



# LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT

Mis à jour le 18/07/2025

2025

Partenaire national



Éducation



Promotion ESS

Accompagner la relève

Faire (re)connaitre l'ESS

Renforcer le pouvoir d'agir collectif

Forme d'organisation

Association

Date de signature de la convention

2025

## Infos de contact

[3 Rue Juliette Récamier](#)

[75 341 Paris](#)

[France](#)

[information@laligue.org](mailto:information@laligue.org)

[Voir site internet](#)

[Youtube](#) [Facebook](#) [Instagram](#) [LinkedIn](#)

## LE PROJET SOUTENU

Soutenir le développement du projet "Expédition ESS", kit ludique d'éducation à l'ESS destiné à l'animation de groupes de jeunes de 11 à 30 ans

## LE CONTEXTE

Le secteur de l'ESS s'attend à connaître un bouleversement générationnel important. L'éducation des jeunes à l'ESS et ses valeurs de coopération, de solidarité et de participation démocratique est donc devenu un enjeu essentiel pour la société et le secteur.

De nombreux outils ont déjà été produits par les acteurs de l'économie sociale et solidaires tels que l'ESPER ou les CRESS, mais ces derniers sont pour le moment destinés à un contexte bien précis répondant aux besoins de leur structure créatrice. Ces deux dernières années et grâce à une enquête d'évaluation des besoins largement diffusée, la Ligue de l'Enseignement a identifié un besoin de concevoir un outil d'animation et d'éducation à l'ESS pouvant s'adapter facilement à différents contexte d'intervention. L'association souhaite donc concevoir un

kit pédagogique d'éducation à l'ESS qui sera complémentaire aux outils déjà existants et en insistant sur les méthodes ludiques et participatives de l'éducation populaire.

## LE PROJET EN DETAIL

Le kit pédagogique "Expédition ESS" se compose de 6 modules aux sujets et formes distincts qui pourront être utilisés individuellement ou de façon complémentaire. Chaque module prend la forme d'un jeu pensé pour être facilement adaptable à différents contextes d'intervention : des groupes de 5 ou 20 personnes, de collégiens, de lycéens, d'étudiants ou d'actifs, déjà sensibilisés ou non à l'ESS. Les kits pédagogiques physiques seront mis à disposition des acteurs gratuitement via les 102 fédérations départementales et 13 unions régionales de la Ligue de l'enseignement, et une version PDF avec des contenus modifiables sera mise en ligne sur un site internet dédié.

- Module 1 : « L'ESSentiel » : présente ce qu'est l'ESS, ses valeurs et son histoire, par le biais de deux panneaux d'exposition et d'un jeu ludique sous la forme d'un nuage de mots.
- Module 2 : « Les ESSences » : permet de faire découvrir les différentes familles de l'ESS grâce à un panneau d'exposition et un jeu de reconstitution.
- Module 3 : « L'ESStomaquant » : met en valeur des exemples permettant de promouvoir l'ESS à travers un volet historique ainsi qu'un volet informations clés, par le biais d'un jeu de cartes « vrai / faux ».
- Module 4 : « L'ESScalade » : vise à favoriser l'engagement des jeunes dans l'ESS à l'aide d'un panneau d'exposition, et de 5 activités et jeux de découverte (« Je m'engage dans une association », « Le Quizz Consomm'acteur », « La bourse à l'emploi » et « Je me lance dans une mission de coopération » et « J'ai une idée ? Je veux me lancer ! »)
- Module 5 : « QuESStions et débats » : permet d'outiller les acteurs éducatifs de 3 jeux supplémentaires : jeu de cartes débat sur l'ESS, jeu format « Qui suis-je ? », jeu d'équipe « Devine l'ESS ».
- Module 6 : « L'ESStrade » : valorise les retours d'expériences et incite les jeunes à dessiner leur ESS à travers la réalisation d'une fresque.

En construction depuis juin 2024 avec plusieurs acteurs des secteurs de l'ESS, de l'éducation populaire et de l'enseignement supérieur, les premiers prototypes du kit sont déjà en cours d'expérimentation auprès des différents partenaires, notamment l'incubateur I-Engage de l'Université de Paris 8, Animafac, E-graine et le RNJA (Réseau National des Juniors Associations) et durant différents contextes d'intervention avec des publics variés. La prise en compte des retours des animateurs se fera de juin à juillet 2025 et se clôturera avec un COPIL organisé avec Commun Equilibre (partenaire opérationnel du projet) et tous les partenaires. Le kit sera ensuite adapté pour un lancement officiel dès septembre 2025. D'octobre 2025 à juin 2026, les kits physiques seront diffusés aux fédérations départementales de la Ligue de l'Enseignement, les kits numériques seront mis en ligne, et ils feront l'objet de sessions de présentation et d'appropriation auprès des futurs animateurs en présentiel et en distanciel. Davantage de sessions, voire des temps de formation à l'animation du kit seront possibles à la demande.

## LA STRUCTURE

La Ligue de l'Enseignement fait partie des premières associations créées suite à la parution de la loi 1901. Elle constitue aujourd'hui un mouvement laïque d'éducation populaire qui propose des activités éducatives, culturelles, sportives et de loisirs en accord avec ses 3 piliers de valeurs fondamentales : la laïcité, l'éducation et la démocratie. L'association, reconnue d'utilité publique et complémentaire de l'enseignement public, est composée de 13 unions régionales et 102 fédérations départementales qui fédèrent plus de 21 000 associations adhérentes. Ses actions sont réparties selon 5 champs d'action principaux : une éducation émancipatrice, une laïcité qui rassemble, l'action solidaire et citoyenne, l'accélération des transitions écologiques et une Europe des libertés, des solidarités et de la démocratie. L'association est également engagée dans le collectif l'ESPER et participe notamment aux dispositifs « Mon ESS à l'école » et « La semaine de l'ESS à l'école », et agit régulièrement avec le réseau des Juniors associations, des coopératives jeunesses de service ou dans l'animation de quartiers (tiers-lieux, centres sociaux, espaces de vie sociale, etc.).

## L'avis de la fondation

La création d'un kit pédagogique d'éducation générale à l'ESS pour des jeunes, facilement appropriable par tous les acteurs d'éducation populaire en tout contexte et auprès de tout public, permet de poser des bases communes de connaissance du secteur et de son évolution, dans le cadre d'activités ludiques visant la promotion et la sensibilisation à l'ESS.

Conçu pour être animé de manière participative auprès de groupes de jeunes de 11 à 30 ans, le kit « Expédition ESS » s'inscrit totalement dans l'axe « favoriser une relève générationnelle innovante et inclusive de l'ESS » de la Fondation, mais aussi dans celui "renforcer le pouvoir d'agir collectif des acteurs" puisqu'il vise à créer de l'outillage pour accompagner ses derniers dans leurs missions.