

Published on *Lab Périurbain* (<http://periurbain.cget.gouv.fr>)

Accueil > L'Adobus, un foyer de jeunes itinérant dans le Vermandois

LES ACTIVITÉS



ADOBUS

acteur-2-1

Personne référente:

Marcel Leclère

Adresse site web:

<http://www.cc-vermandois.com/Vivre-au-quotidien/Enfance-Jeunesse/L-Adobus>

Adresse Email:

developpement-territorial@cc-vermandois.com

Téléphone du référent:

0323093723

document_ressource:

 [Note Adobus.docx](#)

Domaine(s) d'action du projet:

Vivre ensemble et cohésion sociale

Mobilités, services au public et outils numériques

partenaires:

Associations

Collectivités

Etablissements publics

Services de l'Etat

labels:

oui

Les finalités du projet et ses grands objectifs. Les besoins auxquels il répond:

La finalité de l'Adobus est de permettre de diminuer les inégalités territoriales et permettre aux jeunes de la Communauté de Communes la pratique d'activités culturelles, sportives et de loisirs. Il répond à différents objectifs : Des objectifs généraux permettant de développer certains objectifs éducatifs chez les jeunes : - la socialisation (à travers la dynamique de groupe au sein de l'adobus), - le développement de l'autonomie (gestion de la vie quotidienne, planification, objectifs pour l'avenir...) et de l'indépendance (développement d'idées et d'opinions personnelles, réflexion, raisonnement et formation d'un système de valeur), la responsabilisation (respect des engagements pris pour la structure, contribution au fonctionnement de l'Adobus....) Des objectifs territoriaux visant à améliorer certains points de difficulté sur le territoire en priorisant les actions auprès des jeunes : - Lutter contre l'enclavement et développer la mobilité des jeunes - Susciter la curiosité et l'ouverture vers l'extérieur - Prévenir les conduites addictives - Diminuer le nombre d'actes d'incivilités et de délinquance recensés sur le territoire - Lutter contre le décrochage scolaire - Soutenir les jeunes dans leurs démarches de formation et de recherche d'emploi

Description du projet:

L'Adobus est un foyer rural itinérant. Il propose des activités extrascolaires (culturelles, sportives et de loisirs) aux jeunes de 11 à 17 ans des communes de la Communauté de Communes. Les jeunes s'inscrivent à l'année pour une cotisation annuelle de 5€, qui leur donne accès à l'Adobus, un bus aménagé (espace multimédia, cuisine, espace détente) et aux activités proposées par les animateurs (sportives, culturelles, activités manuelles...) Les jeunes ont également la possibilité (pour ceux ne pouvant pas se déplacer) de faire appel à un mini-bus les emmenant sur le lieux d'arrêt de l'Adobus. Matériel disponible dans l'adobus (liste non exhaustive) : - Matériel multimédia : Télévision, ordinateurs avec accès à internet, imprimante, lecteur DVD, console de jeux.... - Matériel de l'espace détente : Jeux de sociétés, matériel pour activité manuelles, console Wii... - Matériel de cuisine, four, micro-ondes... - Matériel pour jeux sportifs : balles, bouncer, malles d'initiation Fonctionnement : L'Adobus s'arrête selon un planning défini dans les communes (voir planning et liste des communes dans le document ressource). Deux animateurs agréés encadrent les jeunes lors du passage de l'Adobus. Les Communes fournissent quant à elles un emplacement, des locaux (terrains de sport, sanitaires) ainsi qu'un accès à l'eau, l'électricité et aux réseaux. Les animateurs organisent des activités sportives (Tchouk'Ball, Omnikin, BouncerBall.....), manuelles et créatives (cuisine, art et décoration, origami, initiation au graph' de rue sur des murs mis à disposition par les communes), ludiques (tournoi de jeux de société, baby-foot, de jeux vidéos) et artistiques (initiation aux arts du cirques, pratiques musicales, créations de films avec support multimédia...). Pour attirer les jeunes, et communiquer de manière plus efficace auprès d'eux, de nombreux moyens sont mis en place. En plus des moyens classiques de communication (flyers, site internet de la Communauté de Communes, informations en mairies, articles de presse...) l'équipe d'animation communique beaucoup sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Whatsapp, Snapchat...).

Les éléments clefs du projet:

La mise en place de nouveaux services

L'organisation d'événements

Le recours à de nouveaux modes de faire (nouvelles pratiques, nouveaux usages)
