

La ludo-roulotte**Le contexte de l'innovation**

Classée en politique de la ville, Achères connaît des difficultés sociales importantes. Dans ce contexte, les liens parents – enfants se distendent.

L'idée innovante

Une roulotte à traction animale - réalisée par des jeunes en insertion, des collégiens et des associations locales - circule dans les différents points de la ville et propose aux familles et aux structures locales (écoles, maisons de quartiers...) une ludothèque modulable.

Une ludothèque associée à l'itinérance et à la traction animale, qui permet d'allier originalité et considération environnementale, dans la tradition équestre des Yvelines.

L'objectif recherché

- Créer un espace de jeu itinérant pour renforcer les liens intra-familiaux (parents, grands parents, enfants et au sein de la fratrie) et garantir l'accès aux activités à tous les Achérois
- Trouver un moyen ludique et non stigmatisant de soutien à la parentalité.

La démarche mise en œuvre (programmation, partenariats)

Le projet est né lors du diagnostic effectué par le Conseil général, la Mairie, la Caisse d'allocation familiale en associant des professionnels de l'enfance (enseignants, éducateurs, psychologues du CMP, animateurs) mais aussi des associations locales. L'idée a été portée devant le Conseil Municipal, le comité de la caisse des écoles et l'assemblée départementale.

- Le montage financier : dans le cadre d'un contrat social de territoire, le Conseil Général propose un financement de 31 000 euros sur deux ans. La CAF rejoint la démarche avec une aide à l'investissement de 15 300 euros. Enfin, deux entreprises locales (SEFO : eau et JSP : électricité) s'engagent en tant que sponsors.

- La démarche d'appropriation locale :

La population locale a été associée à la réflexion et à la réalisation, à toutes les phases du projet (1 an et demi), ainsi que les associations locales, les écoles, les structures municipales. Les CME - CCJ ont proposé le fonctionnement de la roulotte et 2 réunions ont été organisées dans les maisons de quartiers avec les familles.

- Partenaires dans la réalisation du projet : Entreprise JSP (prêt de locaux), Association AJIR, prévention spécialisée (organisation des chantiers éducatifs de construction de la roulotte), Scouts de France (mise à disposition du site de Jambville pour la construction), Société HetA, traction animale (appui à la conception et traction animale de la roulotte), Association « A l'adresse du jeu » (accompagnement dans l'animation de la roulotte), Collège d'Achères (organisation d'une classe transplantée pour les élèves de la SEGPA autour du projet de peinture intérieure de la roulotte), Association « Ombres et lumières », collectif de peintres ayant réalisé la décoration de la roulotte.

Le contenu de la réalisation

- La réalisation technique de la roulotte :

La structure métallique et le châssis ayant été réalisés par une entreprise, sont organisés 4 chantiers éducatifs avec un encadrement mixte (éducateur de la prévention spécialisée et encadrant mis à disposition par les scouts de France) pour construire la roulotte (structures de bois, aménagements intérieurs, électricité...). Une classe transplantée pour les élèves de la

Segpa permet de faire participer 18 jeunes de 3^{ème} aux ateliers peinture. Une association locale s'implique dans la décoration de la roulotte pendant 1 mois (8 peintres y travaillent).

- Un lieu itinérant :

Pour garantir l'accès aux activités à tous, quel que soit leur quartier, à partir de l'été 2013, la roulotte s'installe dans divers lieux de la ville : squares, parcs, parvis. A partir d'octobre 2013, l'activité s'appuiera sur les structures des quartiers, écoles ou maisons de quartiers.

- L'activité :

L'animation s'appuie sur des jeux pédagogiques. Un roulement du stock de jeux est prévu pour répondre aux besoins. Différents objectifs : soutien à la parentalité, liens intergénérationnels et interculturels, lien social, support de prévention...

Horaires : plages périscolaires et les week-ends. L'encadrement des temps de jeu est assuré par un ludothécaire et des professionnels des institutions partenaires.

Des animations sont organisées autour de la roulotte et du cheval pour les grands temps forts de l'année : Achères plage, marché de Noël...

La Ludoroulotte a été inaugurée le 1^{er} juin dernier et a fonctionné sur plusieurs événements :

- Forum parents-enfants (1er juin 2013)
- Repas de quartiers (3 vendredis soirs en juin 2013)
- Achères Plage (du 13 juillet au 18 août)

Les moyens humains et financiers (budget total, coûts pour la collectivité)

Pour le montage du projet et la réalisation de la roulotte, 1 chef de projet (1/3 temps du responsable de la politique de la ville) sur 18 mois + 1 référent technique (1/4 temps) sur 6 mois. Depuis le lancement de la ludoroulotte : 1 mi-temps de ludothécaire au sein de la maison de quartier + 2 vacataires ponctuels pour les grandes opérations.

- Dépenses (prises en charge par les partenaires) : 38750 €, dont réalisation de la ludoroulotte : 16300 € ; salaire des jeunes : 4500 € ; classe transplantée 2100 € ; jeux 5850 €.
 - Coût de fonctionnement annuel de la ludoroulotte : 38000 € (dont 30000 € de salaires).
- Subvention Conseil général : 16000 €, coût pour la ville : 22000 €

Le bilan de la réalisation (évaluation, suivi, projet d'évolution)

A compter de la rentrée 2013, la Ludoroulotte fonctionnera de façon régulière, en appui sur les structures de loisirs ou les écoles. Elle sera également présente sur des manifestations ponctuelles (réunions publiques sur la réforme des rythmes scolaires, Fest'hivernal...).

Un premier bilan est envisagé en septembre afin d'évaluer tant les aspects statistiques :

nombre de demi-journées ouvrées dans l'année

nombre de visiteurs (enfants et adultes)

nombre de professionnels par institution partenaire investis dans l'action

que qualitatifs :

respect du matériel

incidents éventuels et traitement des difficultés

Il est prévu un questionnaire de satisfaction à destination des usagers

Projets d'évolution :

intégration du projet dans le cadre des rythmes scolaires en tant qu'outil d'animation des temps périscolaires dans les écoles

et mise en place du prêt de jeux dans les quartiers.