



BILAN 2024
Projet « Horizon 2024 »
A la découverte des métiers du monde sportif

Etape de Création et animation d'un outil de sensibilisation sport et emploi





Projet Horizon 2024 :

A la découverte des métiers du monde sportif

Bilan Chiffré 2023-2024 :

- **11 anciens stagiaires impliqués sur les phases de réflexion, conception et/ou fabrication des outils de sensibilisation sport/emploi** habitant Ivry-sur-Seine, Choisy-le-Roi, Vitry-sur-Seine, Orly ou une autre ville du GOSB.
De 17 à 60 ans dont **56% ont moins de 26 ans, 36% sont des femmes**
64% habitent les QPV ou quartiers en veille de Seine-Amont
- **4 réunions de réflexions collectives en 2023** auront réuni en tout **29 participants** : partenaires de l'insertion, partenaires sportifs, partenaires institutionnels, anciens stagiaires, structures de l'ESS, et auront permis d'aboutir à une **forme de valorisation et de restitution du projet** : la mallette à outils sport/emploi et notamment la création d'un jeu de plateau.
- **7 structures sportives, artistiques ou sociales** du territoire, impliquées dans la démarche plus approfondie de réflexion pour la construction de cette mallette ludique abordant sport et emploi : US Ivry Handball, US Ivry Omnisport, UFOLEP 94, Mission locale LOCVA d'Orly, PLIE COV (Choisy-Orly), PRIJ de Vitry-sur-Seine et Med Arcade la Recyclerie du Jeu Vidéo (basée à Vitry-sur-Seine)
- **3 Ateliers de création d'outils** à intégrer à la mallette, menées par l'équipe projet au bureau de l'association et **4 ateliers de fabrication du jeu de plateau Olympik'Jobs** coordonnées par Med'Arcade au sein du tiers-lieu du CRAPO à Vitry-sur-Seine entre janvier et avril 2024
- **2 temps présentations du prototype du jeu Olympik'Jobs** auprès de partenaires de l'insertion (une réunion avec l'équipe du PLIE COV + à l'occasion de l'anniversaire de la Cité des Métiers) - **10 professionnels + 8 femmes en recherche d'emploi touchés.**
- **2 Restitutions** au réseau partenarial de Cultures du Cœur à l'occasion de la rencontre départementale Cultures du Cœur (juillet) et du Forum Culture de l'association (octobre).
- **4 interventions et testing du prototype** : Auprès de groupes de jeunes du CEJ de la Mission locale OCVA + UEMO (PJJ) + Mission locale Plaine Centrale avec la participation aux journées de l'égalité des chances, en juin, juillet et novembre 2024 - **28 jeunes touchés**
- **En tout, 36 personnes (hors anciens stagiaires et professionnels) ont pu découvrir le jeu Olympik'Jobs et ont été impliquées dans sa réadaptation :**
 - 5 ont 16-17 ans
 - 23 ont 18-25 ans
 - 8 ont plus de 26 ansDont 57% sont des femmes



Comment se sont organisées les étapes de conception et de fabrication :

La phase préparatoire : co-constructions et réflexion collective pour l'étape finale

Une phase de réflexion collective assez large, composée de 4 réunions a commencée dès 2023 et sur toute l'année 2024. Ces réunions réalisées tour à tour, au bureau de l'association à Vitry-sur-Seine, en visioconférence ou au Gymnase Auguste Delaune de l'US Ivry Handball auront permis de cibler la forme et le fond de la dernière étape de valorisation du projet Horizon 2024.

Ces réunions nécessaires dans le processus de co-construction du projet ont réussi à réunir différents acteurs engagés dans le projet depuis son lancement en 2022 : partenaires de l'insertion, partenaires sportifs, partenaires institutionnels, anciens stagiaires, structure ESS.

Une liste d'objectifs à atteindre lors de cette dernière étape est ainsi ressortie de ces réunions :

- Valoriser la dynamique partenariale
- Valoriser l'information recueillie lors des stages
- Donner de la visibilité aux métiers/pros rencontrés lors des stages
- Impliquer les anciens stagiaires et les partenaires
- Toucher le plus grand nombre
- Travailler à l'orientation et à l'insertion professionnelles des personnes

Un cahier des charges en est également ressorti, afin d'orienter la forme de cette valorisation : être **IMMERSIF, LUDIQUÉ, ESSAIMABLE**.

A partir de ces réunions nous avons donc choisi de nous orienter plutôt vers la création collective **d'un kit d'outils ludiques utilisant le sport pour travailler l'insertion professionnelle**, avec en ligne de mire **un événement présentant aux réseaux** les différents outils créés.

C'est aussi à partir de ces réunions et d'échanges préalables avec des travailleurs sociaux que les objectifs sociaux nécessaires à l'insertion professionnelle ont été identifiés pour délimiter les outils à créer :

- **La découverte de soi (gestion des émotions, prise de confiance en soi, posture...)**
- **La découverte-métier/ l'ouverture du champ des possibles professionnels**
- **Le collectif/la communication/l'expressivité**
- **La valorisation des différences**

Après avoir listé collectivement un certain nombre d'outils permettant d'une manière ou d'une autre d'aborder un de ces objectifs il a été convenu que la création d'un outil global pouvait être pertinent, en s'appuyant sur l'exemple du jeu de société *Par Ici la Sortie*, créée par l'association il y a une dizaine d'années et permettant une approche initiale de la sortie culturelle. Nous avons ainsi collectivement voté pour la création d'un jeu de plateau pouvant tout à la fois travailler la découverte métier, la découverte de soi, le collectif et la valorisation des différences de chacun.e.

Toutefois, afin de compléter l'approche d'un jeu de plateau, l'association a également choisi de créer tout un panel d'outils permettant de travailler l'insertion professionnelle par la découverte des métiers du sport : une exposition sous forme de kakémonos des professionnels du sport rencontrés, des livrets d'informations métiers, des outils d'animation et d'orientation pouvant être utilisés avant ou après une partie de jeu.

La conception et la fabrication des outils : les ateliers avec les stagiaires

Dès janvier 2024, l'équipe projet en lien avec la recyclerie du jeu vidéo M.E.D Arcade a **proposé 7 ateliers de création des outils ludiques** aux anciens stagiaires du projet :

- **Atelier de création** portrait chinois sportif et test de personnalité - le 24 janvier
- **Atelier testing jeu** Cluedo (pour tester la mécanique de jeu du futur prototype) - le 14 février
- **Atelier avec l'UFOLEP** de création de défis sportifs - le 26 février
- **4 ateliers avec M.E.D Arcade**, au sein du CRAPO, tiers-lieu culturel et artistique autour du réemploi pour la création du jeu de plateau : testing de la pré-maquette, création des cartes et de la boîte de jeu, brainstorming pour la création d'un titre et l'illustration de la boîte, retours collectifs sur la mécanique de jeu et du contenu - les 9, 10 et 24, 25 avril

Sur tous ces temps de réflexion et de fabrication nous avons réussi à mobiliser **11 anciens stagiaires** des stages Horizon 2024. Dont **6 d'entre eux sont revenus sur plusieurs rendez-vous** et ont été de vraies forces de propositions. Cette étape de participation à la création d'un jeu aura permis de travailler auprès d'eux **sur plusieurs objectifs : confiance en soi, créativité, travail en collectif, prise de parole en public.**



Ça m'a permis de travailler en groupe et sur un projet auquel j'aurais pas cru pouvoir être utile. La première fois qu'on me l'a proposé je me suis pas dit que j'aurais pu donner des idées et quand je vois le résultat je suis contente et fière d'avoir participé.

Je suis hyper fier du résultat.

Ça m'a apporté des idées, par rapport à la fabrication d'un jeu. Je savais pas comment un jeu ça se crée, c'est un travail collectif, avec les idées de chaque personne.

Le contenu du jeu :

- Le synopsis immersif et actuel pour toucher le plus grand nombre :** Les joueurs incarnent une équipe de professionnel·les travaillant sur la gestion des équipements sportifs et des établissements culturels en vue des Jeux Olympiques 2024. L'objectif est d'assurer que tout soit prêt pour la cérémonie d'ouverture le 26 juillet 2024. En collaboration, les joueurs devront résoudre des crises, accomplir des événements et se former pour réussir cette mission avant la date limite.
- Valoriser les informations, professions découvertes lors des stages et donner de la visibilité à ces métiers : 9 métiers sont présents dans le jeu** dont presque tous ont été rencontrés lors des stages de découverte 2022/2023 (excepté la régisseuse événementielle) : Animateur sportif / Agent d'accueil et de caisse / Technicien de surface / Régisseur événementiel / Palefrenier / Maître-nageur / Gardien d'équipements sportifs / Agent espaces verts / Agent de sureté et de prévention.

<p>Fiche personnage : Besma</p>  <p>AGENT D'ACCUEIL ET DE CAISSE</p> <p>Missions : En tant qu'agent d'accueil et de caisse, je dois accueillir et orienter les visiteurs, savoir les renseigner sur les événements, contrôler l'accès aux lieux (billetterie, caisse, badges, droits d'accès...) et assurer des ventes de billets. Je peux également être amenée à m'occuper du vestiaire.</p> <p>Formations : J'ai obtenu mon BAC pro Métiers de l'accueil en 3 ans après le collège.</p> <p>Compétences : J'ai acquis des compétences SOCIALES et MÉTHODIQUES.</p> <p>Qualités : Au quotidien, j'ai un bon sens du relationnel et je suis patiente.</p> <p style="text-align: center;">Je commence la partie à la PATINOIRE.</p>	<p>Fiche personnage : Paul</p>  <p>ANIMATEUR SPORTIF</p> <p>Missions : En tant qu'animateur sportif, je suis chargé de la conception, de l'animation et de l'encadrement de diverses activités sportives et physiques. Je suis spécialisé en basket-ball, mais j'ai pratiqué de nombreux sports lors de ma formation. Je m'adresse à des publics de tout âge et niveaux, en individuel ou en groupe.</p> <p>Formations : J'ai obtenu en 2 ans, après le BAC, un BPJEP5 mention basket-ball.</p> <p>Compétences : J'ai acquis des compétences PHYSIQUES et PÉDAGOGIQUES.</p> <p>Qualités : Au quotidien, je suis sportif, patient et je sais m'adapter.</p> <p style="text-align: center;">Je commence la partie au GYMNASSE.</p>
--	---

- Valoriser le territoire d'action du projet et la dynamique partenariale :** le plateau de jeu créé dessine la cartographie d'un territoire élargi qui reprend des infrastructures sportives et culturelles avec lesquelles l'association a pu collaborer sur le projet sur les villes d'Orly, Choisy-le-Roi, Ivry-sur-Seine et Vitry-sur-Seine.



Les différentes cartes présentes dans le jeu obligent les joueurs à travailler de manière méthodique, organisée et en équipe :

- **Les Cartes Formation** reproduisent la nécessité d'acquérir les compétences afin de pouvoir répondre au mieux aux enjeux du monde de l'emploi. Pour se former il faut ainsi se rendre à France Travail ou à la Mission locale placés sur différents quartiers sur le plateau.
- **Les Cartes Crises et Evénements** obligent à gérer les imprévus en équipe et en urgence, et ainsi à prioriser. Elles ne peuvent être résolues que si les joueurs ont les compétences nécessaires pour les résoudre.
- **Les Cartes Bonus et Qualité** vont permettre d'aborder la question des savoir-être et vont pour certaines, questionner les joueurs sur les bonnes réactions à avoir face à des situations plus ou moins complexes qui peuvent arriver dans tous types de contextes professionnels.
- **Les Cartes Défis** vont challenger les joueurs autour de défis sportifs ou de culture générale et des questions en lien avec les métiers du sport.

Les présentations aux acteurs du réseau et les phases de testing

Au cours de l'année 2024, l'association a **organisé 4 présentations du prototype du jeu Olympik'Jobs** auprès de partenaires de l'insertion et **4 interventions et testing du prototype** auprès de différents groupes de personnes en insertion professionnelle :

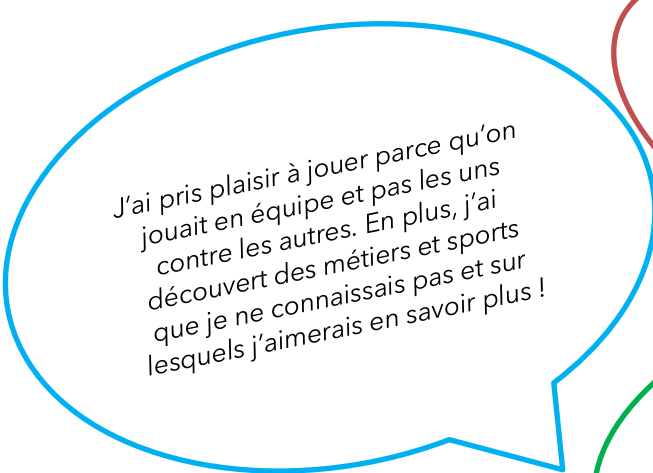
- 21 juin : Testing du jeu avec un groupe Contrat Engagement Jeune (CEJ) de la Mission locale OCVA à Orly- 8 jeunes participants
- 25 juin : Présentation et testing du jeu avec l'équipe du PLIE COV à la Mairie d'Orly - 10 Conseillers en Insertion Professionnelle présent.e.s
- 2 juillet : **1^{er} temps de restitution avant les JOP** : Présentation du jeu à la Rencontre départementale de l'association à Anis Gras le lieu de l'Autre à Arcueil- 70 partenaires présents sur l'évènement - 15 travailleurs sociaux et bénévoles ont pu jouer.
- 24 juillet : Testing du jeu avec un groupe Contrat Engagement Jeune (CEJ) de la Mission locale OCVA à Orly - 4 jeunes participant
- 2 octobre : **2^{ème} temps de restitution au réseau Cultures du Cœur 94** : Présentation du jeu au Forum Culture de l'association au Théâtre des 2 Rives à Charenton-le-Pont - 100 partenaires sociaux et culturels/sportifs présents sur l'évènement.
- 12 novembre : Animation du jeu avec un groupe de jeunes de l'UEMO (PJJ) en lien avec une intervention sportive de l'UFOLEP (partenaire du projet) au sein du Gymnase Interdépartemental des sports de Créteil - 9 jeunes participants (venant de partout en 94) et 4 éducateurs.
- 26 novembre - Animation de différents jeux autour de l'emploi et de la culture (dont l'outil Olympik'Jobs) à l'occasion des Journées départementales de l'égalité des chances. - 8 jeunes participants venant par le biais de la Mission locale Plaine Centrale de Créteil
- 12 décembre : Animation du jeu finalisé dans le cadre de l'Anniversaire de la Cité des Métiers de Choisy-le-Roi - une dizaine de partenaires sociaux et institutionnels et un groupe de 8 femmes en apprentissage du FLE et en formation avec Ressources formation.




L'objectif de ces temps était ainsi de confronter le prototype du jeu à des professionnels et des personnes en insertion pour voir si les objectifs initiaux que nous nous étions fixés étaient atteints. A la suite de ces différents temps et retours, nous avons ainsi pu remodeler à plusieurs reprises le contenu des cartes et ajouter des détails dans la mécanique de jeu. Les phases de testings nous ont permis de recueillir des retours écrits dans des questionnaires post-jeu.

Résumé chiffré des retours aux questionnaires des groupes CEJ de la MLOCVA :

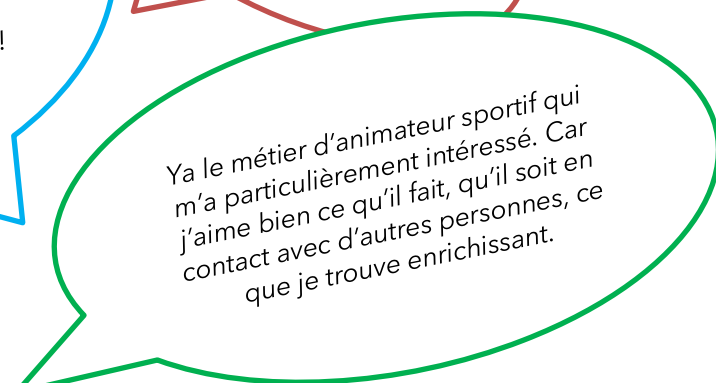
- 20% ont eu un intérêt pour un des métiers
- 92% estime avoir pris du plaisir à jouer grâce à l'approche collaborative, aux défis sportifs et à l'aspect ludique
- 100% ont aimé la présence de l'animatrice « cheffe d'équipe », l'ont trouvé utile ou nécessaire)
- 67% estiment que le jeu leur a donné envie de faire du sport ou d'aller voir des événements sportifs
- 83% estime avoir appris des choses pendant le jeu
- Dont 33% estime avoir appris des choses sur les métiers et 50% disent avoir acquis de la culture générale sur le sport
- 67% aimeraient y rejouer
- 92% le recommanderait pour des personnes en situation de recherche d'emploi
- 58% trouve le jeu trop long (en moyenne 1h30 de jeu)
- 75% trouve qu'il y a un bon niveau de difficulté
- 83% ont trouvé le jeu sympa



J'ai pris plaisir à jouer parce qu'on jouait en équipe et pas les uns contre les autres. En plus, j'ai découvert des métiers et sports que je ne connaissais pas et sur lesquels j'aimerais en savoir plus !



[J'ai pris du plaisir à jouer] car j'ai pu bouger et faire un peu de sport !



Ya le métier d'animateur sportif qui m'a particulièrement intéressé. Car j'aime bien ce qu'il fait, qu'il soit en contact avec d'autres personnes, ce que je trouve enrichissant.

A la suite de ces tests, nous avons ainsi **remodeler le jeu** pour :

- qu'il soit plus adaptable **en terme de durée** (possibilité de créer des parties plus courtes),
- qu'il y ait un **enjeu de compétition** plus fort en comptabilisant de manière claire les points au fur-et-à-mesure de la partie et en voyant sa progression globale
- et, au vu du retour des partenaires de l'insertion sur **l'aspect primordial des « savoir-être »** dans l'insertion professionnelle, en ajoutant les cartes Qualité.

Ces remodulations ont notamment permis de dynamiser le jeu et de favoriser le collectif tout en abordant de manière centrale le parcours vers l'emploi.

RECAPITULATIF DES OBJECTIFS ATEINTS et OUTIL d'ÉVALUATION :

1/ Mobiliser un écosystème autour de la création d'un outil qui réponde aux enjeux d'insertion professionnelle identifiés grâce aux expertises de chacun / s'appuyer sur les expertises locales et sectorielles :

- 4 réunions de réflexions collectives en 2023 auront réuni en tout 29 participants : partenaires de l'insertion, partenaires sportifs, partenaires institutionnels, anciens stagiaires, structures de l'ESS, et auront permis d'aboutir à une forme de valorisation et de restitution du projet : la mallette à outils sport/emploi et notamment la création d'un jeu de plateau.
- + 2 temps présentations du prototype du jeu Olympik'Jobs auprès de partenaires de l'insertion (une réunion avec l'équipe du PLIE COV + à l'occasion de l'anniversaire de la Cité des Métiers.
- 7 structures sportives, artistiques ou sociales du territoire, impliquées dans la démarche plus approfondie de réflexion pour la construction de cette mallette ludique abordant sport et emploi : US Ivry Handball, US Ivry Omnisport, UFOLEP 94, Mission locale LOCVA d'Orly, PLIE COV (Choisy-Orly), PRIJ de Vitry-sur-Seine et Med Arcade la Recyclerie du Jeu Vidéo (basée à Vitry-sur-Seine)
- 2 temps de présentation du jeu au réseau partenarial de Cultures du Cœur à l'occasion de la rencontre départementale Cultures du Cœur (juillet) et du Forum Culture de l'association (octobre).
- +Participation aux journées départementales de l'égalité des chances.

2/ Valoriser et faire connaître les métiers du sport par le jeu :

- 9 métiers sont présents dans le jeu Olympik'Jobs dont presque tous ont été rencontrés lors des stages de découverte 2022/2023 (excepté la régisseuse événementielle) : Animateur sportif / Agent d'accueil et de caisse / Technicien de surface / Régisseur événementiel / Palefrenier / Maître-nageur / Gardien d'équipements sportifs / Agent espaces verts / Agent de sureté et de prévention.
- D'autres outils ont aussi été créés pour compléter la découverte-métier :
Test de personnalité - quel métier du sport vous correspond le mieux
Exposition (kakémonos) sur les professionnels rencontrés sur le territoire du GOSB (EPT 12)
Livrets d'orientation sur les métiers du sport (formations et fiches métiers)

3/ Rouvrir le champ des possibles professionnels aux habitants des quartiers et les remobiliser dans leur démarche d'insertion :

- Les participants (11 anciens stagiaires) ont été mis en démarche projet pour réaliser un jeu qui correspondait à leurs attentes et à leurs envies. Ils ont été accompagnés par l'équipe de Cultures du Cœur et des acteurs de l'ESS du territoire. Les paroles ont été entendues et valorisées dans le jeu. Ils ont ainsi pu approfondir leur connaissance des métiers du sport en découvrant ceux qu'ils n'avaient pas abordés en stage 2022/2023 mais aussi comprendre les étapes nécessaires à la conception d'un jeu de plateau. (cf témoignages présents dans la partie « La conception et la fabrication des outils : les ateliers avec les stagiaires » p.4)
- Les participants des phases de testing ont pu découvrir des métiers du sport qu'ils ne connaissaient pas, qui sont pour certains en tension et comprendre comment se former pour les intégrer. (cf. les retours des questionnaires p.7)
- Les joueurs incarnent une équipe de professionnel-les travaillant sur la gestion des équipements sportifs et des établissements culturels en vue des Jeux Olympiques 2024. En collaboration, les joueurs devront résoudre des crises, accomplir des événements et se former pour réussir cette mission ensemble avant la date limite. Les différentes cartes du jeu obligent les joueurs à travailler de manière organisée et en équipe. Elles abordent la formation, les savoirs être, la découverte métiers et défis sportifs. (cf. la partie « le contenu du jeu » p.5)



4/ Connaissance du territoire et du patrimoine sportif du Val-de-Marne :

Le plateau de jeu créé dessine la cartographie d'un territoire élargi qui reprend des infrastructures sportives et culturelles avec lesquelles l'association a pu collaborer sur le projet sur les villes d'Orly, Choisy-le-Roi, Ivry-sur-Seine et Vitry-sur-Seine. (cf. la partie « le contenu du jeu » p.5)

Nos outils d'évaluation :

- Prises de notes des réunions et à différentes étapes du projet
- Observations de l'équipe projet
- Questionnaires satisfaction
- Phases de testing - questionnaire d'amélioration.
- Retours d'expérience des partenaires insertion

Nos perspectives de développement et de diffusion de l'outil:

Animation du jeu chez nos partenaires de l'insertion professionnels ou socioéducatifs / lors d'événements emploi (ex : forums emploi) / dans des écoles, lycées ...

En 2025 l'animation du jeu est d'ores et déjà programmée en lien avec :

- La Mission Locale OCVA en collaboration avec le service recrutement et établissements nautiques du GOSB + le chantier d'insertion sport solution à la piscine de Villeneuve-Saint-Georges (Visite de la piscine - animation du jeu - rencontre des professionnels de la piscine et orientations : formation et recrutement).
- Lors du Forum « BOOSTE TON AVENIR » avec l'UPEC et le GPSEA à Créteil

Nous aimerions trouver des fonds pour pouvoir **transformer notre prototype en produit fini** et ainsi pouvoir assurer la diffusion du jeu à plus grande échelle (notamment auprès de nos partenaires de l'insertion) :

- Production d'une boîte de jeu livrable (travail avec des spécialistes de la fabrication de jeu : graphisme et impression).
- Le proposer aux acteurs de proximité pour toucher le plus grand nombre
- Former les équipes sociales ou éducatives à l'animer.

Infos projet HORIZON 2024 :

<https://culturesducoeur94.org/nos-actions/projets/horizon-2024/>

Retrouvez la plaquette de présentation du jeu Olympik'Jobs en annexe.

Cultures du Cœur en Val-de-Marne
6 rue Pasteur - 94400 - Vitry sur Seine
Tél. : 01 43 65 82 89
cdc94@culturesducoeur.org
www.culturesducoeur.org / www.culturesducoeur94.org
Contacts : Lydie BIMONT et Laureline CHANTECLAIR

PROJET SOUTENU PAR : La Préfecture du Val-de-Marne - Politique de la Ville / FDVA / Label actions Innovantes du Grand Orly Seine Bièvre (EPT 12) / Impact 2024 : ANCT et fonds de soutien Paris 2024 / CAF du Val-de-Marne