

Association Jouer pour Vivre  
39 bis rue des Maraîchers  
75020 PARIS

## **RAPPORT MORAL & D'ACTIVITES 2016**

Présenté lors de L'AG du 19 mai 2017.

### **Rapport Moral**

Nous avons poursuivi notre action en 2016 dans le cadre et en cohérence avec l'objet principal de l'association qui est de : promouvoir le droit de l'enfant à jouer et particulièrement dans le cadre de l'école en extérieur pour contribuer à son développement et à son éducation pendant les temps scolaires et périscolaires et éduquer et sensibiliser au développement durable et à l'économie circulaire par le réemploi.

### **Rapport d'activités**

L'année 2016 pour l'association s'est principalement concentrée sur la mise en place de l'expérimentation du dispositif de la Boîte à Jouer dans le cadre d'Erasmus.

Projet qui a démarré en 2015 et courant jusqu'à février 2017, ce projet réunissait différentes organisations françaises et étrangères :

- Scrasptore Play Pod – promoteur et concepteur du dispositif de la Boîte à Jouer en Angleterre
- La Ligue de l'enseignement – co-rédacteur et coordinateur du projet Européen
- Encis – une organisation espagnole – promotrice de l'expérimentation en Espagne
- Université de Paris XII – Le laboratoire de recherches Experice pour l'évaluation du dispositif en France
- L'association Jouer pour Vivre – promoteur et co-rédacteur de l'expérimentation européenne et du dispositif de la Boîte à Jouer en France

### **La première partie de l'expérimentation Européenne a été :**

- Identifier des sites pilotes et rencontrer les équipes
- Diagnostiquer des espaces de jeux en extérieur des écoles
- Définir les cahiers des charges pour la construction des Boîtes
- Sélectionner des fabricants
- Mener une étude documentaire sur les déchets donc l'objectif étant de repérer des gisements et des partenaires potentiels
- Echanger avec les parties prenantes du projet lors de réunions transnationales
- Préparer les outils pour les formations.

Les deux expérimentations sur le territoire français visaient à tester le dispositif de la Boîte à Jouer dans une école et un centre de loisirs.

- Apprentissage par le jeu,
- Inclusion sociale et collaboration,
- Développement de la créativité naturelle de l'enfant (adaptation, plasticité neuronale),
- Bien-être physique,
- Autonomie et confiance en soi,
- Amélioration du comportement et réduction d'incidents et d'accidents dans la cour,
- Augmentation du bien-être pour les enfants et les encadrants,
- Impact sur le travail des équipes.

**Les deux expérimentations ont été menées courant 2016 :**

- A l'école Wurtz – Paris 13
- Dans le centre de Loisirs à l'Ecole de La Verrière - 78

Le déroulé et le process suivi pour ces deux expérimentations a été le suivant :

- Présentation du déroulé du projet au centre de loisirs
- Scanning de la cour et photos de l'espace de jeux vide et observations pendant le jeu des enfants lors du rendez-vous de présentation
- Présentation du projet aux animateurs
- Démarrage de la recherche sur le terrain avant la mise en place de la Boîte Présentation du projet à l'équipe d'animation
- Communication ville Info enseignants
- Formation de l'équipe des animateurs
- Implantation de la Boîte mobile et remplissage
- Présentation du projet aux parents
- Présentation aux enfants
- Ouverture de la Boîte – formation des animateurs
- 2<sup>ème</sup> session de formation des animateurs
- Accompagnement des animateurs par un conseiller de jeux durant l'ouverture de la boîte sur 10 séances

- Recherche (observations et entretiens avec les responsables, professionnels au contact avec les enfants et des enfants)
- Réapprovisionnement de la Boîte
- Recherche (observations et entretiens avec les responsables, professionnels au contact avec les enfants et des enfants, une à deux journées maximum).

En parallèle de la mise en place de ces deux expérimentations, l'association a participé dans le cadre du projet à des réunions transnationales en Espagne et à Paris. Une présentation des résultats de l'expérimentation à laquelle nous avons participé a été présentée lors du Salon Européen de l'éducation à Paris en novembre 2016. Cette étude a démontré notamment l'intérêt d'un tel dispositif auprès des enfants. L'étude est téléchargeable sur le site de l'association [www.jouerpourvivre.org](http://www.jouerpourvivre.org).

Un dépliant sur l'économie circulaire a été réalisé et distribué aux personnes dans l'environnement des écoles et sur le salon de l'éducation.

#### **Les autres activités menées par l'association ont été en 2016 :**

- Informer et communiquer à nos différents soutiens de l'évolution du projet au travers de notre lettre d'infos, ce sont 600 personnes qui reçoivent celle-ci régulièrement.
- Répondre à des appels à projets et demande de subventions :
  - Nous avons obtenu une subvention d'un député sur sa réserve parlementaire,
  - La participation au projet participatif de la Ville de Paris sur un projet d'équipement du dispositif de la Boîte à Jouer dans 10 écoles parisiennes. Le projet a été présenté en septembre 2016 aux Parisiens, nous avons réuni plus de 4000 votes autour du projet. Suite à ce vote, l'association a été retenue parmi les projets à mettre en place à partir de 2017,
  - Nous avons déposé un nouveau projet Erasmus portée par une association galloise – PlayWales.
- Implanter le dispositif dans des écoles :
  - Deux écoles se sont lancées dans l'aventure de la mise en place de la Boîte à Jouer pour 2016 - 2017

- Ecole Pajol dans le 18<sup>ème</sup>
- Ecole de La Boissière dans le 78
- Le dispositif de La Boîte à Jouer à l'Ecole Wurtz a été conservé et un accompagnement de la responsable éducative a été réalisé par un Membre de l'association.

### **Organisation 2016**

- Deux personnes ont été salariées en CDD sur l'année 2016 afin de mener à bien le projet Européen, Ils ont eu pour mission de structurer, collecter, former et accompagner la mise en place du dispositif.
- A noter le temps bénévole consacré au projet estimé à 900 heures en 2016

### **Perspectives 2017**

- Mise en place des 10 écoles parisiennes dans le cadre du projet participatif,
- Organiser l'association pour la mise en place du projet Paris (collecte, stockage, formation, formation),
- Développer le volet formation au jeu libre
- Etudier la possibilité de développer le dispositif en région.