

Enfants 3-16 ans scolaire & extrascolaire
Fablab'ke & FabWest

- 1 - Résumé

Axes de travail

Un fablab (contraction de l'anglais fabrication laboratory, "laboratoire de fabrication") est un lieu qui permet à ses usagers de fabriquer presque n'importe quoi à l'aide de machines numériques.

Le Fablab'ke est un espace dédié à la fabrication traditionnelle et numérique à destination des enfants et des jeunes situé à la Maison des Cultures et de la Cohésion Sociale (MCCS) de la Commune de Molenbeek Saint-Jean.

FabWest est une antenne du Fablab'ke, situé à côté de la Gare de l'Ouest, et mené grâce au contrat de quartier "Autour de la Gare de l'Ouest".

Ces deux outils s'adressent exclusivement aux plus jeunes (6-25 ans) ainsi qu'aux projets à destinations de la jeunesse (Asbl, théâtre, expositions, etc.). Ce qui les rend uniques et originaux dans le paysage des fablabs installés en région bruxelloise.

Les activités du Fablab'ke se concrétisent sous différentes formes : ateliers hebdomadaires, stages, événements en lien avec la MCCS, travail avec les écoles, parcours de compétences avec les jeunes bénévoles, soutien technique et apports de solutions créatives aux résidences d'artistes et aux projets menés au sein de la MCCS.

Étant intimement lié à la MCCS, le Fablab'ke bénéficie de la programmation, des publics, et plus généralement de l'infrastructure de celle-ci.

Le projet Fabwest doit de son côté mettre en œuvre toute une série d'actions afin de se faire connaître car les infrastructures et la logistique sur le site sont assez minimalistes.

Localisation

Le Fablab'ke au sein de la Maison des Cultures et de la Cohésion Sociale : nous y disposons de deux espaces spécialisés équipés pour la fabrication numérique et traditionnelle :

- Un espace principal pour les échanges et les productions "propres", accessible facilement
- Un second pour le travail spécifique du bois et métal
 - Fabwest, sur le site "MolenWest", à côté de la gare de l'Ouest : occupation temporaire dans le cadre du contrat de quartier "Autour de la Gare de l'Ouest". Depuis fin 2025, le fabwest a déménagé au sein du centre de quartier Pythagoras.
 - EPN de la Bibliothèque Jacqueline Harpman (ateliers scolaire et Molendojo).

Ce triangle géographique, nous assure un contact avec l'ensemble de la jeunesse de la Commune, tout en facilitant l'accès aux participants des communes voisines.





Espace Fabwest en cours d'aménagement vers le centre de quartier Pythagoras , Av. de Roovere 9, 1080 Molenbeek-Saint-Jean.

Public cible

Le Fablab'ke se veut un outil à disposition du plus grand nombre, du néophyte au "maker" avancé.

On peut dénombrer différents publics aux différents usages :

- Enfants et adolescents dans le cadre des ateliers et stages à la MCCA (extra-scolaire).
- Familles au sens large (parents – au sens large – des participants aux ateliers et stages) dans le cadre des ateliers ouverts.
- Jeunes de plus de 16 ans : bénévoles, trajet de compétence en fabrication numérique et animation d'atelier.
- Public scolaire (classes de primaires et secondaires) dans le cadre des ateliers Fablab@school y compris le monde enseignant (formations "train the trainer").
- Artistes en résidence à la MCCA et plus généralement toute personne ayant une pratique créative à la MCCA, y compris les collègues.
- Dans le cas du site FabWest en particulier, la volonté de toucher les publics les plus fragilisés, entre autres ceux que l'on qualifie de "neets" (catégorie des jeunes sans emploi et qui ne suivent ni études, ni formation).

- 2 - Objectifs du secteur de l'activité

L'idée motrice qui sous-tend les activités proposées par la Maison des Cultures est de contribuer à une meilleure cohésion sociale via la découverte et l'apprentissage de divers modes d'expression créative. Favoriser les rencontres entre personnes,



ouvrir les dialogues, inciter à une meilleure connaissance de soi et de l'autre dans l'espoir de renforcer le respect mutuel, voilà résumés les grands objectifs à long terme de la Maison.

Les projets visent à faire émerger l'imaginaire des jeunes publics et les modes d'expression des uns et des autres, permettre à chacune et chacun de toutes origines de participer activement à la société, d'y trouver sa place, d'échanger, de comprendre les autres et de vivre les différences positivement pour un mieux-vivre ensemble.

- Apprendre à (se) DÉCOUVRIR.
- Apprendre à (se) (RE)CONNAÎTRE.
- Apprendre à RESPECTER son voisin et, plus largement, les autres cultures.
- Prendre conscience et apprivoiser ses propres capacités d'expression et de communication par la mise en valeur de celles-ci.
- Développer l'estime de soi.

Objectifs généraux

Offrir un espace de travail, d'atelier et de production autour des technologies de fabrication numérique et traditionnelle pour les enfants, jeunes et enseignants/ accompagnateurs (en scolaire & en extrascolaire)

Objectifs particuliers

- **Réduire la fracture numérique** par une approche ludique et pratique des nouvelles technologies.
- **Cultiver l'esprit maker : apprentissage non-formel, travail collaboratif et communautaire.** (cfr. Wikipedia : "La culture maker met l'accent sur l'apprentissage par la pratique dans un cadre social. La culture se concentre ainsi sur un apprentissage informel, communautaire, collaboratif et partagé via un patrimoine informationnel commun motivé par l'amusement et l'accomplissement personnel").
- **Autonomie des participants / Plaisir de faire**
Dans une logique d'empowerment, les participants sont invités à s'autonomiser dans leurs projets. Le cadre proposé ouvre au plaisir de faire et au plaisir de réfléchir.
- **Autonomie des projets / Plaisir d'explorer**
Lors des ateliers, une série de projets a lieu en même temps. Ces projets peuvent être à l'initiative du groupe, d'un des porteurs de projets ou issus d'une commande externe.
- Un fil rouge saisonnier structure le calendrier de manière thématique.
- **Autonomie du groupe / Plaisir du partage**
Une grande attention est portée à la dynamique de groupe, l'accent est mis sur l'autogestion et le partage des idées.
- **Apprentissage par le "faire" / Plaisir d'apprendre**
Un cadre ouvert permet aux enfants et aux jeunes de procéder par essais et erreurs, sans crainte de se tromper. L'erreur est vue comme une étape vers la réussite.



- 3 - Les activités, en bref

Ateliers

Activités extrascolaires récurrentes sur une saison, nécessitant une inscription.

Ceci comprend :

- Young Makers et Design'ke : les mercredis après-midis , public entre 10 et 16 ans.
- Mini Makers : les samedis matins, public entre 9 et 12 ans.
- Fab Couture : les samedis après midi, public entre 9 et 16 ans.

Stages

8 semaines de stages organisées.

Mensuels

Ateliers avec objectif spécifique :

- Molendojo : 3^{ème} samedi du mois, public entre 9 et 16 ans;
- Permanence : 1^{er} mardi du mois, ouvert à tous.

Scolaire

Ateliers scolaires allant de la 1^{ère} primaire au supérieure.

Événement

Animations dans le cadre d'un événement ouvert, libre d'accès.

Formation

Formations logiciels et machines à destination d'adultes.

Résidence

Accueil d'un.e artiste en résidence.

Production

Accès et/ou accompagnement au fablab pour la réalisation d'objets à destination de la jeunesse.

Méthodologie d'évaluation quantitative : les unités pédagogiques

Afin d'uniformiser nos " chiffres " et afin de pouvoir quantifier l'évaluation du projet d'une année à l'autre, nous utilisons un système de comptage simple qui prend en compte le nombre de participants uniques et le temps passé avec chaque participant. Ainsi, une unité pédagogique représente une personne ayant suivi deux heures d'activité encadrée.

Pourquoi deux heures ? Parce que d'après notre expérience, c'est le temps nécessaire pour sensibiliser les participants à un concept ou à une pratique de fabrication numérique ou traditionnelle. C'est aussi la durée standard de nos activités.



En deux heures, une personne pourra par exemple :

- appréhender la préparation de fichiers pour la découpeuse laser ainsi que comprendre le fonctionnement de la machine et les consignes de sécurité
- appréhender les bases de la modélisation 3d;
- appréhender les bases du code informatique;
- découvrir l'utilisation d'une imprimante 3d et d'un "slicer";
- apprendre les base de inkscape (dessin 2d);
- manipuler du matériel électroportatif et apprendre comment ne pas se blesser;
- brainstormer sur une idée;
- etc.

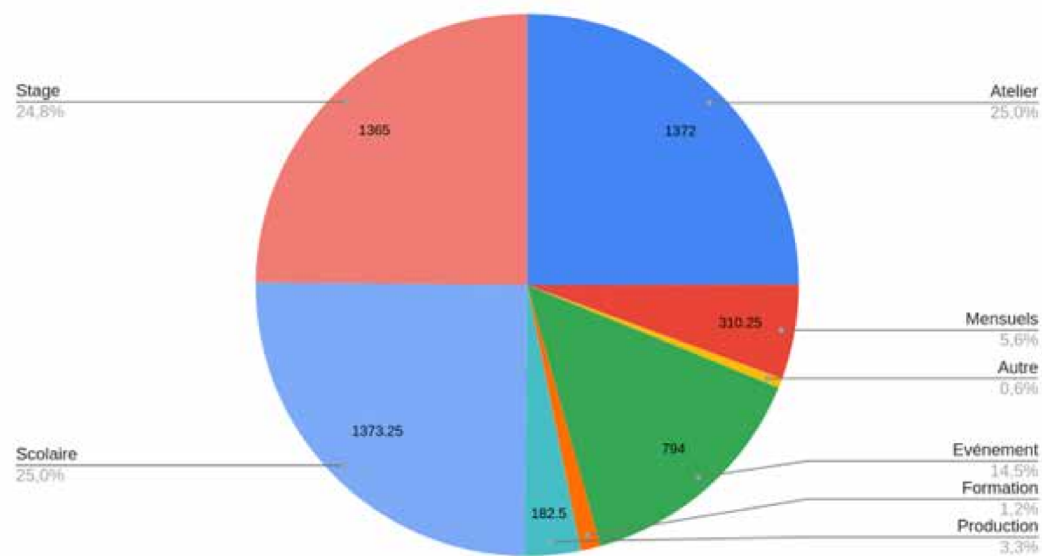
Nos groupes sont exclusivement de petite taille (maximum 12 participants) ce qui assure une qualité du suivi. En cas de groupes plus grands ou d'événements ouverts au public sans inscription, le nombre d'animateurs est adapté. Nous avons également la chance d'avoir l'aide de jeunes bénévoles et d'articles 17, âgés de 16 ans et plus, qui sont suivis par la cellule Imagine #1080.

Unités générées par activité

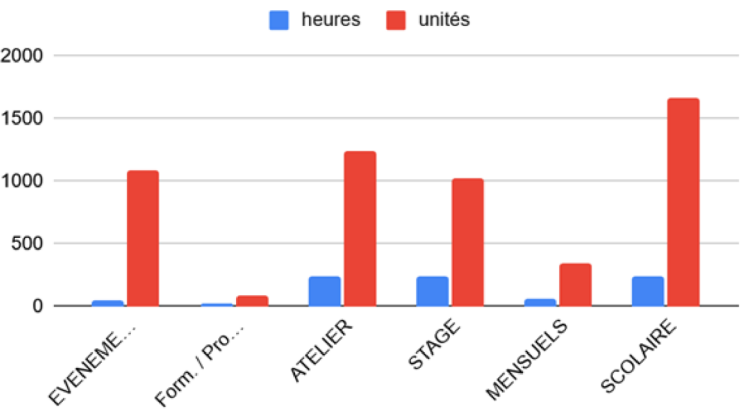
Voici quelques graphiques résumant la situation pour la période concernée. Les chiffres sont calculés en fonction des unités pédagogiques expliquées ci-dessus.

- **5170** unités pédagogiques pour la période 2025

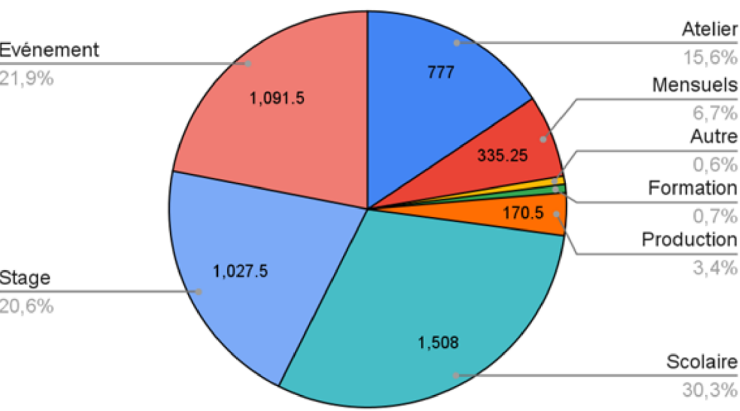
Unités générées par activité



Unités et heures d'animation par acteurs



Unités générées par activité



Activités	Durée (h)	Total participant	unique par activité
Ateliers (sur inscription à l'année)	148,0	42	777
Stages	228,0	96	1 028
Ateliers mensuels	61,5	182	335
Total extra-scolaire	437,5	320	2 140
Formations (formations à destinations des +16 ans)	16,0	16	37
Parcours de compétence à destination des +16 ans (en lien avec les ateliers et stages)	384,5	0	192
Total parcours de compétence	400,5	16	229
Scolaires (du primaire au supérieur)	226,0	1402	1508
Autres (hors inscription, visite, ASBL,etc)	4,5	37	31
Total scolaire & ASBL	230,5	1439	1539



Activités	Durée (h)	Total participant	unique par activité
Événements (ateliers durant évènement publics)	51,0	454	1092
Total animation	1119,5	2 229	4 999
Productions – hors objectif (pour la MCCS, projet artistique, particuliers,etc)	204,5	40	171
TOTAL incluant production	1324,0	2 269	5 170

Ateliers: activités parascolaires récurrentes sur une saison, nécessitant une inscription.

Ceci comprend:

- Young Makers et Design'ke: les mercredis après-midis, public entre 10 et 16 ans
- Mini Makers: les samedis matins, public entre 9 et 12 ans
- Fab Couture: les samedis après midi, public entre 9 et 12 ans

Mensuels: ateliers avec objectif spécifique :

Molendojo: 3^{ème} samedi du mois, public entre 9 et 16 ans

Permanence: 1^{er} mardi du mois, ouvert à tous

Scolaire: ateliers scolaires allant de la 1^{ère} primaire au supérieure.

Événement: Animations dans le cadre d'un événement ouvert , libre d'accès.

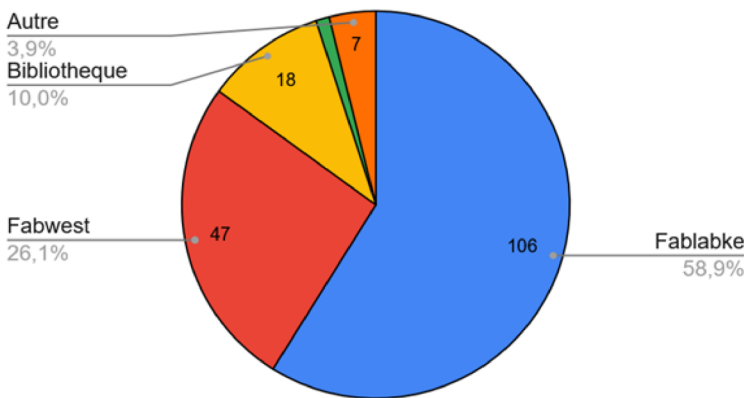
Formation: Formations logiciels et machines à destination d'adultes.

Production: Accès et/ou accompagnement au fablab pour la réalisation d'objets à destination de la jeunesse.

Les lieux

Bien que la majorité des activités se déroule au fablab de la MCCS (59%) et au fabwest (26%), 10% ont lieu à la Bibliothèque Harpmann.

Unités générées par lieux



Le fablab'ke s'investit de plus en plus au sein de l'EPN de la bibliothèque Jacqueline Harpman afin de faire vivre cet espace qui ne possède pas de budget de fonctionnement, et de toucher un autre public.

La mixité

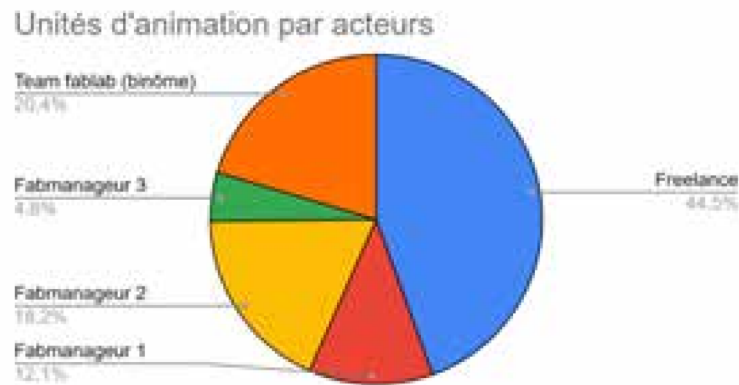
Ceci est la première année que nous parvenons à un équilibre entre les genres . Historiquement, nous constatons que certains ateliers et stages sont très " genrés ". Nous remarquons sur cette période une très bonne répartition des genres, ce qui s'explique probablement par le nombre d'activités scolaires en augmentation, le public scolaire étant en général très équilibré au niveau du genre. Comme prévu, la majorité de notre public est composé des 8-18 ans. La grande variété des publics touchés est aussi due aux différents événements auxquels nous participons.



Notre ouverture au public adulte par l'intermédiaire de l'openlab, des parcours de compétences, activités intergénérationnelles et formations permet le maintien de ce pourcentage (+/-15%).

Les acteurs

Ces deux derniers graphiques permettent de se rendre compte que 54,7% du temps global d'animation (tout confondu) est réalisé par nos vacataires et les 45,3 %



restants par l'équipe interne. L'équipe interne co-anime également de nombreux ateliers menés par nos vacataires durant les ateliers et les stages (temps non valorisé ci-dessus).

Cet équilibre permet :

- Une variété des intervenants auprès de nos publics (variant les approches techniques et pédagogiques);



- Une équipe de fabmanager pleinement investie dans l'animation évident de possible décalage entre réalité de terrain et travail administratif /logistique.

Le travail de l'équipe interne représente 54,5 % des unités pédagogiques de ce bilan.

- 4 - Descriptif et analyse des activités

Nous organisons des activités tant en scolaire qu'en extrascolaire (stages, ateliers hebdomadaires et mensuels). Nous tentons de maintenir un équilibre entre les différents types d'activités afin remplir des objectifs parfois contradictoires : sensibiliser un maximum de publics (privilégié lors activités courtes, "one shot") tout en proposant des activités riches et approfondies (favorisé par le temps long d'un atelier à l'année).

Ateliers extrascolaires

Minimakers

Atelier hebdomadaire (samedi matin)
à destination des 9-12 ans, groupe de 12 inscrits

Les mini makers ont réalisé un jeu de plateau interactif de A à Z. Les différentes étapes du projet :

- création d'une histoire, d'un univers et conception des règles du jeu;
- fabrication de plateaux de jeu;
- fabrication des personnages;
- enregistrement d'éléments sonores qui racontent le jeu;
- ajouts d'éléments interactifs et audio sur les pièces;



- tests du jeu et conception des règles du jeu papier.
- Ce très beau projet a été présenté lors de la fête des ateliers.

FabCouture

Un atelier hebdomadaire de 2h les samedis après-midi hors vacances scolaires au FabWest.

Le FabCouture est un atelier unique où la couture rencontre la technologie. Destiné aux jeunes de 8 à 16 ans, cet atelier combine des techniques de couture traditionnelles (comme la machine à coudre ou la broderie à la main) avec des outils numériques innovants tels que la découpeuse laser, la brodeuse numérique, l'imprimante 3D et le textile connecté. Dans cet atelier nous réalisons des créations couture à partir de matériaux de réemplois.

Nous mettons un accent particulier sur la sensibilisation à l'impact de la fast fashion et sur l'importance de repenser nos modes de consommation et de production textiles. À travers ces activités, les jeunes apprendront non seulement à confectionner des objets créatifs et pratiques, mais aussi à réparer et ou à customiser des vêtements.

Young Makers et Design'ke

Deux ateliers hebdomadaires de 2h le mercredi après-midi, l'un au Fablab'ke, l'autre au FabWest, à destination des 10-16 ans, groupe de 2 x 12 inscrits.

Ces 2 ateliers à destinations des adolescents (Young Makers et Design'ke) se sont engagés dans la réflexion de la "Justice climatique".

En partenariat avec [stickychess](https://stickychess.com/), nos ateliers intègrent le projet Européen [LEVERS](https://levers.eu/).*.

Après une phase de réflexion sur les impacts dû au dérèglement climatique sur leur vie et celle de leur proche (famille amis quartier), des propositions de mobiliers et architectures urbaines furent réalisées.

Plusieurs rencontres avec des designers et d'architectes furent organisées afin de permettre aux participants de confronter leurs projets aux réalités techniques et aussi sociétales.

Le projet final fut présenté à l' ILSF 2025.



Ateliers mensuels

Permanences Fablab'ke

Nous avons poursuivi le créneau des permanence fablab, pour l'instant maintenues à un mardi par mois dans un créneau horaire après midi – soirée qui convient à un public assez large (étudiants, familles, passionnés).

Lors de ces permanences, un projet mené par deux étudiantes a été soutenu, il s'agit de la réalisation d'une console de jeu vidéo programmable en python. Le projet est présenté ici:

<https://fablabke.be/2025/05/20/travail-de-fin-detudes-sur-la-gameboy/>



Le Molendojo

Atelier sur inscription, 13 places, 9-16 ans (bibliothèque francophone Jacqueline Harpman).

L'atelier de programmation poursuit son activité et accueille une douzaine d'enfants chaque 3ème samedi du mois pour de l'initiation et de l'exploration autour de la programmation.

<https://fablabke.be/molendojo/>



Lisons Codons



Classe de 2ème à 6ème primaire (bibliothèque francophone Jacqueline Harpman)

Ce nouvel atelier se destine à des classes de 2ème à 6ème primaire et n'ayant pas de contact avec l'un de nos fablabs. Durant une heure la classe divisée en deux alterne entre écoute d'histoire et programmation autour de la narration. Pour cette première saison nous avons accueilli, 6 classes et la demande, le succès est là et nous poursuivons ce projet.

Stages extrascolaires

Ce sont 8 semaines de stages qui furent donnés cette année.

Voici les descriptifs de certains d'entre eux les plus marquants.

Solar punk

Carnaval 2025, Fablab'ke

"Au cœur de Molenbeek se cache un petit village ..."

Il est constitué de maisons DIY en impression 3D typique du XXI siècle et au cœur d'un écran de verdure. Il est l'utopie où nature et modernité se retrouvent.

<https://fablabke.be/2025/02/28/le-village-de-guiju/>



Sound System 1 et 2

Carnaval et pâques, Fabwest

Des stages ont été organisés sur deux périodes, en préparation de la Fête de la Musique, lors de laquelle les créations réalisées ont été présentées.

Stage des congés de carnaval: accueillant 12 enfants, ce stage a permis aux participants de fabriquer leur sampler et de travailler sur leurs propres créations sonores.

Stage des congés de Pâques: également destiné à un groupe de 12 enfants, ce stage a abouti à la réalisation d'un char de parade équipé d'un sound system intégré.

<https://fablabke.be/2025/03/20/stage-soundsystem-a-fabwest/>

<https://fablabke.be/2025/05/20/stage-sound-system-partie-2/>



Ulti-Survavors-Battle

Durant ce stage, les 10 adolescents participants ont créé un "sport/jeu" mixant proposition de divers sport absurdes et IA.

<https://fablabke.be/2025/05/06/ulti-survavors-battle/>

Photosensible

Juillet, Fablab'ke

Ce stage est dans la continuité du projet Karanavan'ke.

Deux groupes d'adolescents (2 x 12 enfants) ont navigué entre le fablab'ke et le fabwest et on pu découvrir diverses techniques d'impression liées à la lumière. Leur réalisation fut associée à la "cabane" karavan'ke.

Même pas Peur (stages en lien avec le festival)

@ FabWest

Du 20 au 24 octobre 2025, au Fabwest, nous avons organisé un stage immersif autour de la création d'un "taxi hanté", spécialement imaginé pour le festival *Même pas Peur*. À partir d'un cuistax réalisé et prêté par l'association Boîte à Clous, les enfants ont transformé ce véhicule en véritable installation mobile et effrayante. Ils ont participé à toutes les étapes du projet: réflexion collective sur le scénario et l'ambiance, conception et fabrication d'éléments décoratifs, intégration d'une machine à fumée et mise en place de jeux de lumière pour créer une atmosphère mystérieuse. Une attention particulière a été portée à la création sonore : les participants ont enregistré, monté et diffusé des sons angoissants à l'intérieur du cuistax afin de renforcer l'immersion.

Groupe de 12 enfants

<https://fablabke.be/2025/11/01/meme-pas-peur-stage-1-25-26/>



@ MCCS :

Du 27 au 30 octobre 2025, à la MCCS, le Fablab'ke a proposé un second stage en partenariat avec la Micro-Folie, axé sur la rencontre entre art et programmation. Pendant quatre jours, les enfants ont conçu une série d'œuvres animées intégrant



des micro:bits. Après avoir imaginé et réalisé leurs créations plastiques, ils ont appris les bases de la programmation afin de donner du mouvement et de l'interactivité à leurs œuvres: lumières, mouvement, moteurs. En combinant créativité visuelle et initiation au codage, ce stage a offert aux participants une expérience complète où l'expérimentation, la découverte et la fierté de voir leurs œuvres prendre vie occupaient une place centrale.

Groupes de 2 x 12 enfants

Scolaire

Escape game : un projet d'une année (école Saint-Joseph Saint-Rémi)

Durant une année, une classe de P6 s'est investie afin de réaliser un escape game qu'ils ont pu animer en fin d'année. Production codage, travail collectif et division des tâches leur ont permis d'appréhender les diverses facettes d'un projet complexe et ambitieux.

<https://fablabke.be/2025/06/17/escape-game-the-end/>

Design social (section design social de Saint-Luc)

Classe de 12 élèves, enseignement supérieur.

Le fablab accompagne la section design social dans l'utilisation des outils de dessin assisté par ordinateur et de fabrication assistée par ordinateur (DAO et FAO à l'aide Inkscape et Lightburn).

Tous les lundis de 9h à 12h, pendant les périodes scolaires, leur sont consacrés pour de la formation ou pour un accompagnement à la "production" de leur projet.

<https://fablabke.be/2025/06/23/jury-des-masters-en-innovation-sociale-18-06-2025/>

Drawbots (Campus St Jean)

13 séances de deux heures.

Cette année, les classes de 5ième et 6ième du cours d'informatique du Campus Saint-Jean ont travaillé sur différentes machines à dessiner (drawbots) fonctionnant sur divers principes.

Un des robots utilise un bras contrôlé par deux servomoteurs avec deux axes de mobilité. D'autres utilisent des steppers qui activent des poulies, des bras, et des roues.

Une précision assez relative pour certains robots, mais un très chouette résultat pédagogique au niveau de la compréhension des principes mécaniques et mathématiques en jeu.

<https://fablabke.be/2025/06/19/machines-a-dessiner-avec-le-cours-dinformatique-de-campus/>

Maquettes interactives du quartier (Campus Saint-Jean, Daspa)

10 séances de deux heures pour les classes Daspa de Campus Saint-Jean.

Nous avons accueilli au total cinq groupes de 12 enfants (classes de DASPA) autour de trois projets différents:

- Maquette interactive du quartier: Les enfants ont réalisé une maquette intégrant leurs propres enregistrements et témoignages audio. L'ensemble fonctionne grâce à une touch board, permettant d'écouter les contenus en touchant les différentes zones du quartier.



- Fresque historique interactive des instruments de musique: Les enfants ont créé une fresque représentant l'évolution des instruments. Grâce à une touch board, le son de chaque instrument se déclenche lorsque l'on touche son illustration.
- Théâtre d'ombres: Les enfants ont conçu et découpé leurs propres silhouettes en carton à l'aide d'une découpeuse laser. Ils ont ensuite mis en scène de courtes saynètes et réalisés une série de châssis de projection pour le théâtre d'ombre.

Journal TV, "engagés" (Ecole 7)

3 classes de P6 ont sélectionné des questions d'actualité et ont produit leur propre JT.

Une action inhabituelle pour le fablab mais que nous avons su accompagner au mieux.

<https://fablabke.be/2025/06/17/le-jt-de-lecole-arc-en-ciel/>

Digital days

Pour les groupes scolaires de 8 à 12 ans. La journée se compose de deux ateliers, l'un à la Micro-Folie, le musée numérique de Molenbeek, et l'autre au Fablab'ke.

Quatre journées francophones et deux journées néerlandophones ont été organisées conjointement avec la Micro-Folie.

Pour les groupes scolaires de 8 à 12 ans. La journée se compose de deux ateliers, l'un à la Micro-Folie, le musée numérique de Molenbeek, et l'autre au Fablab'ke – un espace de technologie appliquée.

Dans le Fablab'ke, les enseignants ont le choix entre deux programmes, programmation ou création numérique

Résidence : Anouk Rabot

Dans le cadre des résidences du RFB, le Fablab'ke à accueilli la jeune Anouk Rabot: enseignante et artiste plasticienne pendant 3 mois, en première partie de l'année 2025.

Elle était à la recherche d'un fablab lui permettant d'intégrer la fabrication numérique dans sa pratique et de pouvoir faire rencontrer sa démarche avec un jeune public (9-12 ans).

À travers son carnet de bord, elle retrace bien cette recherche à la fois de plasticienne, et peut être aussi personnelle.

<https://fablabke.be/2025/01/16/residence-danouk-rabot/>



Méthodologie de documentation : "distributed Design"

Nous partageons nos projets en licence Creative Common / open source afin qu'ils puissent être librement distribués. Nos projets sont documentés sur le blog et/ou sur notre git : <https://github.com/fablabke>



- 5 - Partenaires & Réseau

Réseau des fablabs de Bruxelles (RFB)

Le Fablab'ke fait partie du Réseau des Fablabs de Bruxelles depuis sa création en 2020/2021.

Faisant partie du Bureau de l'association, le fablab'ke s'occupe de l'axe mission et stratégie ainsi que de divers groupes de travail. Julien Leresteux représente le Fablab'ke au RFB.

En 2025, les missions seront extrêmement réduites pour des questions budgétaires.

Le fablab'ke à effectuer un accueil en résidence (voir ci-dessus) et co-organisa la makerfaire de Bruxelles.

Makerfaire (24 & 25 mai 2025)

La Fablab'ke à une nouvelle fois participé à la Makerfaire de Bruxelles en tant que membre du RFB par son travail d'organisation et en tant que fablab proposant des activités à destination des plus jeunes.

<https://fablabke.be/2025/05/23/24-25-mai-cest-la-makerfaire-de-bruxelles/>

Partenariats internes à la M CCS

Par l'intermédiaire des classes urbaines et des digital days, nous collaborons très régulièrement avec la Micro-Folie.

Nos stages et ateliers sont co-organisés avec la cellule jeunesse de la M CCS.

Nous proposons des formations aux jeunes de Imagine #1080 afin de leur permettre de co-animer des activités avec nous en tant que bénévoles.

Nous effectuons régulièrement des productions pour les autres cellules de la M CCS.

Extérieurs à la M CCS

Nous menons une série de partenariats avec le monde scolaire (Campus Saint-Jean, Saint-Luc Esa, établissements primaires molenbeekoï, etc...) sous forme d'ateliers organisés au Fablab'ke, au Fabwest et en classe.

Le Fablab'ke anime un club de programmation / robotique, au sein de l'EPN de la Bibliothèque Jacqueline Harpman à Molenbeek: le Molendojo. Ce dernier fait partie du réseau CoderDojo Belgique.

Publications

En plus de tenir un blog (<https://fablabke.be/>) présentant une partie des ateliers et stages menés, nous mettons également à disposition nos projets, plans, documentations, code source par l'intermédiaire d'un repository git, consultable ici: <https://github.com/fablabke>. Ce dernier permet, dans l'esprit de partage des fablabs, aux personnes intéressées de reproduire nos projets ou d'en discuter avec nous afin de les améliorer ensemble.



- 6 - Ressources

Humaines

- Julien Leresteux (4/5 tps): mi temps financé par la commune, 1,5/5 temps financé par un subside Innoviris.
- Philippe Jadin (2.5/5 tps): mi-temps financé par la commune.
- Julien Petrequin (3.5/5 tps): 3.5/5 temps financé à 100 % par un subside Innoviris.

L'équipe, s'occupe de:

- Création et animation d'ateliers à destination de l'extrascolaire et du scolaire.
- Accompagnement et formations: mise en lien des enseignants, des partenaires et des collègues, organisation de rencontres-formations.
- Logistique: gestion des problèmes techniques et achats.
- Fabrication: design et fabrication de pièces uniques ou en petite série en fonction des besoins.
- Programmation: sélection et engagement des vacataires.
- Networking: création de partenariats et ouverture de l'espace vers l'extérieur.

Des vacataires sont également engagés régulièrement afin de dynamiser le projet par des pratiques techniques et pédagogiques novatrices: ceci permet d'animer un atelier hebdomadaire, d'animer au minimum 5 semaines de stages ainsi que des interventions exceptionnelles.

Financières

En plus du soutien communal (salaires, infrastructure, etc.), nous bénéficions de subsides de la Cocof pour une partie des vacataires qui animent certaines activités. Une autre grosse partie de nos activités est soutenue par Innoviris, dans le cadre du subside SP Programme.

Infrastructure

Au sein de la MCCS:

- au rez un local de 40 m² + équipement fablab;
- au -1 espace bois 25 m² + fraiseuse CNC.

L'équipement disponible est extrêmement complet et reprend l'ensemble de l'équipement standard d'un fablab (imprimantes 3D, découpeuse laser, vinyle, robotique, électronique, laptops etc.). Au total un investissement de 65 000 euros a été effectué pour l'équipement du Fablab'ke.

Sur le site Molenwest

Pour le premier semestre 2025 nous avons poursuivi notre occupation sur le site MolenWest à côté de la Gare de l'Ouest.

Concrètement, le Fablab occupe et gère:

- un double container de travail (environ 45 m² de surface): ateliers, stages, formations;
- un container de stockage (environ 20 m² de surface): stockage du matériel encombrant (bois, métal, réalisations en cours, machines lourdes).



Au Centre de quartier Pythagoras

À partir de septembre 2025, notre association a intégré ses nouveaux locaux situés au sein du site communal "Centre de Quartier Pythagoras". Nous y disposons d'un espace pérenne de 65 m², situé au rez-de-chaussée et mis à disposition par la commune de Molenbeek-Saint-Jean.

Dès juin 2026, ce site accueillera également plusieurs partenaires socio-culturels et sportifs, tels que Samen voor Morgen, Move, Molenbeek à Vélo et Abef, favorisant ainsi les synergies et collaborations entre acteurs locaux.

Le Centre de Quartier Pythagoras offre des infrastructures variées, comprenant un espace Horeca, une salle multisport, une salle polyvalente, un rooftop ainsi qu'un vaste espace partagé accessible aux habitants du quartier et aux associations.

- 7 - Évaluation & sombres perspectives

L'annonce faite fin mars 2026 relative à la suspension du financement régional Innoviris fin septembre 2026 marque un tournant décisif dans l'histoire du Fablab'ke. Notre projet s'inscrit jusqu'ici dans une dynamique d'intensification de nos actions, nous sommes aujourd'hui contraints d'en redéfinir les contours.

Face à cette réduction brutale de nos moyens humains et financiers, une question demeure centrale : comment continuer à remplir notre mission auprès des jeunes, en particulier les plus vulnérables, avec des ressources désormais limitées ?

Nous avons engagé un travail de fond avec les classes de primaire et de l'enseignement secondaire afin de créer un équilibre entre confiance des enseignants, apports de compétences liés au STEAM. Cette dynamique s'accompagne d'un effort constant pour structurer des partenariats durables, que ce soit avec la bibliothèque francophone, les partenariats en internes à la MCCS ou le développement de notre réseau en Belgique, mais aussi en France.

L'ancrage territorial constitue également une dimension essentielle de notre travail. Le site Fabwest, intégré au Centre de Quartier Pythagoras, incarne cette volonté de proximité et de continuité dans un quartier où les besoins sont particulièrement marqués. À travers lui, comme à travers l'ensemble du projet, nous avons pour objectif de toucher un public toujours plus large, d'ouvrir davantage nos activités aux publics néerlandophones et de mieux documenter l'impact de notre action, notamment à l'occasion des 10 ans du Fablab'ke.

Aujourd'hui, cet élan se voit freiné de manière significative.

La réduction de l'équipe et la disparition des intervenants freelance nous forcent à diminuer drastiquement le volume de nos activités, et nous conduirait à envisager la fermeture du nouveau fablab à Pythagoras. Au final c'est près de 70 % de nos activités qui risquent de disparaître impactant directement les jeunes de la Commune mais aussi ceux de la région.

Néanmoins, sonnés mais pas abattus, nous travaillons à la recherche de nouveaux financements afin de maintenir un maximum nos offres. Les partenariats se poursuivent également afin de mutualiser nos forces entre acteurs STEAM que ce soit dans la création d'activité commune (collaboration avec code and play, lmal, etc.) et dans la mobilisation face aux politiques suicidaires de la Région (carte blanche).

