

**Maison des Jeunes
du Plateau
Rapport d'activité
2011-2012**





Quête principale :

Rapport d'activité 2011-2012

Pour réussir ta quête « Année 2011-2012 », voici les différentes aventures que tu devras affronter tout au long de l'année...

La cantine :	_____	p.4
L'improvisation :	_____	p.5
Le local de musique :	_____	p.6
DND/GN :	_____	p.7
Les sorties :	_____	p.8
La CJS :	_____	p. 9
Les concertations :		
Régionales :	_____	p.10
Locales :	_____	p.11
Les instances démocratiques :		
Le Conseil d'administration :	_____	p.12
Le Comité jeunes :	_____	p.13
L'équipe de travail :	_____	p.14
La bâtisse :	_____	p.15
Le bilan financier :	_____	p.16
Conclusion :	_____	p.17
Les annexes :		
Orientation 2010-2011 :	_____	p.18
Orientation 2012-2013 :	_____	p.19



La Maison des Jeunes du Plateau

Personnage : Maison des jeunes du Plateau

Âge : 12 à 18 ans

Taille : Assez grande pour accueillir les jeunes du Plateau Mont-Royal.

Cheveux : Hirsutes et colorés.

Jets de sauvegarde :

Réflexe : La MDJ possède le réflexe de s'adapter aux besoins des jeunes.

Vigueur : La MDJ souhaite réaliser sa mission qui est de permettre aux jeunes de devenir des citoyens actifs, critiques et responsable avec vigueur.

Volonté : La MDJ a la volonté de s'impliquer dans sa communauté et de défendre les droits des jeunes.

Compétences :

- Désamorçage
- Détection
- Équilibre
- Perception auditive
- Premiers secours
- Acrobate
- Connaissances des réalités jeunesse

Langues parlées : Français, Anglais, Espagnol, Russe, Créole, Chinois et Arabe.

Vitesse de déplacement :

30 années d'animation et d'implication dans le quartier Plateau Mont-Royal.

Dons et sorts :

- Changement d'apparence
- Résistance
- Détection de magie
- Nuée de météorite
- Faire avec peu...

Équipement :

- Cuisine collective
- Local de musique
- Chambre noire et appareils photos numériques
- Ordinateurs et consoles de jeux
- Jeux de société



Quête secondaire : Cantine

Tu apprécies le concept des soupers-cantines parce qu'ils sont rassembleurs et qu'ils permettent aux jeunes de manger sainement et à moindre coût. Pour cela tu sais qu'il est important de favoriser l'utilisation de 3 légumes et que tu vas devoir trouver du financement.

Description

Ton budget est trop serré et ne permet pas de financer deux cantines par mois. Pour pallier à ce problème, tu peux brasser un dé de chance et un second de charisme. Tu obtiendras peut-être de l'aide extérieure. Les résultats de tes dés indiquent que tu vas recevoir 4 000 pièces d'or d'un généreux commerçant.

Une activité cantine s'organise sur plusieurs étapes :

- Trouver une idée de repas. Pour cela, brasse un dé d'imagination.
- Répartir les tâches de cuisine et de ménage puis les répartir entre les jeunes. Brasse un dé d'initiative.
- Réaliser chacune des tâches énoncées. Maintenant brasse un dé de volonté.

Fiche technique

Avec cette quête tu acquières :

Chance; +10

Diplomatie; +7

Imagination; +8

Initiative; +8

Volonté; +6



Quête secondaire : Équipe d'improvisation

Les Nains Provisateurs souhaitent, encore cette année participer, à une nouvelle quête. Lance un dé de bluff et rassemble les joueurs prêts à développer leurs talents d'improvisateurs.

Description

Brasse un jet d'art de la magie, tu décides d'engager un nouvel entraîneur pour animer l'équipe de jeunes nains malicieux. Brasse un dé de motivation et constate que le début de la saison commence en grande force. L'équipe participe avec enthousiasme au lancement de la LIMAJE (Ligue improvisation des Maisons des Jeunes de Montréal), aux pratiques et aux matchs avec d'autres Maisons des Jeunes.

Brasse un dé d'escamotage. Après quelques mois, tu constates que les membres de l'équipe ont moins d'intérêt à continuer l'activité. Brasse un dé de survie et tente, par plusieurs moyens, dont la promotion dans les écoles secondaires du quartier, de réanimer l'équipe dissoute...en vain. Tu choisis de remettre à l'année prochaine cette activité mais tu t'assures de connaître l'avis des nains sur leurs perceptions de l'année 2011-2012.

Fiche technique

Avec cette quête tu acquières :

Art de la magie; +7

Escamotage; +10

Survie; +4



Quête secondaire : Le Garage

Tu as comme objectif de permettre aux jeunes de développer leurs talents et leurs intérêts pour la musique.

Tu mets à leur disposition un local de musique. Malheureusement, tu manques de ressources et tu n'arrives pas à revamper le local comme tu l'avais souhaité. Les instruments nécessitent encore plusieurs réparations

Description

Tu brasses un dé de volonté. Tu t'aperçois que plusieurs jeunes te font part de leurs intérêts pour le local. Certains jeunes sont membres de groupes de musique et ils aimeraient pouvoir venir jammer à la MJP. Le local devrait être un outil de promotion puisqu'il attire à tous les mois de nouveaux jeunes. Les jeunes se mobilisent et organisent un autofinancement pour réparer le piano.

Tu brasses un jet de chance. Malheureusement avec peu de chance et malgré les demandes de financement que tu produis, tu n'arrives pas à obtenir les fonds nécessaires pour réparer les instruments et le local.

Tu brasses un dé de charisme. Lors de ton 30e anniversaire, le député de Mercier, Amir Kadhiri te propose de t'aider à réaliser ton projet de musique en développant des stratégies de financement et en te mettant en contact avec d'autres musiciens, magasins de musique et salles de spectacle.

Fiche technique

Avec cette quête tu acquières :

Volonté; +8

Charisme; +9

Connaissances; +9

Débrouillardise; +8



Quête secondaire : Jeu de rôle

Cette année tu as comme mission de mettre de l'avant les jeux de rôle et d'en faire découvrir aux jeunes les différentes formes. Brasse un jet d'intelligence et trouve de quelle façon tu pourrais les initier.

Description :

DND : Brasse un jet de volonté; tu constates que les jeunes sont très intéressés par le jeu de table Donjon & Dragon. Brasse maintenant un jet d'initiative et engage un maître de jeu qui viendra tous les lundis soirs faire jouer une quinzaine de jeunes. Effectue un jet de connaissance des sorts et transporte-les à l'époque médiévale affronter les créatures virulantes.

Live : Brasse un jet de bluff et développe avec la maison des jeunes l'Imagerie et la MDJ d'Anjou un jeu de Vampire-life. Brasse un jet de discrétion et permettra aux jeunes de développer leur créativité en incarnant des personnages diaboliques et assoiffés de sang. Brasse un jet de diplomatie et crée des liens avec d'autres jeunes.

Fiche technique :

Avec cette quête tu acquières :

Volonté : +7

Initiative : +15

Diplomatie : +15



Quête secondaire : Les sorties et autofinancements

Tu dois te promener à différents endroits, mais pour y arriver, tu dois avoir assez de pièces d'or

Description

C'est l'été et il fait très chaud. Brasse un dé de débrouillardise. Tu décides d'aller te baigner dans un réservoir d'eau dans le parc Jean Drapeau. Quelques semaines plus tard, tu réussis à te rendre dans un village amérindien où l'on peut y trouver de longs tubes où s'écoule de l'eau et où les gens ont beaucoup de plaisirs.

Les journées commencent à être plus froides, c'est l'automne. De bons fruits rouges poussent dans les arbres. Brasse un jet de connaissance de la nature. Tu sais que ce sont des pommes. Tu en cueilles beaucoup. De retour à la maison, tu fais des compotes et des tartes que tu vends sur le trottoir. Brasse un jet de charisme. Ta vente est un succès. En suite tu te rends dans un établissement complètement noir, on y voit absolument rien, mais tu y savoures tout de même un délicieux repas.

Tu as froid, c'est l'hiver. Tu t'installes dans un marché pour te réchauffer. Brasse un dé de charisme. Les gens sont très généreux et te donnent beaucoup de pièces d'or qui te permettent d'aller dans une expédition hivernale de 3 jours dans une contrée lointaine. Lors de ce séjour tu fraternises avec d'autres clans, tu fais de la raquette et des glissades sur tube.

La neige commence à fondre et les érables coulent, c'est le printemps. C'est le temps de se rendre dans une petite maison rustique où l'on y prépare de mets riches et sucrés. Grâce à ta connaissance des cultures, tu sais que c'est la cabane à sucre. Tu manges, tu dances, tu visites une petite ferme et tu te promènes dans un labyrinthe tout noir.

Fiche technique

Avec cette quête tu acquiers :

Artisanat; +8

Connaissances; +10

Charisme; +8



Quête secondaire : Coopérative jeunesse de services.

Pour une deuxième année, tu continues à faire preuve d'initiative et tu participes à la mise sur pied de la coopérative jeunesse de services de l'Est du Plateau. Tu élabores le projet en collaboration avec la Caisse Populaire de l'Est du Plateau, le CJE, le CSSS Jeanne-Mance et la CDEC.

Description

Brasse un dé de persuasion et visite les écoles Jeanne-Mance, Collège Jean-Eudes et St-Louis pour faire la promotion du projet pour l'été.

Brasse un dé de vigueur et accueille une vingtaine de jeunes intéressés lors de la séance d'information.

Brasse un jet de volonté celui-ci te permettra de maintenir la motivation au sein du groupe et de terminer le projet avec 15 jeunes impliqués.

Lance un jet d'acrobatie celui-ci te permettra de t'adapter aux jeunes de la CJS Jeunesse en feu et d'organiser des activités ludiques à travers les divers contrats de travail.

Agite un dé de connaissances et partage-les avec les jeunes coopérants tout au long de l'été.

Fiche technique :

Avec cette quête tu acquières :

Initiative; +10

Persuasion; +6

Vigueur ; +8

Volonté;+10

Acrobatie; +8

Connaissance;+12

La Concertation



Quête secondaire : Représentation régionale

Tu manques de points en charisme dû à ta vieille devanture et tes locaux un peu désuets. Heureusement, grâce à tes 30 points de sagesse, les autres organismes de la Ville veulent tout de même faire affaire avec toi.

Brasse un jet de diplomatie afin de poursuivre ta participation active au sein de plusieurs comités.

Description :

Tu fais partie du régional animateur du RMJQ, et tu participes dans le comité de vie associative à l'élaboration de quêtes spéciales avec d'autres membres du regroupement tels que le fameux camp d'hiver où il faut surmonter de nombreux défis dans les bois enneigés, ou encore affronter les effrayantes glissades d'eau du mois de juillet. De plus, tu es aussi sur le régional coordonateur, cette table où les grands druides prennent des décisions pour le bien commun. Le fait de siéger sur ces trois instances te donnent automatiquement 2000 points d'expérience.

Malheur! Le grand vizir Charest tente de contrecarrer l'entente entre son gouvernement et les organismes communautaires en remettant en question leur financement et leurs missions. Tu dois participer aux assemblées du RIOCM (regroupement intersectoriel des organismes communautaires de Montréal) et brasser un jet de connaissances politiques afin de bien défendre tes droits. Tes points en constitution te permettent en plus d'appuyer les étudiants en grève et de soutenir leur cause.

Fiche technique :

Avec cette quête tu acquies :

Intelligence : + 10

Initiative : + 7

Volonté : + 15



Quête secondaire: Implication dans la communauté

Tu sais que pour développer la connaissance de ton territoire, tu dois rencontrer les joueurs qui le définissent et prendre part, toi aussi, à son développement.

Description

Brasse un dé d'implication. Tu participes aux rencontres de la table de quartier CDC ASGP et tu assistes au lancement du document *Quartier verts actifs et en santé* qui fait la promotion du transport actif dans la communauté. En tant que membre du conseil d'administration de la CDC ASGP, tu t'impliques au sein du comité de planification stratégique qui a comme objectif d'établir un plan d'action pour les 5 prochaines années. Cette expérience te permettra d'acquérir des connaissances sur les enjeux de ton quartier et te permet de développer des liens avec les acteurs stratégiques de ta communauté.

Fiche technique

Avec cette quête tu acquières :

Implication; +7

Connaissance du territoire; +10

Les instances démocratiques



Quête secondaire : Le conseil d'administration

Tu rencontres un groupe de personnes. Ta connaissance des générations te permet de constater que ce groupe est composé de 6 adultes et 2 adolescents.

Description

Tu t'installes parmi eux. Tu vois un individu qui semble s'y connaître avec les chiffres. Trois autres individus semblent bien connaître la Maison des Jeunes et son fonctionnement, comme s'ils y avaient déjà travaillé ou l'avaient déjà fréquenté. Tu réalises assez rapidement que les deux plus jeunes sont membre et qu'ils fréquentent régulièrement les lieux. Celui qui parle tout le temps semble être à l'emploi de la MJP et finalement le dernier semble avoir un lien de parenté avec un membre de la MJP.

Tu brasses un jet de renseignement et tu comprends que ces personnes sont en train d'administrer la Maison des Jeunes, c'est le conseil d'administration. Tu constates également que le groupe de personnes est très engagé et qu'ils ont à cœur le bien-être des jeunes et de l'équipe de travail. D'ailleurs, le C.A. s'est rencontré tous les mois en ayant toujours Quorum. Ces gens sont toujours prêts à donner un coup de main, que ce soit dans la réalisation des prévisions budgétaires, en organisation d'événements ou pour participer à différentes rencontres servant à orienter la Maison des Jeunes et ses membres jeunes et adultes.

Fiche technique

Avec cette quête tu acquiers :

Implication; +6

Renseignements; +8

Connaissances; +9

Quête secondaire : Comité Jeunes



L'année passée, tu as mis en place une instance démocratique organisée et dirigée par les jeunes, leur permettant de représenter l'ensemble des jeunes. Néanmoins tu as remarqué que le comité jeune manquait de structure. Tu as donc décidé d'y remédier en définissant davantage les responsabilités du comité.

Description

Commence par brasser un dé de connaissance. Même si le résultat n'est pas excellent, cela te permet d'augmenter la prise de connaissance des responsabilités des jeunes élus. Néanmoins, les rencontres ne sont toujours pas fixées de manière régulière.

La reprise de l'année annonce un bel automne. Outre le temps plutôt chaud et ensoleillé qui régnera sur ta contrée, les jeunes récemment élus au comité semblent investis. Ils organisent auto-financement, parties et nuit blanche pour les jeunes et les animateurs, qui sont très satisfaits.

L'hiver tombe brutalement sur ta jolie contrée et affecte les élus qui, petit à petit, désertent le comité. Brasse un dé d'initiative pour trouver une alternative rapide. Tu mets en place de nouvelles élections. De nombreux jeunes sont intéressés pour occuper les postes vacants et c'est une bonne nouvelle. Brasse à nouveau un dé d'investissement pour connaître la motivation des nouvelles recrues. Le résultat est très bon.

Fiche technique

Avec cette quête tu acquières :

Investissement; +9

Connaissance; +13



Quête secondaire : l'équipe de travail

À ton arrivée, tu rencontres des personnes qui semblent être responsables des lieux.

Description

Brasse un jet d'intelligence. Tu sais que ces personnes sont celles en qui les jeunes peuvent se confier, c'est l'équipe d'animateur. Tu rencontres le troll David et l'halfeline Sophie. Ils travaillent à la Maison des Jeunes depuis plusieurs années. Ils sont à la recherche d'une nouvelle personne pour leur donner un coup de main à réaliser leur mission puisque l'elfe Karelle nous a quitté pour réaliser d'autres quêtes personnelles. C'est ainsi que l'elfe des mers Myriam s'est joint à l'équipe. Quelque mois s'écoulent et l'équipe de travail reçoit l'appel d'un autre elfe venu de très loin. Elle désirait faire un stage à la Maison des Jeunes. C'est ainsi que l'elfe des bois Anaëlle a rejoint la Maison des Jeunes. Cela est bien tombé puisque l'halfeline Sophie a dû réduire ses heures de travail puisqu'elle attend un bébé halfelin.

Brasse un jet de volonté. C'est avec beaucoup de persévérance que l'équipe d'animateur a su unir les caractéristiques spécifiques à leur race pour accomplir encore une fois, leur mission avec brio.

Fiche technique

Avec cette quête tu acquiers :

Intelligence; +8

Volonté; +9

La Bâtisse



Quête secondaire : La bâtisse

Tu arrives devant une grosse bâtisse grise et rouge, entourée de vitre et ornée de drapeaux jaunes et d'une grosse bannière mauve.

Description

Tu brasses un dé connaissances du milieu. Tu sais que tu es devant la Maison des Jeunes du Plateau. Tu entres et tu t'aperçois que le système d'alarme a été déclenché pour rien. Tu appelles donc la compagnie Protectron pour faire réparer le système d'alarme. Ton manque de point en décryptage étant plutôt faible, tu dois recommencer cette manœuvre à 3-4 reprises.

La première heure que tu passes dans le local, il ne se passe rien. À la deuxième heure par contre un combat amical se déploie près de toi et un projectile est propulsé dans la grande fenêtre. La fenêtre est brisée... Lance un jet d'assurance. Ouff!!! Tu es bien assurée, les réparations ne te couteront pas trop cher. Tu brasses un jet de connaissances des travaux. Tu réalises que plusieurs autres réparations devront être faites. Tu lances un jet d'estimation et tu réalises que tu n'as pas assez de pièces d'or pour les accomplir cette année.

Fiche technique

Avec cette quête tu acquiers :

Assurance; +8

Travaux manuels; +9

Connaissances; +10

Débrouillardise; +8



Répartition des écus :

Le Bilan financier

Tout au long de ta quête, tu as accumulé des écus, mais tu as aussi dépensé tes avoir pour mieux réussir tes missions... voici donc le bilan de tes acquis et de tes dépenses.

REVENUES	Réel	prévue	%	DÉPENSES (suite)	Réel	prévue	%
ADRL Santé et serv. sociaux Mtl-centre	105 922	105 922	100	Matériel d'activités	3 758	4 259	88
Fonds Jeunesse Québec	1 288	(1 288)	0	Activités	2 691	4 500	60
CSSS Jeanne-Mance	1 050	0		Connexion internet et réseau	591	581	102
Fonds étudiant solidarité travail du Québec	6 720	6 720	100	Frais transport participant-e-s	177	500	35
Ville de Montréal	20 000	20 000	100	Frais de représentation	146	300	49
Support à l'action bénévole	1 000	2 000	50	Frais déplacement du personnel	329 0	50	66
Dons	18 991	17 159	111	Publicité	362	600	60
Activités de financement	1 669	2 000	83	Cotisations	676	1400	48
Location	9 744	9 864	99	Formation du personnel	603	530	114
Programme Emploi été Canada	2 635	2 648	100	Total frais Activités	144 693	137 592	105
Rev. Intérêts	32	40	81	IMMEUBLE			
Autres revenus -	463	450		Entretien/réparation	2 263	3 500	65
Total des Revenus	168 227	168 091	100	Taxes foncières	1 496	1 689	89
				Assurances	4 663	4 825	97
				Total frais Immeuble	8 422	10 014	84
DÉPENSES	Réel	prévue	%	ADMINISTRATION			
ACTIVITÉS				Assurance administrateurs	2 666	2 400	111
Salaires	107 699	98 507	109	Honoraires professionnels	3 087	2 933	105
Bénéfices marginaux	11 924	9 560	125	Vérification comptable	2 022	2 011	101
Assurances collectives	5 239	2 787	188	Fournitures de bureau	1 445	1 500	96
C.S.S.T.	1 815	1 039	175	Frais réunion (vie associative)	1 064	570	187
Régime de retraite	1 950	1 074	182	Frais d'intérêts	149	120	124
Sous-total Salaires et charges sociales	128 627	112 967	114	Frais bancaires	181	175	104
Personnels occasionnels	1 870	5 000	37	Amortissements Matériel	1 221	1 221	100
Total Salaires	130 496	117 967	111	Divers	32		
Aménagement/Entretien des locaux	0	500	0	Total frais Administration	11 866	10 930	109
Téléphone	437	455	96	Total des Dépenses	164 981	158 536	104
Électricité	1 765	2 000	88	Excédent/Perte de l'exercice	3 246	9 555	34
Gaz métropolitain	2 660	3 500	76	Solde surplus cumulé	17 723	24 032	

La conclusion



Fin de la partie :

Te voilà maintenant rendu à la fin de ton parcours 2011-2012. Cette partie t'aura permis de développer de nombreuses aptitudes et talents. Prends part de ta nouvelle fiche de joueurs et remarque ton progrès. Merci à tous les joueurs qui t'auront, au fil de la partie, aidé à devenir ce que tu es. En espérant que la prochaine quête sera aussi amusante.

Compétences	Degré	Total
Chance	10	10
Diplomatie	7+15	22
Imagination	8	8
Initiative	8+15+10+7	40
Volonté	6+8+10+15	39
Charisme	9	9
Connaissance	9+12+9	30
Débrouillardise	9+8	17
Persuasion	6	6
Acrobatie	8	8
Intelligence	10	10
Implication	6+9+9	24
Renseignement	8+9	17
Connaissance	13+10+7	30
Assurance	8	8
Détection	6	6
Sagesse	10	10
Réflexion	8	8
Concentration	8	8
Travaux manuels	9	9
Vigueur	8+8	16

ANNEXES :

Les Orientations 2011-2012



Quête secondaire : Orientations 2011-2012

- *Consolider les instances démocratiques*
- *Consolider la fréquentation des jeunes*

Il y a un an, tu poursuivais deux quêtes. Il est temps de faire le bilan.

Description

La première de tes deux quêtes était de consolider tes instances démocratiques : le conseil d'administration et le comité jeunes. Tu espérais trouver une personne qui ait des habiletés en comptabilité. Brasse un jet de détection. Bien, tu as rencontré une personne qui t'offre ses services. Ton conseil d'administration compte alors un nouveau membre. Tu gagnes des points en connaissances. Tu avais aussi souhaité trouver un administrateur qui ait un grand réseau sur le Plateau pour faciliter ton intégration et ta visibilité, Brasse à nouveau un dé en renseignements. Malheureusement, tu ne trouves personne. La recherche t'a épuisé. Tu perds deux points en vigueur. Tu voulais que 2 jeunes soient élus pour siéger au C.A. et qu'un 3ème soit un substitut. Brasse un dé d'investissement. Tu as réussi à trouver deux jeunes motivés qui veulent s'impliquer, mais pas de substitut. Brasse un dé d'assiduité. C'est moyen. Les jeunes ont été assidus à l'automne mais leur participation a progressivement baissée. Pour ce qui était du comité jeunes, tu souhaitais élire 4 jeunes et 2 substituts. À nouveau, brasse un dé d'investissement. Tu as réussi à recruter 5 jeunes. Tous sont très impliqués dans le comité jeune. Brasse un dé d'assiduité. Ton score n'est pas bon et tu perds 3 points de vigueur. Ton comité jeune ne résiste pas et tu dois le reconstituer en cours d'année.

Ta deuxième quête était de consolider la fréquentation des jeunes. Pour cela, tu voulais mieux répondre aux besoins des jeunes, mettre en place un projet mobilisant et proposer de l'aide aux devoirs. Brasse un dé de renseignements. Tu gagnes des points et réussis à répondre aux attentes des jeunes. Brasse maintenant un dé de créativité. Tu as pu mettre en place un projet, en milieu d'année. Il s'agit des jeux de rôles grandeur nature. Cette idée a attiré une dizaine de jeunes. Pour ces deux bons premiers résultats, tu gagnes 5 points de popularité. Enfin, brasse un dé de renseignements et un second en diplomatie pour obtenir de l'aide de l'école. Malgré tous tes efforts, les jeunes sont trop rares à faire leurs devoirs quand ils sont à la maison des jeunes.

Les Orientations 2012-2013



Quête secondaire : Orientation 2012-2013.

- Renforcer l'identité de la Maison des jeunes du Plateau.

Une belle année vient de s'achever et tu souhaites cibler ta prochaine quête, celle qui te guidera pour l'année 2012-2013.

Description

Pour définir ta future quête, tu dois avant tout identifier le besoin le plus pressant. Brasse un dé de sagesse. Tu estimes que consolider tes infrastructures et les activités proposées permettraient de renforcer ton identité sur chacun des plans.

Tu vises quatre objectifs à atteindre pour réussir ta quête : développer un projet mobilisateur autour du local de musique; restaurer et réorienter l'utilisation du local d'informatique; revitaliser les installations livres et les infrastructures; mettre à jour la chartre des règlements.

Pour chaque objectif tu identifies les résultats que tu espères. Pour le premier : le local de musique sera restauré, il développera le sentiment d'appartenance des jeunes et les liens avec la communauté, pour le second : les ordinateurs serviront avant tout d'outil de travail et attirera de nouveaux jeunes. Le troisième objectif devra offrir une alternative aux outils électroniques, être à l'image des jeunes et renforcer le lien avec les animateurs. Enfin, le dernier objectif vise à maintenir les locaux en état et la chartre devra être élaborée par et avec les jeunes.

Pour atteindre ces quatre objectifs, des moyens doivent être mis en place. Brasse un dé de concentration, puis un second de réflexion. Tu te rends compte que de nombreux moyens peuvent être utilisés pour parvenir à ta quête. Les partenariats, la visibilité et la promotion, l'auto-financement, la restructuration, la rénovation des locaux, l'aide des jeunes et des membres du CA, sont autant d'outils.

Brasse un dé de vigueur. Repose-toi un peu d'abord.

Et puis, tu seras prête à te lancer vers de nouvelles aventures, gardant comme ligne de mire la nouvelle quête.