 à 15	400 €
Cycle suivi — 5 séances de 2 h	—	4 à 5	900 €
Cycle famille — 5 séances de 2 h	—	2 à 4	900 €

Préparation, scénarios et matériel compris. Des conditions adaptées sont proposées aux établissements scolaires et aux associations à budget contraint.

Délais et disponibilités

Les séances se déroulent principalement les samedis et pendant les vacances scolaires. Les interventions en semaine, notamment le mercredi après-midi, sont possibles lorsqu'elles sont programmées suffisamment à l'avance — comptez deux mois ; une demande plus tardive peut néanmoins être étudiée. De façon générale, une intervention se cale idéalement six à huit semaines à l'avance.

Aucune règle à apprendre avant de jouer

Une séance d'initiation est conçue pour que les participants n'aient rien à préparer et rien à réviser. Les mécaniques sont introduites progressivement, à travers le personnage puis au fil de l'aventure. Personne n'est mis en difficulté par un vocabulaire ou un système qu'il ne connaît pas.

ÉTAPE	DURÉE
Accueil et présentation du jeu de rôle Ce qu'est le jeu de rôle, le cadre de la séance, les questions des participants.	10 min
Découverte de l'univers Le monde, son atmosphère, ce qui s'y joue — avant toute considération technique.	5 à 10 min
Choix des personnages Des personnages prêts à jouer sont proposés, un par participant. Aucune étape de création.	5 à 10 min
Lecture de la fiche de personnage Fiches simplifiées, conçues pour l'initiation : elles servent d'introduction naturelle aux règles.	5 à 10 min
L'aventure Les règles complémentaires sont introduites au moment où elles deviennent utiles, jamais avant.	1 h
Clôture et échange Conclusion de l'histoire, retours des participants, orientation vers les collections.	5 min

En format 3 h, la structure est identique : le temps supplémentaire est entièrement consacré à l'aventure, avec une pause au milieu. En cycle suivi, la première séance est consacrée à la création des personnages par les joueurs eux-mêmes.

Ce que Dream Foundry apporte

Le meneur de jeu, la conception et la préparation du scénario, l'ensemble du matériel, l'adaptation du contenu au public et à la durée, et l'assurance en responsabilité civile couvrant l'activité.

Ce que le partenaire fournit

Un espace calme permettant à un groupe de discuter sans gêner ni être gêné, une table et des chaises pour six personnes, un éclairage suffisant.

L'accueil des jeunes publics

Les contenus et les thèmes sont adaptés à l'âge des participants. Le cadre de la séance est posé dès l'accueil, et chacun peut écarter une situation qui le mettrait mal à l'aise. Lorsque l'intervention se déroule dans vos locaux, vous conservez la responsabilité de l'accueil du public : Dream Foundry prend en charge l'animation et son encadrement, sans démarche administrative supplémentaire pour votre structure.

Une action culturelle qui fait revenir le public

Faire venir les adolescents, et les faire revenir

Le jeu de rôle est l'une des rares pratiques culturelles qui attire spontanément les 12-17 ans, y compris ceux qui ne fréquentent pas les lieux culturels. Ce n'est pas une animation qu'on subit : c'est une activité où l'on décide, où l'on prend la parole, où l'on construit quelque chose avec les autres. Et l'effet dure : notre groupe régulier réunit les mêmes joueurs depuis octobre 2025, séance après séance.

Une passerelle directe vers les collections

Une partie de jeu de rôle envoie les participants vers les rayons. Un joueur qui a incarné un personnage dans un univers de fantasy cherche ensuite les romans, les bandes dessinées, les mangas qui en parlent. Certains univers proposés sont directement liés à des œuvres présentes dans vos collections. En fin de séance, le meneur oriente les participants vers ces ouvrages, ainsi que vers des titres choisis avec votre équipe dans votre propre fonds.

Une pratique d'éducation artistique et culturelle

Le jeu de rôle mobilise l'expression orale, l'écoute, la construction narrative collective, la prise de décision argumentée et la coopération. Il donne la parole à des participants qui la prennent rarement ailleurs, dans un cadre où l'erreur ne coûte rien. Ces dimensions s'inscrivent naturellement dans les objectifs d'éducation artistique et culturelle portés par les collectivités et les établissements scolaires.

Un format familial et intergénérationnel

Parents et enfants jouent à la même table, avec le même pouvoir de décision. Nous avons animé des séances réunissant une famille complète et une fratrie de 8 à 14 ans : les écarts d'âge ne posent pas de difficulté, ils enrichissent la partie. C'est un format que les structures culturelles recherchent et trouvent difficilement.

Une intervention sans charge pour vous

Nous apportons le meneur de jeu, les scénarios, le matériel et l'assurance. Vous conservez la responsabilité de l'accueil de votre public, sans démarche administrative supplémentaire. Il vous suffit d'un espace, d'une table et de vos inscriptions habituelles.

Un ancrage local et une expérience de terrain

Dream Foundry anime des séances régulières depuis octobre 2025 à Kazamanga, librairie spécialisée d'Asnières-sur-Seine, et a assuré les initiations au jeu de rôle des premières FantAs'nières en juin 2026, festival organisé par La Case à Bulles et BD92 au Rosa Bonheur à l'Ouest. Les séances sont menées par un meneur de jeu qui anime des parties depuis 1992.

Une association locale, un projet appelé à grandir

Dream Foundry est née d'une activité qui existait déjà. L'objectif n'est pas de multiplier les propositions, mais de construire progressivement un projet culturel cohérent et durable.

Aujourd'hui

Séances régulières de jeu de rôle à Asnières-sur-Seine, initiations pour tous publics, campagne suivie avec un groupe stable, interventions en festival, premiers partenariats locaux.

Demain

Former de nouveaux meneurs de jeu

Accompagner des bénévoles vers l'animation de tables, afin d'élargir notre capacité d'intervention et de transmettre une pratique exigeante. C'est notre axe de développement prioritaire.

Développer les ateliers d'écriture et de narration

Création de personnages, construction d'univers, narration collective : prolonger par l'écriture ce que le jeu de rôle fait naître à l'oral.

Ouvrir aux arts visuels

Illustration, bande dessinée, manga : rencontres, découvertes et ateliers, en lien avec les auteurs et les librairies du territoire.

Comprendre les images de synthèse

Ateliers de décryptage des images générées : comment elles sont produites, comment les reconnaître, quels usages et quels débats elles suscitent dans les milieux artistiques. Une approche critique, adossée à une pratique réelle de l'outil.

Participer à la vie culturelle locale

Événements, rencontres avec des auteurs et des artistes, présence sur les manifestations du territoire, en partenariat avec les acteurs culturels d'Asnières et des Hauts-de-Seine.

Dream Foundry souhaite devenir progressivement **un acteur local des cultures de l'imaginaire**, capable de créer des passerelles entre publics, disciplines et partenaires.

Dream Foundry

ASSOCIATION DES CULTURES DE L'IMAGINAIRE

Rêver plus loin, ensemble.

Raphaël Royer — Président

06 12 56 75 55

contact@dreamfoundry.fr

dreamfoundry.fr

Association loi 1901 · RNA W922023617

Siège social : Asnières-sur-Seine

Les statuts, le récépissé de déclaration, l'attestation d'assurance ainsi qu'un descriptif détaillé du déroulé de séance peuvent être communiqués sur demande.

Vous avez un public, un lieu, une idée ?
Construisons l'aventure ensemble.