

# **Association VIVRE EN'JEUX**

## **Projet associatif 2021-2023**

## Sommaire

◆	<b>Préambule</b>	2
◆	<b>L'association VIVRE EN'JEUX...</b>	
◇	Qui sommes-nous ?	3
◇	Qu'est-ce qu'une ludothèque ?	4
◇	Le jeu...un outil culturel	4
◇	Qu'est-ce qu'un Espace de Vie Sociale (EVS) ?	4
◇	Les valeurs que nous défendons dans ce projet	5
◇	Notre projet associatif 2021-2023	5
◆	<b>Implantation dans le territoire</b>	
◇	Le territoire d'influence	6
◇	Les publics	6
◇	Les conventions avec les collectivités territoriales	6
◇	Partenariats et coopération	6
◆	<b>Les principes de fonctionnement et de la participation à la vie de l'association</b>	
◇	L'adhésion	7
◇	L'adhérent au cœur du projet associatif 2021-2023	7
◇	La cotisation	8
◇	L'engagement bénévole	8
◆	<b>Les différentes instances de l'association VIVRE EN'JEUX</b>	8-9
◆	<b>Les axes d'intervention de l'association VIVRE EN'JEUX</b>	10
◆	<b>Ses fonctions</b>	11
◆	<b>Les moyens mis à disposition : humains, matériels, financiers</b>	11
◆	<b>Les perspectives d'évolution 2021-2023</b>	12
◇	La pérennisation des subventions	12
◇	Les axes à développer	12
◇	Les aménagements	12
◇	Les moyens humains	12



## Préambule

VIVRE EN'JEUX est une association d'insertion et d'éducation populaire qui applique des principes de tolérance, de démocratie et de laïcité.

Sa vocation principale est de favoriser l'insertion professionnelle d'un public en situation d'exclusion et de proposer, mettre en place et animer des actions, des lieux de rencontres et d'échanges et/ou activités à caractère éducatif, culturel et professionnel. (article 2 de nos statuts)

◇ **Qui sommes-nous ?**

◇ **La ludothèque** de Remiremont, créée il y a 34 ans sous forme associative, rayonne depuis sur le territoire de Remiremont en proposant un **support d'animation ludique et pédagogique**. Depuis 2 ans certaines activités de la ludothèque ont périclité, cette baisse d'activité a mené à un redressement judiciaire depuis février 2020. Cette situation a été l'occasion de **mobiliser un collectif actif autour d'un projet fédérateur et novateur**.

◇ Ainsi les membres de **la Ludothèque**, l'association **CTPS**, l'**ABRI**, la **Ligue de l'enseignement**, l'**Odcvl** et **AGACI**, forts de leurs spécificités, atouts et ancrages sur le territoire ont dessiné les contours d'une **nouvelle structure collective** dédiée au **développement du territoire** de Remiremont et ses vallées au travers de différents supports attachés à **l'animation ludique**.

◇ **Valeurs :**

◇ Le jeu est un vecteur universel permettant de s'adresser à toutes les populations, tous les âges, il est un **lien transversal appropriable par toutes les couches socio-culturelles** et les environnements sociaux qui composent notre territoire. Il est un outil de plaisir, bien-être, de découverte et de « vivre ensemble » à même de **servir la cohésion et le développement de notre environnement local**.



## ◇ Qu'est-ce qu'une ludothèque ?

Une ludothèque est :

- ◆ un équipement culturel où se pratiquent le jeu libre, la location et des animations ludiques.
- ◆ un espace structuré autour des jeux et jouets lui permettant d'accueillir des personnes de tout âge.
- ◆ un lieu qui apporte un accompagnement, un appui à la parentalité (action dans le cadre du **Réseaux d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents (REAAP)**)
- ◆ un lieu d'animation et d'échange dans une ville, un lieu de rencontre, de convivialité, de création de lien social.
- ◆ La Ludothèque propose de nombreuses animations (ateliers, soirées-jeux...) au public.

## ◇ Le jeu...un outil culturel

Le jeu permet à chacun de développer ses connaissances et ses compétences, d'appréhender la diversité culturelle comme une ouverture et un enrichissement ; et de mieux s'insérer ainsi dans les relations sociales et interpersonnelles.

Accessible à tous, il offre un espace de liberté et d'expression. En faisant appel à la réflexion, l'observation, la communication, la mémoire ou l'adresse, le jeu éveille les esprits et stimule la créativité et la curiosité.

Dans notre société moderne où l'individualisme est une réelle problématique, le jeu est un outil qui privilégie l'interaction. Le dépassement de soi, le respect de l'autre et même parfois la coopération sont autant de valeurs intrinsèques au jeu.



## ◇ Qu'est-ce qu'un Espace de Vie Sociale (EVS) ?

L'Espace de Vie Sociale (EVS) « la ruche » est :

- ◆ un équipement de proximité qui veille à l'accueil des personnes et à la mixité sociale, culturelle avec une attention particulière aux familles et aux publics les plus fragilisés.
- ◆ un lieu de rencontres et d'échanges entre générations, un lieu d'animation de la vie sociale locale, qui favorise la démocratie de proximité.
- ◆ un équipement qui favorise l'initiative des habitants, leur implication dans des dynamiques de développement social et dans des actions collectives.
- ◆ une équipe d'animation composée de bénévoles et de professionnels engagés dans des actions, dans la gouvernance du projet et dans des partenariats de territoire.

### ◇ **Les valeurs que nous défendons dans ce projet**

Le projet de l'association VIVRE EN'JEUX défend des valeurs telles que **la liberté, la démocratie et la solidarité**. VIVRE EN'JEUX se donne pour missions de **contribuer au bien-être, à l'épanouissement des individus à travers des initiatives, des organisations et des pratiques collectives**.

Ouverte à tous, elle respecte le pluralisme des idées et les principes de laïcité mis en avant dans les valeurs républicaines.

Les activités offrent des opportunités pour s'investir, à titre individuel, ou en groupe. Ses propositions doivent susciter l'engagement bénévole des adhérents, habitants comme auteur et acteur du projet, au-delà d'une pratique consumériste et d'une simple adhésion, .

Elaboré à travers des diagnostics partagés, des débats et des réflexions de groupe, le « nouveau » projet doit permettre une **meilleure autonomie**, une **responsabilisation des jeunes et des moins jeunes** au sein des structures, la **création de lien social** ainsi qu'une **approche active et renouvelée de la citoyenneté**.

## **Notre projet associatif pour 2021-2023**

La commission a redéfini les valeurs et les principes de l'association sur lesquelles s'appuyer et qui guideront nos différentes actions :

- ◆ favoriser l'accès à la pratique du jeu au plus grand nombre.
- ◆ encourager la pratique du jeu libre sans attente de résultat.
- ◆ œuvrer pour les échanges et les rencontres pour faciliter le vivre-ensemble.
- ◆ s'inscrire comme un acteur de développement local dans une dynamique participative et partenariale (adhérents, usagers, habitants, associations...).
- ◆ promouvoir le jeu en tant qu'« objet » culturel.
- ◆ encourager la prise d'initiative, de responsabilité et une pratique citoyenne (ex : Le Système d'Échange Local : SEL).

## **L'objectif principal de l'association VIVRE EN'JEUX pour 2021-2023**

**Promouvoir la culture du jeu pour tous, contribuer au bien-être de chacun et encourager ses membres à être de véritables acteurs au sein de l'association et sur les territoires.**

## Implantation dans le territoire

### ◇ **Le territoire d'influence**

L'association VIVRE EN'JEUX a pour vocation d'être un lieu de mixité sociale, culturelle. En ce sens, elle vise et reçoit des publics issus de tout le territoire de la Communauté de Communes de la Porte des Vosges Méridionales (CCPVM)

### ◇ **Les publics**

Conformément à ses missions, VIVRE EN'JEUX propose un ensemble d'activités et d'actions qui s'adressent à tous :

- ◆ Les enfants de 0 à 3 ans dans le cadre des accueils de parents d'enfants
- ◆ Les enfants de 6 à 11 ans dans le cadre du Contrat Enfance Jeunesse
- ◆ Les jeunes de la tranche d'âge 11-17 ans : accueils ou ateliers autour du jeu de société pendant les vacances
- ◆ Les professionnel(le)s de la petite enfance tel(le)s que les assistant(e)s maternel(le)s et éducateur -trices de crèches, sur des créneaux spécifiques
- ◆ Les parents dans le cadre du soutien à la parentalité (REAAP...)
- ◆ Les Centres d'animation, de loisirs (ALSH), les maisons de quartiers pour des accueils de groupes
- ◆ Les structures spécialisées accompagnant un public en situation de handicap (ITEP, IMP,...)
- ◆ Les seniors à travers des rencontres ludiques, rencontres intergénérationnelles ou encore des ateliers couture, tricot...
- ◆ Les professionnel(le)s de l'animation, éducation... pour des formations dispensées par VIVRE EN'JEUX

### ◇ **Les conventions avec les collectivités territoriales**

#### ◆ **La mairie de Raon aux Bois**

La commune de Raon aux Bois et l'association VIVRE EN'JEUX sont liées par une convention annuelle qui stipule que l'association « Offre un lieu d'animation autour du jeu et de la location »

#### ◆ **La Caisse d'Allocations Familiales 88**

### ◇ **Partenariats et coopération**

VIVRE EN'JEUX est liée à un environnement institutionnel « complexe ». On peut classer les partenariats en trois niveaux :

#### ◆ Le premier regroupe **l'ensemble des dispositifs d'Etat.**

Elle est agréée par la Direccte 88 comme porteur de chantier d'insertion.

Elle est ~~encadrée~~ **encadrée** par le Ministère de la Jeunesse et des sports au titre d'association de Jeunesse et d'éducation populaire. Elle participe à différentes instances sur les questions de politique de la ville, de politique de la Jeunesse. Le deuxième niveau regroupe l'ensemble des conventions annualisées (*ou pluri-annuelles*), passées avec les collectivités territoriales qui subventionnent son fonctionnement sur des objectifs définis (CD 88) et la CAF.

Le troisième niveau est plus opérationnel. VIVRE EN'JEUX tisse des partenariats avec des associations et institutions en fonction des projets et des actions qu'elle entreprend.

## Les principes de fonctionnement et de participation à la vie de l'association

- ◇ **L'adhésion**, c'est l'acte fondamental de la vie associative. En adhérant à l'association VIVRE EN'JEUX, toute personne rejoint un collectif et porte ses valeurs.

### Etre adhérent, ce sont des droits :

- ◆ **Participer à la vie quotidienne de l'association** : engagement bénévole, participation aux instances démocratiques de l'association (Assemblée Générale, Conseil d'Administration, Bureau...) aux commissions ...
- ◆ **Avoir accès à un service de qualité** et une information sur les activités de l'association.
- ◆ **Bénéficier d'un tarif préférentiel** pour les ateliers, soirées-jeux, rallye des familles...

### Et des devoirs :

- ◆ **notamment Suivre les principes du vivre-ensemble**, à travers le respect du règlement intérieur de l'association (laïcité, respect des locaux, des personnes, du matériel, des consignes de sécurité ...)

## L'adhérent au cœur du projet associatif 2021-2023

À travers le constat d'une société de plus en plus morcelée, d'un contexte qui divise les gens plutôt que de les réunir, d'une dynamique associative et partenariale en perte de vitesse et d'un engagement bénévole à relancer, nous souhaitons orienter notre travail en remettant **nos adhérents au centre du projet..**

### ◇ **L'adhésion :**

Toute personne s'inscrivant à Interlude prend une adhésion. Cela signifie être en accord et soutenir le projet associatif. **Cela peut être aussi participer, s'engager et contribuer à la vie quotidienne de l'association dans un esprit collectif., à travers :**

- ◆ L'organisation et l'animation d'une **dynamique associative**, démarche participative au sein de l'association Interlude et à l'extérieur.
- ◆ L'animation de **temps d'échanges**, de **commissions** afin d'aller recueillir la parole des adhérents, usagers, habitants qui ne fréquentent pas ou peu Interlude. Nous attacherons une attention particulière au public jeune (ex: étudiants) dans ce recueil de la parole. Cette parole alimentera le projet et les actions qui en découleront toujours dans une démarche de « **faire avec** » le public.
- ◆ La mise en place d'une **campagne de recrutement de bénévoles**.
- ◆ **L'accompagnement et la formation des bénévoles** dans la mise en place de projets, d'actions au sein de l'association Interlude et à l'extérieur (projets hors les murs).

### ◇ La cotisation

Les équipements et le fonctionnement général pour les quatre structures sont à la charge de l'association. Le fonctionnement des accueils, des activités est assuré en partie par la cotisation des membres.

**Dans notre projet associatif (2021-2023), l'adhérent peut s'acquitter d'une cotisation, qui :**

- ◆ Lui permet d'**accéder aux services** de l'association et **au service de location payant**.
- ◆ **Contribue aux ressources propres** de l'association.

### ◇ L'engagement bénévole

Le Centre d'études et d'information sur le volontariat définit le bénévole comme « une personne s'engageant de son plein gré, de manière désintéressée, dans une action organisée au service de la communauté ».



**L'engagement bénévole au sein de l'association** se décompose en deux niveaux :

- ◆ le premier dans le cadre d'un **échange de savoirs et de savoir-faire**,
- ◆ le second en terme de **gestion associative** tant pour les activités que pour l'association.

## Les différentes instances de l'association

### ◇ L'Assemblée Générale (AG)

C'est l'instance démocratique qui réunit une fois par an l'ensemble de ses adhérents. Ceux qui entrent dans des critères définis statutairement ont droit de vote. Ils votent le rapport moral et financier. Ils élisent également par tiers les membres du Conseil d'Administration.

### ◇ Le Conseil d'Administration (CA)

L'association VIVRE EN'JEUX est administrée par un conseil de 15 membres élus parmi ses adhérents lors de l'Assemblée Générale annuelle et de 2 membres de droit (président de la CCPVM ou son représentant, le Président de la Caisse d'Allocations Familiales ou son représentant).

Cette instance se réunit au moins une fois par trimestre. Elle établit le projet global de la structure, donne les orientations et délègue au directeur la gestion des affaires courantes et la mise en œuvre du projet.

## Le bureau du Conseil d'Administration

Le bureau est constitué de membres élus au sein du conseil d'administration. Il est composé à minima d'un(e) président(e), d'un(e) trésorier(e), d'un(e) secrétaire. Il se réunit pour faire le point sur les affaires courantes de l'association et pour préparer les réunions du Conseil d'Administration.

### ◇ Les commissions

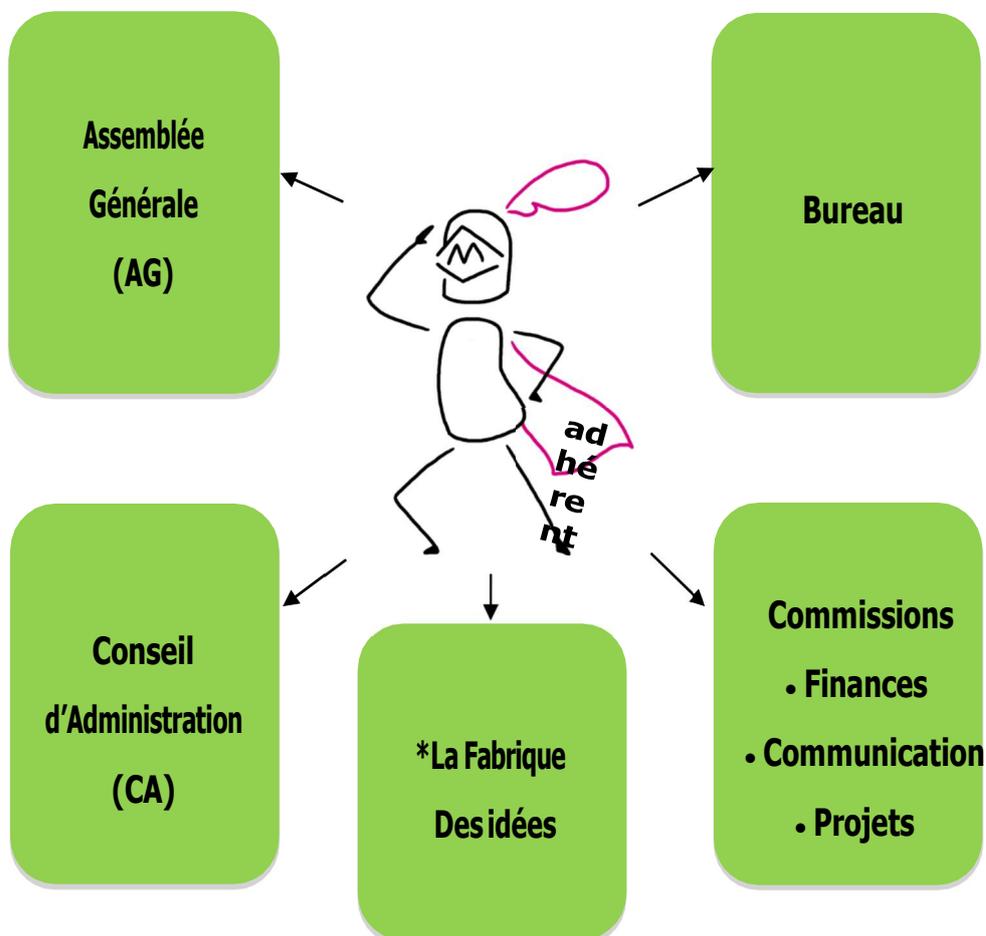
Selon les besoins, des commissions peuvent être constituées par le Conseil d'Administration. Elles ont pour objectifs d'étudier des projets, de proposer des solutions à des problèmes posés.

### ◇ D'autres espaces à développer - **Nouveauté** -

\*La « **Fabrique des idées** »: espace d'expression qui favorise la rencontre entre bénévoles et l'équipe afin de réfléchir sur le fonctionnement de l'association, la mise en place de projets, la formation des bénévoles...

## Schéma fonctionnement de l'association :

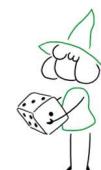
### L'adhérent au cœur du projet de l'association VIVRE EN'JEUX



## Les axes d'intervention de l'association VIVRE EN'JEUX

### ◇ **Cœur de métier : le jeu**

- ◆ Les accueils tout public (0 à 99 ans ou plus)
- ◆ Les accueils pour les assistant(e)s maternel(le) et les éducateurs-trices de crèches
- ◆ Les accueils de groupes (centres sociaux, centre de loisirs, écoles...)
- ◆ Les accueils de groupes spécialisés (public en situation de handicap) : ITEP, IMP...
- ◆ Les animations hors les murs
- ◆ La location de jeux et jouets
- ◆ L'animation d'ateliers
- ◆ L'organisation de soirées-jeu



### ◇ **Appui à la parentalité**

- ◆ L'accueil des familles
- ◆ Les ressources documentaires pour les parents : revues pédagogiques...
- ◆ Les actions dans le cadre du REAAP (Réseau d'Ecoute d'Appui d'Accompagnement des Parents)

### ◇ **Animation de la vie locale** : Fêtes du jeu, Bourses aux jeux et jouets, Aloha (accueil de nouveaux habitants sur le quartier du Rhumont), Fête de la nature et des jardins...

### ◇ **Actions enfance/jeunesse** : mise en place d'animations, d'ateliers de fabrication, de projets autour du jeu de société tout au long de l'année pour les 6 – 17 ans .

- ◆ Des projets en partenariat avec la Direction du Développement Social Urbain (DDSU) de la CCPVM (politique de la ville)
- ◆ L'animation d'un atelier jeu pour les élèves de collèges et lycées de Remiremont.
- ◆ Le projet de fabrication d'un jeu en direction d'élèves primo-arrivants sur le temps scolaire.

### ◇ **Actions intergénérationnelles**

### ◇ **Actions solidaires et citoyennes** :

- ◆ L'accompagnement de la dynamique d'ateliers proposés par les habitants du quartier Rhumont.
- ◆ L'organisation d'événements solidaires au profit d'associations caritatives nationales et de solidarité internationale.

### ◇ **Formation des professionnels** de l'enfance, de la jeunesse, des seniors autour du jeu et des activités ludiques.

**Le projet de l'association vise à développer tous ces axes sur la CCPVM et en particulier sur le quartier où l'association Vivre en'Jeux est implantée (Remiremont).**

### ◇ **Une fonction éducative et culturelle :**

- ◆ En permettant à chacun de développer ses connaissances et ses compétences.
- ◆ En accompagnant enfants et jeunes et en les aidant au travers de la gestion de leurs loisirs et de leur temps libre à devenir acteurs plutôt que consommateurs, responsables collectivement, ...
- ◆ En organisant dans le cadre de l'éducation populaire des expositions, formations etc...

### ◇ **Une fonction sociale et d'acteur du réseau local :**

- ◆ En proposant des activités collectives visant à encourager la prise de responsabilité et des actions solidaires et citoyennes.
- ◆ En favorisant l'information de tous à travers une communication interne et externe de nos actions et de celle de nos partenaires.
- ◆ En poursuivant une politique de développement du partenariat, en premier lieu avec les partenaires locaux puis avec d'autres organismes pour des actions favorisant l'inclusion, l'échange, le partage, la convivialité et en renforçant le lien social.
- ◆ En soutenant la prise d'initiatives des adhérents, d'habitants.
- ◆ En créant des conditions propices à l'implication des adhérents au sein des commissions ou du Conseil d'Administration de VIVRE EN'JEUX.

### ◇ **Les moyens humains**

- ◆ Les bénévoles « réguliers » dans la gestion de VIVRE EN'JEUX : ludothéconomie...
- ◆ Les bénévoles "membres du Conseil d'Administration" et du "Bureau" (élus associatifs).
- ◆ Les bénévoles « ponctuels » sur certaines manifestations : fête du jeu, soirées-jeux...
- ◆ Les salariés : VIVRE EN'JEUX est une association employeuse.
- ◆ Les stagiaires.

### ◇ **Les moyens matériels**

- ◆ Les prestations municipales annexes : locaux mis à disposition par la Ville de Remiremont, fluides (eau, gaz, électricité, ménage), entretien et réparations, ...
- ◆ Le fonds de jeux et jouets.
- ◆ Deux véhicules permettant de transporter matériels et jeux.

### ◇ **Les moyens financiers**

- ◆ La participation des adhérents : adhésions et cotisations, la location de jeux.
- ◆ Le bénévolat valorisé.
- ◆ Les prestations : accueils de groupes, animations hors les murs, la formation, la location..
- ◆ Les subventions sur projets : CAF (REAAP), Pacte de cohésion sociale, Développement Social Urbain (DSU), Schéma Départemental Jeunesse.



## Les perspectives d'évolution pour 2021-2023

### ◇ **La pérennisation des subventions**

L'inscription du projet de Vivre En'Jeux dans le temps dépend de la capacité de la structure à conserver un équilibre et des moyens dont elle disposera. Un des enjeux majeurs est donc la stabilité de ses financements par la pluri-annualisation de ses conventionnements avec les financeurs (Directe, CAF, CD88,...) et le développement de ses activités.

### ◇ **Les axes à développer**

#### ◆ **Développer la formation : Pourquoi ?**

- ◇ Transmettre un savoir faire, une expérience au plus grand nombre.
- ◇ Diffuser la culture du jeu auprès des professionnel(le)s de l'animation, du social, de l'éducation nationale et de l'éducation spécialisée...
- ◆ Diversifier et augmenter les ressources financières de Vivre En'Jeux.
- ◆ **Valoriser les expositions à la location**
- ◆ **Retravailler l'événement « Fête du jeu »**
- ◆ **Valoriser les jeux surdimensionnés (catalogue) et leurs locations**

### ◇ **Les aménagements**

- ◆ Développer un lieu d'accueil « annexe » sur Remiremont.
- ◆ Mettre en place un « Ludo Bus itinérant » permettant de couvrir les vallées

### ◇ **Les Moyens Humains**

Vivre En'Jeux démarre son activité avec 11 salariés.