



PROJET SOCIAL



**Espace de vie sociale
et café-jeu associatif Archijeux**

2026-2027



Contexte

L'association ArchijeuX, café-jeu associatif de Crest, a l'agrément Espace de Vie Sociale (EVS) depuis 2019. Un premier renouvellement du projet social a eu lieu en 2021, appuyé sur une démarche de diagnostic du territoire.

Notre projet social s'inscrit dans la Convention Territoriale Globale (CTG) 2022-2027 portée la Communauté de Communes du Crest et Pays de Saillans (CCCPS) et la Caisse d'Allocations Familiales (CAF) de la Drôme.

Afin de consolider ces liens et ces initiatives territoriales, il nous paraît important de pérenniser nos actions, et de mutualiser nos démarches de renouvellement de projets sociaux.

La prolongation de notre agrément jusqu'en 2027 permettrait donc d'aboutir notre projet social et de nous impliquer dans la CTG jusqu'à sa reconduction, mais aussi de mutualiser nos futures démarches de renouvellement de projets sur le territoire de la CCCPS.

Deux années complémentaires accorderaient à ArchijeuX un soutien pour les actions en cours sur le moyen et long terme, et permettraient donc d'animer le territoire avec notre expertise ludique.

Avec nos partenaires, le Centre Social Crest'Actif, la MJC Centre Social Nini Chaize et l'Espace de Vie Sociale du Forum de Saillans, nous souhaitons pérenniser le maillage partenarial dans l'animation de la vie sociale.

Le renouvellement sur deux ans de notre projet permettrait de s'aligner avec les projets de nos partenaires, avec qui nous avons des liens réguliers au travers d'activités communes pour répondre aux besoins du territoire. Nous participons aussi à la commission d'orientation de l'Animation de la Vie Sociale portée par la CCCPS, lieu d'échanges et de création de projets, pour communiquer, s'entraider, mutualiser les ressources et proposer aux habitant.es du territoire des actions pertinentes.

Dans une logique d'action partenariale, si nos agréments respectifs sont validés jusqu'en 2027, il sera donc possible de mettre en place une démarche collective de renouvellement cette même année, avec des questionnaires mutualisés auprès des habitant.es et des projets sociaux complémentaires qui permettent d'unir nos compétences pour répondre aux besoins du territoire.

A – CONSULTATION DU TERRITOIRE ET DE NOTRE PUBLIC

1. Les données allocataires CAF

Annexe 1 et 2 : Tableau données AVS Archijeu et Analyse globale données allocataires CAF EVS Archijeu

Notre association concentre principalement ses actions sur la Communauté de Communes du Crestois et Pays de Saillans, mais aussi la Communauté de Communes du Val de Drôme. Dans le café-jeu, nous accueillons des personnes habitant sur Crest ou alentours. Nos animations hors-les-murs sont pensées pour les habitants plus éloignés n'ayant pas de moyen de transport. Nos actions peuvent s'étendre dans le département de la Drôme, notamment des animations exceptionnelles/événementielles ou formations.

Notre territoire est constitué majoritairement (plus de la moitié de la population) de familles. Ce public est celui que l'on accueille le plus, tant dans le café-jeu que sur nos événements extérieurs, comme les Ludothèques ambulantes.

Les familles monoparentales sont également très représentées sur ce territoire.

Ces familles sont très habituées et en recherche du tissu solidaire et associatif qui existe sur notre territoire d'intervention, afin de pouvoir bénéficier d'une entraide et de modes de consommation alternatifs.

Les enfants du territoire sont souvent gardés de manière informelle, par des proches ou parents. Ce mode de garde induit un besoin d'activités gratuites et accessibles pour occuper ces journées de garde et créer du lien.

Ce besoin rejoint celui des adolescents, autonomes mais parfois nécessitant des espaces en accès libre pour se retrouver entre elles et eux.

Étant en zone de revitalisation rurale, nous touchons des publics parfois précaires et qui vivent un contexte de chômage assez élevé, avec peu de moyens de transport. Les ménages allocataires de personnes âgées et de jeunes sont les plus fragiles, parfois isolés et avec peu de ressources.

Ces constats viennent confirmer la nécessité de lieux d'accueil inconditionnel qui permettent de créer du lien dans un cadre rassurant et convivial.

2. Les retours des différents publics sur la période 2022-2025

Annexe 3 – Compilation des retours des différents publics et Annexe 4 – Questionnaire Archijeu 2025

Chaque année, nous questionnons les différents publics d'Archijeu lors des ouvertures du café-jeu et événements.

Nous avons noté que les formats de cahier ou boîte à idées en libre-service fonctionnent moins bien, et nous préférons obtenir des retours lors de discussions dédiées et animées qui permettent d'avoir des retours constructifs et qualitatifs.

Ces éléments nous permettent d'identifier les actions à continuer, et celles à développer ou modifier pour construire un projet social qui répond aux besoins du territoire.

Les points positifs

- Ressources : emprunt de jeux, jeu sur place
- Lieu adapté aux familles
- Lien social
- Lieu convivial
- Facile d'accès
- Gratuité des événements et d'accès au lieu
- Location/mise à disposition de jeux (en bois) facile,
- ouverture et accès du bar/des jeux aux bons horaires/moments,
- propositions festives/soirées (type blind test)

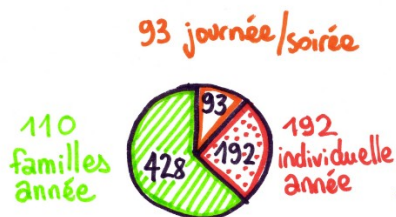
Les points d'amélioration

- Manque de créneaux d'ouverture, manque de lisibilité dans l'agenda
- Trop de jeux, rangement compliqué, difficile de s'y retrouver
- Communication mal faite pour certains événements
- Lenteur dans la réponse pour les demandes par mail

B - L'ÉQUIPE D'ARCHIJEUX : FONCTIONNEMENT SALARIÉ ET BÉNÉVOLE



Salarié.e	ETP	Missions principales
Amandine Goguey	0,8 ETP	Coordination de l'Espace de Vie sociale Gestion des partenariats Animations partenariales
Boris Courtot	0,8 ETP	Représentation associative dans les réseaux locaux et nationaux Formations professionnelles
Cédric Allibert	0,8 ETP	Animation jeunesse et gestion logistique du lieu
Flora Perez	0,7 ETP	Direction des séjours ludiques et stages Formations professionnelles
Justine Lamonerie	0,7 ETP	Gestion administrative et comptable Animations partenariales



713 personnes adhérentes



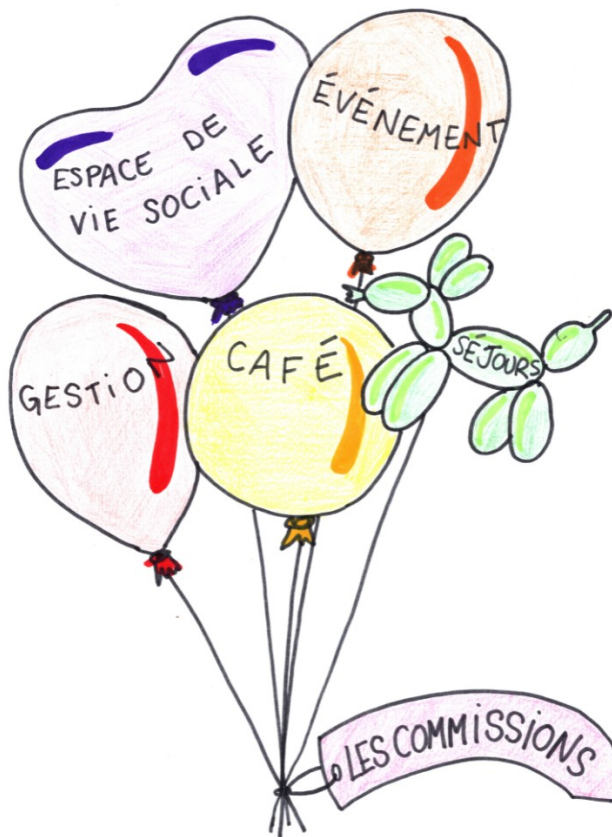
LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

12 membres en 2024-2025

1 à 2 réunions / mois

⇒ 2 co-président·es

⇒ 2 co-trésorier·es.



TEMPS FORTS ASSOCIATIFS

- ♥ UNIVERSITÉS DE SAISON (Septembre & Janvier)
- ♥ ANNIVERSAIRE D'ARCHIJEUX (Décembre)
- ♥ ASSEMBLÉE GÉNÉRALE (Juin)
- ♥ SOIRÉES BÉNÉVOLES & NUITS DU JEU

LES BÉNÉVOLES

~ 50 à 60 personnes de très occasionnel à très impliqu·es

MISSIONS DIVERSES :

- ★ ouverture du café
- ★ animations sur des événements
- ★ inventaire et rangement de jeux
- ★ création de jeux
- ★ bricolage
- ...

C - LES ACTIONS D'ARCHIJEUX : RETOUR SUR LA PÉRIODE 2022- 2025

Dans cette partie, nous proposons un bilan condensé des différents axes de notre projet social 2022-2025, avec quelques actions marquantes qui ressortent. Les bilans détaillés de chaque année sont disponibles en annexe.

L'Espace de Vie Sociale est ouvert durant les 12 mois de chaque année.

1. AXE 1 - ArchijeuX, un café social : lutter contre l'isolement en développant le pouvoir d'agir

Objectif 1 : ACCOMPAGNER LA PARENTALITÉ PAR LE JEU

Objectif 2 : ACCUEILLIR DU PUBLIC EN SITUATION DE HANDICAP

Objectif 3 : AMÉNAGER ET ANIMER LA SALLE ADO POUR ACCUEILLIR les 11-18 ans

Objectif 4 : LUTTER CONTRE L'ISOLEMENT POUR LE PUBLIC MARGINALISÉ

Objectif 5 : METTRE A DISPOSITION LE CAFÉ POUR DIVERSIFIER LES ANIMATIONS

Objectif 6 : IMPLIQUER LES BÉNÉVOLES ET LES USAGERS DANS LE PROJET SOCIAL

Dans le cadre de l'agrément Espace de vie sociale, ArchijeuX a une mission d'accueil inconditionnel, et d'inclusion par le jeu mais aussi de soutien aux habitant.e.s et associations qui souhaitent développer des projets.

C'est pourquoi l'espace café doit être un lieu d'accueil favorisant la rencontre et le lien social et de développement du pouvoir d'agir des habitant.e.s et des bénévoles.

Actuellement il y a 5 publics cibles repérés :

- Le public parental (accompagnement à la parentalité) ;
- Le public adolescent ;
- Le public en situation de handicap ;
- Le public marginalisé (grande précarité, trouble psy, dépendance...) ;
- Le public des quartiers, socialement, culturellement et physiquement éloigné d'ArchijeuX.

Le café-jeu associatif est le cœur de l'association, situé dans le centre-ville de Crest. Chaque année, des dizaines de bénévoles y viennent pour tenir des permanences, participer à des ateliers de création ou d'aménagement pour faire vivre le lieu. Le lieu est également mis à disposition des bénévoles et structures/collectifs du territoire pour y proposer des permanences, ateliers thématiques, et événements.

Chaque semaine, le mercredi en continu, une permanence de Ludothèque

municipale est tenue et permet à de nombreuses familles de découvrir des jeux, passer un moment convivial et faire des rencontres.

Les autres temps d'ouvertures, tenues par les bénévoles ou les salarié.es de l'association, sont également des moments de convivialité, d'échange, de partage, toujours autour du jeu.

Le système d'emprunt de jeu d'Archijoux bénéficie aux habitant.es du territoire mais aussi aux structures médico-sociales, associations partenaires qui souhaitent connaître des jeux adaptés pour leurs publics et leurs événements.

Chaque année, des animations y sont proposées, ou des changements opèrent dans ce lieu de vie, en voici quelques exemples :

2022

- > Accueil hebdomadaire des résidents de l'APAHJ et animation jeux en bois au foyer de l'APAHJ en août 2022
- > Développement de nouveaux partenariats (IME Font laire, SESSAD)
- > Formation avec Accessi jeux sur les jeux adaptés au handicap visuel
- > Travaux et aménagement du sous-sol en Espace Ados
- > Chasse au trésor et budget participatif pour la salle ados
- > Animations ados proposées les mercredis après-midi
- Animateur jeunesse : Cédric
- 2 ateliers "ados et numérique" co-animés par Archijoux en 2022
- > Labo Ludique tous les mercredi (service civique Elie)
- > 20 enfants non-scolarisés (6-12 ans) viennent chaque lundi pour des ateliers anglais et jeux

2023

- > Fresques du climat
- 30 participant.es
- > 14 ados impliqués dans la création du micro Macro, 300h de bénévolat

2024

- > 325 heures de mise à disposition pour des structures partenaires et initiatives citoyennes et locales
- > 7 ateliers du festival «Inventons demain »
- 137 participant.es aux ateliers accueillis à Archijoux et à Nini Chaize
- > Soirées thématiques, animations blindtest/TTMC, Nouvel an, Noël
- > 38 bénévoles formé.es

- > Ouvertures bénévoles : jeux de rôle, gros jeux...
- 2025**
 - > Réaménagement des locaux : salle petite enfance, rangement
 - > Fin de l'escape game : réflexions sur le nouvel aménagement des caves

2. AXE 2 Animer le(s) territoire(s) par le jeu dans l'espace public

Objectif 1 : ACCOMPAGNER LES COLLECTIFS D'HABITANTS DANS L'ANIMATION DE LA VIE LOCALE

Objectif 2 : ALLER VERS EN ANIMANT L'ESPACE PUBLIC DE CREST ET DES VILLAGES ALENTOURS

Objectif 3 : ANIMER EN COMPLEMENTARITE DE NOS PARTENAIRES

Objectif 4 : CO-CONSTRUIRE LES POLITIQUES ÉDUCATIVES ET SOCIALES AVEC LES PARTENAIRES

Les animations hors les murs avec nos partenaires

Nos actions ne se limitent pas au café associatif, l'animation du territoire fait partie de nos missions. Ce travail hors les murs permet d'aller vers les publics les plus éloignés et d'être présents dans l'espace public pour aller à la rencontre des habitant.es qui, sans ces actions, ne bénéficieraient pas des propositions d'Archijeu.

C'est aussi la possibilité d'intéresser et de soutenir les habitant.es dans leurs projets d'animation locale. Le partage des savoirs, la co-construction, le développement du pouvoir d'agir sont des valeurs fondamentales de l'association.

Nous apportons notre expertise ludique dans les événements de nos partenaires, dans l'espace public, dans les structures directement pour créer du lien social, imaginer des moments conviviaux et proposer des animations accessibles et innovantes.

- 2022**
 - > Lancement des jouets d'éveil en récup
 - > La Fête des Petits
 - > Allexween
- 2023**
 - > Les Turlupinades à Crest
 - 30 bénévoles aux Turlupinades
 - 1500 participant.es
 - > Allexween

800 habitant.es

> Jouets d'éveil en récup

6 structures impliquées dans des ateliers à la Chignole

> Sans dessus dessous

300 participant.es

Travail en collectif avec structures familles du territoire

> Crest Actif

Grand jeu Halloween

Réussite qui a débouché sur l'augmentation du nombre de grands jeux dans la convention

2024

> 10 assistantes maternelles ont créé leur tableau d'éveil en récupération à la Chignole

> 70 adolescent.es ont participé au jeu de piste Halloween

> 45 familles ont participé aux ludothèques ambulantes avec Crest Actif

> 361 participant.es à la 2ème édition de Sans dessus dessous

2025

> 3 animations jeux auprès de structures médico-sociales

> 5 animations jeux pour Val Accueil

> Avec la MJC Nini Chaize, animations des sorties d'écoles et d'une veillée pour un séjour famille

Chaque année

Dans le cadre de notre convention avec la mairie de Crest et le centre social Crest'Actif, nous

> Ludothèques ambulantes durant l'été dans les quartiers de Crest

> 3 grands jeux familiaux

> 3 ateliers parents-enfants

Les séjours ludiques

Dès 2023, les séjours ludiques d'Archijoux ont repris, après avoir existé de 2018 à 2020, afin de proposer aux enfants du territoire des séjours de qualité, accessibles, dans un cadre rassurant.

Nos projets pédagogiques s'appuient sur la découverte du jeu sous toutes ses formes, le développement de l'autonomie (camping, atelier cuisine...), les enfants acteurs de leurs vacances (décisions dans les activités) et le respect du rythme de l'enfant.

2023

> 31 enfants

- 2024** > Une salariée dédiée complètement au projet, suite à l'embauche d'une salariée pour la coordination de l'EVS
> 93 enfants accueilli.es sur nos colos, dont 5 enfants en situation de handicap ou à besoins spécifiques
- 2025** > Proposition d'un premier séjour plus court pour accueillir des enfants plus jeunes et moins rassurés de partir (5 jours), et d'un séjour plus long pour les enfants plus âgés (9 jours)
86 enfants sont partis au total sur ces séjours, dont 7 enfants à besoins spécifiques

3. AXE 3 - Pôle de ressources ludiques : lieu d'information et de formation sur le jeu

Objectif 1 : FAIRE VIVRE LA CULTURE LUDIQUE

Objectif 2 : FORMER LES ACTEURS.RICES LOCAUX SUR LE JEU

Objectif 3 : ACCOMPAGNER LA CRÉATION DE JEUX

Objectif 4 : CRÉER DES LIENS ENTRE LES ACTEURS.RICES DU JEU A L'ÉCHELLE LOCALE ET NATIONALE

La création de jeux

Notre association a à cœur de faire vivre la culture ludique, à travers la création de jeu pour animer le territoire. Les projets de création peuvent venir d'idées imaginées en interne, lors des Labos ludiques ou lors des universités d'été, temps fort bénévole de l'association, mais aussi de demandes de partenaires qui souhaitent un jeu créé spécifiquement pour animer un événement, traiter une thématique sous forme ludique, ou mettre en valeur le patrimoine.

Chaque création de jeu est porté par des bénévoles et des salarié.es de l'association, qui imaginent ensemble les mécaniques, la thématique, des ajustements.

- 2022** > Pac Man géant
> Création de Saouper Héros
- 2023** > Micro macro géant dans les rues de Crest
- 2024 - 2025** > Création d'un jeu sur la mobilité des jeunes en lien avec l'union des MJC 26-07
> Création d'un jeu de société sur la cuisine avec les élèves du CAP PSR du lycée Armorin
> Création d'un jeu de piste en sac à dos pour la Ville de Crest
> Création d'un escape game mobile pour les publics en situation de handicap mental (fin du projet prévue en 2026)

Les formations

Notre Espace de vie sociale est aussi un espace de ressources pour les acteur.rices et habitant.e.s du territoire.

L'équipe bénévole et salariée d'ArchijeuX est présente pour former les acteurs.rices locaux.les sur l'animation jeu (développement du répertoire de jeux, apports théoriques, analyse de pratique...)

2022	AccessijeuX
2023	> Formations 19 animateur.rices du périsco de Crest formé.es aux jeux de société Anim de Nini Chaize sur « jeux de cour »
2024	> 60 directeur.rices d'ACM formé.es sur la thématique du jeu inclusif > 53 anims d'ACM formés à différentes thématiques ("jeux symbolique", "jeux récup, jeux réemploi"....)
2025	> 4 formations proposées à l'automne 2025 : Cohésion d'équipe en ACM, Accompagner les projets ludiques d'enfants sur le temps périscolaire, Création de jeux nature, Le jeu de rôle pour les ados

Notre travail en réseau

Animer un territoire suppose de participer aux réseaux associatifs locaux pour orienter nos actions en fonction des besoins : offre de séjours et/ou d'animation des vacances scolaires, ateliers sur les temps péri-scolaires... De fait ArchijeuX agit en complémentarité de ses partenaires et participe à la co-construction des politiques sociales et éducatives.

LES RÉSEAUX LOCAUX

Collectif Folies Douces

Réunions régulières et co-organisation pour un événement pour discuter de santé mentale sur le territoire

Le travail autour de la Convention Territoriale Globale

Participation dans les groupes de travail thématiques mis en place par la Communauté de Communes du Crestois et Pays de Saillans (Petite enfance, Enfance, Jeunesse) et dans la commission d'orientation Animation de la vie sociale mis en place par la CAF et la CCCPS

Collectif des Acteurs de la Parentalité de Crest (CAP'Crest)

Réunions mensuelles et organisation d'un événement commun pour proposer des activités ludiques et responsables en famille

Étant un des premiers cafés-jeu associatifs de France, nous avons également un lien fort avec les structures ludiques et associatives au niveau national, ce qui permet une reconnaissance de notre expertise ludique et de bénéficier de soutien et de partages d'expériences riches pour améliorer notre projet associatif.

LES RÉSEAUX LUDIQUES

Le Collectif jeu Drôme-Ardèche

Collectif qui regroupe les structures jeux associatives de drôme et d'ardèche et organise une journée jeu, les Turlupinades, en alternance en Drôme et en Ardèche depuis 25 ans

Le Groupement Interprofessionnel du Jeu de Société (GIJS)

Groupement des organisations du jeu de société, Archijeu y représente le RCL qui travaille à l'interconnaissance des métiers et problématiques dans le jeu de société, ainsi qu'à la reconnaissance du jeu de société comme objet culturel

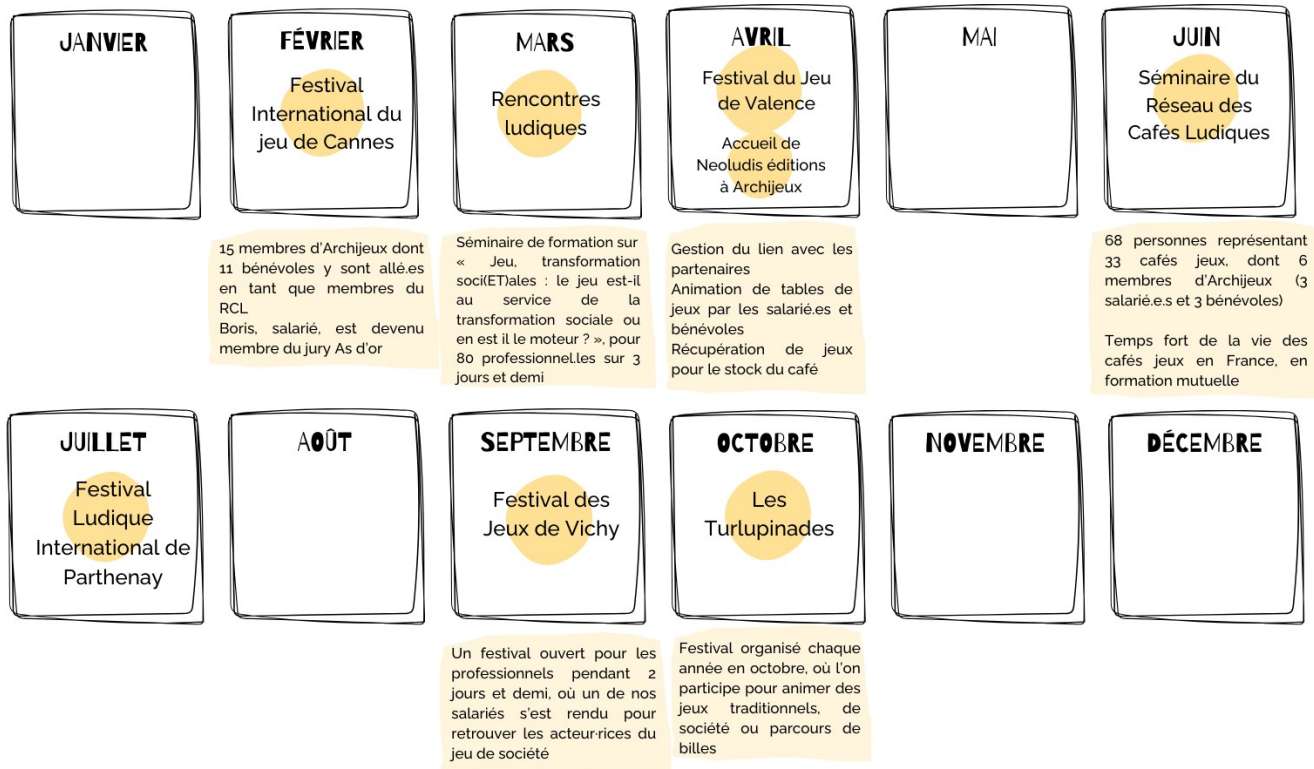
Les Rencontres ludiques (RL)

Structures et professionnels du jeu et de l'éducation populaire qui co-construisent un temps de formation professionnelle

Le Réseau des Cafés Ludiques (RCL)

Réseau qui regroupe près de 80 cafés jeux de France, qui travaille sur la reconnaissance du métier, à la représentation des cafés jeux et la promotion du jeu comme objet culturel

NOTRE IMPLICATION DANS LES RÉSEAUX

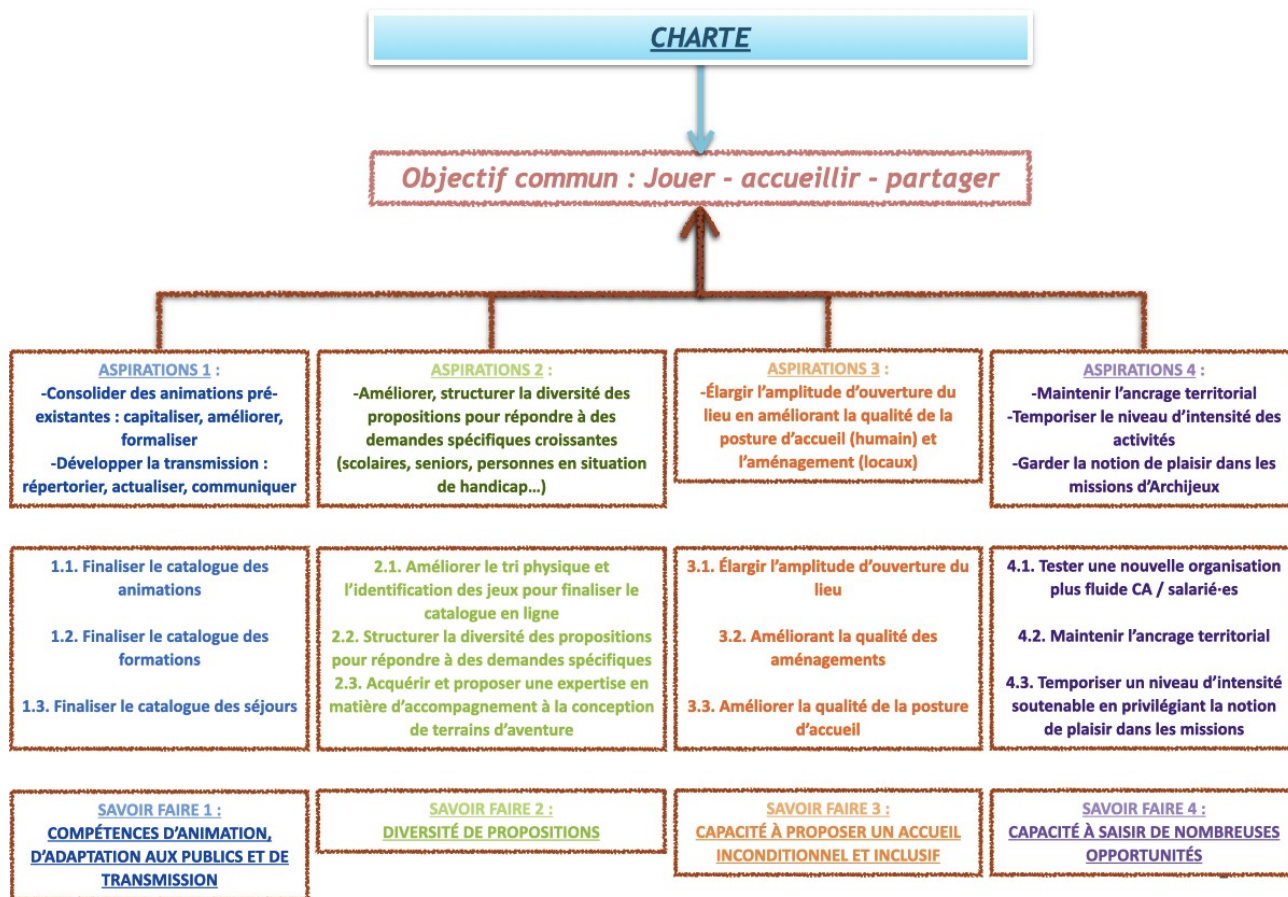


D - LE DISPOSITIF LOCAL D'ACCOMPAGNEMENT (DLA) EN 2024 ET 2025

L'année 2024 a permis à l'association de réaliser un DLA. En effet, une réflexion avait été engagée dans ce sens aux universités d'été 2023. À partir de mai 2024, ce sont donc l'équivalent de 7 journées d'accompagnement (entre mai 2024 et février 2025) réalisé par un consultant extérieur (Simon) auxquelles ont participé des administrateur·ices (Capucine, Céline, Coline, Elie, Eloi, Manu, Patrick, Rémy, Samuel, Solène), bénévoles (Béatrice, Paco, Sandie) et salarié·es (Amandine, Boris, Cédric, Flora, Justine) qui ont permis à Archijoux d'amorcer un travail structurel sur le projet associatif, les axes de développement et le fonctionnement interne.

- **Un enjeu de définition d'un projet stratégique clair pour les prochaines années**
 - > Formaliser le projet stratégique et les perspectives de développement des activités à 3 ans
- **Un enjeu de clarification et formalisation de l'organisation interne**
 - > Clarifier les modalités de l'organisation interne qui mettra en œuvre le projet stratégique défini
- **Un enjeu de structuration de la fonction de gestion**

Schéma résumant les décisions prises lors du Dispositif Local d'Accompagnement



Le constat partagé par les membres de l'association est que les mutations d'Archijeu ces dernières années obligent désormais un travail différent pour répondre à la diversité des activités et l'étendue des actions sur le territoire. Le bilan de ce travail d'intelligence associative (IA à la mode Archijeu) sert désormais de boussole au développement de l'association depuis 2025.

E - NOTRE PROJET SOCIAL

Le projet social présenté pour 2022-2025 contenait les axes suivants :

Axes de développement

- Animation de la vie sociale
- Animation intra muros
- Animation extra muros
- Formation
- Vie associative
- Archijeu : centre de ressources sur le jeu et au-delà
- Favoriser l'autonomie et le pouvoir d'agir

Axes transversaux

- Une conscience écologique
- L'écologie intérieure
- Lutte contre les discriminations
- La reconnaissance du jeu comme objet culturel
- Un accent mis sur l'organisation associative
- La culture pour tous et toutes
- Prioriser les jeunes, acteurs de demain

Ils ont ensuite été retravaillés pour plus de clarté, en lien avec notre conseillère territoriale de la CAF.

Nous avons également consulté nos bénévoles lors des ateliers des universités d'été, en nous appuyant sur le Dispositif Local d'Accompagnement, afin de réaffirmer notre projet social en collectif et le rédiger ensemble. Nous avons gardé les grandes idées et objectifs similaires, mais présentés de manière différente.

Nos constats basés sur les données du territoire, et nos questionnaires auprès des habitant.es nous permettent de comprendre que l'accueil inconditionnel, les animations gratuites et accessibles et l'animation de temps conviviaux pour permettre de lien social sont primordiales. La population de ce territoire est très en demande de lien, de partage et le jeu est un moyen puissant pour répondre à ces objectifs.

Les axes définis ci-dessous sont donc similaires à ceux travaillés ces dernières années, car ils détaillent nos actions visant tous les publics et concernent tous les moyens d'actions que nous mettons en place.

Le projet social porte aujourd'hui sur 3 axes déclinés en objectifs stratégiques, et s'organiserait donc comme ceci jusqu'en 2027 :

AXE 1 - ArchijeuX, Un café social : lutter contre l'isolement en développant le pouvoir d'agir

- Proposer un accueil de qualité, gratuit et inconditionnel pour tous les publics
- Garder une carte de boissons locales, au maximum bio et à des prix accessibles
- Être à l'écoute des besoins de chaque habitant.e, pour que le lieu soit adapté à tous.tes
- Animer la Ludothèque Municipale en lien avec la Ville de Crest
- Participer aux réseaux locaux inter-structures pour mieux comprendre les besoins des différents publics

Objectif 1 : ACCOMPAGNER LA PARENTALITÉ PAR LE JEU

- Accueillir toutes les familles dans le café-jeu
- Accompagner les familles pour vivre des moments ludiques adaptés
- Diffuser et conseiller pour l'emprunt des jeux à la maison
- Créer des espaces de rencontre conviviaux entre familles
- Participer aux rencontres d'acteurs de la parentalité sur le territoire

Objectif 2 : ACCUEILLIR DU PUBLIC EN SITUATION DE HANDICAP

- Réfléchir l'aménagement du lieu pour accueillir toute personne en situation de handicap
- Nourrir le lien avec les structures médico-sociales du territoire
- Adapter nos propositions ludiques au public à besoins spécifiques

Objectif 3 : AMÉNAGER ET ANIMER LA SALLE ADO POUR ACCUEILLIR LES 11-18 ans

- Ouvrir l'espace ados les mercredi après-midi
- Animer ces temps d'ouverture avec des propositions ludiques selon les envies des jeunes
- Nourrir le lien avec les structures identifiées par les jeunes sur le territoire
- Proposer des temps de création de jeux pour et par les jeunes

Objectif 4 : LUTTER CONTRE L'ISOLEMENT POUR LE PUBLIC MARGINALISÉ

- Accueillir sans condition d'adhésion les publics des structures sociales
- Continuer les formats de soirées jeux qui permettent de venir seul.e et de s'intégrer à un groupe
- Élargir nos horaires d'ouverture

Objectif 5 : METTRE A DISPOSITION LE CAFÉ POUR DIVERSIFIER LES ANIMATIONS

- Accueillir et accompagner les projets d'habitant.es du territoire
- Mettre à disposition le lieu pour toute structure ou association locale, en accord avec la charte de notre association
- Intégrer dans notre agenda mensuel des activités, réunions, ateliers qui sortent du champ ludique

Objectif 6 : IMPLIQUER LES BÉNÉVOLES ET LES USAGERS DANS LE PROJET SOCIAL

- Former les nouveaux.elles bénévoles de manière mensuelle pour renforcer l'ouverture autonome et la gestion bénévole du lieu
- Animer les universités de saison, ateliers bénévoles
- Animer les commissions de travail

AXE 2 Animer le(s) territoire(s) par le jeu dans l'espace public

Objectif 1 : ACCOMPAGNER LES COLLECTIFS D'HABITANTS DANS L'ANIMATION DE LA VIE LOCALE

- Soutenir et participer aux animations de la rue Archinard et du quartier
- Accueillir et animer des temps festifs à Archijeux et dans la rue

Objectif 2 : ALLER VERS EN ANIMANT L'ESPACE PUBLIC DE CREST ET DES VILLAGES ALENTOURS

- Proposer des animations ludiques dans l'espace public, gratuites, conviviales et adaptées à tous.tes
- Créer et diffuser des formats ludiques grand public pour animer le territoire

Objectif 3 : ANIMER EN COMPLEMENTARITE DE NOS PARTENAIRES

- Construire des animations qualitatives en lien avec nos partenaires de l'animation du territoire
- Participer à différents formats d'animations pour varier les propositions et toucher tous les publics : événements festifs, ateliers, après-midi...

Objectif 4 : CO-CONSTRUIRE LES POLITIQUES ÉDUCATIVES ET SOCIALES AVEC LES PARTENAIRES

- Participation aux réseaux locaux en lien avec la Convention Territoriale Globale de la Communauté de Communes du Crestois et Pays de Saillans
- Participation à la Fédération des Centres Sociaux et Espaces de Vie Sociale
- Proposer des offres de séjours et de stages pendant les vacances à des prix accessibles, pour les enfants du territoire, avec un cadre pédagogique qualitatif et adapté à leurs besoins

AXE 3 - Pôle de ressources ludiques : lieu d'information et de formation sur le jeu

Objectif 1 : FAIRE VIVRE LA CULTURE LUDIQUE

- Mettre à disposition nos outils ludiques et jeux de tous formats pour les habitant.es et structures du territoire, gratuitement ou à bas coût

Objectif 2 : FORMER LES ACTEURS.RICES LOCAUX SUR LE JEU

- Être en lien avec les équipes d'animateur.rices du territoire drômois pour connaître leurs besoins en formation
- Créer et animer des formations sur le jeu sous toutes ses formes

Objectif 3 : ACCOMPAGNER LA CRÉATION DE JEUX

- Accompagner à la création de jeux pour animer le territoire de manière innovante et ludique

Objectif 4 : CRÉER DES LIENS ENTRE LES ACTEURS.ICES DU JEU A L'ÉCHELLE LOCALE ET NATIONALE

- Participer aux réseaux ludiques locaux, départementaux et nationaux pour partager, se former, renouveler notre stock de jeux
- Participer aux festivals de jeux nationaux avec nos bénévoles, pour se former à l'animation, s'appuyer sur les ressources pour améliorer l'accueil dans notre structure

F - LES PERSPECTIVES D'ACTIONS POUR 2026-2027

Pour les années 2026 – 2027, le fonctionnement d'Archijoux va rester similaire à celui des dernières années. Certaines actions et nouveaux projets vont s'ajouter pour nourrir notre démarche d'animation sur le territoire.

- **Dynamique de quartier – rue Archinard**

En lien avec le renouveau de l'association de quartier l'Archip'ailes et grâce à la récupération de notre droit de terrasse, nous souhaitons relancer des animations festives, comme des brocantes et des temps conviviaux de repas partagés dans la rue.

- **Élargissement des créneaux d'ouvertures et aménagement du café-jeu**

Depuis la fin de l'année 2025, nous expérimentons l'élargissement des créneaux d'ouverture du café-jeu associatif pour répondre aux besoins des familles et des partenaires du territoire. Nous allons faire un bilan pour optimiser ces créneaux, et les rendre définitifs. Nous souhaitons également ouvrir plus souvent durant les vacances scolaires, pour accueillir les familles gratuitement.

- En lien avec l'ouverture du café, nous souhaitons également mieux penser l'aménagement du café pour proposer un accueil qualitatif : insonorisation du lieu, assises plus confortables, lumières adaptables.

- **Fin de l'escape game et réaménagement des caves**

Notre escape game est arrivé à la fin de sa vie en 2025. Cela nous ouvre la possibilité de réfléchir à l'aménagement des caves d'Archijoux, désormais vide. En lien avec nos bénévoles et adhérent.es, nous allons réfléchir aux meilleurs formats ludiques à installer dans ces sous-sols, pour proposer des jeux collectifs, accessible en famille, toujours en mettant l'accent sur l'accessibilité.

- **Projet escape game inclusif**

En 2025, nous avons démarré la création d'un escape game mobile et inclusif adapté au public en situation de handicap mental. La phase de prototypage est passée, et 2026 sera donc l'année de création définitive et de diffusion de ces modules de jeux, auprès des partenaires médico-sociaux du territoire. Nous avons validé un nouveau partenariat avec les fonds européens LEADER pour soutenir ce projet.

- **La création de modules de jeu libre**

Une réflexion s'est enclenchée suite aux universités d'été de 2025 au sein

d'ArchijeuX, pour créer des grands modules de jeux libres thématiques par exemple : un bateau pirate) pour créer des espaces ludiques qui laissent libre court à l'imaginaire.

- **Notre implication dans les réseaux**

Dans ce nouveau projet social, nous choisissons de valoriser notre implication dans les réseaux ludiques locaux et nationaux (Collectif Jeu Drôme-Ardèche, Réseau des Cafés Ludiques, Rencontres Ludiques) car ce travail est moteur dans le fonctionnement de notre association. Cela nous permet de former nos salarié.es et bénévoles via le Réseau des Cafés Ludiques et les Rencontres Ludiques, lors de séminaires de formation professionnelles.

Enfin, ce travail nous donne accès aux nouveautés ludiques, et ainsi diffuser le jeu en tant qu'objet culturel sur notre territoire.

MERCI À TOUS NOS PARTENAIRES !

