



Dossier de Projet d'Initiative Citoyenne : dépôt du bilan de la demande PIC : "Il n'y a pas qu'un pas" (projet n° 0002619491), qui s'est déroulé du 25/11/2024 au 07/02/2025

Dépôt d'un bilan de projet PIC

Dispositif financé par la Région Hauts-de-France avec le concours de la Ville de Roubaix

Titre du projet

Il n'y a pas qu'un pas

N° du projet

0002619491

Objectif principal du projet au regard de la thématique d'intervention choisie

(Echanges de savoirs et entraide)

Objectifs du projet

Il s'agit de

- *Construire une ludothèque scolaire créative dans les 2 écoles*
- *Échanger de compétences pédagogiques entre professionnels de l'éducation*
- *Apprendre avec des méthodes innovantes*
- *Favoriser l'éveil de la lecture par le jeu*
- *Créer un lien entre la France et Madagascar*

Date de réalisation du projet

Du 25/11/2024 à 09:00 au 07/02/2025 à 19:00

Déroulement de l'action

Il s'agit dans un premier temps de sélectionner les livres sur lesquels nous allons mettre en place le projet. Chaque livre fera office de thème pour des jeux permettant aux enfants de faire le lien entre la lecture et le jeu. Ensuite, nous fabriquons les jeux (de cartes et de plateaux) en reprenant des éléments visuels du livre illustrés par les élèves. Nous fournissons par la suite les jeux dans la ludothèque de l'école Montesquieu. Pour promouvoir la parentalité, nous allons impliquer les parents au projet en les conviant à une restitution du projet par les deux classes de CP de l'école Montesquieu à Roubaix. Les élèves auront la possibilité d'emprunter les jeux pour jouer en famille.

Le projet se déroulera:

Du 25 novembre au 29 novembre, nous sélectionnerons les livres au projet et les présenterons à l'équipe enseignante.

Le 31 janvier, préparation de la restitution avec les élèves de CP

Le 8 février, restitution du projet par les élèves de CP devant les parents et les professeurs.

Du 25 novembre au 7 février, sur toute la durée du projet, nous réaliserons les jeux.

Nombre d'habitants mobilisés pour mettre en oeuvre l'action

7 Femme(s), 3 Homme(s)

Nombre d'habitants ayant participé ou assisté à l'action

12 Femme(s), 9 Homme(s)

Résultats obtenus

La participation des parents a été active tout au long du projet, notamment dans l'animation des ateliers. Un total de 21 enfants ont pris part à l'initiative. Pendant la durée du projet, chaque enfant a emprunté en moyenne trois jeux. De plus, chaque enfant a contribué à la création des jeux. Certains jeux ont subi des détériorations, nécessitant le remplacement de pièces perdues. Trois jeux ont été réparés et remis en prêt.

Les parents ont également été impliqués de manière ludique dans le suivi scolaire de leurs enfants. La directrice de l'école a exprimé son souhait de poursuivre l'action avec les autres élèves de l'établissement.

Une découverte enrichissante de la ville de Tamatave a permis aux enfants de s'immerger dans une culture différente. D'ailleurs, un conte malgache a été lu aux élèves de l'école Montesquieu à Roubaix prêté par l'association Orphagascar. Un échange de photos sur les jeux réalisés à Madagascar a été prévu en collaboration avec l'association Orphagascar.

Les 50 jeux destinés à Tamatave ont été fabriqués (ainsi que 30 jeux pour Roubaix) dans le cadre du projet. Sept de ces jeux ont été réalisés en plus et sont désormais disponibles à la ludothèque pour les habitants des quartiers Ouest de Roubaix.

Les habitants du quartier manifestent un fort désir de se mobiliser pour de futures actions et des projets de partage, dans l'objectif de devenir ambassadeurs du jeu. Grâce aux revenus générés par les locations de jeux (104 €), l'association a pu offrir des kits scolaires aux enfants de l'école École EPP Béryl Rose Madagascar.

- Modalités mises en oeuvre pour permettre aux personnes mobilisées et au public de veiller au respect des principes du contrat d'engagement républicain et de la charte régionale de la laïcité et des valeurs répub

Qui vous a aidé dans l'organisation de votre projet ?

Aucune aide extérieur

Quelles aides avez-vous reçues pour monter ce projet ?

Aucune aide extérieur

Cet accompagnement était-il suffisant ?

Oui

Souhaitez-vous reconduire votre action ?

Oui

Avez-vous d'autres idées de projet ?

Création d'ambassadeurs du jeu pour travailler dans d'autres structures notamment des maisons pour personnes âgées, personnes en situation de handicap, enfants et adultes.