

Présents : Théotim. C, Noé. B, Pacôme. T, Issac. T, Matéo. T

Abs : Lucas. R

Jeu de présentation :

Tour de table pour se présenter, et expliquer pourquoi les jeux vidéo sont une passion pour moi ou donner une anecdote sur les jeux vidéo.

A la fin de ce temps d'échange, les jeunes se sont rendus compte qu'ils partagent un centre d'intérêt commun : **l'univers des Jeux Vidéo.**

Présentation du dispositif « Projet Jeunes 64 » :

- *Projet Jeunes 64, c'est pour qui ?*

Ce dispositif concerne les jeunes âgés de **11 à 25 ans** inclus. Les jeunes sont **à l'initiative d'un projet collectif et porteurs de l'action**. Les jeunes doivent être **accompagnés par une structure d'accueil** de jeunes (association ou collectivité territoriale) notamment pour les mineurs.

- *Projet Jeunes 64, c'est quoi ?*

C'est un dispositif géré par des **institutions partenaires** :

- Conseil Départemental 64
- Caf 64
- MSA
- Conseil Régional Nouvelle Aquitaine

Pour les projets concernant les majeurs :

- UPPA (Université de Pau et des Pays de l'Adour)
- CROUS

Ces partenaires soutiennent les **initiatives des jeunes** par différents financements, pour permettre **l'accès à tous** et valoriser le **soutien** aux projets associatifs en faveur de **l'engagement des jeunes**.

Les projets éligibles sont très divers et peuvent toucher à la citoyenneté, la solidarité, l'écologie, la prévention ou la culture.

L'équipe pédagogique de l'Espace Jeunes va **accompagner les jeunes** dans la rédaction d'un dossier qui sera envoyé aux partenaires, s'il est éligible, les jeunes seront amenés **à le présenter et le défendre devant le jury.**

Bien sûr l'équipe les accompagne lors ce temps fort, et les aide à mener le projet à bien, **sans pour autant faire à la place de jeunes.**

Bref... Projets Jeunes 64 est un accélérateur de projets, un booster d'autonomie !

D'autres financements seront sollicités, comme les municipalités de vos jeunes et à la Communauté de Communes des Luys en Béarn.

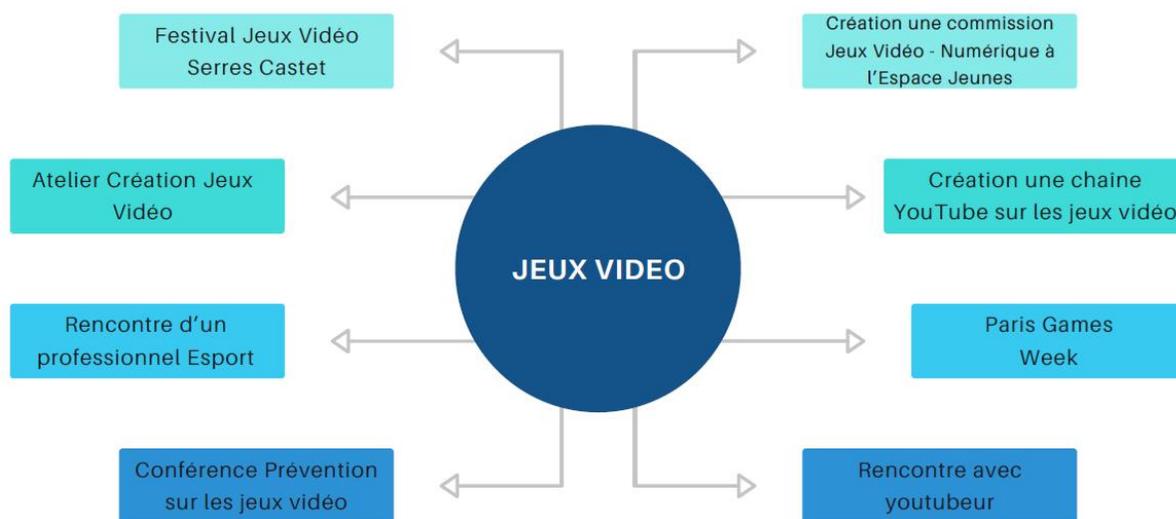
Démarche de projets collectifs à Alexis Peyret :

L'association accompagne les projets collectifs, surtout ceux concernant la jeunesse. Cependant les familles jouent un **rôle important** dans la réalisation et la réussite de ces projets.

Effectivement les familles sont des **parties prenantes, pour faire pousser les beaux projets qui germent dans la tête de vos jeunes.** Par exemple, des actions d'autofinancement sont réalisées pour réduire au maximum le coût du projet, où les parents seront sollicités pour accompagner les jeunes.

Pour assurer un suivi et une compréhension du projet, il y aura des temps de réunions entre les jeunes mais aussi avec les parents.

Univers des Jeux Vidéo



1. Carte mentale "Idées Actions" Projet "Jeux Vidéo"

Lors de ce temps d'échange, les jeunes ont exprimé les points forts de leur journée « Festival ». Etant en relation avec un prestataire spécialiste de ce type d'événement, voici un panel de propositions d'actions à mener par les jeunes lors de cette journée (ou sur la semaine).

FESTIVAL DE JEUX VIDEO (À PARTIR DE 12 ANS)

Plusieurs espaces d'animation (histoire des jeux vidéos, prévention et sensibilisation au jeu vidéo)

ORGANISATION D'UN EVENEMENT GAMING ET ESPORT

Proposition de différents espaces :

1. un espace freeplay rétrogaming.
2. un espace freeplay nouvelle génération.
3. un espace défi "speed-run".
4. Tournoi multi - plateformes avec récompense.

INITIATION A LA CREATION DE JEU VIDEO (DURÉE 2H30/ATELIER).

Un atelier créatif, pour faire passer les jeunes d'une position de consommateur à une posture de créateur

Les objectifs sont de développer la créativité, comprendre le fonctionnement d'un jeu-vidéo, faire découvrir le métier de "Game Maker" et impulser une activité pédagogique et formatrice.

Au travers de cet atelier les participants créent leur propre jeu-vidéo (plateforme, puzzle - Game, aventure ...).

Atelier encadré par un professionnel, où les participants découvrent les principales fonctionnalités, pour créer leur propre jeu fonctionnel avec lequel ils repartiront sur clé USB.

FESTIVAL DE JEUX VIDEO **(SUITE)**

Plusieurs espaces d'animation
(histoire des jeux vidéos,
prévention et sensibilisation au
jeu vidéo

PRÉVENTION ET SENSIBILISATION AU JEUX VIDÉO

Ateliers - conférences pour faire connaître l'univers du gaming et informer sur les bonnes pratiques en matière d'utilisation.

conférence auprès des parents sur l'encadrement des jeux vidéo à la maison.

Ateliers d'échanges entre adolescents et parents avec animation d'un débat avec supports à l'appui.

Stand de sensibilisation et d'informations

Distribution de kit pédagogique : les documents abordent l'industrie du jeu-vidéo; qui sont les joueurs ?; encadrer la pratique du jeu-vidéo à la maison, la réglementation PEGI, les bienfaits du jeu- vidéo.

HISTOIRE DU JEUX VIDEO

L'exposition sur le thème du jeu vidéo :

- sensibiliser sur les bonnes pratiques du jeu vidéo.
- Faire découvrir de façon ludique un univers riche, à travers les consoles et les jeux vidéo légendaires.

Les différentes thématiques des expositions:

1. l'histoire des consoles.
2. les personnages de jeux vidéo.
3. Dragon Ball
4. Game Boy
5. Gaming sur mesure

Présentation sous le format de kakémonos + exposition de plusieurs reliques du jeu vidéo (jeux vidéo / figurines / magazines / consoles)