



Description du projet éducatif et des actions mises en œuvre

1. Présentation générale de la démarche éducative

L'association **À VAUX JEUX**, créée le 3 septembre 2022 (RNA W772010387 – SIREN 919 726 752), développe des actions éducatives fondées sur l'utilisation du jeu de société moderne comme outil de développement des compétences sociales, cognitives et citoyennes.

Le jeu est utilisé comme support pédagogique favorisant notamment :

- la coopération et l'entraide ;
- la concentration et la mémorisation ;
- le raisonnement logique et la prise de décision ;
- l'autonomie ;
- la gestion des émotions ;
- le respect des règles et d'autrui.

L'association n'a pas vocation à se substituer aux enseignements dispensés par les professeurs. Elle intervient en complémentarité des équipes pédagogiques et adapte ses animations aux objectifs définis en amont avec les enseignants ou les équipes éducatives.

2. Actions menées auprès des établissements scolaires

Interventions réalisées

Depuis 2022, l'association À VAUX JEUX intervient à l'école élémentaire Gaston Dumont dans le cadre du dispositif Vacances apprenantes.

Ces différentes sessions, organisées sur plusieurs années, ont concerné au total environ 150 à 200 élèves.

L'association est également intervenue lors d'une animation organisée sur temps scolaire en lien avec l'équipe pédagogique.

En janvier 2026, une animation a par ailleurs été organisée à l'école maternelle Gaston Dumont, réunissant plus de 100 enfants autour d'ateliers adaptés au cycle 1.



Niveaux concernés

- Cycle 1 : PS à GS
- Cycle 2 : CP – CE1 – CE2
- Cycle 3 : CM1 – CM2
- Interventions envisageables en collèges et lycées

Lieux d'intervention

- Établissements scolaires de Vaux-le-Pénil
- Communes limitrophes de Vaux-le-Pénil
- Territoire de la Communauté d'Agglomération Melun Val de Seine

3. Modalités d'intervention

Les interventions peuvent être réalisées :

- pendant le temps scolaire ;
- dans le cadre de dispositifs spécifiques (vacances apprenantes, événements éducatifs) ;
- lors d'événements associatifs à destination des familles (ex : Bal des enfants – 70 enfants et familles en février 2026).

Organisation type :

- Séances de 1h à 2h ;
- Groupes de 25 à 30 élèves ;
- Possibilité de travail en demi-groupes selon l'organisation pédagogique.

Les jeux sont sélectionnés en fonction :

- de l'âge des élèves ;
- des objectifs pédagogiques définis avec l'enseignant ;
- du contexte (coopération, logique, gestion du groupe, inclusion).



4. Méthodes pédagogiques mises en œuvre

L'association privilégie une approche simple et structurée, fondée sur :

- l'apprentissage par la pratique (jeu direct) ;
- l'explication claire et adaptée des règles ;
- un encadrement actif durant les parties ;
- l'observation des interactions entre élèves ;
- un court temps d'échange en fin de séance lorsque le contexte le permet.

Les interventions contribuent au développement de compétences inscrites dans le socle commun :

- coopérer et réaliser des projets ;
- raisonner et résoudre des problèmes ;
- adopter un comportement responsable ;
- respecter autrui et les règles collectives.

5. Équipe encadrante

Les interventions sont assurées par des bénévoles expérimentés, issus notamment :

- du premier degré (professeure des écoles) ;
- du second degré (enseignants) ;
- du secteur éducatif (éducatrice de jeunes enfants) ;
- de l'animation associative.

La composition du Bureau et du Comité d'Administration figure dans les pièces jointes.

L'ensemble des intervenants agit à titre bénévole.

6. Évaluation des actions

L'évaluation repose principalement sur :

- les retours des équipes pédagogiques ;
- l'observation des comportements des élèves durant les séances ;
- le niveau d'implication et de participation ;
- les demandes renouvelées d'intervention.

L'association inscrit ses actions dans une logique d'amélioration progressive fondée sur l'expérience de terrain.



7. Perspectives de développement

Dans le cadre de la demande d'agrément académique, l'association souhaite :

- consolider les interventions déjà mises en place ;
- développer des partenariats avec d'autres établissements du territoire ;
- proposer des formats spécifiques adaptés aux cycles 2 et 3 ;
- structurer davantage le suivi pédagogique des actions ;
- développer ses actions à destination des collèves et des lycées.

La demande d'agrément académique vise à inscrire durablement ces interventions dans un cadre reconnu par l'Éducation nationale.

Des actions sont également en cours de préparation en partenariat avec les centres sociaux de Melun, notamment des animations à destination des jeunes du centre social Schuman (mai 2026), ainsi qu'une participation à la Fête du Jeu organisée en lien avec les centres sociaux et la médiathèque L'Astrolabe (novembre 2026).

À Vaux-le-Pénil, le 18 février 2026,

Le Bureau de l'Association À VAUX JEUX

Le Président,
M. Stéphane NGUYEN

La Vice-Présidente,
Mme Laura NGUYEN

La Trésorière,
Mme Déborah BAUDOIN