



*une association pour jouer ensemble*

## PROJET ASSOCIATIF

*le jeu, quels enjeux !*

Objet de l'association : « L'association organise des **animations ludiques** dans le but de faire connaître et promouvoir le jeu auprès du grand public.

Elle a également pour objectif de créer une **ludothèque** (telle que définie par l'Association Française des Ludothèques), véritable équipement de proximité dédié au jeu.

Etablie à l'Isle-Jourdain, elle proposera à ses adhérents de tous âges, le prêt et le jeu sur place.»

*Article 3 des statuts de l'association, 2011*

### JEU :

"Activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure." (Petit Robert).

Cette définition, nous souhaitons en tenir compte tout en lui apportant une nouvelle impulsion. En effet, le jeu s'offre aussi comme un lien, un moyen, un tremplin...

Oui, le jeu est un plaisir, c'est essentiel ; il est aussi porteur de multiples ENJEUX que nous avons à cœur de mettre en valeur.

**L'En-Jeux porte bien son nom !**

L'association l'En-Jeux est née le 1er août 2011 autour d'une équipe de 7 joueuses ayant à cœur de promouvoir le jeu auprès d'un public le plus large possible et souhaitant lutter contre l'idée que « Jouer, c'est perdre du temps ! ».

**Notre objectif est de faire du jeu, mis à la portée de tous, un vecteur pour renforcer les liens sociaux, familiaux et intergénérationnels.**

## **1. Les atouts du jeu**

En famille ou entre amis, avoir une occasion de rire, de s'évader sans dépenser, sans se séparer, avoir une occasion d'imaginer, de créer des situations inhabituelles, de bousculer les habitudes sans tout remettre en question, c'est plutôt rare ! Utiliser le jeu ne semble pas une évidence, et pourtant...

Nous souhaitons vulgariser **les vertus du jeu**, parce que jouer ensemble :

- favorise le **développement personnel et inter-personnel**,
- crée du lien et favorise les **rencontres interculturelles et intergénérationnelles**,
- **favorise les liens familiaux et renforce les fonctions parentales**,
- **éduque** au respect des règles et des biens,
- apporte du plaisir,
- **permet de libérer des tensions du quotidien, des tensions sociales**, en s'autorisant à expérimenter des rôles et fonctions inhabituels,
- permet de **lutter contre les inégalités sociales, l'individualisme et l'isolement**.
- **propose une alternative sociale aux écrans**

L'importance du jeu dans le développement tant de l'individu que de l'être social n'est plus à prouver. Ces différents aspects ont été largement développés par des théoriciens, pédagogues, psychanalystes..., tels que Jean Piaget, Donald Winnicott, Maria Montessori..., et plus récemment Catherine Dumonteil-Kremer ou Pascal Deru. Levier d'apprentissage et de développement, le jeu assure un rôle non négligeable dans la découverte de soi et de l'autre. **Il constitue aussi un média de communication universel, au-delà des barrières de langage, de culture ou de générations.**

Le jeu est un excellent médiateur des relations. Il permet notamment de communiquer, de s'exprimer. Il met aussi en **interaction des individus de tous âges et de toutes cultures**. Partager un jeu amène à oublier un temps les règles du quotidien pour adopter celles du jeu. Changer les règles permet de vivre ensemble autrement. Dans le jeu, les rôles s'inversent, les personnalités se révèlent, chacun peut se montrer sous un nouveau jour.

## **2. Pourquoi des animateurs ludiques ?**

Nous envisageons **notre rôle d'animateurs** de rencontres ludiques de manière à :

- accompagner enfants et adultes dans le plaisir du jeu et du « jouer avec »,
- permettre aux familles de réinvestir ces moments de jeu au quotidien, à la maison.
- offrir un espace et un temps « décrochés », entièrement dédiés au jeu,
- responsabiliser enfants et adultes dans le choix des jeux et jouets, en préservant le jeu des récupérations pédagogiques, thérapeutiques, commerciales, idéologiques...,
- valoriser le patrimoine ludique en proposant un maximum de diversité, des jeux de différentes époques et cultures, des jeux aux formes variées (jeu coopératif, jeu de rôles...)
- informer de l'actualité dans le domaine du jeu,
- être garant des règles de jeux, de la règle du lieu et être vigilant sur le respect entre joueurs,
- offrir un lieu de ressource et de formation informelle.

Nous nous proposons d'être des **médiateurs de jeu** : transmettre les règles, le « savoir jouer », guider, accompagner, conseiller, être la « banque de données » que les joueurs viennent consulter. Les joueurs deviennent autonomes et intègrent le jeu dans leur vie quotidienne. La lecture des règles d'un jeu étant souvent un obstacle à l'entrée et à l'appropriation du jeu, nous mettons l'accent sur la transmission orale et tentons de répondre aux besoins individuels : quels jeux pour quel âge, quel besoin, quelle envie, quelle durée ?

### **3. Le public : l'envie de répondre à un besoin local**

La Communauté de Commune de la Gascogne Toulousaine, de par leur situation géographique (proximité de Toulouse) connaissent une expansion démographique sensible et régulière.

La population locale est relativement jeune, constituée aux trois-quarts de personnes de moins de 60 ans. Il existe un nombre important de jeunes ménages en recherche de services de proximité dédiés aux loisirs et à l'accueil des enfants et/ou des familles.

D'autre part, une part croissante de la population arrive sur la commune pour des raisons professionnelles. Elle a besoin de tisser un réseau social et relationnel local. De part son ouverture tout-public, notre ludothèque associative contribue aussi à rompre l'isolement des seniors.

Afin de répondre aux besoins de la population locale, l'association L'En-Jeux propose aux habitants du canton de L'Isle-Jourdain son approche du jeu et souhaite devenir ainsi une offre ludique intercommunale repérée et accessible.

**A travers nos animations, nous souhaitons ouvrir une parenthèse sereine et respectueuse pour tous, champ d'expérimentations intergénérationnelles et interculturelles.**

**Une parenthèse pour nourrir une envie commune,  
celle de jouer.**

**Une parenthèse pour s'évader, partager un moment, imaginer de nouvelles solutions, réinventer le monde... Et peut-être bien re-jouer !**

**Le « JEU » pour renforcer le « NOUS ».**