

## LEADER 2023-2027

### GAL Auvergne-Rhône-Alpes Tarentaise Arlysère Maurienne

#### FICHE PROJET

#### FestiJeux 2026 – L'innovation ludique au service du territoire

Réf. appel à projet	AAP n°2.1_2 – “Renforcer l’offre de services au public pour vivre et habiter le territoire à l’année”		
Réf. objectifs	<p><u>Stratégique</u> : Renforcer l’offre de services alliant proximité et lien social ; Encourager les activités liées à la culture et au patrimoine</p> <p><u>Opérationnel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer, renforcer et/ou mettre en réseau des espaces liés à l’animation de la vie sociale et au « mieux-vivre ensemble », au partage de savoir-faire et de compétences ;</li> <li>• Développer et promouvoir une offre culturelle et patrimoniale pour tous</li> <li>• Mettre en place ou renforcer des services itinérants</li> </ul>		
Date rédaction doc	23/10/2025	Planning prévisionnel projet	06/01/2026 au 30/06/2026
Porteur de projet (statut)	<b>Association d’animation du Beaufortain</b> (association loi 1901)		
<input type="checkbox"/> Tarentaise	<input checked="" type="checkbox"/> Arlysère	<input type="checkbox"/> Maurienne	
<input type="checkbox"/> Dimension communale	<input checked="" type="checkbox"/> Plusieurs communes	<input type="checkbox"/> SCoT	<input type="checkbox"/> Echelle GAL

#### DESCRIPTIF DU PROJET ET REPONSES AUX ENJEUX SPECIFIQUES DE L'APPEL A PROJET

**Contexte** : L’Association d’Animation du Beaufortain (AAB) est un centre social œuvrant depuis 40 ans pour le **renforcement du lien social, la solidarité et la participation des habitants** à la vie locale. Sa **ludothèque**, créée en 2013, développe des actions autour du **jeu comme support d’éducation, de rencontre et de partage intergénérationnel** sur l’ensemble du territoire du Beaufortain (population : 4400 habitants).

Le projet **FestiJeux 2026** s’inscrit dans la continuité des actions de la ludothèque, tout en répondant à une **évolution forte de la demande des 6 établissements scolaires** : permettre à tous les enfants du territoire de **se retrouver en un même lieu** pour partager une **journée commune autour du jeu**. L’objectif est de **favoriser la mixité entre écoles, villages et âges**, en créant un temps de rencontre festif et éducatif, distinct des temps familiaux habituels. Traditionnellement, le FestiJeux proposait un temps unique “en famille” sur une demi-journée. Le format 2026 introduit une **nouvelle dimension pédagogique et collective** : une journée spécifique « scolaires » et une journée tout public.

Le projet prévoit également l’acquisition de jeux dont les principaux sont le dispositif interactif et numérique Lü Move et l’équipement LaserTag qui serviront au FestiJeux et sur le long-terme avec une mise à disposition aux offices de tourisme et établissements scolaires du territoire.

#### Objectifs du projet

- **Renforcer la cohésion sociale et territoriale du Beaufortain** à travers un événement ludique et éducatif rassemblant les établissements scolaires et les habitants autour du jeu.
- **Expérimenter un projet d'innovation pédagogique, partenariale et sociale** autour du jeu sur le territoire d'Arlysère
- **Créer un temps fort commun** favorisant la rencontre, la coopération et le partage entre enfants de villages différents.
- **Associer l'ensemble des acteurs éducatifs du territoire** : écoles, collège, assistantes maternelles et familles pratiquant l’instruction à domicile
- **Renforcer les liens entre les partenaires éducatifs et associatifs** (enseignants, centre social, communes, structures enfance-jeunesse) autour d’un projet collectif fédérateur.

- **Valoriser le jeu comme outil d'apprentissage, d'expression, d'inclusion**
- **Garantir une égalité d'accès à tous** (gratuité, complémentarité temps scolaire et familial)
- **Ancrer le FestiJeux comme rendez-vous annuel structurant** de la vie locale
- **Doter le territoire de deux superbes outils ludiques et interactif au service des habitants, des OT et touristes**



#### **Action(s) prévue(s) :**

Le projet **FestiJeux 2026** se déroulera sur **deux journées** (vendredi 29 et samedi 30 mai 2026) à la **salle polyvalente du Beaufortain**. L'entrée sera gratuite.

J1 – Temps scolaire. Parcours d'activités tournantes parmi **une vingtaine d'espaces thématiques** : Activités sportives (escalade, biathlon, mini-olympiades) ; Ateliers créatifs et manuels (bois, cuisine, peinture, bricolage) ; Jeux géants, jeux de société, casse-têtes ; Activités nature et quiz ; Jeux vidéo et dispositifs interactifs géants ; Coin petite enfance et structure gonflable ; Atelier "découverte des médias" animé avec un journaliste local, Stands animés par un groupe d'élèves du collège

J2 – Tout public. Découverte des différents espaces de jeu, participation aux animations proposées. Certains stands seront animés par des prestataires professionnels. Groupe musical et duo le clown sont également prévus.

#### **Public(s) cible(s)**

##### **1 Le jour de l'évènement**

- Tous les élèves des 5 écoles du Beaufortain (PS au CM2) : environ 300 à 350 enfants.
- Enfants instruits à domicile : environ 8 enfants.
- Les jeunes du collège du Beaufortain
- Familles et habitants (cible de 500 visiteurs sur la journée tout public)
- Assistantes maternelles du territoire : environ 9

##### **2 L'utilisation sur la durée**

- Les enfants et les jeunes du territoire
- Les seniors via l'EHPAD et le public interne à l'AAB
- Les touristes via la collaboration avec les offices de tourisme

**Résultats attendus** (« nous aurons réussi si ») : *le public cible est présent au RDV ; les liens entre enseignants, familles et acteurs du centre social sont renforcés ; l'AAB est identifiée comme acteur central de la vie locale, moteur d'initiatives partagées et intergénérationnelles ; l'édition 2026 insufflé une nouvelle dynamique à l'évènement et en renforce la visibilité à l'échelle du territoire d'Arlysère.*

**Suivi-évaluation envisagés** : Fréquentation, implication des acteurs locaux, satisfaction du public et des partenaires, retombées sociales et éducatives sur le territoire. Méthodologie : Questionnaires ; Temps d'échanges collectifs ; Bilan interne ; Réunion de débriefing inter-écoles.

#### **REPONSES AUX AUTRES CRITERES D'EVALUATION**

##### **Valeur ajoutée et articulation par rapport à l'existant**

Le FestiJeux 2026 s'inscrit dans la continuité des actions menées par l'AAB tout en apportant une **nouvelle dimension collective, technologique et territoriale**. La ludothèque propose à l'année des actions d'animation, de médiation et de prêt de jeux, et des interventions dans les structures éducatives. Le FestiJeux existait historiquement comme un temps fort familial, à l'échelle communale. L'édition 2026 marque une **montée en puissance** du projet, avec une **ouverture intercommunale** à l'ensemble des écoles du Beaufortain, un **travail éducatif avec le collège**, et une **mobilisation des acteurs locaux** autour d'un objectif partagé. Pour la première fois, toutes les écoles du Beaufortain participeront à un même projet, soutenu par le collège, les assistantes maternelles, les communes et les familles. Et la 2<sup>nd</sup>e journée sera ouverte à tout public.

L'acquisition des dispositifs **Lü Move et LaserTag** permettra de proposer des **activités ludo-éducatives et collaboratives inédites le jour de l'événement**, et à l'année via une mutualisation avec le **collège du Beaufortain** (pour des projets pédagogiques et sportifs), les **offices de tourisme** (pour des animations) et le centre social, pour des actions régulières avec les enfants, adolescents et familles.

**FestiJeux 2026** ne se limite pas à un événement : il devient **un projet structurant**, à la fois pédagogique, technologique et fédérateur, contribuant directement à l'attractivité et à la vitalité du Beaufortain.

### Concertation, approche partenariale

**Une concertation élargie dès la conception du projet :**

- la genèse du projet repose sur les demandes exprimées par **les écoles du Beaufortain** ;
- Le **collège du Beaufortain** a été associé, avec l'objectif de permettre à un groupe d'élèves de s'impliquer dans la conception et l'animation d'ateliers destinés aux plus jeunes ;
- Les **familles pratiquant l'instruction à domicile** et les **assistantes maternelles** ont été intégrés à la réflexion afin de garantir une ouverture à tous les publics éducatifs du territoire.
- Les **communes** pour le soutien logistique (matériel, communication, transport, locaux, etc.)
- Les **offices de tourisme** dans la perspective d'une mutualisation de l'équipement Lü Move

L'acquisition du dispositif Lü Move résulte d'un choix collectif, validé par les partenaires et traduit une volonté de partage et d'optimisation des ressources à l'échelle du territoire.

Ces acteurs seront associés **tout au long de la mise en œuvre du projet**. Seront également mobilisés : **L'ensemble de l'équipe de l'AAB ; groupe d'élèves animateurs du Collège; une centaine de bénévoles** pour accompagner les groupes d'enfants, tenir les stands et participer à la logistique. L'AAB fera également appel à une troupe de cirque et un groupe de musique pour animer les 2 jours.

L'AAB assurera la **maîtrise d'ouvrage** et la coordination globale du projet (logistique, programmation, communication, animation). Un **comité de pilotage informel** réunira, dès l'hiver 2025, les partenaires.

Au-delà de l'événement, la démarche vise à **renforcer les coopérations à long terme** : actions régulières entre ludothèque et établissements scolaires ; mutualisation du Lü Move pour des animations partagées ; consolidation du réseau éducatif et associatif autour d'un projet fédérateur, reproductible et évolutif.

La **concertation avec les communes et les OT** permettra à la Ludothèque d'être plus repérée comme lieu ressource et de développer **d'autres actions conjointes**.

### Innovation

Le projet **FestiJeux 2026** combine une approche **traditionnelle du jeu** avec l'intégration d'**outils numériques immersifs** et de **nouvelles formes de coopération interacteurs**.

**Innovation technologique et pédagogique** : acquisition de Lü Move (équipement interactif). Une nouvelle façon d'apprendre, de bouger et de jouer ensemble. Son utilisation dans le cadre du FestiJeux 2026 servira de démonstration collective pour en promouvoir l'usage auprès des structures partenaires.

**Innovation partenariale.** Le Lü Move et le LaserTag seront partagés entre plusieurs acteurs garantissant une utilisation à l'année et une optimisation des financements publics. Le projet introduit une dynamique collective inédite à l'échelle du Beaufortain, rassemblant pour la première fois écoles, collège, familles et institutions autour d'un objectif commun : faire du jeu un outil d'éducation, de cohésion et d'attractivité territoriale.

**Innovation sociale :** Le projet place le jeu au cœur du vivre ensemble, en reliant les dimensions éducatives, familiales et communautaires. Mobilisation d'une 100 aine de bénévoles, mixité des publics, transmission intergénérationnelle.

#### Prise en compte de la transition énergétique et écologique

Une **démarche écoresponsable** de la conception à la mise en œuvre. Un événement mobilisant **les ressources locales, renforçant les solidarités** et sensibilisant les jeunes générations à la préservation de leur environnement.

- **Regroupement en un lieu unique** limitant les déplacements multiples et la consommation énergétique liée à la logistique.
- **Mutualisation du matériel** (barnums, tables, chaises, stands) prêté par les communes partenaires plutôt que recours à la location ou à l'achat neuf.
- **Réduction des déchets** : utilisation de vaisselle réutilisable ou compostable sur l'espace restauration, tri sélectif sur site, et communication dématérialisée privilégiée.
- **Animations de sensibilisation** à la nature et l'environnement intégrées au programme
- **Mobilisation des bénévoles et habitants locaux**, limitant les déplacements
- **Circuits courts pour la restauration**

#### **Sobriété et durabilité de l'équipement Lü Move**

- Equipement mutualisé, permettant d'éviter la multiplication d'achats similaires.
- Mises à jour logiciel régulières, réduisant le besoin de renouvellement.
- **Contenus éducatifs sur les thématiques environnementales**, pouvant être intégrés dans les programmes d'animation

#### ASPECTS FINANCIERS

**Montant prévisionnel du projet global (€ HT) : 69826,32 €**

**Taux de l'aide LEADER sur le montant global du projet: 57 %** [condition éligibilité > 30%]

#### Type de dépenses

- ☐ Uniquement fonctionnement
 ☐ Uniquement investissement  
☐ Mixte < 70 % Investissement
 ☒ Mixte > 70 % Investissement

#### Plan de financement prévisionnel de la demande d'aide (€ HT)

FEADER (LEADER)	Hauteluce	Queige	Beaufort	Villard	CD73	MSA	Autofinancement	TOTAL
57 %	6,44 %	2,86 %	6,44 %	2,86 %	5,7 %	5,7 %	12,93 %	100 %
39800 €	4500 €	2000 €	4500 €	2000 €	4000 €	4000 €	9026,32 €	69826,32 €

#### Détails des dépenses

- Acquisition de jeux et équipements (dont Lü Move et LaserTag) : 60371 € HT
- Prestations intervenants : 3800 € HT
- Consommable 339 €
- Dépenses de personnel : 5316€ HT

**Version avant audition**