

Statuts associatifs

« On fait un jeu ?! »

L'histoire

Le Peuple est menacé d'un virus : le « mutisme social ». Les gens ne sortent plus. Ils s'enferment au travail ou chez eux. Le coût de la vie a transformé les moindres sorties en loisirs de luxe. Le développement des nouvelles technologies est tel que les gens ne peuvent plus s'en passer. Cette addiction les isole, voire les rend agressifs socialement... Le dialogue entre parents-enfants est catastrophique.

S'ajoute à cela une augmentation des séparations dans les couples, ainsi qu'un vieillissement croissant de la population. Ces deux facteurs entraînent un développement alarmant de la solitude et de l'isolement. Les enfants ne savent plus s'amuser ensemble en récréation. Les relations avec les seniors disparaissent ! Les gens ne sortent plus que pour se nourrir...C'est un retour à l'âge du feu, à l'Homme des cavernes !

« On fait un jeu ?! » représente un peuple nomade (association) de rebelles dont la quête est de libérer les gens de ce mutisme, de cet isolement, en leur fournissant l'antidote : le Jeu.

Ce Peuple ira auprès des habitants, petits et grands, jusqu'à rentrer dans leur caverne, les incitera à en sortir, les aidera à communiquer, à échanger, à partager, à rire ensemble autour des nombreux jeux qu'il possède ou qu'il crée. Le Jeu sera leur Salut !

Création et Naissance du Peuple Rebelle (son nom)

Ce peuple de rebelles est régi par la loi du 1^{er} juillet 1901 et le décret du 16 août 1901. Il porte le nom de « **On fait un jeu ?!** »

Quartier Général (Siège social)

« On fait un jeu ?! » réside à Attiches, dont le code postal est 59551 ; précisément au 1, rue des primevères. S'il y a nécessité de changer de QG, alors cela sera demandé au Conseil des Sages pour acceptation de la modification.

La Mission (Objet social)

Introduction

« On fait un jeu ?! » est un peuple nomade qui va provoquer petits et grands (intergénérationnel et tous publics) à se réunir autour d'activités liées au Jeu, leur apprendre ses bienfaits (promotion, culture et pédagogie du Jeu), et les fidéliser à ces nouveaux moments de vie afin de les guérir du mutisme social dont ils sont victimes.

Le Jeu est l'antidote du Peuple, et sera composé des jeux de société, des jeux anciens et traditionnels, des jeux de rôles et bien d'autres.

Objet social

L'association On fait un jeu a donc pour but de promouvoir le Jeu auprès d'un public le plus large possible, de faire jouer et de créer du lien social et intergénérationnel à travers des activités ludiques, à composante éducative, culturelle et/ou sportive.

Sous forme de ludothèque mobile, elle interviendra en milieu scolaire, périscolaire, auprès des collectivités, des entreprises, des particuliers et toute autre personne ou lieu pouvant être intéressé ou concerné par le Jeu

La durée

Tant qu'il y aura des gens du Peuple à « convertir » par le Jeu et à fidéliser, la mission des rebelles ne s'arrêtera pas...Même jamais !

Les moyens d'action

Ce sont tous ceux entrant dans le cadre de la loi et permettant de faire connaître, défendre, promouvoir ou aider à la réalisation de l'objet de l'association, notamment :

- les publications sur tous supports, les actions d'informations, de formation, d'éducation en rapport avec l'objet de l'association
- l'organisation et l'animation d'événements, de rencontres, d'ateliers ou de tournois ludiques
- la prestation d'activités périscolaires
- la vente directe ou indirecte de jeux, aidant ainsi à la réalisation des objectifs de l'association

Le Peuple Rebelle (les membres)

Il se compose au minimum de 2 personnes, le Chef (Président) et le Quêteur (Trésorier) et sans limite de maximum – plus le Peuple est nombreux, plus efficace sera son action.

Devenir citoyen du Peuple Rebelle (Adhésion)

Une personne souhaitant rejoindre le Peuple de « On fait un jeu ?! » devra payer un droit d'entrée annuel, dont le montant est déterminé par le Conseil des Sages, et signer la charte citoyenne attestant de son adhésion aux valeurs du Peuple. Cette signature sera faite lors de la première adhésion et devra être renouvelée en cas de modification de la charte. Après quoi, et sans revendication particulière du Conseil des Sages, cette personne devient citoyenne du Peuple.

La charte citoyenne

C'est le document que doivent signer obligatoirement tout membre souhaitant entrer dans le Peuple rebelle. Il comporte deux parties :

- l'identité et les coordonnées du membre
- la mission et les valeurs du Peuple

Cette charte est validée en Conseil des Sages, puis au Grand rassemblement. Toute modification sera soumise à acceptation par vote selon le même protocole.

Le Grand Rassemblement (Assemblée Générale)

Une fois par an, le Conseil des Sages organise un grand rassemblement entre tous ses membres.

Un mois avant, tous les membres sont invités par lettre numérique, ou à défaut, par courrier.

Il s'agit de :

- faire le bilan des forces en place et des actions passées (rapport d'activités)
- faire le bilan du nombre de personnes sauvées du « mutisme social », (rapport moral)
- anticiper et prévoir les actions futures (rapport d'orientation)
- élire le Conseil des Sages
- traiter tout autre point mis à l'ordre du jour

Chacun de ces points devra être soumis au vote des personnes présentes ou représentées.

Le vote

Les décisions seront prises par vote à la majorité des voix, quel que soit le nombre de personnes présentes.

Le vote se fait à main levée, sauf pour l'élection du Conseil des Sages, où il peut se faire à bulletin secret si au moins une personne le souhaite. Chaque rebelle, dans l'incapacité d'être présent au Conseil, peut se faire représenter par un autre rebelle et un seul en lui donnant son pouvoir. Un rebelle présent peut posséder jusqu'à 4 pouvoirs, pas plus.

A son entrée au Grand rassemblement, il le signalera sur la feuille d'émargement et remettra les pouvoirs qui lui ont été confiés.

S'il y avait une égalité de votes sur un sujet, les discussions sur ce sujet seraient alors relancées. Un nouveau vote serait fait. En cas de nouvelle égalité, le vote du Chef compterait double.

Durant ce Grand Rassemblement, le Peuple rebelle élit les membres du Conseil des Sages pour 2 ans. Ne pourront être élus que des membres volontaires, et ayant plus d'un an de pratique en tant que membre du Peuple rebelle.

Si un ou plusieurs des membres cités au paragraphe du « Conseil des Sages » avaient décidé de quitter ses fonctions, l'ensemble des autres membres en seraient avertis dans l'ordre du jour. Le remplacement de ce(s) membre(s) sera alors voté en séance.

Exceptionnellement, si le Peuple des rebelles décidait de se réunir pour traiter de points particuliers, il pourrait le faire en soumettant la demande au Conseil des Sages, lequel procédera à l'invitation des membres, comme pour le Grand Rassemblement annuel. Cette rencontre exceptionnelle portera le nom de Grand Rassemblement Extraordinaire. Elle pourra également être à l'initiative du Conseil des Sages. Elle sera notamment nécessaire pour des décisions telles que :

- la modification des présents statuts, sur proposition du Conseil des Sages,
- la modification de la charte citoyenne, sur proposition du Conseil des Sages,
- la dissolution de l'association...

et tout autre point exceptionnel jugé nécessaire par le Peuple rebelle.

Le Conseil des Sages (Bureau)

Il est constitué de 2 à 8 Sages, élus pour deux années lors du Grand Rassemblement par les membres du Peuple rebelle. Ne peut être élu au Conseil des Sages qu'un rebelle faisant partie du peuple depuis plus d'un an.

Parmi eux :

- Le Chef
- Le Quêteur
- Le Scribe
- Le Webeu
- Leurs 4 remplaçants (les « vice-»)

Le Chef (président)

Elu par le peuple démocratiquement, le Chef est responsable à tous les niveaux des actions réalisées par et pour le Peuple.

Le Quêteur (trésorier)

Personnage mystique responsable des deniers du Peuple, et de la bonne santé de sa richesse financière.

Certains rôles pourront être attribués facultativement :

Le Webeu

Chargé de la communication au sein du Peuple et envers les habitants, il diffuse les actualités et activités sur les canaux numériques. Il a aussi la charge d'archiviste afin de narrer les événements passés, les aventures extraordinaires.

Le Scribe (le secrétaire)

Ami très proche du Webeu, il rédige en détail la communication pour la diffuser par les canaux classiques (Tam-Tam, signaux de fumée...), et la confie ensuite au Webeu.

Il pourra y avoir d'autres illuminés du Peuple, volontaires de développer sa mission, comme :

- Le Messenger, particulièrement doué dans le « oyez ! oyez ! », se fait annonciateur

- Le Furet, doté d'un très bon flair pour trouver des bons plans de matériel, d'outils, de nourriture ou de récompenses.
- La Nourrice, innée dans les idées d'accompagnement des enfants de Rebelles, et futurs rebelles
- Le Voyeur, qui sait écouter aussi aux portes. Il est chargé d'observer et d'écouter ce qui se passe ; de récolter des témoignages de joueurs ; d'immortaliser les instants forts des rencontres ludiques afin qu'ils puissent être racontés.

Le Conseil des Sages se réunit environ 4 fois par an.

Quitter le Peuple Rebelle (perte de qualité de membre)

Bien sûr, à tout moment, un citoyen peut décider de ne plus faire partie du Peuple rebelle. Il lui suffit alors de ne pas renouveler son droit d'entrée annuel pour le quitter.

D'autres cas comme le décès, ou la radiation par le Conseil des Sages, suite à une faute grave notamment, raye la personne de la liste des citoyens du Peuple.

Dissolution

En cas de dissolution prononcée par les deux tiers au moins des membres présents au Grand Rassemblement Extraordinaire, un ou plusieurs liquidateurs sont nommés au cours de celui-ci et l'actif, s'il y a lieu, est dévolu conformément à l'article 9 de la loi du 1^{er} juillet 1901 et au décret du 16 août 1901.