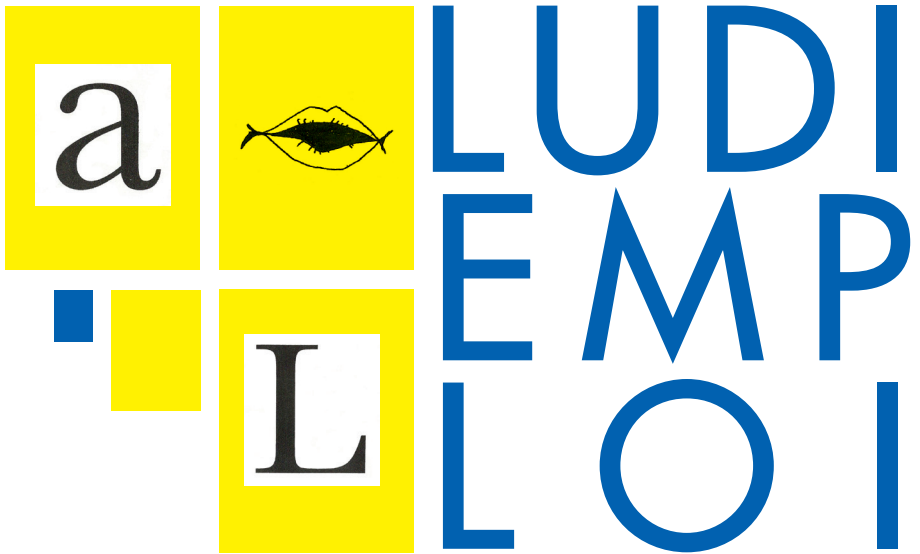
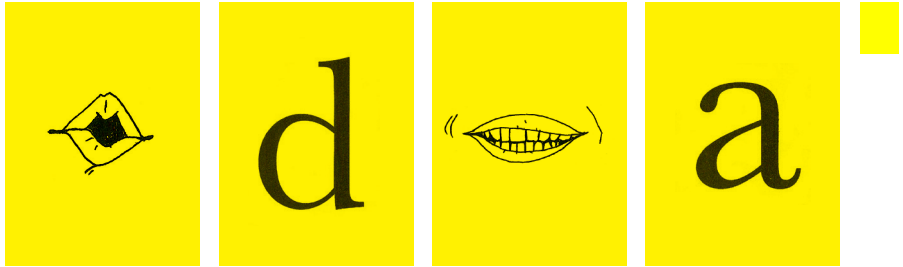


DASSYNE
& CIE



Contact > **Sophia Kaghat-Danane**
compagniedassyne@gmail.com
www.compagniedassyne.fr

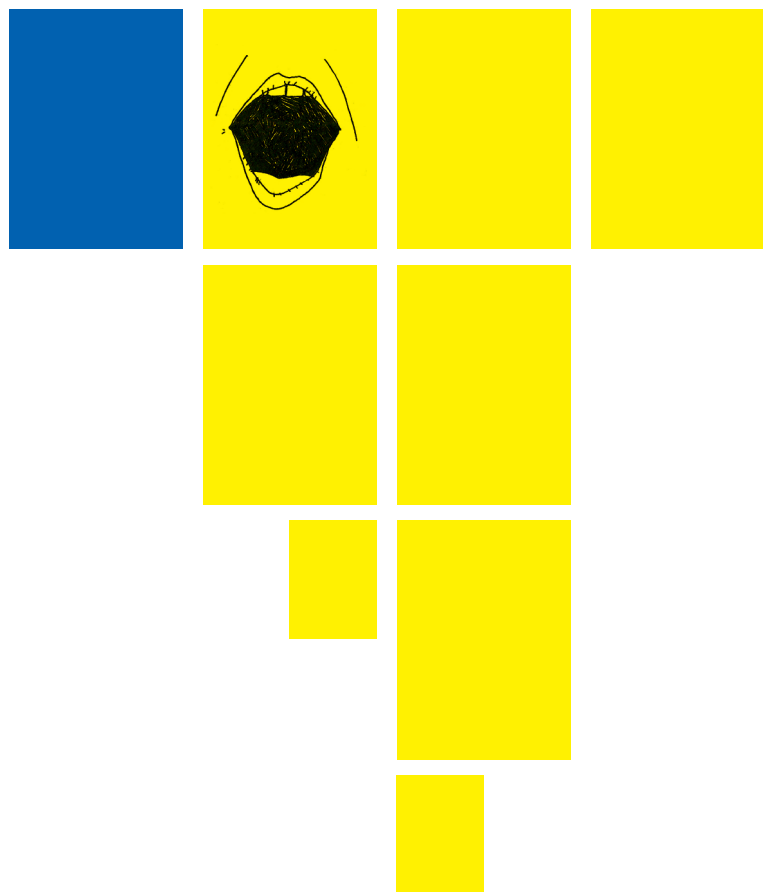
Atelier de jeu pour aide à la
recherche d'emploi



**SERVICE
CIVIQUE**

Une mission pour chacun
au service de tous

LUDI EMP LOI



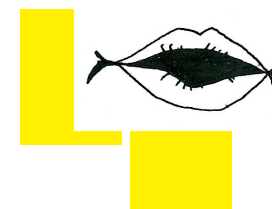
SOMMAIRE

LUDIEMPLOI

LE TERRITOIRE PARISIEN ET FRANCILIEN	p.4
OBJECTIFS DE L'ACTION	p.5
DESCRIPTION DE L'ACTION	p.6

LES STRUCTURES

PORTEUR DU PROJET LUDIEMPLOI	p.10
PARTENAIRES ACQUIS	p.14
PARTENAIRES EN COURS	p.15



LUDIEMPLOI

Le territoire parisien et francilien

12,5% des jeunes parisiens n'ont ni en emploi, ni études

LES BESOINS DU TERRITOIRE PARISIEN ET FRANCIEN

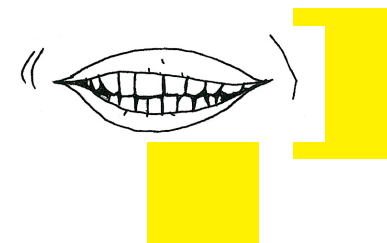
Le taux de chômage en France est alarmant, il concerne 10,2% de la population active (INSEE 2016) et presque 25% sont des jeunes. A Paris le taux est de 7,8% (INSEE 2016) et un peu moins de la moitié concerne des chômeurs de longue durée. Quant aux femmes, soit 53% de la population parisienne, elles sont moins diplômées que les hommes et leur taux d'activité reste inférieur à ces derniers. Il est souvent question de femmes monoparentales dont 36% de celles-ci vivent sous le seuil de bas revenus en 2013. Les institutions parisiennes remarquent un accroissement du nombre de bénéficiaires des minima sociaux à Paris (114 300 Parisiens en décembre 2015). Notons également que 38% des allocataires du RSA sont concentrés dans les trois arrondissements du Nord-Est parisien (18ème, 19ème, 20ème). En effet, comme le souligne le Plan Parisien de l'Insertion par l'Emploi (PPIE 2016-2020), ce sont dans ces territoires que l'on trouve les publics les plus fragiles. Les personnes les plus touchées sont tout particulièrement celles âgées de plus de 50 ans ainsi que les jeunes de 18 à 25 ans qui souffrent d'une non-insertion, 12,5% des jeunes parisiens étant ni en emploi, ni en étude. Par conséquent, comme le souligne le Plan Parisien de l'Insertion par l'Emploi ainsi que le contrat de la ville parisien (2015-2020), il y a une urgence à œuvrer en matière d'emploi, de formation et d'insertion professionnelle. Dans le cadre du PPIE, l'« accompagnement adapté et sans délai pour chaque personne » a été identifié comme un axe fort.

DIAGNOSTIC DES CENTRES SOCIAUX ET DES APPRENANTS

Les centres sociaux du 19ème, du 20ème ont constaté, de par la diversité de leurs participant-e-s qui arrivent de l'Afrique du Nord, d'Afrique subsaharienne (Mali, Sénégal et Côte d'Ivoire), et d'Asie (Chine, Pakistan, Vietnam) des besoins prioritaires pour leur insertion. Dans le 19ème arrondissement, la part des foyers vivant sous le seuil de pauvreté est beaucoup plus élevée qu'à l'échelle parisienne, soit 26% de

la population contre 11% à Paris. Il y a réel besoin en termes d'emploi, comme le relève les acteurs de terrain. Les espaces de proximité, les participant-e-s ainsi que les structures ayant un fort ancrage territorial comme les centres sociaux, ont remarqué le besoin d'espaces collectifs de renforcement de la confiance en soi et du pouvoir d'agir. En effet, lors de certaines de nos interventions, les participant-e-s ont exprimé le besoin d'espaces de ce type dans lequel ils peuvent prendre un temps pour se recentrer sur eux, et ainsi prendre conscience de leurs compétences. Ce temps nécessaire contribue alors à la résolution des problématiques présentant des freins à l'insertion sociale et professionnelle. La méthode non classique mais ludique qu'est la nôtre représente également un levier pour faire émerger les compétences des participant-e-s. Dans le cadre de l'axe 2 du Plan Parisien de l'Insertion par l'Emploi, selon la fiche-action 13, il s'agit d'améliorer la préparation à l'emploi, en travaillant sur les compétences comportementales et les codes de l'entreprise. Les besoins exprimés par les acteurs de terrain et par les participant-e-s correspondent aux missions de la fiche-action n°13 : « Construction de modules « collectifs » visant l'apprentissage des codes de l'entreprise [...] » et « S'assurer de la complémentarité des offres existantes entre les différentes structures d'accompagnement ». A ce propos, LUDIEMPLOI représente un outil complémentaire aux structures existantes.

Dans le 19ème arrondissement, la part des foyers vivant sous le seuil de pauvreté est beaucoup plus élevée que la moyenne parisienne



LUDIEMPLOI

Objectifs de l'action

- Permettre un complément ludique aux accompagnements techniques de recherche d'emploi.
- Faciliter la valorisation des compétences transférables grâce à des outils adaptés.
- Développer la confiance et l'estime de soi des participant-e-s, ainsi que des compétences relationnelles.
- Permettre aux personnes de s'inscrire ou de se réinscrire dans un parcours d'insertion par l'emploi.
- Utiliser les techniques ludiques comme leviers pour faire émerger les compétences.
- Lutter contre l'exclusion et Favoriser l'égalité Homme-femme.

LUDIEMPLOI a été créé autour de cinq objectifs principaux : Permettre un complément ludique aux accompagnements techniques de recherche d'emploi, développer la confiance et l'estime de soi des participants ainsi que développer des compétences relationnelles, faciliter la valorisation des compétences transférables grâce à des outils adaptés également en utilisant les techniques ludiques comme leviers pour faire émerger les compétences, et enfin permettre aux personnes de s'inscrire ou de se réinscrire dans un parcours d'insertion par l'emploi.

LUDIEMPLOI propose une formation adaptée pour les personnes présentant des freins à l'emploi grâce à la transmission des connaissances via le jeu. Les participants doivent être acteurs de leur recherche d'emploi. La formation se veut donc la moins descendante possible. Le jeu, tout en transmettant des connaissances et des compétences, participe à la création d'une atmosphère de travail positive et est facile d'accès. Les participants se trouvent rapidement en situation de réussite ce qui entretient leur motivation. En effet, ces constats ont déjà été réalisés lors des ateliers sociolinguistiques de notre action LUDILANGUE.

Lutter contre l'illettrisme et l'exclusion à travers des propositions ludiques et artistiques.

LUDIEMPLOI

Description de l'action

LUDIEMPLOI est un complément ludique pour la recherche d'emploi. Il est orienté autour de la valorisation des compétences transférables et de l'utilisation de plateformes numériques (Pôle emploi, CAF, AMELI, formulaires en ligne). L'action consiste à animer un maximum de 72 séances de deux heures, à raison de deux types d'ateliers pour deux types de bénéficiaires par semaine. Le nombre de séquences peut être adapté en fonction des besoins et des problématiques environnantes des habitant-e-s.

Dans un premier temps, il permet d'identifier des aptitudes personnelles transposables d'un milieu d'activité à un autre. Cette méthode facilite la construction d'un argumentaire (prenons l'exemple d'une femme au foyer qui doit gérer du temps : son aptitude transposable est de maximiser des tâches en peu de temps). Cette étape de connaissance de soi est indispensable pour consolider des compétences qui ne sont pas sanctionnées par un diplôme.

La seconde étape est dédiée à la rédaction de CV et de lettre de motivation avec des objectifs linguistiques précis (communication écrite). Pour rendre accessible l'utilisation des plateformes numériques (Pôle emploi, CAF, AMELI, les formulaires en ligne), nous utiliserons des jeux pour découvrir et maîtriser l'outil informatique.

Enfin, le troisième temps permet de favoriser la communication orale par des jeux de rôles ludiques et des mises en situation professionnelle. L'approche de l'apprentissage ludique renforce le travail de classification, d'organisation du temps et de l'espace, la maîtrise de la logique pour résoudre des problèmes.

Pour illustrer notre propos, voici quelques exemples de jeu de la fiche pédagogique : « *Situation de travail - Imitation d'une tâche* ».

- **Jeu individuel élaboré : « Je suis comme je suis »**
Objectifs : Développer l'imagination, avoir un regard différent sur soi.

Un complément ludique à la recherche de l'emploi

LUDIEMPLOI

Description de l'action



Dans un premier temps, il s'agit dans ce jeu de pouvoir faire une présentation de soi-même en suivant un canevas :

- Nom, prénom,
- Age, profession ou activité,
- Goûts et passions
- Une qualité et un défaut.

La difficulté consiste à tout inventer en faisant croire que c'est la vérité.

L'idée est de travailler avec autant de conviction et d'assurance que possible et en regardant bien le public.

Dans un second temps, la deuxième partie du jeu consiste à rétablir la vérité et à effectuer une vraie présentation de soi-même.

Etre vigilant que la fausse présentation soit suffisamment éloignée de la vraie présentation.

Voici un exemple de jeu collectif élaboré :

Degré 1 - Imitation (40 mm) – Chronomètre et tableau

Développer la communication, l'analyse et la motivation des apprenant-e-s

Faire deux équipes : écrire sur le tableau « Exécuter une tâche » – Chaque équipe doit trouver 7 tâches à exécuter dans le contexte professionnel - Elles désignent un écrivain et une personne qui va au tableau – 5 mm de concertation puis une personne qui écrit au tableau. L'équipe qui gagne en premier, à un point d'avance.

Faire deux équipes : écrire sur le tableau « Exécuter une tâche » – Chaque équipe doit trouver 7 tâches à exécuter dans le contexte personnel - Elles désignent un écrivain et une personne qui va au tableau – 5 mm de concertation puis une personne qui écrit au tableau. L'équipe qui gagne en premier, à un point d'avance.

Faire deux équipes : écrire sur le tableau « Comprendre une consigne » – Chaque équipe doit trouver 7 tâches à exécuter dans le contexte professionnel - Elles désignent un écrivain et une personne qui va au tableau – 5 mm de concertation puis une personne qui écrit au tableau. L'équipe qui

gagne en premier, à un point d'avance.

Faire deux équipes : écrire sur le tableau « Comprendre une consigne » – Chaque équipe doit trouver 7 tâches à exécuter dans le contexte Personnel - Elles désignent un écrivain et une personne qui va au tableau – 5 mm de concertation puis une personne qui écrit au tableau. L'équipe qui gagne en premier, à un point d'avance.

LUDI-EMPLOI permet de développer l'expression, la communication, le sens de l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que l'analyse et la synthèse. Nous nous proposons d'animer deux types d'actions adaptées à deux types de publics, sachant qu'une action type s'étale sur 36 séances de 2 heures dans des centres sociaux, des missions locales et des Espaces parisiens pour l'Insertion partenaires de l'action.

Résultats

Résultats quantitatifs :

- Nombre de séances réalisées (Programme et fiche de séance)
- Nombre de personnes qui participent de manière assidue (Feuilles d'émargement)
- Nombre de personnes qui améliorent leurs compétences à l'oral et à l'écrit

Résultats qualitatifs :

- Efficacité des jeux, (Bilan de séance)
- Atteindre les compétences à l'oral et à l'écrit des objectifs demandés (exemples) :
- Valoriser ses aptitudes personnelles (80 %) et Identifier ses aptitudes transférables (80%) etc...
- Connaître le vocabulaire, les verbes d'actions d'une lettre de motivation et d'un CV (70 %)
- Savoir utiliser les plateformes en ligne (ex: remplir un formulaire) pour la recherche d'un emploi (70%)
- Conduire un entretien d'embauche avec un argumentaire fondé sur de réelles aptitudes (80 %)
- Fédérer autour d'une activité collective (80 %)
- Maîtrise des codes d'une situation de travail (80%)

Public bénéficiaire

- Femmes et Hommes de plus de 50 ans en recherche

d'emploi, habitants dans le 18ème, 19ème ou 20ème arrondissement de Paris

- Jeunes de 18 à 25 ans en recherche d'emploi, résidents du 18ème, 19ème ou 20ème arrondissement de Paris.

- Deux types de publics : personnes en situation d'illettrisme et personnes en situation de précarité et éloignées de l'emploi.

- Deux types d'ateliers. Nous adaptons l'atelier en fonction du niveau des personnes concernées (A.1, A.2, B1, B2).

- Atelier de six à 12 personnes.

Moyens mis en œuvre

La compagnie Dassyne met à disposition le contenu pédagogique (dont l'ingénierie, la conception, la création et la production ont été effectuées au sein de l'association), les moyens de la communication et la coordination opérationnelle du projet. Les structures partenaires qui nous reçoivent mettent à disposition une salle et effectue l'information auprès des participant-e-s, leur inscription ou recrutement.

Moyens matériels :

- Matériels ludiques : Cartes, dés, balles, figurines, perruques, accessoires.
- Jeux de sociétés FLE, caméra et rétroprojecteur.

- Salle

Moyens humains :

- Une formatrice en atelier de jeu pour l'apprentissage du français et la recherche d'emploi
- Un-e volontaire en service civique
- Une psychologue du travail interviendra toutes les trois semaines. Elle travaillera d'une manière plus approfondie avec les participant-e-s, autour de leurs problématiques récurrentes.

Les structures

Porteur du projet Ludiemploi

Valoriser la diversité culturelle comme “héritage commun de l’humanité”, est le socle fondateur de **Dassyne**. “Ludiemploi”, “éMOTions”, “Romainville des mondes”, “écritures nomades”, et “Dihya” interrogent sous différents aspects, la place de la langue maternelle et celle de la langue d’adoption face à la migration, aux chocs des générations. Quel regard peut-on apporter à la transmission ? Que signifie transmettre de nos jours ? En quoi cela influe sur l’identité ? Ces interrogations ont construit l’action culturelle et le propos artistique de Dassyne.

Différentes approches ont été mises en œuvre pour créer des ponts entre les générations, favoriser la mixité et le lien social, dédramatiser l’apprentissage du français, valoriser le patrimoine culturel et linguistique, organiser des moments conviviaux et informels, se saisir de son histoire individuelle pour mieux appréhender l’histoire collective. **Le but étant d’amorcer une réflexion sur sa propre identité.** De s’interroger sur les mouvements de va et vient de la migration. Comment les enfants de deuxième génération parviennent-ils à gérer cette identité, enrichie par deux langues, deux horizons distincts ? Une question fondamentale qui permet d’interroger, leur véritable histoire, leur mémoire qui d’une génération à une autre peut parfois tomber dans l’oubli.

La création artistique pose ces différentes problématiques par le biais de l’esthétisme et de la médiation culturelle. L’expression de l’art est toujours accompagnée d’un support pédagogique, pour approfondir la réflexion. Ce qui amène des publics éloignés à se rencontrer, à débattre, à créer. Dihya est une métaphore de toutes ces interrogations. Par le prisme de l’art et du bilinguisme, elle interroge sur la transmission et l’identité.

Un questionnement sur la transmission et l’identité

Vu le contexte actuel, il est plus que nécessaire d’entamer un travail de fond dans les rencontres inter-culturelles. Ré-impulser la curiosité de l’autre, s’intéresser à la différence, construire des liens, des espaces de parole, valoriser le patrimoine culturel, lutter contre les discriminations est une

responsabilité commune à tous, pour amorcer un dialogue dans le respect des individualités de chacun.

LUDILANGUE

L’action consiste à animer des ateliers sociolinguistiques pour des apprenant-e-s de niveau A1, A2 et B1. Une thématique et des sous-compétences sont définies pour chaque séance. Des objectifs de communication (orale et écrite) sont également déterminés. Les séquences pédagogiques sont construites à partir de jeux de société, jeux de rôle, jeux de cartes sur des thématiques de la vie quotidienne. Les apprenant-e-s doivent mobiliser des connaissances en grammaire, en conjugaison, en orthographe, en phonétique, en conversation orale pour participer à ces propositions ludiques. LUDILANGUE mêle jeu, théâtre et écriture. Le jeu comme vecteur d’apprentissage est né d’une réflexion sur les méthodes pédagogiques utilisées pour enseigner le français. Le jeu permet l’assimilation de compétences fondamentales, théoriques ou cognitives, tout en dédramatisant l’erreur et en cultivant la motivation des apprenant-e-s. Le théâtre permet la compréhension de situations indirectes de connaissances. Il développe la communication, favorise la confiance en soi et le respect entre apprenant-e-s. L’écriture est un moyen privilégié d’expression et contribue à développer l’estime de soi grâce à une production durable et valorisante.

LUDILANGUE mêle jeu, théâtre et écriture

éMOTions :

“éMOTions” est une proposition d’écriture à partir de 10 mots choisis par l’OPALE (Organismes francophones de politique et d’aménagement linguistiques). Les productions sont ensuite mises en scène dans des petites formes théâtrales et musicales. Elles peuvent être jouées dans un bus.

“éMOTions” explore la richesse de la langue française. La contrainte du mot permet d’explorer et de jouer avec les définitions dans sa langue maternelle et en français. Cet atelier s’oriente autour de la traduction, du détournement et de la symbolique des mots. Les participants peuvent s’approprier et jouer avec les langues. La valorisation de leur production par des formes théâtrales et musicales sont aussi

Les structures

Porteur du projet Ludiemploi

Une envie d'écrire un désir d'expérience un besoin de partage

une façon d'interroger l'espace public sur cette articulation langue maternelle, francophonie, jeu, je et nous !

Atelier écritures nomades :

"Écritures nomades" est un atelier itinérant alliant un repas, la visite d'un lieu et la production de textes libres.

L'objectif est de permettre un temps convivial autour du partage d'un repas, puis la déambulation dans un espace (musée, exposition...) chargé d'une histoire commune. Ce moment particulier favorise la libération de la parole, les échanges informels et l'établissement des liens géographiques et sociaux autour de l'écriture. C'est aussi le moment pour certaines femmes de se retrouver et d'accorder un temps pour exprimer leur sensibilité. Cette parole est ensuite mise en forme, par le biais de l'écriture, dans différentes langues. Le choix d'écrire dans l'une ou l'autre langue, permettent de faciliter l'expression du ressenti, les subtilités des émotions et du vécu étant parfois difficiles à dire dans une langue d'adoption. Ces ateliers ont permis d'initier des discussions entre les participantes autour de l'héritage familial, de la migration, de la transmission intergénérationnelle.

Dihya :

C'est une pièce de théâtre bilingue, qui interroge les thèmes de la transmission et de l'identité.

« Après le décès de son père, Amandine retourne dans la maison familiale pour débarrasser les affaires du défunt. En se confrontant aux souvenirs des objets du passé, elle replonge malgré elle dans les méandres de son histoire familiale, ses ruptures et ses tabous, un chemin plein de surprises et de poésie qui lui permettra peut-être de se réconcilier avec elle-même ? »

La pièce, écrite en français et en kabyle, est portée par ce double regard. "Dihya" se trouve dans la problématique de l'identité et de la transmission. À laquelle la question des langues est intrinsèquement liée et constitue la trame de fond de la pièce. Le bilinguisme franco-berbère y est envisagé comme un moyen de mettre en avant la richesse du métissage, de valoriser et préserver les transmissions, quelles

qu'elles soient. Comment dès lors, les enfants de deuxième génération, nés en France de parents berbérophones parviennent-ils à gérer cette identité, enrichie par deux langues, deux horizons distincts ? Comment peut-on les valoriser, pour restituer à chacune leur unicité, leur individualité aux multiples appartenances ? Face à ces enjeux, le projet Dihya, explore ces interrogations au théâtre.

La musique, composée et interprétée par Valentine Jé, flûtiste et Taoufik Azibi, mandoliniste, tient une place importante dans l'intrigue de Dihya. Elle est nourrie de diverses influences, allant du berbère au jazz en passant par le châabi et la musique kabyle.

Romainville des mondes :

Le projet "Romainville des mondes" vise à valoriser la diversité du territoire de la commune de Romainville en mettant en avant le parcours des habitants et la richesse des apports culturels issus de l'immigration. Ce projet peut s'adapter à chaque ville pour valoriser l'identité d'un territoire.

Comparer et compiler les histoires d'exil c'est s'inscrire dans une histoire plus large. C'est permettre aux jeunes de se saisir de leur histoire individuelle pour mieux appréhender une histoire collective, c'est transmettre une histoire familiale nécessaire à la construction identitaire et l'intégration sociale. Elle permet également de valoriser l'appartenance à la ville de Romainville et à la construction collective d'une identité territoriale. Tous ces témoignages permettent d'amorcer un dialogue entre les générations et autour de la migration.

Une pièce de théâtre franco-kabyle qui interroge les thèmes de la transmission et de l'identité

Les structures

Partenaires acquis



Centre Social et Culturel Danube

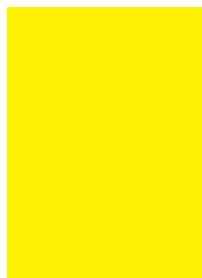
Le centre social et culturel Danube

Le centre socioculturel Danube a ouvert des permanences d'accueil pour les habitants du quartier, des cours d'alphabétisation, ainsi qu'un accompagnement à la scolarité et différents ateliers (sociolinguistiques, informatique, etc.). Ce centre propose aussi des actions d'animation telles que la participation aux fêtes de quartier.



Le centre social La 20e chaise

Le centre La 20ème chaise est un véritable lieu de vie pour les habitants du quartier du Père Lachaise. Destiné à un public autant familial qu'adulte, il propose toutes sortes d'ateliers pratiques : les ateliers cuisine, lecture/écriture, la gymnastique, du Yoga, du Français Langue Étrangère, de l'accompagnement scolaire, de l'informatique mais aussi des repas solidaires et un Accueil enfance. En partenariat avec des associations, le centre organise des journées thématiques telles que la « Journée équatorienne » ayant eu lieu en 2015..



Les structures

Partenaires en cours

La Mission locale

La Mission locale est un service d'accompagnement des jeunes de 18 à 25 ans dans leur recherche d'emploi. Cette structure d'accompagnement permet un lien entre l'offre existante et la demande en termes d'emploi, identifiant les besoins du marché et proposant un accompagnement individuel en faisant un point sur les compétences du jeune demandeur d'emploi. La recherche d'emploi est appréhendée dans son aspect numérique, les jeunes sont aidés dans leurs démarches administratives en ligne. LUDIEMPLOI se propose d'être un complément à ce type de structures existantes, notamment dans une démarche de partenariat avec les missions locales du 18ème, du 19ème et 20ème arrondissement de Paris, dont le public des ateliers sera notamment issu.



Les Espaces parisiens pour l'Insertion (EPI)

Les Espaces parisiens pour l'Insertion sont des services d'aide à la recherche d'emploi pour demandeurs et allocataires parisiens du RSA. Ce service permet la mise en place et le suivi du parcours d'insertion des personnes concernées accompagnées par des travailleurs sociaux, des conseillers Pôle emploi ou encore par des agents d'insertion. Ces espaces proposent de nombreux services tels qu'un accès à la presse et aux annonces Pôle emploi ou encore des ateliers de recherche d'emploi. Dans le cadre de LUDIEMPLOI, un partenariat avec les EPI du 18ème, 19ème et 20ème arrondissement est envisagé.

Pôle emploi

Pôle emploi est l'acteur principal du marché de l'emploi en France. Cette structure permet de faire le lien entre les demandeurs d'emploi et les entreprises recruteuses. Dans le cadre de sa mission de service public, cette structure offre un service d'orientation, d'accueil, d'information et d'accompagnement aux personnes en recherche d'emploi et conseille également les entreprises dans leur recrutement. Selon une volonté de favorisation de l'accès et du retour à l'emploi, Pôle emploi noue de nombreux partenariats, notamment avec les missions locales et le monde associatif. LUDIEMPLOI est un outil complémentaire de ce type de structure d'accompagnement telle que Pôle emploi, pour aider les parisiens à trouver un emploi.





a

d

L



Contact > Sophia Kaghat-Danane

Coordinatrice linguistique

Tél. 06 66 02 60 54

compagniedassync@gmail.com

www.compagniedassync.fr

DASSYNE
& CIE

The logo consists of the text 'DASSYNE & CIE' in a sans-serif font. Below the text are three stylized shapes: a blue triangle pointing right, a yellow triangle pointing left, and a blue triangle pointing right, all overlapping.