



Atelier « Demain 10h »
Judi 1^{er} avril 2021 - de 14h à 17h – Espace jeunesse Henri Barbusse Grigny



Présent.e.s (2 ateliers) : 11 personnes

- | | | |
|---|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Lakdar KHERFI, Médiation Nomade2. Lynda Lourdessamy, CIDJ3. Mamadou Dilu Dio, responsable espace jeunes4. Jean François Bervin, animateur culturel5. Orkia Benaissa, animatrice service jeunesse6. Jasmine RILOS, Cheffe de Service association Oser7. Sakina BELKHIAR, Apprentie à la Direction Politique de la Ville8. Céline DERAHARONIAN, CEMEA9. Carla LEBRETON- LORENTE, Service civique CEMEA10. Younousa Traoré, jeune de Grigny11. Bakary Dicko, jeune de Grigny | } | <p>groupe « acteurs » (7 participants)</p>

<p>groupe « jeunes » (4 participants)</p> |
|---|---|---|

Objectifs de la séance :

- Entrer ensemble dans une démarche de recherche-action coopérative pour nous permettre collectivement de construire le 1er prototype “demain 10h”
- Permettre à chacun.e de comprendre l’enjeu des expériences à vivre et nous construire un socle commun de référence
- Stabiliser le groupe de référence pour le comité de pilotage de la recherche-action Grigny “demain 10h”

Déroulement :

- En groupes, chacun.e pense à une expérience vécue, qui a été déterminante dans sa vie et la raconte au groupe ;
- Travail sur une affiche qui doit faire apparaître une définition, avec les critères de ce qu’est, et de ce que n’est pas une expérience à vivre (lister des critères), écriture d’une définition pour chaque groupe ;
- Rotation des feuilles de critères entre les groupes. Souligner les 3 éléments qui paraissent les plus importants et ajoutent - si besoin - des critères qui paraissent manquer ;
- Echange sur les ajouts des autres groupes, possible modifications ;
- Imaginer de possibles expériences à vivre ;



Dans le tableau ci-dessous, on retrouvera tout ce qui aura été noté en groupe dans les tableaux. D'abord par le groupe d'acteurs jeunes, ensuite par le groupe d'acteur.rice.s de terrain/institutionnels. Les lignes en italique sont les rajouts de chaque groupe.

« L'expérience à vivre »

C'est	C'est pas
<p>Groupe « jeunes »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des émotions - Acceptation - Besoin d'inconnu - Mettre en confiance (+++) - Honnêteté et transparence - Encadrement/accompagnement - Retour d'expérience/déclic - Les rencontres - Découverte - Reconnaître les différences - Volonté, implication, engagement - Vérité - Plaisir - Multiculturalités (aller vers l'autre, aller de l'avant, accepter les codes de l'autre) - Ne pas avoir honte, dire ce que tu penses et ressens - Partage - <i>Trajectoire</i> 	<p>Groupe « jeunes »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consommation - Hypocrisie/mensonge - Impossible - Réfléchir à la place de l'autre - <i>Sédentarité</i> - <i>Assistanat</i>
<p>Groupe « acteurs »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passion/émotion - Rencontrer - <i>Y mettre du sien (effort)</i> - Être au service d'autrui - Déclic - Trajectoire - Goûter à l'expérience - <i>Être honnête/vérité</i> - Susciter une nouvelle vocation - Découverte/révélation - Analyse/moteur dans sa vie - Se chercher/identité - Sentiment d'appartenance - Echanger - Assurance - Voyager - Fibre - Connaissance - Croisement 	<p>Groupe « acteurs »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nécessité/obligation - Repli/fermeté/rejeter - Consommer/égoïse - Individualisme - Passivité - Sans but/errance - Ne pas essayer/tenter - Rester dans ses acquis/zone de confort - Se suffir à soi-même, peur de l'inconnu - Executant - Passivité/ne pas exister - <i>Le mensonge</i> - Exclusion - Ignorance/peur - Sédentarité/isolement



Définition du groupe de jeunes : éprouver des choses qui permettent un déclic grâce à la rencontre, au partage et à l'émotion.

Définition du groupe d'acteur.rice.s : La découverte d'une activité ou d'une personne qui t'aidera à te révéler ta trajectoire

Les critères énoncés par les groupes ont permis de proposer des expériences à vivre qui répondaient à tous les critères imposés par leur définition. Chaque groupe a proposé un exemple d'expérience à vivre, expliquant en quoi ces propositions répondaient aux critères proposés.

1- Déroulement de l'atelier avec le groupe d'acteur.rice.s

Avant même le début de la première activité, quelques questionnements ont émergés de la part des participant.e.s :

- Un acteur a attiré l'attention sur le fait qu'il ne fallait pas "vendre du rêve" aux jeunes. En effet, ayant lui-même commencé à communiquer sur le projet Demain 10h auprès de ses jeunes, il a tendance à évoquer ce projet comme "une expérience hors du commun". Lakdar a marqué un point de vigilance, en affirmant que le projet Demain 10h ne promettait en aucun cas de trouver un emploi ou de trouver une solution immédiate.
- Une actrice a quant à elle attiré l'attention sur la question du partenariat. En effet, elle se sentait limitée dans sa réflexion en ayant en tête que les potentiels partenaires ne sont pas forcément fiables et pourraient abandonner le projet en cours de route. Lakdar a également rassuré sur ce point en rappelant que les acteurs impliqués (Médiation Nomade, CEMEA et CIDJ) ont l'expérience du terrain et du partenariat avec des structures accueillantes.

1^{er} temps : Partager une expérience marquante en binôme.

L'exercice est libre. Des binômes sont formés et chacun.e doit exprimer une expérience marquante qu'elle / il a vécu durant sa vie.

S'en est suivi une restitution en groupe : les expériences relatées étaient très variées, mais finalement les notions de déclic, trajectoire et valorisation sont ressorties dans les témoignages. Voici les expériences de vie marquantes qui ont été évoquées :

- La victoire d'un concours de danse durant l'enfance. Cette victoire a conduit vers le développement de compétences artistiques jusqu'à l'ouverture d'une association de danse.
- Des voyages humanitaires. Ces expériences ont permis une remise en question ainsi qu'une prise de conscience sur les situations inégalitaires dans le monde.
- Une expérience professionnelle dans le domaine du social. La personne a évoqué le fait que cette expérience a été déterminante et a même conduit à lui faire changer de voie professionnelle.



- La rencontre avec une directrice de recherche universitaire : Cette rencontre a permis de redonner confiance et d'entrer dans le monde de la recherche, monde qu'elle envisageait comme inaccessible.

2^{ème} temps : Se questionner sur ce qu'est / n'est pas une expérience à vivre.

Afin d'émerger vers une définition commune d'une expérience à vivre, l'exercice consistait à énoncer un ensemble de verbes et adjectifs pouvant caractériser ou pas l'expérience à vivre (cf affiche p.5).

Les mots principaux qui sont ressortis sont l'émotion et la découverte.

Les affiches ont ensuite été échangées avec l'autre groupe (celui des jeunes) afin de pouvoir comparer les réflexions et souligner ce qui semblait le plus important (cf affiche p.4 et 5).

3^{ème} temps : Définir des expériences à vivre

Le groupe complet a dû porter sa réflexion sur la définition de deux expériences à vivre.

Les débats ont porté sur le fait de savoir si :

- On devait se baser sur l'appétence / les passions des jeunes afin de définir cette expérience ;
- Ou si au contraire, on devait essayer de sortir des sentiers battus et proposer des expériences que les jeunes n'auraient jamais choisi par eux-même.

Lakdar a bien précisé que ces expériences seront la vitrine du projet Demain 10h.

Les deux expériences qui ont été retenues sont :

1. **Découvrir le monde de la moto professionnelle.** Avec plusieurs étapes (l'image d'un circuit de train avec ses stations a été évoquée). La découverte de ce monde pourrait se décliner en plusieurs choix : rencontrer un professionnel, visiter un écurie, rencontrer une personne qui se charge du transport des motos pour les compétitions etc...
2. **Découvrir le monde du manga / dessin.** Avec la même idée de déclinaison en stations : rencontrer un illustrateur, aller dans une grande école spécialisée et faire une journée d'immersion, se familiariser avec les outils etc...



2- Déroulement de l'atelier avec le groupe de jeunes

1^{er} temps : Partager une expérience marquante en binôme.

L'exercice libre permettait à chaque participant.e de raconter des expériences vécues qui avaient été déterminantes ou avaient marqué un tournant dans leur vie. Comme nous n'étions que quatre, nous avons partagé les expériences collectivement, et les notions de déclic qui avaient eu lieu se sont dégagées naturellement :

- **Pour Bakary**, le premier cadre qu'il a vécu comme déterminant était composé de rencontres, de conseils, un encadrement personnalisé qui donnait de la confiance. La présence d'un personnel socio-éducatif en soutien a été déterminante. Une autre expérience a été celle de faire partie de l'association « Faites le mur », créée par Yannick Noah. Elle proposait des cours de tennis aux jeunes de certains quartiers, qui menaient à des tournois et les gagnants de ces tournois allaient rencontrer Yannick Noah à Roland Garros.
- **Younousa** a commencé par expliquer qu'il disait toujours les choses en face. Quand il était jeune, ses parents l'ont envoyé en vacances au Mali pour deux semaines, pour lui donner une leçon de vie, et qu'il arrête de ne faire que des bêtises. Ces deux semaines se sont transformées en sept ans ; Il vivait dans une ferme avec 400 vaches, s'occupait de 4 chevaux et devait aider à cultiver les champs pendant les saisons de pluie. A son retour en France, il est rentré à la Faculté des métiers d'Evry pour passer un CAP boulangerie, il a obtenu en 2014 le certificat de la 2^e meilleure baguette de France. Il éprouvait de la rancune envers ses parents à son retour en France, mais il se rend compte aujourd'hui qu'il a tout ce qu'il a grâce à eux, et ses 7 ans au Mali l'aident désormais à mieux mesurer ce qu'il avait en France, que le Mali lui avait permis de vivre un genre de formation. Il a décidé de partager tout ce qu'il pouvait avec le quartier, a insisté sur l'importance de l'honnêteté et de dire la vérité aux gens.

2^{ème} temps : Se questionner sur ce qu'est / n'est pas une expérience à vivre.

Des discussions se sont suivies sur les quatre expériences racontées, où l'importance et l'impact des expériences a été abordée : elles ont besoin d'arriver au bon moment, et il faut que les jeunes soient capables de recevoir ces expériences pour en mesurer le meilleur impact. Les expériences qui constitueront Demain 10 h devraient être de celles qui vont apprendre des choses, où l'on doit être prêt.es à vivre de l'inconfort, elles doivent permettre de donner la chance aux autres de transmettre ce qu'ils savent. C'est aussi accepter le risque d'aller vers une expérience inconnue.

Les expériences à vivre relèvent aussi de l'acceptation de n'importe quelle situation. L'importance de ne pas mentir, de ne pas "vendre du rêve". D'après Younousa et Bakary, les jeunes ont besoin d'inconnu, mais en ont peur, c'est pourquoi il faut aussi les mettre en confiance, qu'ils soient préparés, qu'on leur ait dit la vérité et qu'ils soient prêts à travailler. Le plaisir doit aussi être présent dans l'expérience. Celles-ci doivent aussi être adaptées aux personnes à qui elles sont proposées.

Les termes principaux qui sont revenus étaient les émotions (qu'elles soient positives ou négatives) et la découverte. (Cf. affiche n°1)

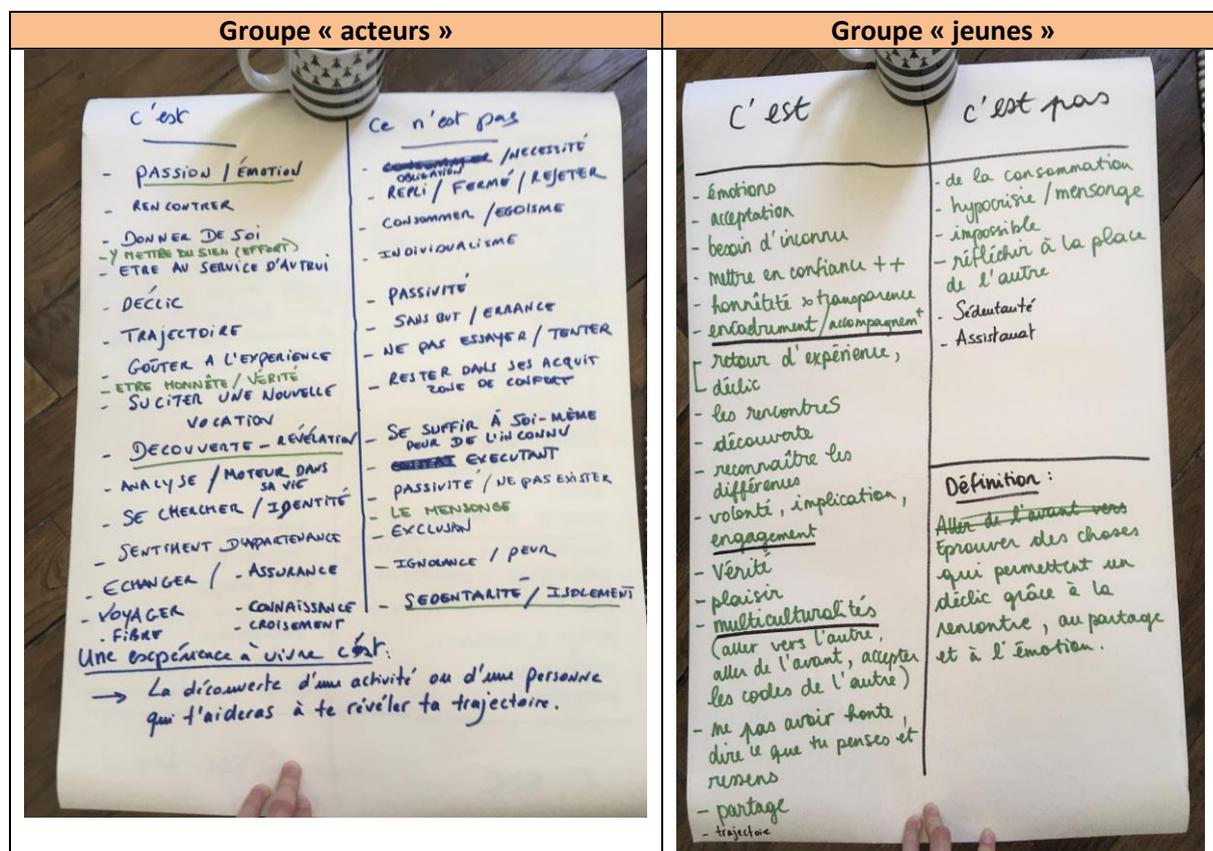
3^{ème} temps : Définir des expériences à vivre

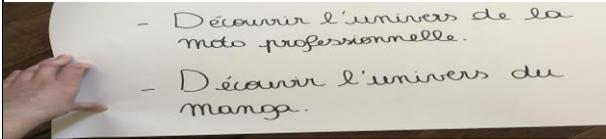
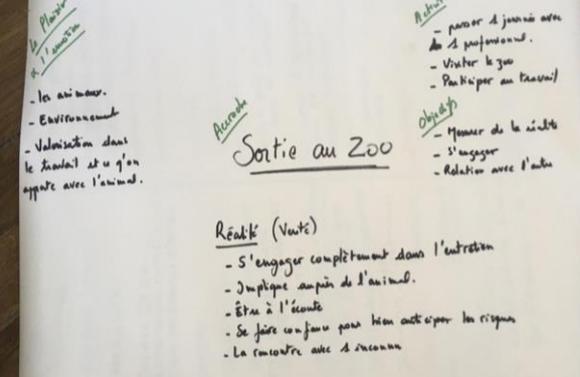
Avec tous les critères dégagés sur ce qu'était, et n'était pas une expérience à vivre, le groupe a pu proposer un exemple d'expérience à vivre, avec une **sortie au zoo** :

- Dans la "catégorie" plaisir et émotion, on retrouve les animaux, l'environnement, la valorisation dans le travail et qu'on apporte avec l'animal ;
- La réalité de l'expérience est de s'engager complètement dans l'entretien, s'impliquer auprès de l'animal, être à l'écoute, se faire confiance pour bien anticiper les risques et rencontre un.e inconnu.e ;
- L'activité consistera à passer une journée avec un.e professionnel.le, visiter un zoo et participer au travail d'entretien de l'espace et des animaux ;
- Les objectifs seront de mesurer de la réalité, s'engager pour une journée et exploiter une relation avec un.e autre.

Prochaine étape pour les deux groupes :

- **Chaque acteur.ice.s, jeune doit proposer 5 expériences à vivre avant le 20 avril 2021.**



Groupe « acteurs »	Groupe « jeunes »
 <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir l'univers de la moto professionnelle. - Découvrir l'univers du manga. 	 <p><u>Le plaisir de l'animation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les animaux. - Environnement - Valorisation dans le travail et ce qu'on apporte avec l'animal. <p><u>Accueil</u></p> <p><u>Sortie au Zoo</u></p> <p><u>Activité</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - passer à jamais avec les professionnels. - Visiter le zoo - Participer au travail <p><u>Objectifs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Honorer de la société - S'engager - Relation avec l'autre <p><u>Résumé (Vente)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager complètement dans l'entretien - Dupliquer auprès de l'animal. - Être à l'écoute - Se faire confiance pour bien anticiper les risques - La rencontre avec à aucun

Compte-rendu réalisé par Carla **LEBRETON- LORENTE** (CEMEA) et Lynda **LOURDESSAMY** (CIDJ)