

Dossier de Projet d'Initiative Citoyenne : dépôt du bilan de la demande PIC : "Fête du jeu" (projet n° 0002705310), qui s'est déroulé le 21/10/2025

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

Fête du jeu

N° du projet

0002705310

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

(Lutte contre l'isolement)

Objectifs du projet

Objectifs du projet Fête du Jeu ? Jeux du monde, jeux de société et jeux anciens

Objectifs généraux

Valoriser le jeu comme outil culturel et citoyen en mettant en lumière des pratiques ludiques issues de différentes cultures et époques.

Favoriser la rencontre et le vivre-ensemble grâce à des activités accessibles à tous, indépendamment de l'âge, du genre ou du handicap.

Transmettre un patrimoine culturel commun à travers la découverte de jeux traditionnels, anciens et universels.

Développer l'inclusion et l'égalité en donnant la possibilité à chaque habitant de participer activement à l'événement.

Objectifs spécifiques

Pour le quartier et ses habitants

Offrir un moment festif et gratuit autour du jeu, vecteur de lien social.

Créer un espace intergénérationnel où enfants, jeunes, adultes et seniors jouent ensemble.

Valoriser la diversité culturelle du quartier par la découverte des jeux du monde.

Pour la citoyenneté

Développer le respect des règles, le sens de la coopération

Renforcer l'engagement citoyen en impliquant habitants et associations dans l'organisation et l'animation.

Sensibiliser les participants à la richesse du patrimoine culturel commun (jeux anciens) et à l'ouverture sur le monde (jeux internationaux).

Pour l'égalité femmes-hommes

Proposer des jeux universels qui valorisent l'intelligence collective, la stratégie et la créativité.

Encourager la participation active des femmes, en tant que joueuses, animatrices et organisatrices.

Utiliser le jeu comme outil de déconstruction des stéréotypes liés aux rôles sociaux et culturels.

Pour les personnes en situation de handicap

Adapter les espaces et proposer des jeux accessibles à tous (jeux sensoriels, règles simplifiées, accompagnement).

Promouvoir la mixité et l'inclusion en permettant à des publics différents de jouer ensemble.

Mettre en avant le jeu comme langage universel permettant dépasser le handicap

Date de réalisation du projet

Du 21/10/2025 à 09:03 au 21/10/2025 à 16:30

Déroulement de l'action

Déroulement de l'action ? 21 octobre 2025

L'édition du 21 octobre 2025 a été un véritable temps fort de convivialité et de cohésion. Dès l'ouverture, les habitants se sont approprié les espaces de jeu installés pour l'occasion : jeux de société modernes, jeux traditionnels, puzzles géants, jeux en bois, ateliers créatifs et stand de fabrication de jeux à partir de matériaux recyclés, atelier création de cerfs-volants.

La journée a reposé sur un fonctionnement participatif. Les partenaires associatifs, les structures sociales, les bénévoles et les familles ont animé les différents pôles, favorisant une circulation fluide du public et une ambiance chaleureuse. Cette dimension collaborative a été particulièrement remarquée et saluée par les participants : chacun a pu contribuer, transmettre une règle, accompagner un enfant, expliquer une mécanique de jeu ou simplement partager un moment de plaisir avec d'autres habitants.

Les jeux ont montré leur portée bien au-delà du simple divertissement : des familles qui ne se connaissaient pas ont commencé une partie ensemble, des seniors ont transmis les règles de jeux anciens à des jeunes, des parents ont redécouvert le plaisir de jouer aux côtés de leurs enfants, des habitants isolés ont été intégrés dans des tables de jeu de manière naturelle, sans distinction d'âge, d'origine ou de milieu social.

L'atelier de fabrication de jeux recyclés a rencontré un grand succès. Il a permis de mettre en lumière la créativité et la débrouille, tout en sensibilisant aux enjeux écologiques et à la valorisation des matériaux. Les participants ont pu repartir avec leurs propres créations, créant un souvenir concret et durable de la journée.

Les partenariats associatifs ont permis de proposer une offre ludique large, de qualité, adaptée à tous les publics, y compris les personnes en situation de handicap ou les familles peu familiarisées avec le jeu.

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

20 Femme(s), 20 Homme(s)

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

50 Femme(s), 50 Homme(s)

Résultats obtenus

- 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 républiques :

- Actions réalisées pour garantir le principe d'égalité de droits entre les femmes et les hommes :

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

l'équipe éducative du collège privé Sainte-Marie à Roubaix

Quelles aides avez-vous reçues pour monter ce projet ?

l'équipe éducative du collège privé Sainte-Marie à Roubaix

Cet accompagnement était-il suffisant ?

Oui

Souhaitez-vous reconduire votre action ?

Oui

Avez-vous d'autres idées de projet ?

la deuxième édition de cette fête du jeu