

Inscrire l'action de sa ludothèque dans la Politique de la Ville

La Politique de la Ville

La politique de la ville est un dispositif public ayant pour objectif de lutter contre les inégalités territoriales au sein des villes, en réduisant les écarts de développement entre quartiers. Elle s'attache donc à améliorer les conditions de vie dans les quartiers défavorisés. Le Ministère de la cohésion des territoires (anciennement Ministère de la ville, de la jeunesse, et des sports) fixe la carte des quartiers prioritaires de la politique de la ville (QPV).

La politique de la ville touche ainsi à l'ensemble des domaines dans lesquels ces inégalités peuvent se manifester : éducation, activité économique et emploi, amélioration du cadre de vie, développement social et culturel, santé, etc. Il s'agit donc d'une politique interministérielle.

La mise en œuvre et la coordination de cette politique sont assurées par l'Agence nationale de la cohésion des territoires (ANCT) (qui remplace le CGET depuis 2019). Elle prend la forme de « contrats de ville » passés entre l'Etat, par l'entremise du Préfet, et les maires et présidents d'intercommunalités. Ces contrats établissent un diagnostic des difficultés rencontrées sur ces territoires, proposent des réponses et engagent les administrations signataires (Etat, communes, Conseil départemental, Conseil régional, CAF, CPAM, etc.). Ces institutions constituent le comité de pilotage chargé de l'élaboration, du suivi et de l'évaluation des contrats de ville, en s'appuyant sur la participation des habitants par le biais des conseils citoyens.

L'orientation des contrats de ville repose actuellement sur trois piliers : la cohésion sociale ; le cadre de vie et le renouvellement urbain ; le développement économique et de l'emploi. Trois axes transversaux croisent ces problématiques : l'égalité homme-femme, la jeunesse, et la lutte contre les discriminations. Sur cette base, les comités de pilotage définissent des orientations stratégiques, en se fixant des objectifs et en établissant un plan d'action pour les atteindre.

Votre ludothèque a alors bien sûr un rôle à jouer dans ce plan d'action, et peut donc prétendre à intégrer ce dispositif.

Elle peut également répondre directement aux appels à projet de la Préfecture de son département concernant la politique de la ville.



S'intégrer au dispositif de la Politique de la Ville

Votre premier interlocuteur est le référent de la politique de la ville local, au sein de la DDCS (Direction départementale de la cohésion sociale) ou de la DRJSCS (Direction régionale de la jeunesse, des sports et de la cohésion sociale).

Vous pouvez déposer un dossier de demande de subventions auprès de l'ANCT en ligne à cette adresse :

<https://agence-cohesion-territoires.gouv.fr/subventions-de-la-politique-de-la-ville-101>

Les orientations stratégiques du département et les appels à projet sont consultables sur le site de la préfecture. Vous trouverez ci-après des fiches présentant différentes actions conduites par des ludothèques du réseau sur des thématiques soutenues par la politique de la ville.

Fiches-actions

L'action de votre ludothèque peut s'inscrire dans le cadre de la politique de la ville de multiples façons. Nous vous présentons ici plusieurs orientations stratégiques pouvant correspondre à l'activité et au projet de votre structure, illustrées par les actions menées par des ludothèques du réseau. D'autres pistes d'intégration du dispositif peuvent être imaginées.

Fiche Action 1. Réduire les inégalités sociales et territoriales en matière d'éducation

« *Mettre en avant la dimension éducative dans l'écriture du projet d'équipement* »

Limoges (87) – Ludothèque Arc-en-ciel

Les problématiques éducatives occupent une place importante dans les objectifs de la politique de la ville. Les ludothèques étant des acteurs majeurs de l'éducation populaire et de l'éducation non-formelle, elles doivent donc pouvoir justifier de leur inscription dans ce dispositif, tout en défendant leur identité spécifique. Le projet d'équipement de la ludothèque arc-en-ciel donne un exemple d'argumentaire légitimant cette inscription des ludothèques dans la lutte contre les inégalités éducatives.

LEGITIMER LE JEU COMME RESSOURCES EDUCATIVES FAVORISANT LA REUSSITE

Le jeu est un support de plaisir.

Mais par le cadre ludique et sécurisant dans lequel il est proposé, par les compétences qu'il mobilise, c'est aussi un formidable support d'éducation via ses effets induits³ (en mobilisant de la motricité, des compétences spatiales, sociales, de l'échange, de l'imagination, des réflexions mathématiques, stratégiques, langagières, en termes de connaissances générales, etc.)

L'action de jouer, s'il elle peut nous permettre d'apprendre, participe tout particulièrement au renforcement et à l'expérimentation des savoirs et à l'expérimentation de relations à l'autre. A ce titre, elle participe pleinement à la réussite scolaire et à la sociabilisation des enfants.

Dans nos espaces de jeux libres, elle invite l'enfant à davantage d'autonomie, à la responsabilité, le tout dans cadre sécurisant qui lui permet de se développer sereinement tant du point de vue affectif que cognitif.

Par ailleurs, la ludothèque accueille de nombreuses classes, principalement de maternelle, qui viennent jouer et découvrir des jeux.

Extrait du projet de la ludothèque arc-en-ciel, section « présentation des objectifs »

La ludothèque Arc-en-ciel met également en avant l'investissement par le public de sa proposition de jeux symbolique, qui répond à un déficit de ce type de jeux dans les foyers. La ludothèque permet ainsi à tous d'accéder à ce qui peut manquer par ailleurs, et d'expérimenter dans un cadre sécurisé la création et le développement d'histoires, la construction collective, la relation à l'autre, à l'autre sexe, d'étoffer en cela sa faculté à communiquer, son vocabulaire, les capacités individuelles à gérer ses émotions.

La thématique des effets induits ayant fait l'objet du travail de l'Université d'été 2017 de l'ALF, vous pourrez trouver de nombreuses ressources détaillées sur cette question dans les actes des Universités d'été, disponibles sur le site internet de l'ALF.

Fiche Action 2. Garantir une égalité réelle d'accès à la culture et aux loisirs.

« L'accès au jeu et à la culture pour tous »

Beauvais (60) – Ludothèque Ludo Planète

Le jeu dans la rue

Dans la commune de Beauvais, les trois quartiers prioritaires comptent un tiers de la population des ménages fiscaux. La population est plutôt jeune, et une partie importante rencontre des difficultés dans l'accès à l'emploi et dispose de très faibles revenus. Dans ce contexte d'exclusion, tous les habitants n'ont pas la démarche de se diriger vers les structures culturelles. Celles-ci sont d'ailleurs assez inégalement réparties sur le territoire, le quartier Saint-Lucien disposant d'un tissu associatif assez faible au regard de sa population.

C'est pourquoi la ludothèque itinérante Ludo Planète intervient directement dans la rue pendant la période estivale, avec une proposition de jeux diversifiée (jeu géants, jeux de construction, cirque, jeux d'extérieurs...), initiant ainsi la rencontre avec le public. L'accès des enfants et des jeunes au jeu n'est donc plus conditionné par les habitudes socio-culturelles, mais directement rendu possible dans l'espace public. Lors de la période hivernale, des animations ont lieu au sein de la maison de quartier.

Favoriser la circulation des jeux et jouets

Cette démarche s'accompagne d'un temps fort événementiel destiné à favoriser l'accès au jeu, sous la forme de l'organisation d'une brocante de jeux et jouets. Les habitants sont impliqués tout au long du processus, de la construction du projet à sa réalisation.

Au-delà de l'aspect social et festif de la manifestation (comprenant buvette, stand de maquillage, ateliers de loisirs créatifs), c'est aussi la circulation des jeux et jouets entre les habitants qui est ainsi favorisée. Le constat est en effet celui d'une disparité à ce niveau au sein de l'espace familial, vecteur d'inégalités entre les enfants.

Une passerelle vers d'autres structures culturelles

Le jeu constitue ainsi un accès à la culture, qui peut ensuite s'étendre vers d'autres types d'activités culturelles. La ludothèque Ludo Planète travaille ainsi avec des structures partenaires, la médiathèque du quartier Argentine et l'Association Culturelle Argentine.

Ces partenaires sont impliqués sur les événements comme la brocante, mais collabore aussi plus étroitement dans le cadre du projet « En jeu ensemble », qui fait se rencontrer les publics des trois structures autour d'une proposition culturelle combinant à la fois jeux et livres. L'idée est alors de décloisonner l'appropriation des structures par le public, en suscitant une mobilité d'un lieu vers l'autre.

Fiche Action 3. Accompagner et soutenir la parentalité

« La ludothèque comme lieu relais autour de la petite enfance »

Les Ulis (91) - Association pour Vivre l'Auto-Gestion

Un contexte d'isolement

De nombreux parents et professionnels de la petite enfance, notamment des assistantes maternelles, se trouvent isolés dans leur pratique. Les structures locales (PMI, Maison pour Tous, antennes de l'hôpital...), partage le même constat : il n'est pas toujours facile pour une partie des parents ou professionnels de s'adresser à une structure spécialisée pour obtenir de l'aide ou des conseils, cette démarche pouvant être assimilée à une situation d'échec.

Dans ce contexte, la ludothèque occupe une position plus neutre et moins connotée, et accueille un certain nombre de parents et assistantes maternelles. En tant que telle, elle peut constituer une porte d'entrée pour créer un lien entre ces personnes isolées et d'autres structures ressources.

Une pluralité d'actions

Le projet regroupe plusieurs actions transversales, dans l'optique de mobiliser durablement le public ciblé :

- des ateliers participatifs réguliers, accessibles à tous, qui permettent de créer un lien entre le public et les structures partenaires,
- la mise en place et le suivi des partenariats avec les autres structures participantes,
- la rédaction d'un livret permettant à tous d'avoir accès aux contenus et aux résultats de l'action. C'est aussi un moyen pour les participants de conserver une trace de ce qui a été réalisé.

Des ateliers sur différentes thématiques

Les ateliers d'échanges de pratiques et de réflexion autour de la petite enfance portent sur différents thèmes. Ils se déroulent de manière régulière et sont ouverts à l'ensemble des adhérents.

L'atelier « Dis-moi comment tu manges », aborde la question de la nutrition en impliquant le public par l'échange de trucs et astuces et de recettes autour des questions de l'équilibre alimentaire, de la découverte de goûts différents, et la gestion budgétaire d'une alimentation saine. La PMI intervient sur deux séances pour apporter un éclairage plus techniques et répondre aux questions des participants.

L'atelier « Dis-moi comment tu t'éveilles » porte sur la découverte de jeux, de la motricité, au travers d'un échange autour des pratiques de chacun. Des actions sont mises en place autour de l'éveil musical et la fabrication d'instruments, et la médiathèque intervient autour de la question de l'accès au livre.

Enfin, un atelier a pour objet l'organisation d'une sortie culturelle, par les participants eux-mêmes, ce qui permet de prolonger le travail effectué dans un autre cadre.

Fiche Action 4. Favoriser le vivre-ensemble, la mixité sociale, et prévenir la délinquance

« Des jeux comme support de sociabilité dans l'espace public »

Marseille (13) – Association Terre ludique

L'appropriation de l'espace par les habitants

Dans une démarche d'amélioration de la qualité de vie dans les quartiers et autour des espaces publics, l'association Terre ludique conduit un projet de mise en jeu sur des lieux mis à disposition par la ville de Marseille : il s'agit, pour la période estivale, de la Halle Puget, un espace ouvert situé au cœur de la ville, et pour la période hivernale, de la Maison de Provence de la Jeunesse et des Sports. L'objectif est de permettre aux habitants de s'approprier ces lieux, dans une perspective de mixité sociale, et de valoriser les ressources locales.

Le savoir-faire des ludothécaires au service de la socialisation

Deux fois par semaines, les professionnels de Terre de jeu transforment donc ces espaces en lieux de jeu. La sélection des jeux proposés permet à chaque public de trouver des jeux qui lui soient accessibles : grands jeux en bois coopératifs pour les plus grands, univers de jeux et jouets pour les jeunes enfants. L'espace est donc aménagé de manière à favoriser la cohabitation de publics différents, afin d'éviter toute appropriation exclusive ou connotation restrictive de l'espace. L'aménagement s'efforce également de rendre les espaces visibles et attractifs pour tous, en éveillant la curiosité des différents publics.

Au sein de ces espaces qu'ils ont construits, les ludothécaires se font « médiateurs ludiques », garants d'un cadre qui favorise l'accessibilité, la rencontre, et le bon usage des lieux pour des usagers aux profils divers.

Une insertion dans le tissu associatif local

La mise en jeu de l'espace permet au public de se projeter sur les différentes possibilités d'utilisation du lieu, mais aussi d'identifier l'ensemble des acteurs culturels et sociaux. Ainsi, l'installation sur un espace public ouvert en période estivale permet-elle d'amener le public vers un lieu tel que la Maison de Provence, et de lui faire découvrir ainsi une proposition plus diversifiée. Les structures partenaires sont également associées à ces actions : centres sociaux, acteurs de la prévention, associations proposant des activités à destination des jeunes, etc. L'organisation conjointe de temps fort sur ces espaces permet ainsi de renforcer la cohésion du tissu associatif et de rendre celle-ci visible par la population.

Fiche Action 5. Promouvoir l'égalité de genre

« Création et animation d'une malle Egalité hommes-femmes »

Gap (05) – Ludothèque Ludambule

Un besoin d'outils pour lutter contre les stéréotypes

La ludothèque Ludambule est fortement ancrée dans sur le territoire des Hautes-Alpes, et conduit depuis plusieurs années des actions liées à la question du genre. Cette expérience lui permet de diagnostiquer une demande de la part des professionnels du secteur éducatif, de l'animation de la culture et du sport d'avoir des outils ludiques et attractifs pour traiter de la question de l'égalité de genre avec leurs publics. Malgré une prise de conscience importante de cette problématique à l'échelle nationale, les acteurs de terrain manquent en effet parfois d'outil pour lutter contre les stéréotypes de genre.

Une gamme diversifiée

La constitution d'une malle constitue alors la première étape de l'élaboration d'une diversité d'outils destinés à sensibiliser le public à ces questions. La malle rassemble à la fois des jeux « dégenrés », c'est-à-dire sans marqueurs les destinant à un genre plutôt qu'à un autre, et des jeux fortement genrés afin de faire ressortir le contraste et d'en manifester l'absurdité. On y trouve des jeux et jouets s'adressant à tous les âges. Cette sélection de jeux s'ajoute une malle d'ouvrages jeunesse et adulte portant sur la thématique.

Cette proposition se complète par ailleurs d'une exposition : « A quoi tu joues ? », d'un catalogue de jeux et de livres réalisés par l'association, d'outils pédagogiques pour traiter la question du sexisme dans les jeux vidéo et valoriser les jeux vidéo non-sexistes, et enfin d'un centre de ressource et d'un site participatif répertoriant les références ludographiques, bibliographiques, liens vidéo, pages internet et personnes-ressources sur ce sujet.

Une action vers tous les publics

Les animations autour de la question du jeu et du genre s'adressent bien sûr au grand public, au sein de la ludothèque ou lors de manifestations organisées à l'occasion de la journée internationale des droits des femmes, le 8 mars, et de la journée internationale pour l'Élimination de la Violence à l'Égard des Femmes, le 25 novembre. Ces événements sollicitent également les partenaires locaux intervenant sur ces thématiques : la Déléguée à l'Égalité, le CIDFF, le Planning Familial, Enfant en Danger, etc.

D'une manière plus ciblée, Ludambule intervient sur ces thématiques en milieu scolaire (y compris collèges et lycées), ainsi que dans les établissements d'accueil du jeune enfant (EAJE).

Pour ce qui est de la sensibilisation des autres professionnels à la démarche, Ludambule propose des formations, notamment à destination des animateurs, du personnel des centres sociaux ou travaillant en lien avec la parentalité ou la petite enfance. L'association met également à disposition des autres structures les outils qu'elle a créés.