

➔ **Quand jouer n'est plus un jeu**

Les symptômes d'une dépendance au jeu sont ceux de n'importe quelle autre toxicomanie : perte de la diversité des intérêts, retrait par rapport aux autres, au travail, à la famille...

Frédéric est ingénieur civil en biochimie, employé dans une grosse société américaine spécialisée dans l'extraction de pétrole brut. Il a 37 ans et est au top de sa carrière.

Il voyage beaucoup et ce jour-là, avec 3 collègues, il « pousse la porte de Las Vegas ». Ils ont fait une cagnotte et ils gagnent 10 000 \$. Un an plus tard, Frédéric se trouve à nouveau à Las Vegas, il s'y rend seul et perd 3500 \$. Le lendemain, il veut regagner ce qu'il a perdu... et perd à nouveau. C'est à ce moment qu'il commence à jouer régulièrement, c'est-à-dire 2 fois par mois. C'est un besoin. Cette période plus ou moins contrôlée dure 4 mois. Il commence alors à fréquenter les casinos en Belgique, en France, en Hollande, en Allemagne, à Milan, partout où son métier l'amène. Il va négliger les rencontres avec les clients, le temps du mensonge commence... L'argent ne compte plus, c'est juste un outil pour aller jouer.

Frédéric est dans un état de perpétuelle frustration, il a besoin de compenser, il doit jouer, le cercle vicieux est enclenché. Il s'agit pour lui de rester dans un état non conscient.

Cette période durera 12 ans. Sa famille lui reproche de n'être jamais là, d'être mentalement absent, elle découvrira ses mensonges et finira par le rejeter. Au boulot, il a la signature pour un montant de 5 000 000 de francs belges, il s'en servira pour satisfaire ses besoins, il n'y a plus de limite, plus de frontière. Il faut dire qu'il a déjà perdu au jeu, 2 maisons et 6 appartements.

4 à 5 jours suffisent...

Frédéric est au guichet de la banque et s'apprête à retirer l'argent épargné au nom de ses filles (2 X 200 000 francs belges), il s'abstiendra... Il prend conscience de violer toutes ses propres valeurs... il n'est qu'un « bon à rien ».

Les quelques jours qui suivent voient sa vie basculer. Il est en instance de divorce, accusé de détournement, il perd son boulot, sa mère décède.

Frédéric est au bout du rouleau et tente de mettre fin à ses jours.

Fin de la descente aux enfers ou début de la remontée, pour Frédéric qui s'en sortira avec l'aide de l'association des « Joueurs Anonymes ».

Vivre ou mourir, il faut choisir! Assisté, il apprendra à vivre très modestement, avec juste en poche, l'argent nécessaire pour la journée.

Il fera une licence en psychologie, une maîtrise en langue dans le but d'aider les autres en situation fragile. Il donne des conférences à l'université et consacre son temps à l'accompagnement. Aujourd'hui, Frédéric, a toujours peur du jeu.

Pour lui, une table de jeu signifie « cercueil ».

On considère dans notre pays que 1 à 2% des adultes et 3 à 5% des jeunes (moins de 21 ans) sont dépendants aux jeux.

Tous ont suivi le même cheminement et passent par les mêmes phases de la maladie.

La « phase de gain » où ils ont tendance à surestimer les gains, la « phase de perte » où ils commencent à jouer régulièrement pour se refaire, la « phase de désespoir » où les pertes, les dettes, l'isolement, les problèmes familiaux et au travail, mènent souvent à la délinquance. L'addiction au jeu est responsable de troubles somatiques, d'anxiété, de sommeil qui amènent à la dépression. Ce parcours conduira le joueur problématique dans 14,7 % des cas à une tentative de suicide (*). Elle touche tous les milieux et tous les âges. Il y a environ 7 hommes pour 3 femmes « accros ». La maladie prend de 12 à 15 ans pour arriver à son paroxysme.

Pour le personnel encadrant, « Internet est une catastrophe », c'est incontrôlable et les joueurs sont de plus en plus jeunes. Il y a un réel besoin à légiférer sur la question du jeu dans l'intérêt et la protection du joueur.

Ce n'est pas un hasard si les jeunes sont de plus en plus « accros », ils sont de la génération « Playstation ». Ils sont habitués aux parties longues et intenses. Leurs capacités de gestion de la fatigue, du stress et de la concentration sont très fortes.

Le joueur en situation de dépendance devra prendre lui-même la décision d'arrêter, mais il aura besoin d'un accompagnement pour mettre en œuvre sa décision.

Le jouer doit savoir se questionner et analyser son comportement pour prendre conscience de sa situation. Pas si évident, quand on découvre la vie...

(*) Rodin Foundation 1994

Adresses utiles :
Cliniques du jeu Dostoïevski : 02/ 477 27 99
Joueurs anonymes :
Liège : 04/ 358 13 32
Bruxelles : 0477/ 59 96 75
Marche en Famenne : 0496/ 27 65 96



Belgique-België
P.P
6000 Charleroi 1
BC 10805
P605048

impact associatif

Dossier : Le jeu

« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation »
Platon

Et encore...

P.3 Partenariat : DéCiBel : coup de dés pour la démocratie

P.6 Portrait : L'asbl Fatcha

P.7 Fiche technique : Les établissements de jeux de hasard. Quelles sont les mesures prévues par la loi ?

P.8 Zoom sur... : Quand jouer n'est plus un jeu...

« C'est dans l'obscurité qu'il est beau de croire en la lumière », dit le poète. En cette période difficile, plus riche en incertitudes qu'en promesses de devenir, la maison pour associations doit poursuivre son rôle fédérateur, son rôle de technique de support, son rôle de coach des associations. La mpa doit aussi se donner des perspectives, des horizons nouveaux à découvrir, des espaces de citoyenneté à créer. Heureusement, la diversité des sujets est toujours au rendez-vous : initiation sportive pour les associations, psychomotricité, coordination des musiciens de la région, égalité des chances, pacte associatif, échanges transfrontaliers... Quelle richesse et quel fonctionnement ! Les chiffres de la saison 2006-2007, avec plus de 35000 visiteurs et bénéficiaires, seront sans doute largement dépassés demain et c'est très bien. L'avenir de la mpa est encore à inventer !

Marc PARMENTIER

Administrateur-délégué



Comme chaque année, la Maison communale annexe de Ransart accueille « Pleins Feux sur le maquettisme ». Exposition, concours, bourse d'échanges de maquettes et de figurines sont au programme de ce week-end organisé les 26 et 27 janvier 2008, de 10 à 18h par « Les Fêlés du modélisme ». Infos : http://users.skynet.be/les_felés_du_modelisme.

La Villanelle, groupe vocal de Montigny-le-Tilleul, vous invite à son spectacle « Negro Spirituals and Music » qui se déroulera le dimanche 20 janvier à 17h, à l'Eglise de Marcinelle-Centre. Infos : villanelle@skynet.be.

Pour déposer une annonce, il vous suffit de nous envoyer votre texte et vos coordonnées à helene@mpa80.be. La mpa se réserve le droit de publication.

Maison pour associations, 80, Route de Mons, 6030 Marchienne-au-Pont. Tél. : 071/53.91.53. Fax : 071/53.91.54. www.mpa80.be. helene@mpa80.be.

Magazine de la maison pour associations de Charleroi
Editeur responsable : Marc Parmentier
Redaction : Sonia Bailly, Bruno Blanchart, Caroline Davini

impact
Vincet Debouy
Nicole Mahieu
Hélène Malnoury
Graphisme : David Chantrenne
Impression : Bietlot
071/283.611

« Récits » ou la naissance d'un Réseau d'échanges citoyens et d'initiatives Transfrontalières solidaires entre les Villes de Charleroi, Tourcoing, Mons, et Roubaix.

Le projet « Récits » qui vient d'être déposé dans le cadre d'Interreg IV s'inscrit en prolongement du partenariat construit entre la mpa de Charleroi et la MDA de Tourcoing dans le cadre du projet « Form'acteurs » - Interreg III. Rappelez-vous, ce projet clôturé en août 2007 visait la professionnalisation et la mise en réseau des acteurs associatifs sur les territoires de Charleroi et de Tourcoing.

En quoi « Récits » est-il innovant ? Il entend ajouter deux maillons supplémentaires à la coopération transfrontalière déjà existante. Il s'agit de la Maison de la Vie Associative et de la Citoyenneté de Mons et de la Maison des Associations de Roubaix.

Les réseaux associatifs de ces quatre communes constitueront une « Route des Associations » où s'entrecroiseront les compétences complémentaires des pôles ressources que sont les quatre maisons associatives. Une attention particulière sera donnée à l'enrichissement de la dynamique transfrontalière visant au développement d'une image positive de la zone partenariale. Cela devrait, de cette manière, contribuer au renforcement de l'attractivité globale du territoire.

En d'autres termes, la finalité de ce nouveau partenariat réside dans la volonté de part et d'autre de la frontière, de favoriser le sentiment d'appartenance à un espace commun en renforçant l'émergence d'initiatives citoyennes transfrontalières par la mise en réseau des acteurs associatifs territoriaux.

Cette nouvelle initiative doit maintenant faire l'objet d'une instruction par les autorités compétentes qui, nous l'espérons, seront séduites.

Des liens forts ont toutefois déjà commencé à être tissés avec ces nouveaux partenaires qui se réjouissent déjà des perspectives de ce financement. Car si le projet est accepté, c'est l'ensemble des associations et le territoire tout entier qui en bénéficieront, faisant fi des limites encore tangibles des frontières nationales.



Une question sur ...

Les établissements de jeux de hasard



Quelles sont les mesures prévues par la loi ?

Est considéré comme jeu de hasard, « tout jeu ou pari pour lequel un enjeu de nature quelconque est engagé, ayant pour conséquence soit la perte de l'enjeu par au moins un des joueurs ou des parieurs, soit le gain de quelque nature qu'il soit, au profit d'au moins un des joueurs, parieurs ou organisateurs du jeu ou du pari et pour lequel le hasard est un élément pour le déroulement du jeu, la détermination du vainqueur ou la fixation du gain ».

La loi distingue 3 types d'établissements de jeux de hasard :

- les casinos ;
- les salles de jeux automatiques pour lesquelles il est établi que le joueur ou le parieur ne peut subir en moyenne une perte supérieure à 25 euros par heure ;
- les débits de boissons pour lesquels il est établi que le joueur ou le parieur ne peut subir en moyenne une perte supérieure à 12,50 euros par heure.

L'accès aux casinos et salles de jeux automatiques est interdit aux personnes de moins de 21 ans à l'exception du personnel majeur des établissements de jeux de hasard sur leur lieu de travail. La pratique des jeux de hasard dans les débits de boissons est interdite aux mineurs.

L'accès aux salles de jeux des casinos et salles de jeux automatiques est interdit aux magistrats, aux notaires, aux huissiers et aux membres des services de police en dehors de l'exercice de leurs fonctions.

La présence de distributeurs automatiques de billets de banque est interdite dans les établissements de jeux de hasard.

Les jeux de hasard ne peuvent être pratiqués qu'avec des fiches ou des jetons payés comptant, propres à l'établissement de jeux de hasard concerné et fournis exclusivement par celui-ci à l'intérieur de celui-ci, ou encore avec des pièces de monnaie.

Dans tous les établissements de jeux de hasard, des dépliants contenant des informations sur la dépendance au jeu, le numéro d'appel du service d'aide 0800 et les adresses d'assistants sociaux doivent être mis à la disposition du public à un endroit visible.

L'accès aux salles de jeux des casinos et salles de jeux automatiques n'est autorisé que sur présentation, par la personne concernée, d'un document d'identité et moyennant l'inscription, par l'exploitant, des nom complet, prénoms, date de naissance, lieu de naissance, profession et de l'adresse de cette personne dans un registre. L'exploitant fait signer ce registre par la personne concernée.

Pratique

Références légales

Loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs publiée au Moniteur belge du 30 décembre 1999

Commission des jeux de hasard

E. Marique,
Président

Cantersteen, 47
1000 Bruxelles

02 504 00 40

Ksc-cjh@just.fgov.be



L'asbl Fatcha et Silver-World : un jeu Heroic Fantasy venu de l'associatif.

Le jeu vidéo s'est imposé largement dans notre société depuis presque deux décennies... C'est, à ce jour, un marché lucratif supporté par des multinationales high-tech dotées d'une armée d'informaticiens et autres designers qui s'attellent, entre autres, à faire naître des mondes ludiques totalement virtuels. Le joueur y est propulsé via un "avatar" qui évolue au fil des aventures et autres combats. Du guerrier sanguinaire au magicien dévoué au bien, tout est possible ! Vous imaginez aisément le développement technique, la maintenance informatique et financière que requièrent ces mastodontes qui accueillent des millions de joueurs... Et pourtant, Fatcha, une jeune asbl, a relevé le défi avec succès, en créant de toute pièce son propre jeu en ligne appelé Silver-World. Nous avons rencontré Frédéric, Laurent, Pierre et Briec, les quatre administrateurs de cette association.

Pouvez-vous nous présenter Silver-World ?

Silver-World est un jeu de rôle multi-joueurs en ligne se jouant via le web. Il est bien évidemment ouvert à tous, il suffit de s'inscrire pour commencer à jouer. Vous incarnez un personnage qui évolue sur les terres d'argent (Silver-World), vous y rencontrez d'autres joueurs, combattez des monstres, accomplissez des quêtes, apprenez des sorts magiques... Bref, vous vivez une aventure au cœur d'un univers médiéval fantastique. Silver-World a vu le jour début 2003 et a été réalisé pour le site de la "Scout Silver Cup". Etant anciens scouts de l'unité organisatrice de l'événement, nous avons décidé de mettre à profit notre savoir-faire pour créer un petit jeu en ligne divertissant pour les visiteurs du site. Nous n'avions pas du tout l'ambition de cibler un large public au départ mais très vite, le nombre de joueurs a considérablement augmenté, dépassant complètement la cible d'origine. Nous en avons donc fait un jeu indépendant que nous avons fait évoluer en fonction des attentes et des souhaits des joueurs. Suite au succès grandissant du jeu, nous avons créé l'asbl Fatcha.message : « non à la violence, non au racisme »

Qu'est-ce qui vous a poussés à vous "frotter" à de grosses productions dotées de moyens financiers énormes ?

Au départ, nous n'imaginions pas que notre jeu divertirait des dizaines de milliers de joueurs, mais une fois la machine lancée, il n'était plus question de faire marche arrière. C'était un travail de

tous les jours et nous n'avions pas vraiment le temps de penser à la concurrence et à ses grosses productions. Grâce à ce succès, nous avons ensuite créé Sarwyen, un deuxième jeu en ligne répondant aux demandes d'une partie de la communauté des joueurs qui n'était pas satisfaite par le premier opus.

Quels ont été les principaux obstacles pour la mise en route de votre projet ?

Nous avons bien évidemment rencontré un nombre très important de problèmes lors de notre parcours, mais le plus important était le temps. Gérer une communauté, répondre à ses attentes et développer de nouveaux projets demandent énormément de temps et d'investissement personnel. Le second gros problème rencontré était surtout d'ordre administratif (gérer les documents pour l'ASBL, la comptabilité...).

Votre statut d'asbl vous a-t-il permis de surmonter quelques difficultés ?

Il nous permet de financer nos projets en toute légalité, une comptabilité est tenue et toute la partie financière de l'asbl est déclarée et contrôlée. Grâce à cela, nous pouvons également travailler avec une société de publicité et de micro-paiement en ligne. Ce service représente la majeure partie de nos rentrées d'argent et nous permet d'assumer les nombreuses dépenses auxquelles nous devons faire face.

Outre les jeux, quels autres projets proposez-vous ?

Nous nous sommes lancés dans l'événementiel avec le projet F3rox. Les soirées F3rox sont des soirées Electro qui se déroulent principalement dans la région namuroise. Nous avons déjà organisé une dizaine de soirées qui ont remporté beaucoup de succès, ce qui nous a permis de créer la "F3ROX DJ School", une formation de DJ dont les professeurs sont des DJ résidents de nos soirées F3rox. La "F3ROX DJ School" a ouvert ses portes il y a plusieurs mois et les résultats vont déjà au-delà de nos espérances. Nos élèves ont atteint un niveau tel qu'ils prennent maintenant place aux platines pendant nos soirées F3rox, pour le plus grand bonheur du public. Nous avons d'autres projets plein la tête pour le futur. Actuellement, nous travaillons sur un nouveau jeu en ligne encore plus innovant. Nous envisageons d'ailleurs la possibilité de créer un jeu de société basé sur ce troisième opus. Dans le domaine de l'événementiel, nous débutons des partenariats intéressants avec d'autres associations.

ASBL fatcha : <http://www.fatcha.be>
Jeu Silver-World : <http://www.silver-world.net>
Jeu Sarwyen : <http://www.sarwyen.net>
Soirées F3rox : <http://www.f3rox.be>
F3rox DJ School : <http://www.f3rox.be/djschool.php>

DéCiBel : coup de dés pour la démocratie

Un jeu pédagogique interactif de collaboration et d'imagination.



Si la démocratie demeure un élément fondamental de notre société, il est possible de la faire connaître de manière ludique.

Des documentalistes de deux associations de Charleroi, le CAIJ (Centre d'Animation et d'Information Jeunesse) et Cenforsoc (Centre de formation sociale pour travailleurs), un organisme d'éducation permanente, ont à cet effet créé un jeu destiné à la sensibilisation démocratique. Il s'adresse aux jeunes de 12 à 26 ans ainsi qu'aux adultes issus du monde du travail.

Il est une réaction au constat fait par ces deux partenaires, à savoir l'attrait pour l'extrême droite, l'individualisme croissant, la montée des extrémismes et du nationalisme, le mépris pour la multiculturalité, la méconnaissance des institutions et le désintérêt pour le politique.

Ils ont donc décidé d'unir leurs efforts en réalisant un outil pédagogique conçu sous la forme d'un jeu, de manière à informer et sensibiliser le public tout en suscitant son implication directe et sa capacité d'analyse critique.

DéCiBel provient des premières lettres des mots Démocratie, Citoyenneté et Belgique, les thématiques principales du jeu.

Le jeu, qui se présente sous la forme du jeu de l'oie, se compose de 20 dalles qui, disposées au sol, prennent la forme de la lettre « d ».

Les cases (dalles) correspondent à des couleurs et des formes géométriques qui définissent les types de défis : mimes, dessins, « fourre-tout » et culture générale.

Dans la pratique, le jeu est encadré par trois animateurs : un coach, un gardien du temps et un accessoiriste.

Deux équipes de cinq joueurs lancent les dés et sont confrontés à des questions se référant à l'une des cinq thématiques suivantes : les droits de l'homme, les droits de l'enfant, le paysage institutionnel belge, la citoyenneté, la démocratie et l'égalité des chances. Elles portent aussi bien sur le système politique belge (citez les trois communautés en Belgique) que sur des questions de politique internationale (quel est le rôle de l'Unicef) ou encore des questions historiques (que fête-t-on le 11 novembre ?).

« Le jeu requiert d'emblée l'implication des joueurs dans la partie, il s'agit tout de même de gagner. Par le

biais d'une pédagogie active et ludique, notre jeu fait largement appel à la créativité, il permet à la fois de tester ses connaissances, de s'approprier un nouveau savoir, d'acquérir des compétences », expliquent ses concepteurs.

En favorisant l'expression de chacun, DéCiBel amène le joueur à donner son avis, à développer sa pensée, à construire une argumentation. Parallèlement, il l'amène à écouter, à respecter d'autres avis, à faire évoluer ses représentations personnelles en les confrontant aux autres et au monde. Autrement dit, il l'initie aux fondements mêmes de la démocratie.

Les perspectives...

Loin d'être figé dans une version définitive, DéCiBel peut au contraire évoluer au fil des évaluations qui en seront faites et être adapté en fonction de l'actualité et des publics.

Facilement exportable, il peut être exploité dans les milieux scolaire et associatif. Chacun peut donc se l'approprier.



Cenforsoc asbl
Thierry Van Loo
071/641.200
Cenforsoc@brutele.be

CAIJ asbl
Françoise Thiebaut et
Sabine Gilcart
071/416.217
documentation@enerj.be



Le jeu



Notre société nous encourage à étudier, à être sérieux, à travailler sans relâche... Mais le plaisir dans tout ça ? Tous les spécialistes vous le diront, s'accorder des moments de divertissement est primordial pour garder un bon équilibre de vie ! C'est pourquoi nous avons choisi de consacrer ce numéro au jeu et à la détente. Dans ce petit dossier, nous vous proposons donc de découvrir quelques clubs et associations grâce auxquels vous pourrez passer un bon moment...

Question divertissement...



Top ! Je suis une association belge de la région de Châtelet. Créée en février 1990, je tiens mon origine d'un célèbre jeu télévisé animé par Julien Lepers, savant mélange de culture générale et de rapidité, qui fait les beaux jours de France 3 depuis 19 ans. Je suis, je suis... le club « Questions pour un Champion Châtelet » !

« Cela fera 18 ans en février prochain que notre club existe. Notre ancien président souhaitait à l'époque créer un club où les amateurs du jeu « Questions pour un Champion » pourraient se réunir pour jouer entre-eux, à la manière de la célèbre émission télévisée diffusée sur France 3 », nous explique Nelly Poussart, l'actuelle présidente de l'association. Au départ, quelques amis se sont réunis, sans matériel, dans l'arrière salle d'un café. Grâce au bouche à oreille, le club s'est petit à petit développé pour compter aujourd'hui pas moins d'une centaine de membres venant d'un peu partout en Belgique mais aussi du Nord de la France.

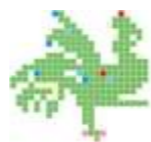
« Nos membres payent une cotisation annuelle de 15€ et se réunissent deux fois par mois, à la Maison de Quartier de Châtelet, pour s'entraîner. En parallèle, nous organisons six tournois annuels à l'Hôtel de Ville », ajoute Michel Pircard, le trésorier de l'association. Ces tournois se déroulent toujours le dimanche. De 9h à 11h30, les candidats participent à une épreuve éliminatoire écrite. Les 40 meilleurs peuvent ensuite passer à la deuxième partie de la journée, le jeu sur scène. « Une fois les 40 candidats sélectionnés, le « jeu » peut commencer. Nous formons 8 poules de 5 joueurs qui



66, Avenue Circulaire. 6200 Châtelet
Nelly Poussart : 071/21.34.40
michel.pircard@belgacom.net

Retrouvez une présentation vidéo de « Questions pour un Champion Châtelet » sur Full TV à l'adresse <http://www.fulltv.be/Questions-pour-un-champion-pres-de>

L'entente Carolo de scrabble



Créée il y a un peu plus de cinq ans, l'Entente Carolo de Scrabble regroupe le « Marcinelle Scrabble Club », « Le Souvrable » de Courcelles, « Le Tilleul » de Montigny-le-Tilleul, « Les Réjouissances » de Gilly et « Le Scrabblero » de Couillet.

« Nous avons créé ce groupement afin de rassembler les différents clubs de scrabble de la région et par la même occasion, d'unir nos ressources », explique Francis Fontaine, Président du Scrabblero.

« Nous nous occupons de la rédaction d'un fascicule « accueil aux débutants » repris par la Fédération Belge de Scrabble ainsi que de l'organisation, au mois de juin, du challenge Carolo, une compétition ouverte aux joueurs de la région. Les cinq clubs appartenant à l'Entente Carolo mettent également chacun sur pied un tournoi annuel », ajoute Francis.

Ces cinq clubs organisent, une fois par semaine, une amicale. « Chaque club a son propre jour d'amicale. Les amateurs peuvent donc, s'ils le souhaitent, pratiquer chaque jour de la semaine, le scrabble de compétition appelé « Scrabble Duplicate ».

Les règles sont un peu différentes du jeu traditionnel. Tous les compétiteurs jouent, en effet, devant une même grille avec un tirage de lettres identique. Cela permet d'une part, de mettre chaque joueur sur un même pied d'égalité et d'autre part, d'éviter au maximum, le facteur chance. Cette formule n'est pas très éloignée de l'originale et est très conviviale », explique Francis.

Mais le scrabble n'est pas qu'un simple jeu. C'est également une discipline dans laquelle excelle « Le Scrabblero » de Couillet qui espère terminer troisième au prochain Championnat de Belgique, ce qui lui ouvrirait les portes de la Coupe d'Europe organisée à Bordeaux en octobre 2008. « Il est regrettable qu'on ne parle jamais des résultats des différentes compétitions de scrabble dans les journaux. Le club de Couillet fait pourtant de très bons résultats tout comme « Les Réjouissances » qui ont une équipe en division 1 », ajoute Francis.

Alors, envie de faire travailler vos méninges tout en passant un moment amusant ? Allez vite faire un petit tour du côté d'un de ces cinq clubs, vous ne serez pas déçu !



www.caroloscrabble.be



Du billard japonais au puissance 4 géant, les jeux en bois rivalisent avec les nouvelles technologies...

Le Foyer Emmanuel, église évangélique constituée en asbl depuis 1948, s'est implantée à la rue Appaumée, 58 à RANSART depuis 1978. Son souci majeur a toujours été de veiller à la qualité de son accueil, afin que tous s'y sentent bien :

« comme à la maison » !

En effet, une église doit être un lieu d'ouverture, une sorte de foyer où les enfants peuvent s'épanouir autant que les adultes. C'est pourquoi une équipe de volontaires enthousiastes et pleine d'idées se mobilise chaque dimanche pour encadrer les enfants de 3 à 15 ans.

Hélas, certaines activités organisées lors de tel ou tel événement ne tiennent pas toujours compte du public enfant. Les grands ont le loisir de s'amuser, manger et boire, alors que les plus jeunes sont souvent livrés à eux-mêmes.

C'est ainsi que le Foyer Emmanuel est notamment présent lors du Parc en Fête à Ransart avec une série de jeux en bois. Il y a le billard hollandais, le hockey sur table, le curling, le Jenga géant, le billard japonais, le parcours à trous, le bowling, le palet anglais et breton, le puissance 4 géant et bien d'autres encore en projet de construction !

Le bois est un matériau noble et résistant aux « agressions ». Ce sont surtout des jeux d'adresse qui aident les enfants à canaliser et à libérer leur énergie, ce dont ils débordent tous ! De plus, on peut y jouer seul ou en équipe ! Ces jeux sont très appréciés et certains ados rivalisent d'adresse dans la manipulation de ces engins spécifiquement manuels qui ont dû un jour laisser place à la robotique !

Si vous souhaitez en savoir plus, vous pouvez prendre contact avec le pasteur Christian JONIK au 0498/22.39.81 ou visiter le site www.foyeremmanuel.be.

Retrouvez également une présentation vidéo du Foyer Emmanuel sur Full TV à l'adresse <http://www.fulltv.be/Foyer-Emmanuel>