

Vibrations

le journal saisonnier des jeunes de Villeteuse

Les arts façon
«The Hundred»



pages 8

Boubacar Sy,
étudiant à
Sciences Po



page 10

Un salon du livre
dont tu es le héros !



page 16

Tous complètement GAMES!

au sommaire...

Pages 2 à 7 • Les jeux vidéo sont devenus incontournables *Un entretien avec un prof de Fac qui vous dira tout sur le phénomène, une petite revue de presse concernant GTA, la star du moment et une question ? Le jeu vidéo est-il un sport ?*

Pages 8 et 9 • Les arts plastiques à la sauce «The Hundred» *Depuis octobre 2013, la Ville met à disposition l'association «The Hundred «un local afin de faciliter la pratique artistique notamment auprès des plus jeunes.*

Pages 10 et 11 • Tenter crânement sa chance ! *Boubacar Sy, 18 ans, villetaneusien, est rentré cette année dans la prestigieuse école parisienne de « Sciences Po ». Après être passé par le collège Jean Vilar, puis par le lycée Jacques Feyder à Épinay-sur-Seine. Rencontre.*

Pages 12 et 13 • Agir, ne pas subir ! *Deux quartiers, deux associations, une même envie de donner de la vie aux pieds des cités !*

Pages 14 et 15 • Le centre de loisirs ados *La maison de quartier Paul-Langevin qui abrite le centre de loisirs adolescents fait sa rentrée : découverte !*

Page 16 • Vibrations vous invite au Salon du Livre et de la Presse Jeunesse de Montreuil *Une édition sous le signe des SUPER HÉROS... garçons ou filles !*

Vibrations, le journal saisonnier des jeunes de Villetaneuse, est réalisé par le service municipal de l'information.

Directrice de la publication : Carinne Juste

Rédactrice en chef : Claire Noury-Diarra

Photogravure et impression : Imprimerie RAS

Création maquette : Stéphane Pariyski.

Réalisation maquette : Erwann Quéré.

Rédaction : Claire Noury-Diarra, Samuel Lehoux, David Pichevin, Erwann Quéré, et les journalistes stagiaires sous la direction de Samuel Lehoux.

Photos : Samuel Lehoux, Erwann Quéré et les stagiaires.

Pour donner son avis, proposer des articles ou des points de vue, poser des questions, contacter le service information au **01 49 40 76 15**.ou bien utiliser notre messagerie :

communication@mairie-villetaneuse.fr

Supplément du journal municipal d'information.

SOCIÉTÉ

Tous comp



atelier journalisme
sous la direction
de Samuel Lehoux



Complètement AMÈS!

L'atelier journalisme a décidé de consacrer le dossier de ce Vibrations à la pratique du jeu vidéo. Ainsi, la sortie de GTA 5 ne vous aura pas échappé, nous non plus ! Chiffres à l'appui, nous vous proposons une courte revue de presse sur la sortie tonitruante de ce jeu controversé. Nous avons souhaité également interviewer un professeur d'université, Vincent Berry, spécialiste des études sur les jeux vidéos. Enfin, pour clore ce dossier sur un débat, nous posons la question suivante : le jeu vidéo peut-il être considéré comme un sport ?

**Dossier réalisé par Momen Abdelmeneam, Monica Goncalvés,
Haikal Bouchellouf, Yazid Ait-Addar et Amine Rhars.**

Le jeu vidéo est un phénomène MASSIF ET CULTUREL !

Vincent Berry est maître de conférence de l'université Paris 13, spécialiste des études sur les jeux vidéo. Sollicité par les membres de l'atelier presse, il a accepté de nous recevoir dans son département d'étude pour une interview tout à fait éclairante sur les réalités des impacts du jeu vidéo sur la société.

Comment fait-on de la recherche sur le thème des jeux vidéo ?

Je travaille beaucoup sur l'analyse sociologique des pratiques : qui sont les joueurs, combien de temps jouent-ils, quelle place cela occupe dans la vie sociale ? J'étudie aussi les liens du jeu vidéo avec les apprentissages.

Quels peuvent être les impacts négatifs et positifs des jeux vidéo ?

Tout dépend du type de jeu, et les effets sont différents selon la personne. En ce qui concerne les effets négatifs, je crois que l'on prend un peu trop

au sérieux le jeu vidéo, on pense qu'il a des impacts très importants. Je ne dis pas qu'il n'en a pas, mais dans les faits, ils sont très à la marge. Il existe des risques, mais, selon moi, ils ne sont pas liés directement au jeu. Ils sont plutôt liés aux soucis que les personnes ont déjà à la base. Il y a des faits divers aux Etats-Unis qui portent plus sur le problème des armes légales en vente que sur les jeux vidéo. Les effets positifs se résument au plaisir que l'on peut éprouver en jouant.

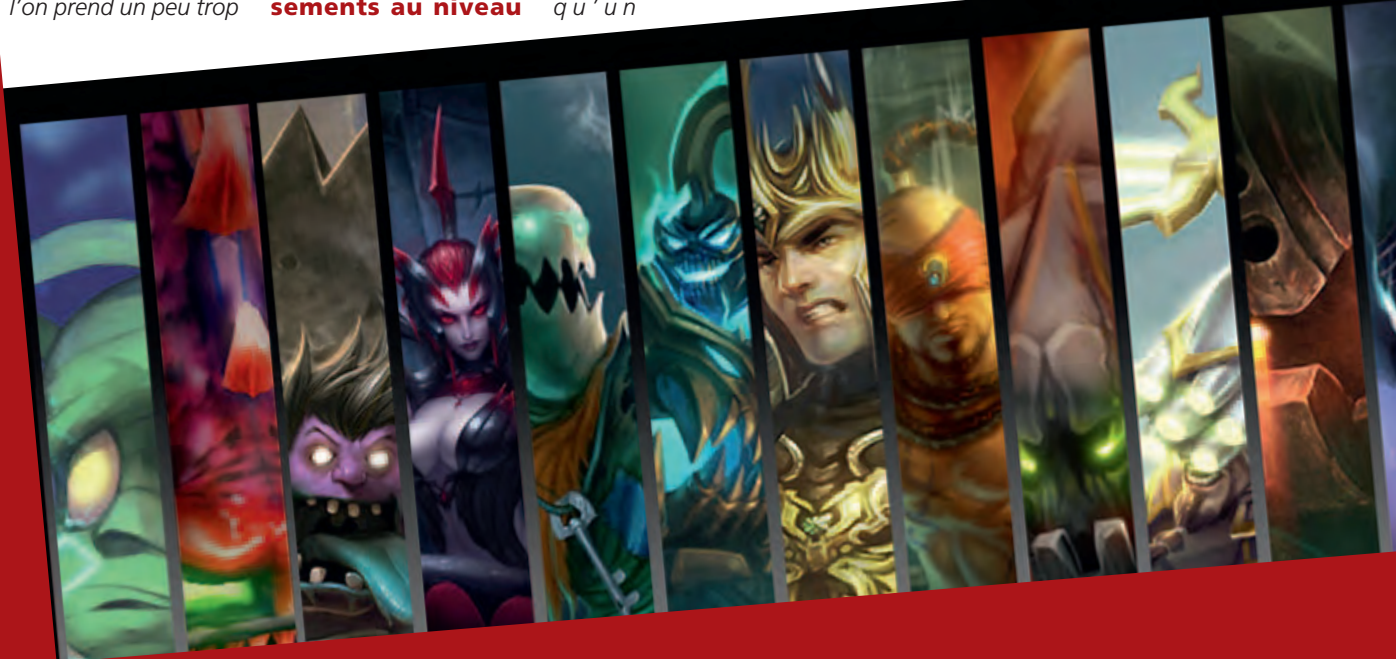
Depuis l'émergence du jeu vidéo, quels sont les bouleversements au niveau



social ? Le jeu vidéo a connu une massification ininterrompue depuis les premières créations. Aujourd'hui, il n'est pas qu'un

phénomène générationnel et secondaire, mais plutôt un phénomène massif et culturel, comme

le cinéma, qui touche toutes les catégories sociales, en terme de classe d'âge et de



genre. Il faut tout de même relativiser : le jeu vidéo n'est que le phénomène visible de l'augmentation de la pratique du jeu en général. On constate une société qui joue de plus en plus, par le biais des jouets, des jeux de société ou des jeux d'argent..

Quelle est l'histoire du jeu vidéo ? Le jeu vidéo est apparu aux Etats-Unis, à partir des années 50, avec l'émergence de l'informatique et la guerre froide, qui est une période où il y a eu beaucoup d'innovations technologiques. Dans des laboratoires universitaires américains, des étudiants ont détourné des programmes pour créer des jeux. On les appelait à l'époque les « hackers » (le terme n'avait pas la connotation d'aujourd'hui). A partir de cette période, le jeu

vidéo va se développer, avec Atari qui domine le marché jusqu'aux années 70, et le célèbre jeu « Pong », premier phénomène massif commercial. Au milieu des années 80, le marché s'effondre, puis les Japonais vont le relancer avec Nintendo, qui oriente le jeu vers les enfants. Dans les années 90, il y a l'apparition de Sega et l'affrontement entre les consoles Sony et celles de Microsoft. Au début des années 2000, une nouvelle crise anéanti le secteur des petites entreprises du jeu. Depuis, le marché est dominé par les gros éditeurs.

Comment expliquer le succès du jeu GTA ? Pour expliquer ce succès, on peut tout simplement avancer l'hypothèse, très peu

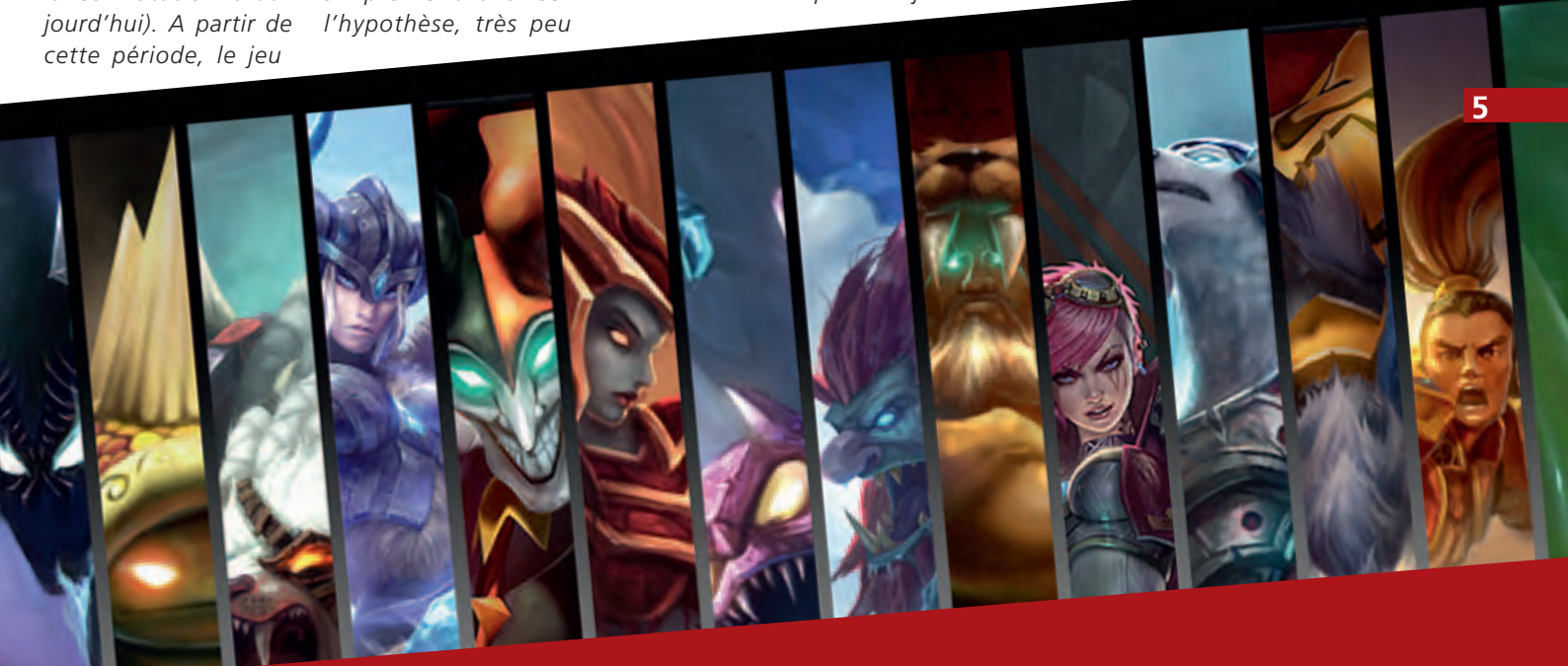
évoquée, que c'est un jeu super drôle à jouer. Les concepteurs ont réussi à trouver un dispositif qui plaît, comme un film peut être meilleur qu'un autre. Ce qui caractérise le jeu vidéo, c'est de créer des expériences d'engagement très fort et des univers intéressants, et GTA a trouvé un bon système. C'est un univers de jeu ancien puisqu'on est dans une confrontation du type gendarme et voleur. Il est plutôt bien fait en terme de programmation et de design graphique. Le jeu a réussi aussi parce que les concepteurs ont été plutôt bons en marketing. GTA 5 a même réussi à faire le buzz dans la presse culturelle et dans les grands quotidiens. Il faut tout de même relativiser : par

rapport à d'autres jeux, comme Candy Crush, le Solitaire ou les puzzles games, GTA est très petit.

Mesure t-on un effet d'isolement chez les joueurs dans le monde virtuel des jeux vidéos ? Nous menons justement une étude sur la population française, à partir de 12 ans. On se rend compte que le temps de jeux, et les choix de jeux varient en fonction de l'âge. Pour les enfants, les simulateurs de vie sont les plus très importants. A l'adolescence, on joue plus aux jeux de tirs. Enfin, plus on vieillit, plus on commence à jouer aux puzzles games et aux jeux de cartes. Les grands joueurs ont en général cette « carrière de jeu ».

Par ailleurs, d'après une étude statistique, menée par un collègue à partir de la question « joues-tu seul ou à plusieurs ? », on se rend compte que les jeunes jouent énormément ensemble, et que, plus on vieillit, plus on joue seul. Ce n'est donc pas le jeu vidéo qui a ou non un effet d'isolement, mais bien les tranches d'âge et les modes de socialisation. A l'adolescence, le jeu vidéo est investi par des réseaux d'amis, qui en discutent, y jouent en groupe, ce qui favorise la socialisation. ●

Propos recueillis par Nassourdine Abdillah et aidé de Monica Goncalves



Le jeu vidéo est-il un SPORT ?

Quels sont les critères qui définissent le sport ? La pratique du jeu vidéo y répond-elle ? Tentative d'analyse à partir des définitions communes du mot « sport ».

A lors qu'une partie croissante de la population mondiale s'adonne régulièrement aux jeux vidéo, on peut se demander, si, dans certains cas, cette pratique ne pourrait pas être considérée comme un sport. Certains affirment qu'il n'en est pas question, le sport exigeant son déluge de sueur, ou une réflexion intense couplée à une maîtrise poussée (comme c'est le cas du billard). D'autres disent que le jeu vidéo n'est qu'une forme de divertissement et n'a pas sa place dans le domaine sportif. Reste à savoir comment l'on définit la pratique sportive. Selon Wikipédia, « le sport est un ensemble d'exercices, le plus souvent physiques, se pratiquant sous forme de jeux individuels ou collectifs pouvant donner lieu à des compétitions ». Ainsi, à partir de cette définition très générale, on peut déjà catégoriser le jeu vidéo comme un sport. En effet, le propre du jeu vidéo est d'agir, bien souvent sous la forme d'exercices (certes virtuels). Toutefois, le jeu vidéo n'est pas très physique. Or,



le billard est un sport, sans mobiliser pour autant beaucoup d'efforts physiques. On peut aussi parler du poker, reconnu comme un sport. Le jeu vidéo répond également à la suite de la définition, puisqu'il se pratique sous forme individuelle ou collective. De même, il peut « donner lieu à des compétitions » : on dénombre des tournois de jeux vidéo depuis les années 1990 (Swordquest, Nintendo World Championship), même s'ils étaient encore rares à l'époque. De nos jours, plusieurs tournois officiels ont lieu chaque semaine (World Championship Series, Intel Extrem Masters de

Kiev,...). Ces compétitions, qui se tiennent parfois dans de prestigieuses salles de sport, comme la finale du Mondial 2013 de League of Legends qui s'est jouée à guichet fermé (plus de 10 000 spectateurs) au Staples Center de Los Angeles, connaissent une popularité grandissante. Si l'on considère la définition du mot sport dans le dictionnaire, le Larousse affirme qu'il s'agit de « l'ensemble des exercices physiques se présentant sous forme de jeux individuels ou collectifs, donnant généralement lieu à des compétitions, pratiquées en observant certaines règles

précises ».

Ainsi, le jeu vidéo n'est plus un sport selon cette définition, puisqu'il n'est pas physique, tout comme les échecs ou le poker d'ailleurs.

Selon AlmaFrance (un site spécialisé dans l'histoire du sport), le sport est « une activité qui requiert un effort physique et/ou mental, encadré par un certain nombre de règles et coutumes. Le sport se joue en équipe ou individuellement. La plupart du temps l'activité sportive se déroule dans un cadre compétitif. » Selon cette définition, le jeu vidéo est bien un sport, puisqu'il peut nécessiter un effort mental (sérieusement, les pro-gamers ont le cerveau en ébullition pendant qu'ils jouent), encadré par des règles (qui sont intégrées dans le jeu et n'ont donc pas besoin d'être expliquées), qui se joue seul ou à plusieurs.

Ainsi, en l'absence d'une définition unanime du mot « sport », il est difficile de répondre définitivement à notre question. A chacun donc de peser les arguments pour et contre la classification du jeu vidéo en tant que sport. ●

Amine Rhars

Phénomène GTA

revue de presse

Ça n'aura échappé à personne : *Grand Theft Auto V (GTA V)* est en distribution en France depuis le 17 septembre 2013. Ce monstre de l'industrie du jeu vidéo est le 5e épisode d'une saga sulfureuse produit par la maison d'édition de jeux vidéos « RockStar », coprésidée par les frères Dan et Sam Houser.

Quelques semaines après sa sortie, *GTA V* affichait déjà des statistiques vertigineuses. En seulement 24 heures, *GTA V* avait déjà dépassé les 800 millions de dollars de recettes. Rien que pour le premier mois, les ventes ont été estimées à 1 milliard de dollars dans le monde. De quoi récompenser les 300 développeurs qui ont travaillé pendant 5 ans sur ce nouvel opus de *GTA*. (Franceinfos.fr) Côté dépenses, on évoque plus de 260 millions d'euros pour développer et promouvoir ce jeu (d'après le quotidien écossais *The Scotsman*), ce qui en ferait le jeu le plus cher de l'histoire. Rien que pour les coûts de production et de publicité, on évalue les dépenses à 165 millions d'euros (LeMonde.fr). Ces sommes font de *GTA V* une sorte de Block Buster du jeu vidéo, très loin des standards dans ce domaine. Outre une campagne publicitaire très agressive et



très bien planifiée (un vrai plan de bataille), la bande musicale originale donne le tournis, avec des artistes comme Snoop Dogg, Stevie Wonder ou encore Britney Spears ! Concernant les critiques habituelles à propos de la violence dans les jeux vidéo, la sortie de *GTA V* n'a cette fois-ci pas suscité de fronde particulière. A noter pourtant qu'une scène de torture se trouve dans cet opus de *GTA*. Ce passage

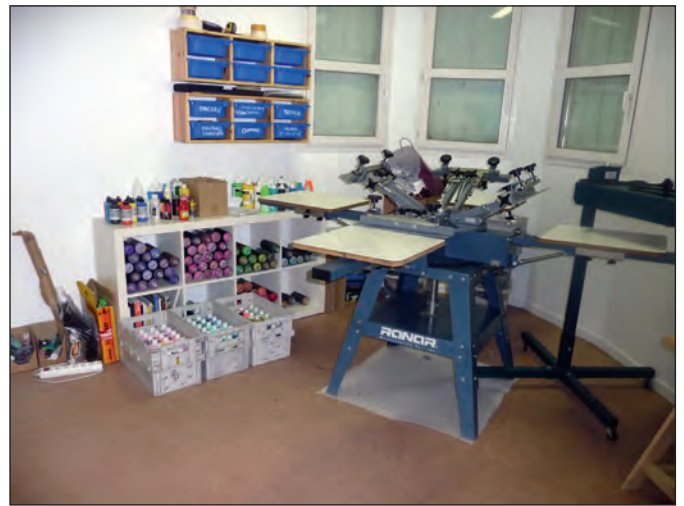
arrive assez vite dans la progression du jeu, et surtout, il est impossible de l'éviter : on est obligé de torturer pour avancer dans le jeu ! (Franceinfos.fr) Dernière petite anecdote pour illustrer toute la démesure qui a accompagné la sortie de ce jeu : l'équipe d'une boutique de Montargis, dans le Loiret, a organisé un braquage factice pour faire un coup marketing ! Allant même jusqu'à

faire intervenir la police. D'après la commissaire qui s'est déplacée sur place, l'intervention aurait pu mal tourner, car l'un des organisateurs portait une arme factice à la ceinture. « Ils ont mis en danger leur vie et celle d'autrui » a-t-elle critiqué. Il aurait fallu leur rappeler que *GTA*, c'est du virtuel ! ●

Monica Goncalves

Les arts façon «the Hundred»

Depuis octobre 2013, la Ville met à disposition l'association The Hundred un local afin de faciliter leur pratique artistique. L'association souhaite accueillir les artistes de la ville et proposer des séances de découverte gratuite pour les jeunes villetaneusiens.



L'association The Hundred a aussi pour objectif de développer des pratiques sportives inédites à Villetaneuse, à l'image du grappling, dont la section ouverte depuis deux ans connaît un franc succès.

8

Créée il y a un peu plus de deux ans, l'association villetaneusienne The Hundred vient d'atteindre un de ses objectifs initiaux : mettre à disposition des artistes de la ville un lieu pour développer leurs pratiques. Les ateliers couture de Villetaneuse ayant déménagé vers le quartier Allende, l'association The Hundred a récupéré et entièrement réaménagé le local du 28 rue Etienne Fajon. Fonctionnel depuis octobre 2013 et équipé pour la pratique des arts plastiques, le lieu, mis à disposition par la Mairie, a été transformé en un véritable atelier.

« Notre projet se divise en deux axes », explique Mehdi, président de l'association The Hundred et artiste spécialisé dans le graph et la sérigraphie. Premièrement, l'initiative a pour but de créer un lieu où pourront se regrouper les artistes de Villetaneuse, qui disposeront chacun d'un espace de travail et de matériel de base. « La plupart des jeunes artistes villetaneusiens pratiquent chez eux, dans des espaces peu confortables, comme leur salle de bain ou leur cave », déplore Mehdi. A condition de devenir membre de l'association, les artistes pourront désormais prendre des créneaux et venir

travailler, et stocker leur matériel au sein de la salle.

Un lieu ouvert à toutes les pratiques d'arts plastiques

En échange d'avoir accès au local, explique le jeune artiste, « ces personnes membres de l'association devront encadrer de manière bénévole des activités dans leur domaine de compétence, à destination des jeunes de la ville intéressés par les arts plastiques ». Ces ateliers d'initiation, ouverts gratuitement aux jeunes de la ville à partir de 7 ans, fonctionneront par thème : « pendant un



mois il y aura de la sérigraphie, puis ça sera de la peinture sur toile, de la peinture sur pochoir, de la sculpture, etc. » Pourront également être proposés des ateliers moulage, argile, aérographe. Y compris en dehors des heures des ateliers, le lieu se veut ouvert à toutes les pratiques, « même ponctuellement, pour des personnes qui veulent faire des choses qui ne sont pas à proprement dit des arts plastiques, comme repeindre un cadre ou un groupe de jeune qui souhaiterait réaliser une série de tee-shirts sérigraphiés », ajoute Mehdi.

« Si une personne est très intéressée par une pratique et souhaite dépasser le stade de la décou-

verte, précise l'artiste, l'association peut aussi accompagner les projets de chacun ». Quant aux membres de l'association, ils pourront accéder aux locaux librement, en fonction des créneaux disponibles et du planning qui va être mis en place. « La condition pour développer notre projet était de disposer d'une salle librement et de pouvoir entreposer notre matériel », précise Mehdi, très heureux de disposer de ce local.. « Ça a mis du temps à se mettre en route, mais désormais nous pouvons enfin faire fonctionner le côté artistique de notre association, » se réjouit le président de The Hundred. Alors qu'il y a un pôle

musical, avec l'école de musique, et beaucoup d'activités sportives, Mehdi souligne que la pratique artistique, outre des événements ponctuels, ne bénéficiait pas d'un lieu à la hauteur des besoins. « Pour mon exemple, explique l'artiste, j'ai toujours dû aller à l'extérieur de la ville pour développer mes pratiques ». « Aujourd'hui, j'ai les compétences pour pratiquer de manière autonome et partager mon savoir-faire avec les jeunes de Villeteuse ». ●

**Photos et texte :
Samuel Lehoux**

Ateliers d'initiation aux arts plastiques
28, rue Etienne Fajon.
Le mercredi après-midi de 14h à 16h30
Créneau supplémentaire le samedi matin (horaire à déterminer)
Contact : 06 77 09 44 76

«Je me suis dit que j'avais MES CHANCES comme tous les autres»

Boubacar Sy, 18 ans, villetaneusien, est rentré cette année dans la prestigieuse école parisienne de « Sciences Po ». Après être passé par le collège Jean Vilar, puis par le lycée Jacques Feyder à Épinay-sur-Seine, où il a obtenu un Bac Littéraire avec mention bien, il a réussi le concours ouvert aux élèves des établissements en Zone d'éducation prioritaire (ZEP).

Qu'est-ce qui t'a poussé à choisir Sciences Po ?

«*Quand on a fait une visite l'année dernière à Sciences Po, j'ai choisi d'assister à un cours de droit. J'ai tout de suite su que c'était le cadre de travail qui me correspondait. J'ai réfléchi un peu avant de me lancer dans le parcours pour entrer à Sciences Po, et je me suis dit que j'avais mes chances comme tous les autres. La dimension internationale de cette école m'a donné envie, puisque la troisième année se fait obligatoirement à l'étranger. De plus, on ne se spécialise pas dans une matière dès la première année, comme à l'université. On a*

des enseignements en droit, en institutions politiques, en histoire, en économie, en sociologie... On reste dans la généralité durant trois années, ça laisse le temps de choisir ! D'ailleurs, même si je sais déjà que je me spécialiserai en droit, je ne suis pas trop sûr du métier que je veux faire. Je tenterais peut-être une carrière de juriste d'entreprise, après un master en droit des entreprises.»

Comment as-tu fait pour accéder à Science po ?

«*À Sciences Po, il y a trois procédures d'admission : la*

procédure internationale pour les étudiants étrangers, le concours classique avec un écrit et un oral, et le concours dans le cadre de la convention d'éducation prioritaire. Je suis rentré par la troisième procédure, destinée notamment aux lycées classés en ZEP. Ce concours comporte deux étapes. Il y a un premier oral d'admissibilité, qui s'est déroulé dans mon lycée, devant un jury composé de 4 personnes, dont mon proviseur et M. Bruno Leroux, député et responsable du groupe PS à l'Assemblée nationale.



Avant cet oral, j'ai dû travailler durant cinq mois sur une revue de presse (j'ai choisi le thème « la politique étrangère d'Obama »). Puis, à condition d'être admis, on doit passer un second oral, qui lui se tient à Science Po, où on nous pose des questions pendant 20 min sur nous et sur l'actualité.»

Comment as-tu vécu le fait d'être admis à Sciences Po ?

«Quand j'ai su que j'étais admis, je me suis dit « après toutes ces années de travail, j'ai enfin obtenu ce que je voulais et peut-être même ce que je méritais ». Au moment des résultats (l'oral d'admission s'est déroulé le 27 mai et les résultats sont tombés le 1er juillet), je n'y croyais plus, je pensais aller à la fac de Droit à Créteil. Même ma mère n'y croyait pas sur le coup. J'ai dû vérifier plusieurs fois que j'étais bien admis !»

Raconte nous un peu comment s'est passée cette rentrée à Sciences po et comment s'organisent les cours ?

«On a commencé le 22 août, donc bien avant tout le monde. Nous sommes rentrés directement dans le vif du sujet. Dès la première semaine, qui était censée être cool, il y avait déjà beaucoup de travail, des exposés, des débats, pour lesquels il fallait lire plusieurs livres. Et puis je suis rentré dans le grand amphi

« Émile Boutmy », le fondateur de Sciences Po, c'était énorme ! Après, j'ai vite adopté un rythme de travail, plutôt soutenu, avec des périodes d'examen, des devoirs à rendre chaque semaine, des exposés, des discours à préparer. On ne s'y prend pas au dernier moment, il faut relire ses cours à chaque fois, faire des fiches, lire les livres et se les répartir sur le semestre. Je reste souvent à la bibliothèque après les cours.»

Ressentez-vous une hiérarchie entre les étudiants comme vous, passés par la convention d'éducation prioritaire, et les autres étudiants ?

Non, puisque nous sommes tous mélangés. Notre promotion se compose de 800 étudiants et on est un peu moins de 200 à être passés par la procédure ZEP. Il faut savoir que le passage par ce concours est plus drastique que la procédure classique. Dans ma classe nous sommes 5 à être rentrés à Sciences Po comme moi, et finalement, on ne voit pas la différence. Les professeurs ne veulent d'ailleurs pas savoir de quelle procédure on vient, on nous évalue tous de la même manière. Et entre nous, je ne ressens pas de différence. ●

Entretien et portrait photo réalisés par Momen Abdelmeneam

Sciences Po c'est...

59 professeurs des Universités
208 chercheurs et professeurs permanents
12 unités de recherche
3400 maîtres de conférence, universitaires ou professionnels des entreprises et des administrations publiques
60 professeurs étrangers invités chaque année

Toutes les infos sur <http://www.sciencespo.fr/>
ou au 01 45 49 50 50

POUR NE PAS SUBIR :

« PERMETTRE À DES JEUNES DE SORTIR UN PEU PLUS DE LA CITÉ »

L'association « Les 4 étoiles » a été créée en juin 2013 par Mamedy Kaba (trésorier), Ali Ouchent (président), Samba Gandega (secrétaire) et Christopher Lenoir (vice président). Tous ont la vingtaine et habitent le quartier de la cité Salvador-Allende.

« L'idée de faire une association est venue de notre demande de créneaux pour le foot en salle, au gymnase Jesse Owens. Pendant un comité de quartier à la cité, en présence du maire de la ville, on a parlé de ça et on nous a conseillé de monter une association. On est partis voir les personnes qui travaillent au centre socioculturel, qui nous ont donné un coup de main pour le côté administratif. »

L'association a été créée en juin dernier. Pour ce qui est du nom, « Les 4 étoiles », on a cherché quelque temps, et une nuit on s'est trouvés sous les étoiles. On était 4, l'idée nous est venue comme ça. Depuis, on a donc un créneau d'une heure de foot en salle pour le lundi soir, qu'on est en train d'organiser.

Après, on a vu qu'avec une association, on pouvait faire



Le stand «Barbapapa» des «4 étoiles» durant les animations d'été aux pieds de la cité Salvador-Allende.

d'autres choses. On a donc organisé une fête du quartier, juste après le ramadan, on a invité toutes les personnes de la cité et ça s'est super bien passé. Il y avait un barbecue, la mairie nous a prêté la sono, les tables. L'association Jeunesse feu vert nous a aussi beaucoup aidé.

Notre association a été montée pour le foot en salle, mais aussi pour permettre à des jeunes de sortir un peu de la cité, pour ceux qui n'en ont pas trop l'occasion, dans le but de faire découvrir

des choses aux jeunes, en organisant par exemple des sorties au musée. Lorsqu'on était plus jeunes, on ne sortait quasiment jamais de la cité, à part pour aller au SMEJ. Surtout qu'avant, le quartier Allende, était complètement fermé sur lui-même. On souhaiterait aussi organiser des sorties dans des parcs d'attraction, et un séjour au ski pour les enfants, et on aimerait utiliser la salle du quartier pour des projections de films. » ●

AGIR !

« DONNER DE LA VIE AU QUARTIER »

L'association Comme au bon vieux temps, vient d'être reprise et relancée par les jeunes habitants du quartier Saint Leu Siraman Sacko, 28 ans, président, Sophia Lmadi, 28 ans, secrétaire, Abdel Zagrouba, 26 ans, vice-président, et Steeve Sylva, 26 ans, trésorier.



Siraman Sacko et des enfants du quartier Saint-Leu durant un moment de partage et de fête en septembre dernier.

« **L** association a été créée en 2008 pour aider les habitants du quartier. Les plus âgés qui ont fondé cette association ont passé la main, on a donc décidé de la relancer, en reconstituant un bureau à la fin du mois de juin 2013. L'association a pour but de renouer le dialogue entre les personnes âgées, et les jeunes du quartier,

mais aussi entre les habitants et la mairie, de façon durable. L'association entend jouer un rôle de relais et souhaite recréer du lien dans la ville. On a aussi pour objectif d'aider les jeunes à trouver des formations et à créer des activités pour le quartier. Nous avons réussi en quelque sorte le « premier pas » de notre association en organisant une grande fête dans le quartier le dimanche 29

septembre. Il y avait une structure gonflable pour les enfants, la machine à barbe à papa, un barbecue, des concours de gâteaux et pâtisseries, un tournoi de pétanque, un tournoi de foot avec 15 équipes. Le tout avec l'aide de l'APES, de la Mairie et du Comité de quartier et de la fondation Feu Vert, que l'on remercie pour leur contribution. Depuis, tout le monde dans le quartier nous demande si ça recommencera le dimanche prochain ! On souhaite aussi organiser des activités pour les personnes âgées, comme des soirées bingo, loto, et continuer à faire des choses pour les jeunes (on a d'ailleurs envoyé 14 jeunes à Urban Peace le 28 septembre dernier, grâce au aux places offertes par la Ville et Plaine Commune), et des activités pour tout le monde, comme des ateliers d'écriture. On a relancé cette association, car on a l'impression que le quartier Saint-Leu est un peu isolé de Villetaneuse. On veut faire en sorte que le quartier soit « bon vivant » et améliorer le contact avec le reste de la ville. On veut tout simplement donner un peu plus de vie au quartier. » ●

Propos recueillis par Samuel Lehoux
Photos : Saddri Derradji et Erwann Quéré

LA RENTRÉE DU CENTRE DE LO

Le centre de loisirs Ado reprend son rythme : animation en soirée, le mercredi, le samedi. Le programme est riche et l'équipe dynamique. Il est ouvert à tous les jeunes à partir de 11 ans. N'hésitez pas à pousser la porte du 2, rue Paul Langevin.



Le groupe de danse qui a fait sensation durant la fête de la ville continue ses ateliers cette année : venez les rejoindre ! (© Erwann Quéré)

14

À l'écoute de vos projets

Sur proposition d'un groupe de jeunes filles, une activité danse a lieu depuis l'année dernière, vous avez peut-être pu les admirer lors de la fête de la ville

Rendez-vous, tous les vendredis de 18h à 19h30 (périodes scolaires), pour un atelier de création

chorégraphique commune au Gymnase Paul Langevin ! Si vous souhaitez intégrer un groupe, découvrir et apprendre différents types de danses (Hip Hop, Dance Hall, Salsa, Tango, Modern Jazz...) c'est le moment de vous rendre disponible. L'objectif étant de participer à des événements ! Inscriptions et autorisations parentales à la Maison de quartier.

Le futsal rencontre aussi un beau succès depuis l'année der-

nière. Le rendez vous du week end ! Tous les samedis matin (périodes scolaires) de 10h à 12h au Gymnase Paul Langevin, venez participer au projet de la citoyenneté dans le sport ! Rencontres sous forme de tournois, invitation pour des équipes extérieures, tout ça dans la notion de fair play et de bonne humeur ! Inscriptions et renseignements à la maison de Quartier. ●

SOIRÉES ADOS !

Cap sur les quartiers

Besoin de souffler en sortant du lycée ? L'équipe d'animation se déplace en bas de chez vous pour vous accompagner dans vos soirées loisirs...
Au travers du projet « Cap sur les

quartiers », le service Jeunesse délocalise ses animations dans chaque quartier de la ville afin de permettre aux jeunes adolescents (14 à 20 ans) d'être acteurs de leurs loisirs et de participer collectivement à un projet commun.

Rendez vous de 17h à 18h30 sur toutes les périodes scolaires (horaires modulables en fonction des projets mis en place et des disponibilités des

jeunes) : le mardi : quartiers Victor Hugo / Grandcoing, le jeudi : quartier Allende et le vendredi : quartier St Leu /Paul Langevin et Ozanam
L'équipe conçoit un planning (tournoi de Playstation, tir à l'arc, sortie bowling, ateliers créatifs, crêpes party...), vous le propose. Si vous avez d'autres idées ou envies, n'hésitez pas à venir les soumettre à l'équipe d'animation. ●

Présence dans les quartiers. Ici au pied de la cité Maurice-Grandcoing durant les animations de l'été dernier.



15

**Le centre de loisirs ados
Maison de Quartier Paul -Langevin
2, rue Paul-Langevin • 93430 Villetaneuse
Tél : 01 49 71 58 80**

Invitez-vous au Salon !

27 NOV. ⚡ 2 DÉC.
SUPERSALON
 DU LIVRE ET
 DE LA PRESSE
 JEUNESSE

SEINE-SAINT-DENIS
 MONTREUIL



seine saint denis
 LE DÉPARTEMENT

www.slpj.fr

27 NOV. ⚡ 2 DÉC.
SUPERSALON
 DU LIVRE ET
 DE LA PRESSE
 JEUNESSE

SEINE-SAINT-DENIS
 MONTREUIL



seine saint denis
 LE DÉPARTEMENT

www.slpj.fr

27 NOV. ⚡ 2 DÉC.
SUPERSALON
 DU LIVRE ET
 DE LA PRESSE
 JEUNESSE

SEINE-SAINT-DENIS
 MONTREUIL



Le Département
 de la Seine-Saint-Denis
 et **Vibrations**

ont le plaisir de vous offrir
 une entrée gratuite au Salon.

(1 visite/1 personne. Toute sortie est définitive)

Espace Paris-Est-Montreuil. 128, rue de Paris à Montreuil
Accès. Métro ligne 9/arrêt Robespierre (sortie 2, rue Barbès).
Bus 102/Arrêt Sorins.

Cette invitation est à découper et à présenter directement aux entrées du Salon,
 sans passer par les caisses : rue Étienne-Marcel.

L'entrée au Salon est gratuite pour les - de 18 ans, les demandeurs d'emploi, les
 personnes à mobilité réduite et leur accompagnateur, les bénéficiaires du RSA, et
 pour tous vendredi 29 novembre à partir de 16h30 (Nocturne).

HORAIRES ET PROGRAMME
www.slpj.fr

seine saint denis
 LE DÉPARTEMENT

www.seine-saint-denis.fr



SLPJ930002