

Maison des Jeux

Projet associatif

Présenté à l'assemblée générale du 26 septembre 2020.

Ce document présente le projet associatif de la Maison des Jeux pour les années 2020 à 2025.

Il a été co-construit et co-écrit par une vingtaine d'adhérent·e·s, de bénévoles et de salarié·e·s lors d'un week-end de réflexion collective en 2019 et plusieurs temps de rédaction.

Créée en 1999, la Maison des Jeux a connu plusieurs projets associatifs, illustrant les évolutions de l'association, de ses activités, de sa composition et de ses membres.

En 2019, l'arrivée massive de nouveaux et nouvelles adhérent·e·s grâce à l'ouverture du Zinc de Trèfle et au développement de l'accueil de familles à la Maison des Jeux impose une réévaluation du projet pour qu'il corresponde mieux au nouveau visage de l'association.

Ce projet associatif est défendu par des bénévoles et des salarié·e·s. Ils et elles sont désigné·e·s par le terme : militant·e·s.

Ce document présente dans un premier temps les valeurs communes de l'association, notamment sur notre interprétation du jeu et de l'éducation populaire.

Ensuite, les objectifs de l'association, déclinés en objectifs opérationnels, puis en exemples d'actions mises en places pour les réaliser.

Ce document servira de support chaque année pour envisager les pistes d'évolution et les développements que nous souhaitons mettre en place sur les prochaines années.

Les valeurs de l'association

La Maison des Jeux est une association d'éducation populaire qui promeut le jeu en tant que pratique populaire à destination de tous les publics.

Le jeu, activité centrale de notre projet.

Pour nous, le jeu est une pratique essentielle à l'humain et vitale à l'enfant.

C'est une activité libre, choisie et consentie.

On joue pour le seul plaisir de jouer, pas pour apprendre, s'enrichir ou toute autre motivation quantifiable.

Le jeu pose un cadre, une règle, un temps et un lieu définis.

Dans cet espace fictif et de second degré, le joueur ou la joueuse est libre d'expérimenter des choix, des émotions sans conséquences en dehors de ce moment particulier.

En tant qu'activité culturelle partagée, le jeu participe à l'épanouissement de l'individu, au développement d'une culture commune et facilite les échanges et les rencontres.

C'est ce "jeu" que nous cherchons à favoriser et à transmettre, pour permettre à chaque joueur et joueuse de vivre un moment de jeu de qualité : le sentiment de "bulle ludique".

Une association d'éducation populaire.

Le jeu en société est une activité culturelle qui ne peut être découverte que par transmission. En diffusant des pratiques ludiques autour d'elles et eux, les militant·e·s de la Maison des Jeux transmettent une culture populaire à leurs pairs : c'est de l'éducation populaire.

L'appropriation active du jeu par les joueur·ses, et notamment les enfants, donne la liberté d'agir ensuite sans la Maison des Jeux : devenir autonome et faire ses choix.

La Maison des Jeux permet à ses militant·e·s de prendre des décisions, des responsabilités et d'échanger des savoirs-faire. Le conseil d'administration et l'équipe salariée sont organisés en directions collégiales.

La Maison des Jeux s'inscrit contre toutes formes de discriminations. Elle s'attache à permettre à chacun·e l'exploration de tous les champs des possibles quelque soit son genre afin que le jeu soit vecteur d'émancipation et non pas propagateur de stéréotypes.

La Maison des Jeux milite pour une transformation de la société par l'émancipation des individus par le collectif et par le développement de la place du jeu dans la vie de chacun·e.

Les objectifs de l'association

Objectif 1 - Permettre l'accès à des espaces et des moments de jeu de qualité.

Nous créons et aménageons des espaces jeux, utilisés soit dans nos locaux, en extérieur ou en location adaptés aux différents publics.

- 1.A. Concevoir et installer des espaces de jeu collectif permettant d'explorer ses émotions et son corps._

En proposant des espaces de jeux symboliques, de motricité, de constructions et à règles adaptés aux stades de développement de l'enfant et aux compétences des adultes.

- 1.B. conseiller les joueurs et joueuses au plus près de leurs besoins et de leurs envies.

A l'écoute des demandes et envies des publics nous les accompagnons dans leur choix de jeux.

Objectif 2. Faire partager une pratique culturelle vivante et développer une culture commune autour du jeu.

Nous accompagnons la discussion autour du jeu par des moments d'échange avant et après le temps de jeu.

- 2.A. Faire découvrir des pratiques et des objets culturels.

En amenant du jeu dans des endroits où il n'est pas attendu. En allant à la rencontre des publics et en leur proposant des expériences de jeu inattendues (exemple : espace de jeu dans un festival de musiques, d'art de rue etc.).

- 2.B. Accompagner les publics à prendre conscience de la valeur de leurs pratiques ludiques.

En amenant les publics à s'exprimer sur leur moment de jeu, en ne le réduisant pas à des notions d'apprentissages ou de divertissements.

- 2.C. Développer l'esprit critique sur le jeu à règle.

En questionnant les publics sur leur compréhension de la règle, leur plaisir de jeu.

En permettant l'identification des mécaniques et du vocabulaire ludique.

- 2.D. Valoriser le travail d'auteur·ice de jeu.

En nommant les auteur·ice·s des jeux présentés.

En favorisant la rencontre entre les publics et les auteur·ice·s de jeu.

En organisant le prix du public Double 6 et en le remettant aux auteur·ice·s.

Objectif 3. Développer la visibilité du jeu et la légitimité de ces acteur·ice·s.

- 3.A. Participer à la reconnaissance du jeu en rendant visible sa pratique.

En co-organisant des événements identifiés

En soutenant l'organisation d'événements par le conseil, la location et l'animation de moments de jeu.

En communiquant sur les actions de la Maison des Jeux et celles de ses réseaux.

En permettant l'accès à des locaux aux associations locales de joueurs et joueuses.

- 3.B. Permettre la réflexion autour du jeu en animant et en participant à des réseaux.

En animant des temps d'échanges dans des réseaux d'animation socio-culturelle (Ludobus, rencontres départementales)

En s'impliquant dans des réseaux du monde du jeu (ALF, FIJ, Les Rencontres Ludiques, etc.)

En participant à des réseaux associatifs locaux (AR 44, réseaux des cafés associatifs, etc.).

- 3.C. Développer l'autonomie des professionnel·le·s et des bénévoles à l'animation de jeu.

En organisant et en intervenant dans des formations.

En permettant l'accès à du matériel de jeu par le prêt et le conseil.

Objectif 4. Défendre la dimension collective dans la vie associative et démocratique de l'association.

- 4.A. Susciter l'intérêt et l'implication des membres adhérents.

En adoptant une posture d'accueil adaptée.

En mettant à disposition le projet associatif et le rapport d'activité.

En proposant des temps conviviaux pour les bénévoles.

- 4.B. Soutenir et accompagner le travail bénévole.

En proposant des formations d'accueil et d'animation de jeu

En proposant des outils d'échange pour les bénévoles.

En mettant à disposition du matériel et du temps salarié.

En invitant des bénévoles dans des réseaux (Rencontre Ludiques, FIJ, Réseaux des café jeux / associatifs, AR44, etc.)

- 4.C. Valoriser les actions des bénévoles.

En communiquant sur les actions portées par les bénévoles.

En communiquant sur la composition et l'organisation du Conseil d'Administration.

- 4.D. Faciliter la prise de décision des bénévoles et des salariés.

En organisant des temps de réflexion entre bénévoles et salarié·e·s

En mettant à disposition des documents accessibles.

En favorisant l'accès à des formations techniques sur l'administration d'une association.

En décentralisant la prise de décision au travers de commissions.

Objectif 5. Lutter contre toutes formes de discriminations.

- 5.A. Permettre un accès au jeu pour tous et toutes.

En proposant une cotisation accessible et une entrée gratuite à la Maison des Jeux et au Zinc de Trèfle.

- 5.B. Lutter contre le sexisme et faire du jeu un vecteur d'émancipation plutôt qu'un propagateur de stéréotypes.

En sélectionnant du matériel ne véhiculant pas de stéréotypes.

En dégenrant notre langage lors de l'accueil et de la mise en jeu.

En utilisant l'écriture inclusive.

En encourageant la réflexion autour du genre entre les militant·e·s et avec le public.

- 5.C. Soutenir les initiatives liées au jeu adapté

En accueillant et soutenant des associations compétentes.

En proposant des jeux accessibles et/ou adaptés.

En prenant en compte l'accessibilité lors de l'organisation d'événements.

- 5.D. Proposer des cadres sécurisants pour nos bénévoles

En garantissant des espaces d'expression non-oppressifs.

En affichant nos valeurs et nos règles de vie dans nos espaces.

Les Utopies et les rêves de l'association

Au delà de ces objectifs concrets, les militant·e·s ont aussi exprimé des idéaux vers lesquels pourraient tendre l'association. Pour en conserver la trace et que ceux-ci puissent continuer à nous inspirer, ils sont présentés ci-dessous, en vrac, même si certains peuvent être un peu contradictoires.

Pour l'avenir, dans un idéal, nous rêverions :

D'une *Maison* : Un vrai lieu de vie, accueillant et identifié pour tou·te·s, où les bénévoles se sentiraient chez eux.

D'un *Bac à Sable* : Un espace pour échanger, pratiquer et faire de l'expérimentation collective.

D'un *Phare* : Un lieu ressource et référence pour ses adhérent·e·s et le monde du jeu,

D'une *Machine à bulles ludiques mobile* qui irait à la rencontre du public sans avoir besoin de lieu et qui diffuserait le jeu pour tou·te·s,

D'une association qui continue de questionner ses pratiques de manière collective en impliquant ses bénévoles dans toutes ses actions,

Notre idéal de transformation serait de devenir "obsolète" : qu'il n'y ait plus besoin de la Maison des Jeux telle qu'elle est actuellement, car tous ses objectifs seraient réalisés...