



**LIVRET**  
**PÉDAGOGIQUE**

**EXPÉDITION**  
**ESS !**

À la découverte  
de l'Économie Sociale & Solidaire

# EXPÉDITION ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire

## REMERCIEMENTS

Le kit pédagogique d'éducation à l'économie sociale et solidaire, intitulé « Expédition ESS », a été conçu en concertation avec de nombreux acteurs et actrices ayant contribué à cette démarche collective.

Nous tenons à exprimer notre gratitude aux fédérations départementales et unions régionales de la Ligue de l'enseignement mobilisées dans le champ de l'éducation à l'ESS, ainsi qu'aux partenaires associés, tels que Whitaker Peace & Development Initiative France (WPDI), l'incubateur I-Engage de l'Université de Paris 8, l'Union des associations e-graine, le Réseau national des Juniors Associations (RNJA), Animafac etc..

**Nous remercions également la Fondation du Crédit Coopératif pour l'accompagnement apporté et le soutien à ce projet.**



## NOTE D'INTENTION

Expédition ESS est un parcours pédagogique dédié à la découverte de l'économie sociale et solidaire. Il a vocation à vous accompagner dans l'éducation à l'ESS auprès de vos publics âgés de 11 à 30 ans. Pour construire vos activités, vous pourrez utiliser en totalité ou en partie les activités à votre guise.

Il se compose de 6 modules que vous pouvez déployer selon le contexte, le public et l'objectif de votre animation.

Il s'adapte à tous les formats : ateliers en petit et grand groupe, forums, conférences,...

Sous forme de parcours évolutif, partez en Expédition ESS et retrouvez l'ESSentiel, les ESSences, des infos ESStomaquantes et l'ESScalade. Pour aller plus loin, vous pourrez ensuite aller sur des QuESStions & Débats. En guise de conclusion, vous pourrez mettre sur l'ESStrade les valeurs, les projets ou encore les jeux et activités qui ont le plus plu ou attisé la curiosité.

Expédition ESS, c'est :

- 4 panneaux d'exposition au format Kakémono Roll up
- Des activités & jeux pour mettre en application et bien appréhender toutes les informations

L'exposition se présente sous forme de bande dessinée et donne les infos clés. Les activités et jeux permettent ensuite de réfléchir à toutes les notions.

# EXPÉDITION ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire

## VUE D'ENSEMBLE

P.5

### L'ESSentiel

Exposition BD

**Remontons le temps !**

**Qu'est-ce que l'ESS ?**

Jeu de découverte

**L'ESS, c'est tout ça !**

### Les ESSences

P.11

Exposition BD

**Comment se caractérise l'ESS ?**

Jeu de découverte

**Les 5 familles de l'ESS**

P.17

### ESStomaquant !

Jeu de découverte

**Vrai ou Faux ?**

### L'ESScalade

P.23

Exposition BD

**Comment s'engager dans l'ESS ?**

Activités & Jeux de découverte

- **Le Quiz Consomm'acteur**
- **La bourse à l'emploi**
- **J'ai une idée ? Je veux me lancer !**

P.39

### QuESStion ou DÉBAT

Jeux pour aller plus loin

**Question "Qui suis-je" ou  
cartes débat ?**

**Devine l'ESS**

### Sur l'ESStrade

P.45

Retours et valorisations d'expériences

### Les sources

P.47

# EXPÉDITION ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire

## L'ESSentiel



L'ESSentiel présente les origines, la création et les spécificités de l'économie sociale et solidaire. Ce module introductif offre une compréhension globale de l'ESS à travers son histoire, ses principes dont celui d'utilité sociale. Le module se compose d'un volet exposition avec deux roll-up et d'un jeu de découverte, L'ESS, c'est tout ça !, accessible à tous les niveaux. Ces outils viennent en support de l'intervention du/de la professionnel-le pour apporter des activités ludiques.



### LES GRANDS OBJECTIFS

- Découvrir comment est née l'ESS
- Définir et comprendre ce qui est ESS et ce qui ne l'est pas



### SUGGESTIONS D'ANIMATION DU PLATEAU DE JEU

#### Atelier petit groupe

en dessous de 10 participant-es

Après un temps d'éducation à l'ESS (ou en amont), privilégiez un format en deux temps : chacun propose un mot, puis le groupe construit ensemble le nuage. Cela inclut les plus timides et renforce la dimension collective.

**Prévoir au moins 20 à 30 minutes.**

#### Atelier moyen/grand groupe

entre 10 et 25/30 participant-es

Pour un moyen ou grand groupe, vous pouvez organiser un travail en sous-groupes avec réflexion autour des magnettes, puis une restitution collective sur la planche magnétique ou sur un tableau blanc (où le visuel du plateau peut être projeté). **Prévoir au moins 45 minutes.**

#### Forum / Salon

Chaque personne, individuellement ou en petit groupe, peut proposer un mot à placer sur le plateau magnétique. Un échange avec l'animateur-riche peut ensuite s'enclencher pour commenter ou approfondir les idées.

**Temps d'animation estimée à 5 minutes minimum.**



### ADAPTATION DU JEU

Des mots et des exemples sont dotés d'un point. Cela signifie qu'ils sont de niveau 1. Tous ceux sans point sont de niveau 2 et sont conseillés pour les 18 ans et plus.



### LE PETIT PLUS !

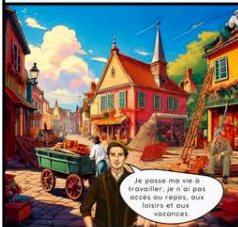
Enrichissez le jeu avec de nouveaux mots clés et d'autres exemples !

## EXPOSITION 2 Kakémonos Roll-up

### L'ESSentiel

Et si nous remontions un peu le temps ?  
Allons découvrir les origines de l'ESS !

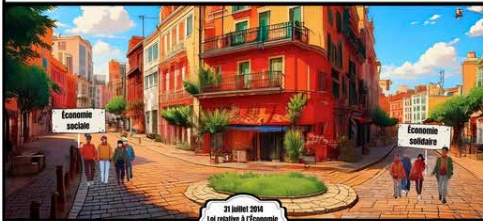
**19ème siècle, Planète Terre, France**  
Les conditions de travail sont extrêmement pénibles pour les classes les plus modestes. Elles ne leur sont pas favorables et aucune protection sociale n'est mise en place.



**Fin 1970 - Début 1980**  
C'est la fin des 30 Glorieuses et le début des crises sociales. De nombreuses personnes se retrouvent dans des situations de grande précarité et d'exclusion.



Il faudra attendre officiellement 2014, pour que ces deux économies s'associent et que l'Économie Sociale et Solidaire fasse l'objet d'une véritable définition juridique, lui permettant d'être reconnue et développée.



Retrouve ici toute l'histoire de l'ESS avec ESS France



### L'ESSentiel

Qu'est-ce que l'Économie Sociale & Solidaire ?

**21ème siècle, Planète Terre, France**

Deux grandes formes d'économie co-existent : l'économie capitaliste d'un côté, l'économie sociale & solidaire (ESS), de l'autre...  
Deux mondes, deux visions de la société.



Les structures qui composent l'ESS sont guidées par des principes communs. Elles souhaitent replacer l'humain au cœur de l'économie. On peut agir et décider avec elles pour une société meilleure.

L'utilité sociale, c'est venir en aide à des publics vulnérables et fragiles, développer la cohésion sociale sur le territoire, répondre aux enjeux de développement durable et d'éducation à la citoyenneté.



Découvre l'ESS en moins de 3 minutes !



#### L'agrément ESUS

Entreprise Solidaire d'Utilité Sociale

Il s'inscrit dans le cadre de la loi relative à l'économie sociale et solidaire de 2014 ayant pour objectif de créer un écosystème favorable au développement des entreprises de L'ESS.



L'ESS étant ouverte à toutes entreprises sous réserve de l'adhésion à ces principes, l'agrément ESUS est accessible aux entreprises classiques pour leur permettre de nous rejoindre.

#### Le saviez-vous ?



Economie vient du grec Oikonomia, signifiant la gestion de la maison.

POUR ALLER PLUS LOIN  
AVEC L'AGRÈMENT ESUS



# JEU DE DÉCOUVERTE 1

## Les mots clés de l'ESS

1 plateau de jeu magnétique format A2, 32 pièces "mots clés" aimantées



Transition écologique	Entreprendre ensemble	Pouvoir d'agir	Partage
Citoyenneté	Entraide	Collectif	Équité
Engagement	Économie	Démocratie	Bénévolat
Travailler autrement	Dictature	Solidarité	Chacun pour soi
Lien social	Surconsommation	Actionnaires majoritaires	Intérêt personnel
1 personne = 1 voix	Spéculation	Déshumanisation	Pouvoir absolu
Bénéfices	Pollutions	Capitalisme	Inégalités
Exploitation	Délocalisation	Conflits d'intérêts	Désunis

# L'ESSentiel

## JEU DE DÉCOUVERTE 1

### RÉPONSES



## LES MOTS CLÉS ESS

Transition écologique	Citoyenneté	Engagement	Travailler autrement
Lien social	Pouvoir d'agir	Collectif	Démocratie
Solidarité	Entreprendre ensemble	Entraide	Économie
Partage	Équité	Bénévolat	Bénéfices
1 personne = 1 voix			

## PAS ESS

Capitalisme	Désunis	Déshumanisation	Inégalités
Surconsommation	Pouvoir absolu	Dictature	Intérêt personnel
Actionnaires majoritaires	Spéculation	Conflits d'intérêts	
Chacun pour soi	Délocalisation	Pollutions	

## A DÉBATTRE

**Exploitation**

Si le ou la jeune entend par « exploitation » le fait d'exploiter des personnes, cela ne relève effectivement pas de l'ESS. En revanche, si il ou elle entend par « exploitation » la gestion d'une exploitation agricole, et que celle-ci est menée par une coopérative agricole, alors elle s'inscrit dans l'ESS.



# JEU DE DÉCOUVERTE 2

## Est-ce ESS ?

1 plateau de jeu magnétique format A2, 16 pièces "exemples" aimantées



Une coopérative qui produit des objets inutiles en plastique

La fondation Louis Vuitton

Une association oeuvrant pour les droits de l'Homme

Une entreprise de mines antipersonnel

L'antenne française de la fondation Bill Gates

Une société de vente d'arbres dont le capital est détenu par une association

Une petite entreprise qui recycle et réemploie des vélos

Une entreprise qui ne pense qu'à l'argent

Un collectif d'artistes free-lance

Une entreprise qui aide financièrement les petits producteurs et productrices

Des bénévoles d'une association climatosceptique

Une Fondation non reconnue d'utilité publique

Une mutuelle qui fait des bénéfices

Une société d'assurance qui développe un service de mutuelle

Une économie juste et solidaire

L'entreprise Total qui investit dans le secteur de l'énergie verte

# L'ESSentiel

## JEU DE DÉCOUVERTE 2



## RÉPONSES C'EST ESS

Une coopérative qui produit des objets inutiles en plastique

La fondation Louis Vuitton

Une association oeuvrant pour les droits de l'Homme

Des bénévoles d'une association climatosceptique

L'antenne française de la fondation Bill Gates

Une économie juste et solidaire

Une mutuelle qui fait des bénéfices

Une Fondation non reconnue d'utilité publique

## PAS ESS

Une entreprise de mines antipersonnel

Une société de vente d'arbres dont le capital est détenu par une association

Une entreprise qui ne pense qu'à l'argent

Une entreprise qui aide financièrement les petits producteurs et productrices

L'entreprise Total qui investit dans le secteur de l'énergie verte

Une société d'assurance qui développe un service de mutuelle

Un collectif d'artistes free-lance

Une petite entreprise qui recycle et réemploie des vélos

# EXPÉDITION ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire

## Les ESSences



Les ESSences est un module dédié à la découverte et l'approfondissement des 5 familles de l'économie sociale et solidaire. À travers un roll-up d'exposition et un jeu d'association, les participant-es vont identifier ce qui définit et compose les associations, fondations, coopératives, mutuelles ainsi que les sociétés commerciales de l'ESS, également appelées entreprises solidaires.



### LES GRANDS OBJECTIFS

- Découvrir les 5 familles qui forment l'ESS
- Associer des dates clés et des caractéristiques pour chaque famille
- Identifier des exemples de structures de l'ESS



### SUGGESTIONS D'ANIMATION DU PLATEAU DE JEU

#### Atelier petit groupe

en dessous de 10 participant-es

Placez le plateau de jeu au centre d'une table.

Les participant-es avancent ensemble en quatre étapes collaboratives.

**Durée : 30 à 45 minutes sans restitution / 1h à 1h15 avec restitution.**

#### Atelier moyen/grand groupe

entre 10 et 25/30 participant-es

Projetez le plateau sur un tableau blanc si possible.

Constituez jusqu'à 5 équipes, chaque groupe donnant une réponse à chaque étape pour gagner des points. Si le temps le permet, prévoyez un temps de restitution collective pour partager les découvertes.

**Durée : 45 minutes sans restitution / 1h15 avec restitution.**

#### Forum & salon

en individuel ou petit groupe

Jeu en autonomie ou avec l'aide d'un-e animateur-ice. Selon le temps dont dispose le jeune ou le groupe, il est possible d'adapter la réalisation du jeu. **Si le temps moyen est d'environ 5 minutes**, concentrez l'activité sur une seule famille de l'ESS ou sur une étape unique pour toutes les familles. L'étape 4 peut être la plus concrète pour un jeune.



### ADAPTATION DU JEU

Selon l'âge et le niveau des participant-es, vous pouvez apporter un peu d'aide en posant en amont certaines réponses.

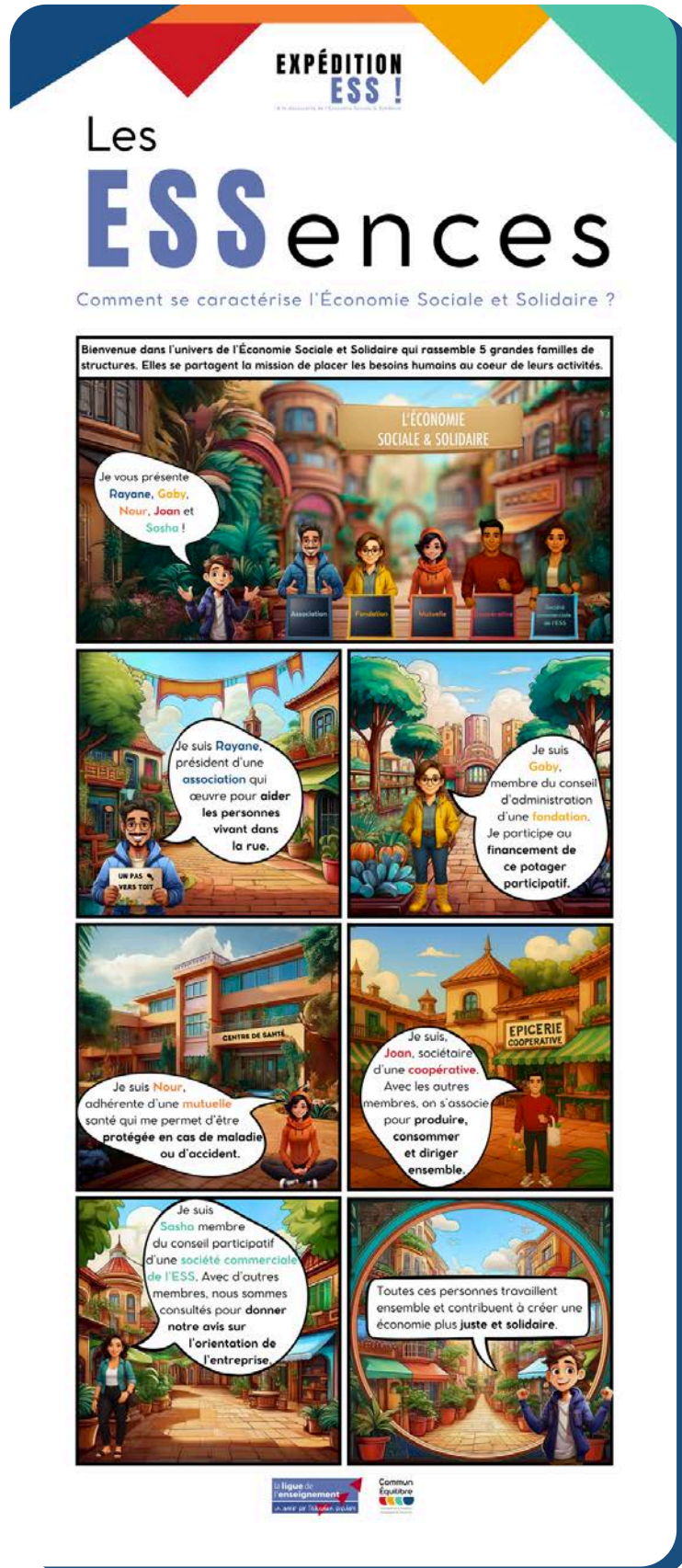


### LE PETIT PLUS !

Enrichissez le jeu avec des exemples d'entreprises de l'ESS de votre territoire dans la 4ème étape.

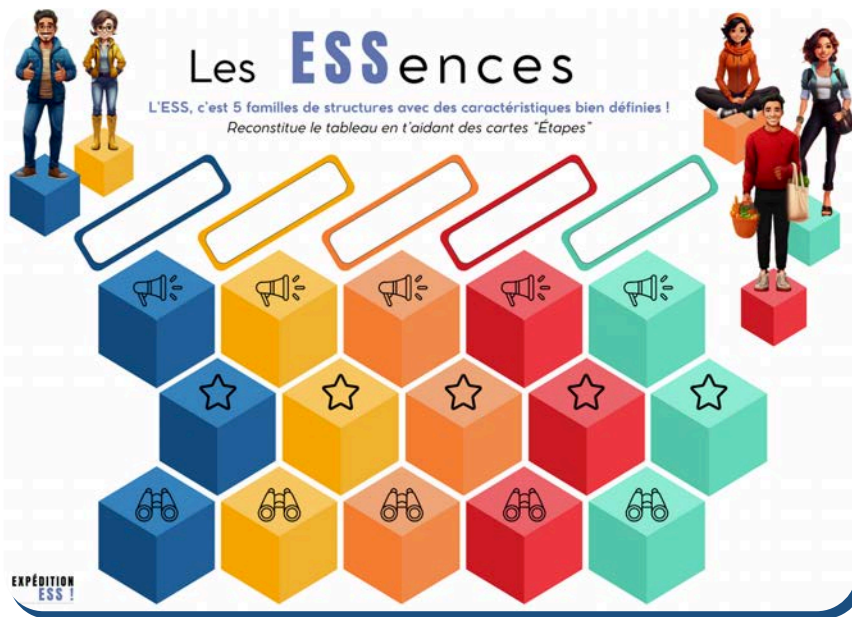
## EXPOSITION

1 Kakémono Roll up



## JEU DE DÉCOUVERTE

1 plateau de jeu magnétique souple format A2  
5 rectangles et 21 hexagones aimantés, 4 cartes étapes Recto-Verso



Les Coopératives

Les Associations

Les Fondations

Les sociétés commerciales  
de l'ESS

Les Mutuelles



1835

À Lyon, la première épicerie coopérative, gérée par ses client-es, apparaît pour permettre aux ouvrier-ères d'accéder à des denrées de consommation à prix coûtant et sans intermédiaire.

1947  
Loi fondatrice



31 juillet 2014  
Loi relative à l'ESS

Les sociétés commerciales peuvent désormais être reconnues comme des entreprises de l'ESS, à condition de respecter certains critères.



1901

Leur création devient enfin libre après avoir été fortement encadrée tout au long du 19ème.



1987

Article sur la loi définissant le développement du mécénat. Une ou plusieurs personnes décident de mettre des moyens matériels ou financiers dans un but d'intérêt général.



1850

Les ouvrier-ères de la soie exploités s'organisent pour s'épauler en cas de maladie ou d'accident.

1898

Mise en place d'une charte

## Les ESSences

### SUITE JEU DE DÉCOUVERTE

Les **ESS**ences  
5 familles de structures

### Étape 3



★

### Étape 3

★

Retrouve les particularités de chaque famille de l'ESS

★

Elles soutiennent toutes une cause **d'intérêt général** sous forme d'apport financier ou d'accompagnement au projet.

Les 2 formes les plus connues sont celles **reconnues d'utilité publique** et **d'entreprise**.

★

### Leur spécificité

La solidarité entre les membres vise à réduire **les conséquences financières de situations telles que la maladie, l'invalidité, les accidents**.

★

Elles se distinguent par leur objectif d'utilité sociale, leur gouvernance démocratique et le réinvestissement d'une partie de leurs bénéfices. **Elles peuvent obtenir l'agrément ESUS pour être officiellement reconnues comme entreprises solidaires d'utilité sociale.**

★

Elles réunissent des personnes **volontaires autour d'un projet commun et collectif**.

Il y en a environ 1,5 million et elles représentent 80% des emplois du secteur de l'ESS.

★

### Leur pilier est le bénévolat

Le moteur : se sentir utile et faire quelque chose pour autrui ainsi que développer de nouvelles compétences.

**On compte environ 20 millions de bénévoles en France.**


★

Elles répondent aux besoins individuels ou collectifs de LEURS membres et du territoire.

Elles ont en commun une **gouvernance partagée** et sont **détenues par les personnes qui la font vivre**.

Les **ESS**ences  
5 familles de structures

### Étape 4



🔍

### Étape 4


🔍

Positionne chaque exemple sur sa bonne famille  
Connais-tu d'autres exemples pour les différentes familles ?

🔍

### La Ruche qui dit Oui !


connecte les producteur-rices locaux et les consommateur-rices pour favoriser les circuits courts et soutenir une alimentation responsable.



🔍

### La France s'engage

Soutient et accompagne des projets innovants à fort impact social pour transformer des idées en initiatives concrètes au service de la société.



🔍

### Les restos du cœur


Ils viennent en aide aux personnes en difficulté en distribuant des repas, en apportant un soutien social et en favorisant l'inclusion.



🔍

### MGEN


Elle accompagne les étudiant·es, enseignant·es et jeunes actif·ves en proposant des solutions de santé et de protection sociale adaptées à leurs besoins.



🔍

### Crédit Coopératif


Banque détenue par ses bénéficiaires, qui prennent ainsi les décisions. Lors des AG, chaque personne a 1 voix.



🔍

### Enercoop

Fournit à ses client·es une électricité 100 % renouvelable. Elle produit de l'électricité et des services visant à la sobriété et l'efficacité énergétique.



🔍

### La ligue de l'enseignement


Développe des projets donnant l'accès à l'éducation, à la culture, aux loisirs, aux vacances, au sport pour tous et à l'engagement.



🔍

### Mutuelle des Motards


A vu le jour en 1983 à la suite d'une action revendicatrice de motards en colère. Elle n'a pas d'actionnaires à rétribuer et fonctionne de manière démocratique, 1 personne = 1 voix.



🔍

### Phenix

Propose des solutions pour lutter contre le gaspillage alimentaire et donner une seconde vie solidaire aux invendus.



🔍

### Fondation de France

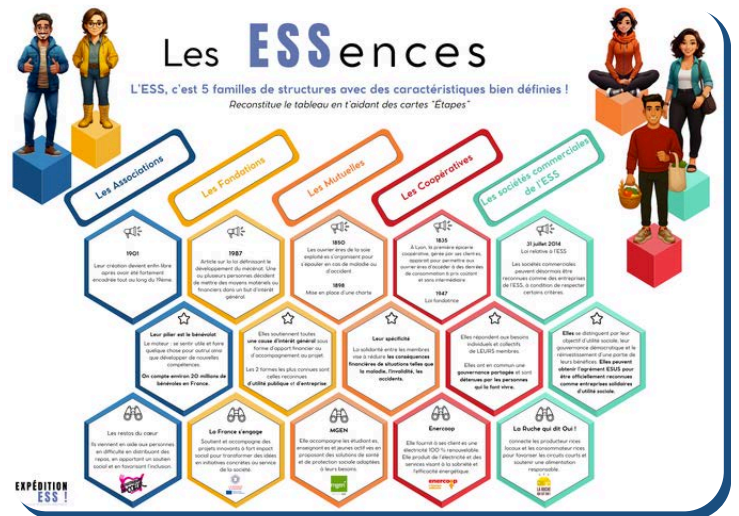
Contribue à construire des solutions efficaces et durables pour répondre aux enjeux de la société.



# Les ESSences

## JEU DE DÉCOUVERTE

## RÉPONSES



### Les Associations

**1901**

Leur création devient enfin libre après avoir été fortement encadrée tout au long du 19ème.

Elles réunissent des personnes **volontaires** autour d'un **projet commun et collectif**.

Il y en a environ 1,5 million et elles représentent 80% des emplois du secteur de l'ESS.

**Leur pilier est le bénévolat**

Le moteur : se sentir utile et faire quelque chose pour autrui ainsi que développer de nouvelles compétences.

**On compte environ 20 millions de bénévoles en France.**

**La ligue de l'enseignement**

Développe des projets donnant l'accès à l'éducation, à la culture, aux loisirs, aux vacances, au sport pour tous et à l'engagement.



**Les restos du cœur**

Ils viennent en aide aux personnes en difficulté en distribuant des repas, en apportant un soutien social et en favorisant l'inclusion.



### Les Fondations

**1987**

Article sur la loi définissant le développement du mécénat. Une ou plusieurs personnes décident de mettre des moyens matériels ou financiers dans un but d'intérêt général.

Elles soutiennent toutes une cause **d'intérêt général** sous forme d'apport financier ou d'accompagnement au projet.

Les 2 formes les plus connues sont celles reconnues **d'utilité publique** et **d'entreprise**.

**Fondation de France**

Contribue à construire des solutions efficaces et durables pour répondre aux enjeux de la société.



**La France s'engage**

Soutient et accompagne des projets innovants à fort impact social pour transformer des idées en initiatives concrètes au service de la société.



## Les ESSences

### Les Mutuelles



1850

Les ouvrier·ères de la soie exploité·es s'organisent pour s'épauler en cas de maladie ou d'accident.

1898

Mise en place d'une charte



Leur spécificité

La solidarité entre les membres vise à réduire **les conséquences financières de situations telles que la maladie, l'invalidité, les accidents.**



Mutuelle des Motards

A vu le jour en 1983 à la suite d'une action revendicatrice de motards en colère. Elle n'a pas d'actionnaires à rétribuer et fonctionne de manière démocratique, 1 personne = 1 voix



MGEN

Elle accompagne les étudiant·es, enseignant·es et jeunes actif·ves en proposant des solutions de santé et de protection sociale adaptées à leurs besoins.



### Les Coopératives



1835

À Lyon, la première épicerie coopérative, gérée par ses client·es, apparaît pour permettre aux ouvrier·ères d'accéder à des denrées de consommation à prix coûtant et sans intermédiaire

1947

Loi fondatrice



Elles répondent aux besoins individuels ou collectifs de **LEURS** membres et du territoire

Elles ont en commun une **gouvernance partagée** et sont **détenues par les personnes qui la font vivre.**



Crédit Coopératif

Banque détenue par ses sociétaires, qui prennent ainsi les décisions. Lors des AG, chaque personne a 1 voix.



Enercoop

Fournit à ses client·es une électricité 100 % renouvelable. Elle produit de l'électricité et des services visant à la sobriété et l'efficacité énergétique.



### Les sociétés commerciales de l'ESS



31 juillet 2014

Loi relative à l'ESS

Les sociétés commerciales peuvent désormais être reconnues comme des entreprises de l'ESS, à condition de respecter certains critères.



Elles se distinguent par leur objectif d'utilité sociale, leur gouvernance démocratique et le réinvestissement d'une partie de leurs bénéfices. **Elles peuvent obtenir l'agrément ESUS pour être officiellement reconnues comme entreprises solidaires d'utilité sociale.**



Phenix

Propose des solutions pour lutter contre le gaspillage alimentaire et donner une seconde vie solidaire aux invendus.



La Ruche qui dit Oui !

connecte les producteur·rices locaux et les consommateur·rices pour favoriser les circuits courts et soutenir une alimentation responsable.





# EXPÉDITION ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire

# ESSstomaquant !



Infos clés et Histoire sont au coeur de ce module mêlant anecdotes, fun facts et dates à retenir. Il se compose de 30 cartes Vrai ou Faux avec 3 niveaux de difficultés pour s'adapter à tous vos publics.



## ADAPTATION DU JEU

### 3 niveaux de difficultés

- 1 nuage = niveau facile
- 2 nuages = niveau intermédiaire
- 3 nuages = niveau difficile



## LES GRANDS OBJECTIFS

- Retracer l'histoire de l'ESS
- Reprendre les infos clés
- Valider les connaissances et la compréhension de l'ESS



## SUGGESTIONS D'ANIMATION

### Atelier petit groupe

en dessous de 10 participant-es

#### "Quiz Coopératif"

- Chacun-e tire à tour de rôle une carte et doit donner sa réponse (Vrai ou Faux). **Attention, veuillez sélectionner les cartes selon le niveau.**
- Les autres peuvent :  
Confirmer ou invalider en expliquant leur point de vue.  
Si la réponse est correcte → la personne garde la carte.  
Si elle est fausse → la carte revient dans la pioche.
- À la fin, on compte le nombre de cartes gagnées collectivement. Objectif = dépasser un score minimum (par ex. 15 cartes sur 20).

**Durée 30 à 40 minutes**

### Atelier moyen/grand groupe

entre 10 et 25/30 participant-es

#### "Tournois des équipes"

Former 3 à 5 équipes équilibrées.

- L'animateur-trice pioche et pose une question à chaque équipe (1 carte par groupe).
- Bonne réponse → l'équipe garde la carte.
  - Mauvaise réponse → la carte retourne dans la pioche ou est écartée.
- À la fin on compte les points.
- ⚡ Pour dynamiser :
- Défi : une autre équipe peut répondre si la première se trompe.
  - Joker collectif : une fois par partie, une équipe peut demander l'avis du groupe entier.

**Durée 45 à 60 minutes**

### Forum & salon

en individuel ou petit groupe

#### "Flash Vrai/Faux"

- L'animateur-trice pioche une carte et lit l'affirmation (3 cartes maximum)
- Les jeunes lèvent la main pour "Vrai" ou "Faux" (ou se déplacent rapidement vers deux zones si l'espace le permet).
- Révélation immédiate de la bonne réponse + explication rapide
- On enchaîne 2 ou 3 affirmations rapides pour créer du rythme.
- Féliciter la participation.
- Donner une petite "info bonus" ou inviter les jeunes à un atelier plus long.

**Durée 5 minutes**

# PRÉSENTATION DU JEU

1 affiche auto-portée format A3

## ESS tomaquant !

Pioche une carte de la catégorie

HISTOIRE DE L'ESS



ou

CHIFFRES & INFOS CLÉS



**Selon toi, est-ce VRAI ou FAUX ?**

Retourne la carte pour découvrir la réponse



# ESS tomaquant !

## JEU DE DÉCOUVERTE

1 jeu de 30 cartes VRAI ou FAUX

### EXEMPLES DE CARTES



	AFFIRMATION	V/F	EXPLICATION
	On peut créer une association à deux personnes.	V	A partir de deux, nous sommes considéré-es comme un groupe. Il faut être au minimum 2 personnes pour créer une association.
	Les associations n'existent que depuis 1901.	V	Le droit sur la liberté d'association a été mis en place par la loi du 1 <sup>er</sup> juillet 1901. Les citoyennes et les citoyens se voient reconnaître l'entière liberté de s'associer sans autorisation, ni déclaration préalable. Des expérimentations avaient été mises en place dès le 19 <sup>e</sup> siècle.
	Les Britanniques sont pionnier-es de l'ESS en France.	F	Les pionnier-es de l'ESS en France sont les Français et les Françaises.
	L'ESS a plus de 200 ans.	F	L'ESS n'a été reconnue légalement qu'en juillet 2014. Avant cela, on distinguait deux courants : l'économie sociale, née au 19 <sup>e</sup> siècle, et l'économie solidaire, apparue dans les années 1970.

## ESS tomaquant !



AFFIRMATION	V/F	EXPLICATION
<p>La Ligue de l'enseignement est officiellement créée en 1866.</p>	V	La Ligue de l'enseignement a plus d'un siècle et demi d'existence !
<p>Les coopératives de consommateur-rices ont été créées dans la deuxième partie du 19<sup>e</sup> siècle.</p>	V	Elles ont été créées pour sortir de la précarité grâce à la mutualisation des achats.
<p>Les associations se sont souvent développées dans les zones rurales.</p>	F	Elles se développent sur tout le territoire là où les besoins ne sont couverts, ni par le privé ni par le public.



<p>Les coopératives sont présentes dans tous les secteurs de l'économie : banque, agriculture, énergie, industrie, assurance, pêche, logement, santé, tourisme et consommation.</p>	V	Les coopératives, en tant qu'entreprises, se retrouvent dans tous les secteurs.
<p>En France, l'ESS représente 14% de l'emploi privé.</p>	V	Tout à fait ! Soit 2,6 millions de salarié-es.
<p>Parmi les 5 familles, les associations représentent 30% des emplois du secteur de l'ESS.</p>	F	Les associations représentent 80% des emplois du secteur de l'ESS.
<p>L'ESS est une façon d'entreprendre et de développer l'économie qui peut s'appliquer à tous les secteurs d'activité.</p>	V	Elle s'adapte à tous les secteurs d'activité : de la banque à la maraude, en passant par l'activité agricole et l'insertion sociale.
<p>On compte environ 20 millions de bénévoles en France, soit 1 Français-es sur 3.</p>	V	Le bénévolat est un mouvement citoyen très important au sein de notre société, s'illustrant par un soutien à des publics ou à travers des projets d'utilité sociale.

## ESS tomaquant !



	AFFIRMATION	V/F	EXPLICATION
	On peut créer une Junior association dès 9 ans !	F	Dès ses 11 ans, un-e jeune peut créer sa Junior association.
	On compte 100 000 associations en France.	F	Bien plus ! on compte environ 1,5 million d'associations en activité.
	La démocratie est l'un des principes de l'économie sociale et solidaire.	V	Exact ! Les structures de l'ESS sont dirigées par des instances démocratiques (conseil d'administration, assemblée générale, etc.). On parle même d'1 personne = 1 voix.
	Les mutuelles sont un système assurantiel de santé qui a pour but d'enrichir les actionnaires.	F	Les mutuelles sont des structures à but non-lucratif. Elles ne reversent pas de dividendes à leurs membres.
	L'unique rôle des fondations est de donner de l'argent.	F	Elles peuvent financer, mais également mener des actions directes auprès de publics.
	Les mutuelles viennent en aide à des personnes en situation de vulnérabilité.	V	Elles mettent en place des mécanismes de solidarité, tels que des centres de santé ou diverses actions.
	Les structures de l'ESS ne doivent surtout pas faire des bénéfices.	F	Les bénéfices sont essentiels au bon fonctionnement des entreprises de l'ESS. Mis en réserve, ils constituent les fonds pour pérenniser les actions.
	Les structures de l'ESS sont plus résilientes face aux crises.	V	Grâce notamment à leur mise en réserve des bénéfices, a contrario des entreprises capitalistes qui reversent des dividendes.
	Les mutuelles sont régionalisées pour gagner plus d'argent.	F	Elles sont régionalisées pour favoriser des prises de décision plus rapides et permettre l'implication des adhérents et adhérentes.
	AMAP signifie Association pour le Maintien d'une Agriculture Paysanne.	V	Les AMAP sont des groupes de citoyens qui se mobilisent pour maintenir une agriculture locale en achetant des paniers de légumes et de fruits.
	Le but de la coopérative de consommateur-rices est de fournir des biens gratuits.	F	Le but de la coopérative de consommateur-rices est d'éviter les intermédiaires et de fournir des biens à prix réduits.

## ESS tomaquant !



	AFFIRMATION	V/F	EXPLICATION
	On retrouve des coopératives partout à travers le monde.	F	Attention toutes les coopératives n'ont pas les mêmes règles d'organisation et de gestion. Les entreprises de l'ESS sont une particularité française.
	La résilience des coopératives s'explique uniquement par l'entraide entre leurs membres.	F	L'entraide joue un rôle, mais leur modèle économique impose surtout de mettre les excédents en réserve, ce qui consolide leur solidité financière.
	En 2019 en France, les particulier-es ont versé 5 milliards d'euros de dons.	V	Cela inclut les dons et legs aux associations et aux fondations.
	3,5 millions d'euros, c'est le montant du mécénat en France en 2019.	F	Il s'agit de 3,5 milliards d'euros, avec 104 000 entreprises mécènes.
	La construction et l'industrie représentent 10% du secteur de l'ESS.	F	0,7% ... Les secteurs de la construction et de l'industrie sont sous-représentés dans l'ESS.
	Les fondations sont un outil de défiscalisation pour les entreprises.	V	Cela est vrai. Néanmoins, les fondations sont avant tout un outil de redistribution de richesses par le développement d'actions d'utilité sociale.
	L'agrément ESUS permet aux sociétés commerciales de rentrer dans l'ESS.	V	L'agrément ESUS rend accessible aux sociétés commerciales, sous réserve de respecter les principes de l'ESS et l'encadrement des salaires, d'intégrer cette économie.

# L'ESScalade



L'ESScalade consiste à s'engager. Dans ce module, les participant-es vont pouvoir découvrir 3 activités : comment consommer de manière plus responsable, identifier les emplois dans l'ESS et comment faire germer une idée de projet.



## LES GRANDS OBJECTIFS

- Adopter des modes de consommation plus vertueux
- Découvrir les emplois dans l'ESS
- Développer un projet ESS

## L'ESScalade 1

### Le Quiz Consomm'acteur

Fais découvrir à chacun-e quel type de consommateur ou de consommatrice il ou elle est ! À travers quelques questions simples, ce quiz invite les participant-es à réfléchir à leurs habitudes de consommation : sont-ils ou elles plutôt impulsif-ves, responsables, économes, solidaires ? Ils et elles pourront aussi voir si leurs choix les rapprochent de l'économie sociale et solidaire (ESS), c'est-à-dire d'un mode de consommation qui privilégie l'humain, l'environnement et la solidarité plutôt que la recherche du profit.

## L'ESScalade 2

### La bourse à l'emploi

À travers des fiches métiers ludiques et accessibles, fais découvrir la diversité des emplois que l'on retrouve dans l'économie sociale et solidaire. Que les participant-es soient attiré-es par l'éducation, la santé, l'environnement, la culture ou encore la solidarité internationale, l'ESS propose une multitude de métiers porteurs de sens et qui contribuent à changer le monde au quotidien.

## L'ESScalade 3

### J'ai une idée ? Je veux me lancer !

Cette activité accompagne les jeunes de 11 à 30 ans qui souhaitent créer leur association ou entreprise dans l'ESS. Elle les aide à se poser les questions essentielles pour construire un projet porteur de sens et durable. Elles et ils découvrent également les acteurs capables de les soutenir dans leur création.

## EXPOSITION

1 Kakémono Roll up

EXPÉDITION  
ESS !

# L'ESScalade

Comment s'engager dans l'Économie Sociale et Solidaire ?

Il existe de nombreuses manières de s'impliquer dans l'ESS, à travers tes choix de consommation, tes expériences professionnelles ou encore tes activités...



Quand tu achètes des denrées alimentaires, des vêtements, des appareils électroniques, quand tu choisis une banque ou une mutuelle, tu contribues aux entreprises qui fabriquent ces produits ou proposent ces services.



Dès 11 ans, le temps d'un été, d'une année, ou même d'une vie professionnelle, tu peux t'épanouir dans des projets ESS et développer de nouvelles compétences.



Ce sont quelques exemples d'engagement. Les missions et les projets dans l'ESS étant très divers et variés, à toi de partir en Expédition !



# EXPÉDITION ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire

## L'ESScalade 1

## JE CONSOMME DE MANIÈRE PLUS RESPONSABLE



### LES OBJECTIFS

- Explorer ses idées et sa consommation
- Découvrir l'ESS et les pratiques qui y sont rattachées
- Se questionner sans jugement sur ses pratiques



### ADAPTATION DU JEU

L'activité est sur deux niveaux :  
11 à 18 ans (14 cartes)  
18 à 30 ans



### SUGGESTIONS D'ANIMATION

#### Atelier petit groupe

en dessous de 10 participant-es

##### "Atelier participatif"

- Distribuer les questionnaires papier ou projette les questions.
- Chaque participant-e répond individuellement à chaque question.
- Après chaque question ou à la fin, échangez en petit groupe sur les réponses : pourquoi telle réponse est-elle plus "ESS" ?
- Terminez par un mini débrief sur ce que cela révèle de leurs habitudes et de leur consommation.

Durée 45 à 60 minutes

#### Atelier moyen/grand groupe

entre 10 et 25/30 participant-es

##### "Quiz dynamique"

- Projeter les questions et distribuer des cartes A/B/C.
- Les participant-es répondent simultanément en levant la carte correspondante.
- Après chaque question, donner le résultat collectif et expliquer rapidement la bonne réponse "ESS" et pourquoi.
- À la fin, chaque participant-e découvre son profil de consommateur-riche et peut échanger avec son voisin-e.

Durée 30 à 45 minutes

#### Forum & salon

en individuel ou petit groupe

##### "Quiz express"

- Installer un stand avec des cartes A/B/C pour répondre rapidement.
- Proposer une sélection de 3 à 5 questions clés pour que le jeune puisse participer en 5 minutes. *Prévoir un tas de questions pour les 11 à 18 ans et un autre tas pour les 18 à 30 ans.*
- À la fin, il/elle découvre immédiatement son profil et peut prendre un petit dépliant ou flyer qui explique l'ESS et ses pratiques.

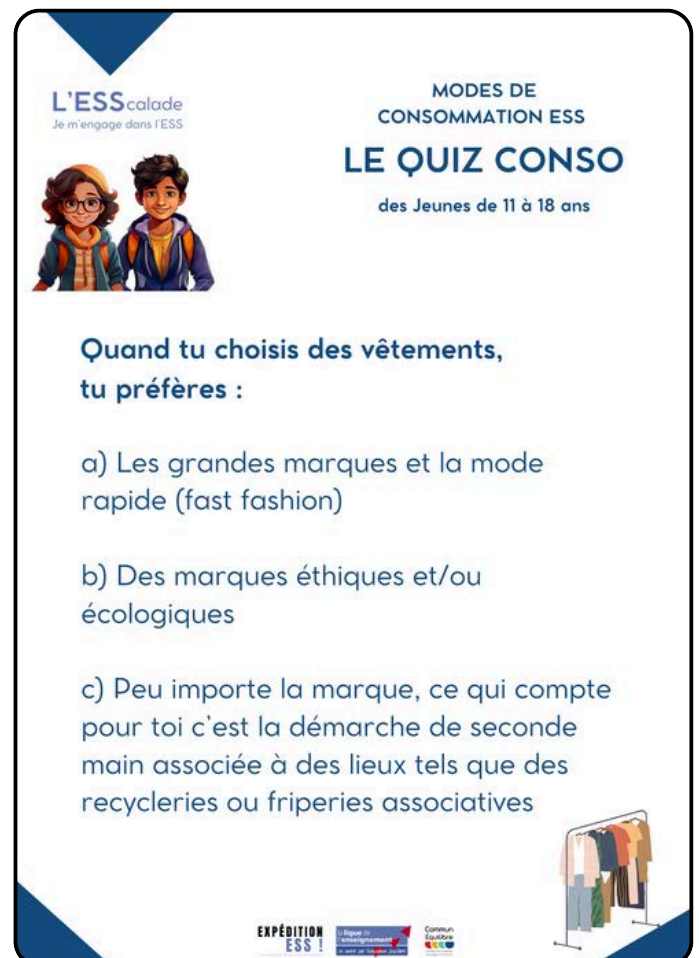
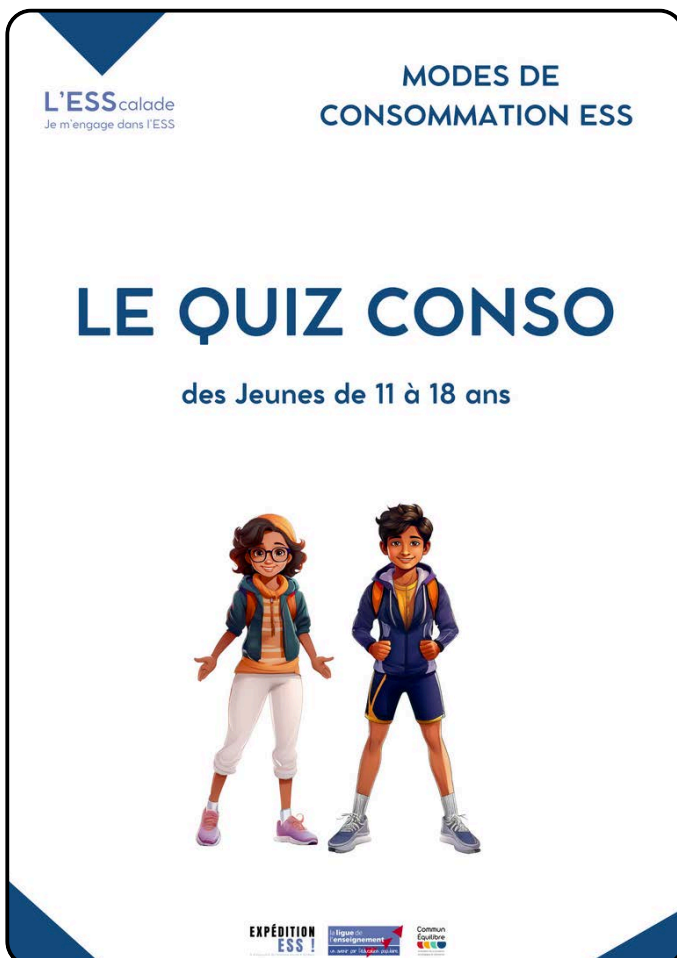
Durée 5 à 10 minutes

# L'ESScalade 1

## LE QUIZ CONSO DES JEUNES DE 11 À 18 ANS

1 JEU DE 14 CARTES FORMAT A6

EXEMPLES DE CARTES



## L'ESScalade 1

### LE QUIZ CONSO

DES JEUNES DE 11 À 18 ANS

#### Quand tu choisis des vêtements, tu préfères :

- a) Les grandes marques et la mode rapide (fast fashion)
- b) Des marques éthiques et/ou écologiques
- c) Peu importe la marque, ce qui compte pour toi c'est la démarche de seconde main associée à des lieux tels que des recycleries ou friperies associatives

#### Que fais-tu lorsque tu veux acheter un nouveau téléphone ou une console de jeux ?

- a) Un appareil neuf et idéalement le modèle le plus récent
- b) Un appareil éco-conçu, d'une marque engagée ou un appareil reconditionné
- c) Un appareil d'occasion ou reconditionné en t'assurant qu'il provient d'une entreprise de l'ESS

#### Pour les fournitures scolaires, tu préfères :

- a) Acheter de nouveaux articles chaque année
- b) Utiliser des fournitures écologiques ou issues du commerce équitable
- c) Ne pas aller au supermarché et favoriser des alternatives peu connues issues d'entreprises de l'ESS

#### Que fais-tu des objets que tu n'utilises plus (jouets, vêtements, appareils,...) ?

- a) Tu les gardes ou les jettes
- b) Tu les vends ou les donnes à un proche
- c) Tu en fais don à des associations

#### Pour ton goûter, tu prends :

- a) Une boisson en bouteille plastique/canette/brique et un biscuit emballé individuellement
- b) Une boisson dans une gourde réutilisable et un fruit bio ou une part de gâteau sans emballage
- c) Une boisson et une collation achetées dans une épicerie associative ou coopérative (La Louve à Paris, Supercoop à Bordeaux, La Cagette à Montpellier, etc..)

#### Que fais-tu des emballages et déchets après avoir mangé ton goûter ?

- a) Tu les jettes dans la première poubelle que tu trouves
- b) Tu fais attention à trier tes déchets et à recycler tout ce qui est recyclable
- c) Tu les gardes précieusement car tu as repéré une association qui revalorise les plastiques à usage unique.

#### Quand tu manges avec des amis, tu préfères :

- a) Le premier restaurant abordable en terme de prix
- b) Acheter des produits frais et cuisiner ensemble chez l'un-e d'entre vous ou faire un pique-nique
- c) Dénicher un petit restaurant associatif qui permet de contribuer à une bonne cause tout en passant un bon moment entre amis



## L'ESScalade 1

### LE QUIZ CONSO

DES JEUNES DE 11 À 18 ANS

**Quand tu participes à un projet scolaire, tu préfères :**

- a) Suivre les instructions sans trop t'impliquer
- b) Proposer des idées pour un projet écologique
- c) Impliquer d'autres personnes et rendre le projet collaboratif

**Pour tes loisirs hors temps scolaire, ce que tu préfères c'est :**

- a) Jouer à des jeux vidéos, aller au cinéma, faire du shopping au centre commercial
- b) Participer à des ateliers créatifs, à des activités sportives ou environnementales...
- c) Rejoindre une association de ta ville pour des activités artistiques, botaniques, mécaniques,...

**Quand tu offres un cadeau à un ami, tu choisis le plus souvent :**

- a) Un gadget à la mode ou un objet neuf *made in China*
- b) Un objet artisanal, fait main ou local
- c) Un cadeau déniché dans une recyclerie ou ressourcerie

**Quand tu veux t'informer sur une cause (environnement, droits humains,...), tu utilises :**

- a) Les réseaux sociaux ou les influenceurs que tu suis
- b) Des articles en ligne ou des documentaires d'une chaîne publique
- c) Tu consultes les sites de grandes associations sociales et environnementales, ainsi que les médias spécialisés dans l'ESS

**Quand tu as de l'argent de poche, tu le dépenses en priorité :**

- a) Dans des jeux vidéo, des jouets neufs ou des gadgets technologiques
- b) Dans des produits de seconde main ou d'occasion
- c) En économisant pour un projet associatif spécifique ou en participant à une cause solidaire

**Que fais-tu lorsque tu reçois de l'argent en cadeau ?**

- a) Tu l'utilises rapidement pour acheter quelque chose qui te donne envie mais dont tu n'as pas besoin
- b) Tu économises ou tu as assez pour acheter quelque chose que tu souhaites depuis longtemps et dont tu as besoin
- c) Quoi que tu achètes, tu veilles toujours à faire des achats dans des entreprises de l'ESS

**Tu as 16 ans (ou plus) et tu peux désormais avoir ton compte bancaire, qu'est-ce qui est le plus important pour toi ?**

- a) Rien de particulier, tu rejoins la banque de tes parents
- b) Ses valeurs
- c) Le fait qu'elle soit une entreprise de l'ESS



# L'ESScalade 1

**L'ESScalade**  
Je m'engage dans l'ESS

MODES DE  
CONSUMMATION ESS  
**LE QUIZ CONSO**  
des Jeunes de 11 à 18 ans

## RÉSULTATS

### **Consommateur·trice capitaliste (majorité de a)**

Tu ne fais pas encore attention à l'impact de tes achats, mais c'est une opportunité pour toi d'en apprendre davantage sur des alternatives plus responsables. Si ça te dit, essaye de te renseigner sur les solutions locales et durables !

### **Consommateur·trice éthique (majorité de b)**

Tu es déjà conscient·e de l'importance de protéger l'environnement pour minimiser ton impact et tu fais des choix éthiques. Continue d'explorer les moyens de consommation plus justes et solidaires !

### **Consommateur·trice solidaire (majorité de c)**

Tu es très attentif·ve aux autres et à l'impact social de tes choix. Tu privilégies le partage, la collaboration et les achats solidaires. L'économie sociale et solidaire est un modèle qui correspond parfaitement à tes valeurs.

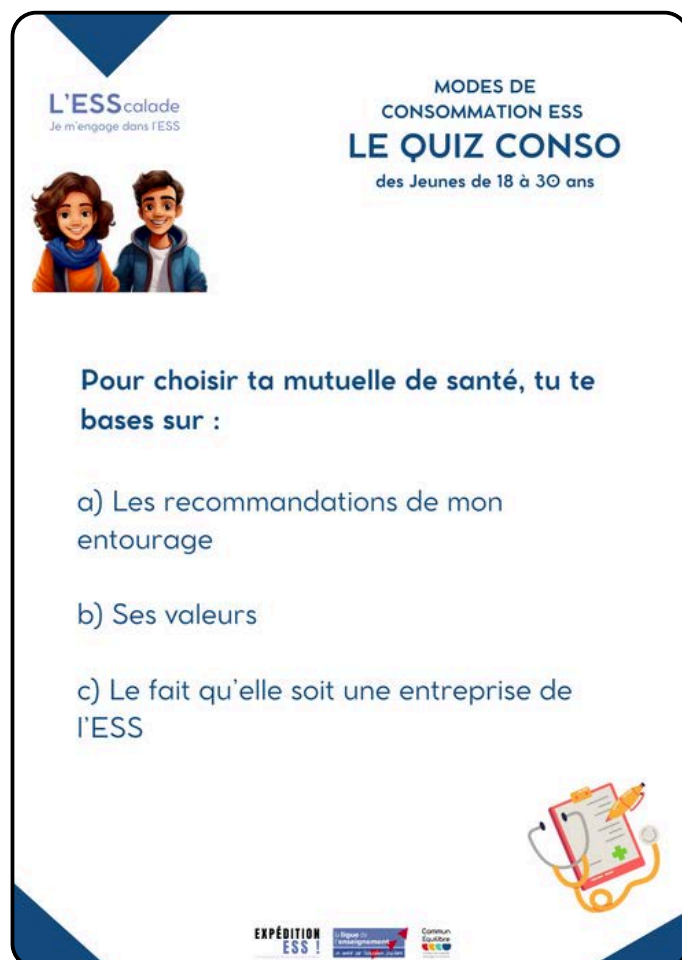
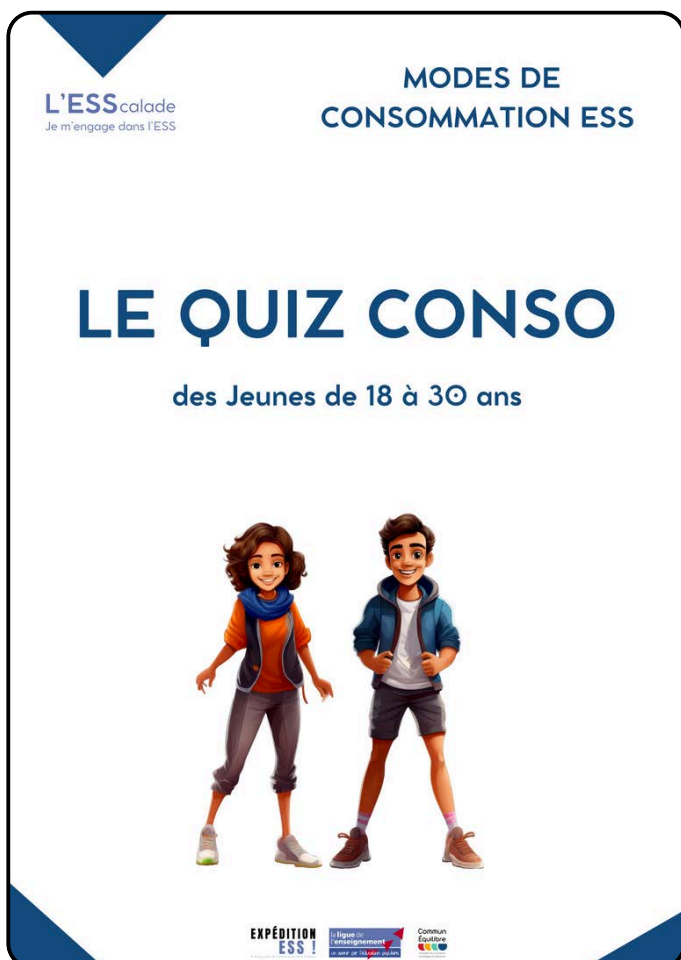


# L'ESScalade 1

## LE QUIZ CONSO DES JEUNES DE 18 À 30 ANS

1 JEU DE 20 CARTES FORMAT A6

EXEMPLES DE CARTES



## L'ESScalade 1

### LE QUIZ CONSO DES JEUNES DE 18 À 30 ANS

#### Quand tu achètes des vêtements, tu privilégies :

- a) Les grandes marques et la mode rapide (fast fashion)
- b) Des marques éthiques et/ou écologiques
- c) Peu importe la marque, ce qui compte pour toi c'est la démarche de seconde main associée à des lieux tels que des recycleries ou friperies associatives

#### Quand tu veux acheter un appareil électronique, tu optes pour :

- a) Un appareil neuf et idéalement le modèle le plus récent
- b) Un appareil éco-conçu, d'une marque engagée ou un appareil reconditionné
- c) Un appareil d'occasion ou reconditionné en t'assurant qu'il provient d'une entreprise de l'ESS

#### Quand tu achètes des cosmétiques ou des produits de soin, tu préfères :

- a) Les marques populaires et accessibles
- b) Des produits bio, éthiques, artisanaux ou labellisés sans cruauté animale
- c) Des produits issus d'entreprises de l'ESS

#### Quand tu fais tes achats en ligne, tu privilégies :

- a) Les grandes plateformes internationales (Amazon, Zalando, etc.)
- b) Des sites de commerce équitable ou d'occasion
- c) Tu préfères faire tes achats dans des entreprises de l'ESS (coopératives, associations, sociétés commerciales de l'ESS..)

#### Que fais-tu de tes vêtements ou objets que tu n'utilises plus ?

- a) Tu les jettes ou les stockes sans t'en préoccuper
- b) Tu les vends en ligne ou les recycles en les transformant, ou tu en fais don à un proche
- c) Tu les donnes à des associations

#### En cas de problème avec un appareil électronique, tu choisis :

- a) De le remplacer par un modèle neuf
- b) D'essayer de le réparer toi-même ou de chercher une alternative d'occasion en ligne
- c) De faire appel à une entreprise de l'ESS spécialisée dans la réparation

#### Tu as été missionné·e pour organiser une sortie avec un groupe d'amis, tu choisis plutôt

- a) Un après-midi dans un lieu branché
- b) Une excursion type randonnée ou sortie en plein air
- c) Une activité associative de type tournoi sportif, concert solidaire, ramassage de déchets..

#### Quand tu recherches un restaurant, tu te diriges plus vers :

- a) Le plus proche, sans te poser des questions
- b) Des restaurants bio, locaux ou avec des options végétariennes/végétaliennes
- c) Des restaurants associatifs, coopératifs ou ayant l'agrément ESUS



## L'ESScalade 1

### LE QUIZ CONSO DES JEUNES DE 18 À 30 ANS

#### Quand tu utilises des plateformes de covoiturage, vers lesquelles t'orientes-tu ?

- a) Une plateforme de covoiturage capitalistique
- b) N'importe laquelle du moment que la voiture est pleine pour minimiser l'empreinte écologique
- c) Des nouvelles plateformes sociales & solidaires

#### Lorsque tu fais tes courses alimentaires, tu te rends dans :

- a) Les supermarchés les plus accessibles
- b) Des magasins bio, des marchés locaux ou des réseaux de circuits courts
- c) Des entreprises de l'ESS (Coopérative, association...)

#### En matière de loisirs, tu es plutôt :

- a) Grand parc d'attraction
- b) Activités culturelles, sportives, artistiques, ou nature
- c) Activités en lien avec la solidarité (bénévolat au sein d'une association sportive, culturelle, etc.)

#### En matière d'énergie à domicile, tu utilises :

- a) Peu importe, tu n'y prêtes pas attention
- b) Des fournisseurs d'énergie renouvelable
- c) Tu essayes de réduire ta consommation d'énergie et privilégies les entreprises de l'ESS

#### Pour choisir ta banque, tu te bases sur :

- a) Les recommandations de mon entourage
- b) Ses valeurs
- c) Le fait qu'elle soit une entreprise de l'ESS

#### Pour choisir ta mutuelle de santé, tu te bases sur :

- a) Les recommandations de mon entourage
- b) Ses valeurs
- c) Le fait qu'elle soit une entreprise de l'ESS

#### Si tu devais participer à un projet sans rémunération, quel domaine t'intéresserait le + ?

- a) L'événementiel ou les activités culturelles
- b) Des actions pour la protection de l'environnement
- c) Des projets de solidarité (maraudes, épiceries solidaires, aide aux personnes en difficulté,...)

#### Quand tu offres un cadeau à un ami, tu privilégies

- a) Un cadeau qui lui fait plaisir
- b) Un produit artisanal ou local, fait main
- c) Un cadeau solidaire au profit d'une association qui œuvre pour une cause sociale ou environnementale

#### Quand tu veux t'informer sur une cause (environnement, droits humains,...) ou des sujets spécifiques, tu favorises :

- a) Les réseaux sociaux et influenceurs que tu suis
- b) Les documentaires et podcasts des grandes chaînes d'information
- c) Tu consultes les sites de grandes associations sociales et environnementales, ainsi que les médias spécialisés dans l'ESS

#### Si tu devais économiser de l'argent pour un projet, ce serait pour :

- a) Acheter des biens matériels qui te plaisent ou partir en voyage
- b) Financer un projet personnel lié à l'environnement ou à l'écologie
- c) Contribuer à un projet solidaire ou collectif





# L'ESScalade 1

**Lorsque tu choisis un emploi ou un stage, tu privilégies :**

- a) Offre un poste bien rémunéré
- b) Met en avant ses valeurs éthiques et le respect de l'environnement
- c) Fonctionne selon les principes de l'Économie Sociale et Solidaire (ESS)

**Si tu devais te lancer dans un projet entrepreneurial, il serait axé sur :**

- a) Le profit et la performance économique
- b) Le respect de l'environnement
- c) La dimension solidaire, démocratique ou collaborative

**L'ESScalade**  
Je m'engage dans l'ESS

MODES DE  
CONSUMMATION ESS

**LE QUIZ CONSO**

des Jeunes de 18 à 30 ans

## RÉSULTATS

### **Consommateur·trice capitaliste (majorité de a)**

Tu as un mode de consommation plutôt classique et ne prêtes pas toujours ou pas assez attention à l'impact environnemental et social de tes choix. Tu pourrais explorer de nouvelles façons de consommer en découvrant des produits locaux, éthiques et durables.

### **Consommateur·trice éthique (majorité de b)**

Tu es conscient·e de l'importance de l'environnement et de l'éthique dans tes choix de consommation. Tu fais déjà attention à privilégier des produits bio, équitables et écologiques. Continue sur cette voie en explorant davantage les solutions solidaires.

### **Consommateur·trice solidaire (majorité de c)**

Tu es très engagé·e dans l'économie sociale et solidaire. Tes choix sont motivés par des valeurs de justice sociale, de solidarité et de respect de l'environnement. Tu participes activement à des initiatives locales, et ton engagement inspire celles et ceux qui t'entourent.



## L'ESScalade 2

JE M'ENGAGE  
DANS UN EMPLOI ESS



### LES OBJECTIFS

- Faire découvrir la diversité des emplois possibles dans l'ESS
- Valoriser les choix de carrière responsables et solidaires
- Encourager l'exploration et la créativité



### LE PETIT PLUS !

L'activité vous propose une vingtaine de fiches. **Une fiche type interactive est mise à votre disposition pour vous permettre d'en créer de nouvelles.**



### SUGGESTIONS D'ANIMATION

#### Atelier petit groupe

en dessous de 10 participant·es

##### “Mon métier ESS en image”

- Distribuer à chaque participant·e une fiche métier au hasard.
- Chaque personne lit sa fiche et prépare 2-3 mots ou dessins pour représenter ce métier.
- Tour de table : chacun·e présente son métier et explique pourquoi il-elle pourrait lui plaire ou pas.
- Discussion collective sur la diversité des métiers et les compétences nécessaires.

*Matériel : fiches métiers, papier, feutres.*

**Durée 45 à 60 minutes**

#### Atelier moyen/grand groupe

entre 10 et 25/30 participant·es

##### “Construisons notre ESS”

- On divise le groupe en équipes
- Chaque équipe reçoit plusieurs fiches métiers et une “fiche mission” qui décrit les besoins d'une association ou d'une coopérative.
- Les équipes doivent associer chaque métier à un besoin et “construire” leur structure fictive.
- Chaque équipe présente ensuite sa structure au reste du groupe et explique ses choix.
- On termine par une discussion collective sur l'emploi dans l'ESS

*Matériel : fiches métiers, fiches missions ou besoins de la structure, tableau ou grandes feuilles, feutres*

**Durée 60 minutes**

#### Forum & salon

en individuel ou petit groupe

##### “ A la découverte des emplois dans l'ESS”

- Préparer un panneau ou une grille avec des fiches métiers ESS.
- Les jeunes se déplacent librement et peuvent consulter les fiches à leur rythme.
- L'animateur·rice engage des échanges rapides.
- Chaque jeune repart avec une mini-fiche ou un marque-page “Métiers ESS” pour garder une trace.

*Matériel : panneau ou grille, fiches métiers imprimées, marque-pages ou mini-fiches, feutres.*

**Durée 5 à 10 minutes**

## L'ESScalade 2

### LA BOURSE À L'EMPLOI

Exemple de fiche emploi - Format A4



### La Bourse à l'emploi

#### CHARGÉ·E DE PROJETS ESS



##### MISSION

Concevoir, coordonner et mettre en œuvre des projets à vocation sociale, solidaire ou environnementale, en mobilisant les acteurs locaux et en assurant leur impact positif.



##### TÂCHES PRINCIPALES

- Identifier les besoins et analyser les enjeux locaux
- Concevoir et piloter des projets ESS (planification, suivi et évaluation)
- Gérer le budget et la recherche de financement
- Mobiliser les parties prenantes et animer des ateliers et/ou des événements
- Promouvoir et valoriser les projets réalisés



##### COMPÉTENCES CLES

###### Formation

Bac +3 à Bac +5 en ESS, Gestion de projet, développement territorial ou encore économie des organisations

###### Compétences requises

- Bonne connaissance de l'ESS et des enjeux écologiques et sociaux.
- Maîtrise de la gestion de projet
- Aisance relationnelle et capacité d'animation de réunions ou d'ateliers participatifs
- Capacité rédactionnelle (rapports, dossiers de financement, comptes-rendus)

#### ET SI JE TRAVILLAIS DANS L'ESS ?



Dans l'Économie Sociale et Solidaire (ESS), il existe plein de métiers différents, dont celui présenté dans cette fiche ! Pour cela, il faut rejoindre une structure de l'ESS, comme une association, une coopérative, une mutuelle, une fondation ou une entreprise solidaire. L'ESS, c'est un monde où on peut avoir un métier qui a du sens et qui fait bouger les choses !

EXPÉDITION  
ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire  
la ligue de l'enseignement  
et tout ce qui peut suivre  
Commun  
Équilibre

## L'ESScalade 3

J'AI UNE IDÉE  
DE PROJET ESS



### LES OBJECTIFS

- Sensibiliser les jeunes aux valeurs et principes de l'ESS
- Donner le goût d'agir collectivement autour d'un projet concret
- Passer de l'idée à l'action



### SUGGESTIONS D'ANIMATION

#### Atelier petit groupe

en dessous de 10 participant·es

*Pour trouver une idée, vous pouvez utiliser l'animation suggérée pour un atelier moyen/grand groupe.*

#### De l'idée aux prochaines étapes

- Reformuler l'idée (5 min) : écrire ensemble une phrase claire.
- La boussole ESS (15 min) : répondre collectivement aux 4 questions clés : Pourquoi ? Pour qui ? Avec qui ? Comment ?
- Le chemin vers l'action (25 min) : définir 5 étapes du projet (quoi / qui / quand).
- Obstacles et solutions (10 min) : identifier les freins possibles et comment les dépasser.
- Engagement collectif (5 min) : chacun choisit une action pour avancer.

**Durée 45 à 60 minutes**

#### Atelier moyen/grand groupe

entre 10 et 25/30 participant·es

#### Trouvons notre idée de projet ESS ! (accessible au petit groupe également)

- Les besoins autour de nous (10 min)  
Chacun·e note un besoin ou problème constaté (Post-it). Les idées sont affichées et regroupées.
- Choisir l'idée (10 min)  
Vote collectif (gommettes ou main levée) pour choisir l'idée la plus plébiscitée.
- Répondre aux 5 questions clés (25 min) en sous-groupes  
Pourquoi ? Pour Qui ? Avec qui ? Comment ? Avec quoi ?
- Restitution express (10 min)  
Mise en commun des réponses et pitch final pour présenter l'idée du projet.

**Durée 55 à 60 minutes**

#### Accompagnement individuel

#### Mon projet ESS en 5 pas !

- L'idée en une phrase (5 min)  
Définir l'idée et reformuler si nécessaire pour la rendre simple et claire
  - Étape 2. Le canevas ESS (15 min)  
Utiliser le fiche "J'ai une idée, je veux me lancer !"  
👉 L'accompagnant·e prend des notes avec la personnes accompagnée pour matérialiser son projet.
  - Étape 3. Les prochaines étapes (10–15 min)  
Définir 2 ou 3 actions concrètes.
  - Étape 4. Suite pour aller loin (5 min)  
L'orienter vers d'autres acteurs qui peuvent l'accompagner dans sa création de structure.
- Matériel : Fiche j'ai une idée**  
**Durée : 30 à 45 minutes**

## L'ESScalade 3

J'ai entre 11 et 18 ans et  
J'AI UNE IDÉE !

### Créer une **Junior Association**



Une Junior Association est une démarche souple qui permet à tout groupe de jeunes, âgé-es de 11 à 18 ans, de **mettre en place des projets dans une dynamique associative**



Pour créer une Junior Association, **un dossier d'habilitation est à remplir**. L'habilitation est accordée pour une année scolaire.

#### **i** Où trouver les infos ?

Renseigne toi auprès du Réseau National des Junior Associations (RNJA)



### Créer un **projet ESS** en classe



Un projet ESS en classe comme Mon ESS à l'école, c'est imaginer et réaliser en équipe une action utile. **Tu y découvres les valeurs de l'ESS.**



Pour créer un projet ESS en classe, parle-en à ton enseignant-e. **Celui ou celle-ci peut inscrire ta classe dans le dispositif Mon ESS à l'école.**

#### **i** Où trouver les infos ?

Renseigne toi auprès de l'Économie sociale partenaire de l'école de la république (ESPER)



# EXPÉDITION ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire

## L'ESScalade 3

J'ai 18 ans et plus  
J'AI UNE IDÉE !

### J'ai une IDÉE !

Cette fiche a vocation à t'accompagner  
à structurer ton idée et rassembler les infos pour te lancer !  
Au verso, tu trouveras les sites ressources et un mode d'emploi flash.



À quel-s besoin-s veux-tu répondre ?

---

---

En 1 à 2 lignes, quelle action veux tu mettre en place ?

---

---

À quelle utilité sociale veux tu répondre ?

- Venir en aide aux publics fragilisés et vulnérables
- Concourir à la cohésion territoriale
- Répondre aux enjeux de développement durable

Auprès de quel-s public-s souhaites-tu agir ?

---

---

Sur quel-s territoire-s souhaites-tu développer ton projet ?

---

---

Quels sont les moyens humains et financiers à mobiliser sur le projet ?

---

---

Es-tu seul-e ou déjà en groupe ? \_\_\_\_\_



### J'ai une IDÉE !



#### MODE D'EMPLOI FLASH



#### ACCOMPAGNEMENTS & RESSOURCES

AVISE <https://www.avise.org/>  
France Active <https://www.franceactive.org/>  
Guid'Asso <https://www.associations.gouv.fr/guid-asso>  
Réseau nationale des juniors associations <https://juniorassociation.org/>  
L'URSCOP <https://www.scop.org/>  
La Chambre régionale de l'ESS de ta région (La CRESS)  
Les incubateurs sur ton territoire



# EXPÉDITION ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire

## QuESStion ou DÉBAT



QuESStion ou DÉBAT vous amène à aller plus loin dans l'échange, la réflexion et la compréhension de l'ESS avec vos participant-es. Il se compose de 3 activités : QuESStion ou Débat et Devine l'ESS.

**Les règles du jeu "Devine l'ESS" sont disponibles, jointes à l'activité.**



### LES GRANDS OBJECTIFS

- Approfondir les connaissances
- Apporter des éléments de langage
- Lancer des débats



### SUGGESTIONS D'ANIMATION

#### Atelier petit groupe

en dessous de 10 participant-es

##### QuESStion "Qui suis-je ?"

L'animateur-riche tire des cartes au fur et à mesure et doit faire deviner aux participant-es le mot associé au texte. Un temps de débrief peut être envisagé à la fin. **Durée : 30 minutes**

##### Cartes Débat

Lancement et distribution des cartes. Vous pouvez prévoir deux à trois débats de dix minutes chacun, ainsi qu'une conclusion et une synthèse collective. **Durée 40 minutes**

#### Atelier moyen/grand groupe

entre 10 et 25/30 participant-es

##### QuESStion "Qui suis-je ?"

L'animateur-riche constitue des équipes et doit faire deviner des cartes à tour de rôle. Une carte devinée rapporte un point. Un débrief est prévu à la fin. **Durée 30 minutes**

##### Cartes Débat

Répartition en petits groupes (5 min), débats en sous-groupes sur deux à trois cartes (20-30 min), puis restitution plénière des idées fortes (15-20 min).

**Durée 40 à 55 minutes**

#### Forum / Salon

en individuel ou petit groupe

##### QuESStion "Qui suis-je ?"

L'animateur-riche tire deux à trois cartes à faire deviner à une personne ou à un groupe, puis propose un échange pour débrief.

**Durée : 10 minutes**

##### Cartes débat

Une carte débat est posée sur une table ou un panneau. Les participant-es de passage peuvent écrire leur avis sur un post-it ou débattre cinq minutes. Les post-it sont ensuite collés autour de la question, formant ainsi un "mur d'opinions".



### ADAPTATION DU JEU

En fonction de votre public, veuillez sélectionner les cartes adaptées, que ce soit dans le jeu QuESStion "Qui suis-je" ou parmi les cartes débat.



### LE PETIT PLUS !

Pour l'activité "Cartes débat", vous pouvez utiliser des méthodes d'animation comme le débat mouvant, et y intégrer de nouvelles cartes pour enrichir les échanges.

# PRÉSENTATION DU JEU

1 affiche auto-portée Format A3

## Qu'ESS t ion ou DÉBAT

Pioche une carte

Qu'ESS t ion ou DÉBAT 

et à vous de jouer !





# Qu**ESS**tion <sup>ou</sup> **DÉBAT**

## JEU POUR ALLER PLUS LOIN

1 jeu de 30 cartes recto verso Qu**ESS**tion ou **DÉBAT**

### EXEMPLES DE CARTES



## Qu**ESS**tion?

Je suis ce qu'on fait pour changer nos habitudes et mieux protéger la planète. Cela veut dire utiliser des énergies propres, produire moins de déchets et éviter de gaspiller les ressources de la nature. Mon but est de vivre de façon plus respectueuse de l'environnement. Qui suis-je ?

Je suis ce qui montre que tu fais partie d'un pays ou d'une communauté. Grâce à moi, tu as des droits (comme voter quand tu seras majeur) et des devoirs (comme respecter les règles). Je sers à participer à la vie avec les autres et à mieux vivre ensemble. Qui suis-je ?

Je suis quand une personne choisit de s'engager pour aider ou défendre une idée qui compte pour elle. Ça peut demander du temps, de l'énergie et parfois même du courage. On peut le faire seul ou à plusieurs, pour changer les choses et rendre le monde meilleur. Qui suis-je ?

La transition écologique

La citoyenneté

L'engagement

# Qu**ESS**tion ou DÉBAT

## Qu**ESS**tion ?

Je suis quand quelqu'un démarre un projet ou une idée et met toute son énergie pour que ça marche. Il faut être créatif, avoir du courage et ne pas abandonner quand c'est difficile. Le but, c'est de transformer une idée en réalité. Qui suis-je ?

Je suis le fait de travailler ensemble pour atteindre un objectif commun. Je repose sur l'entraide, l'écoute et le partage des idées, où chacun apporte sa contribution pour réussir collectivement. Qui suis-je ?

Je suis le gain ou l'avantage obtenu grâce à une action, un effort ou une activité. Qu'il soit matériel, financier ou moral, je récompense ceux qui mènent à bien leurs projets ou initiatives. Qui suis-je ?

Je suis le fait d'acheter et d'utiliser plus que nécessaire. Je peux épuiser les ressources et polluer la planète. Je pousse à consommer toujours plus, parfois sans réfléchir à mes vrais besoins. Qui suis-je ?

Je suis un système économique où les entreprises privées cherchent à maximiser leurs profits. L'offre et la demande régissent les échanges, et la concurrence stimule la production. Je valorise la liberté individuelle et l'accumulation de richesses. Qui suis-je ?

Je suis le résultat positif qu'une action ou un projet apporte à la société. Je réponds à des besoins importants et aide à améliorer la vie des gens ou des communautés. Mon but est de rendre service et de contribuer au bien de tous. Qui suis-je ?

Je suis quand quelqu'un aide ou participe à un projet sans être payé. Je viens du désir de rendre service et de faire avancer des causes importantes. Qui suis-je ?

Entreprendre

La coopération

Le bénéfice

La surconsommation

Le capitalisme

L'utilité sociale

Le bénévolat

# Qu**ESS**tion ou DÉBAT

## Qu**ESS**tion ?

Je suis l'ensemble des activités liées à la production, à la distribution et à la consommation des biens et services.  
Je cherche à gérer les ressources pour satisfaire les besoins des individus et des sociétés. Qui suis-je ?

Je représente la solidarité, l'entraide et l'unité. Je suis un idéal qui unit les personnes, sans distinction.  
Je fais partie de la devise de la République française.  
Qui suis-je ?

Je suis un système politique où le pouvoir appartient au peuple, qui choisit ses dirigeants par le biais de votes.  
Je repose sur la liberté, l'égalité et le respect des droits de chacun. Qui suis-je ?

Je suis l'entraide entre les individus pour surmonter des difficultés, partager des ressources et soutenir ceux qui en ont besoin. Je favorise l'unité et l'esprit de groupe pour améliorer le bien-être collectif. Qui suis-je ?

Je consiste à donner une partie de ce que l'on a à d'autres, pour aider, créer des liens ou favoriser l'entraide.  
Je favorise la solidarité et l'équité entre les individus.  
Qui suis-je ?

Je suis le résultat positif qu'une action ou un projet apporte à la société. Je réponds à des besoins importants et aide à améliorer la vie des gens ou des communautés. Mon but est de rendre service et de contribuer au bien de tous.  
Qui suis-je ?

L'économie

La fraternité

La démocratie

La solidarité

Le partage

L'intérêt général

# Devine l'ESS



## Devine l'ESS

### Ludique - interactif - pédagogique

Trouvez-vous le mot mystère  
de l'Économie Sociale et Solidaire ?



#### Règles du jeu :

En équipe, faites deviner le terme exact en gras sans prononcer les mots de la liste et les mots de même famille. Si vous dites un des mots interdits, le point n'est pas comptabilisé : passez à une autre carte. Le temps imparti est différent selon le niveau de difficulté des cartes (voir partie "fonctionnement").

**L'équipe qui arrive à 20 points a gagné.** Vous pouvez recommencer autant de parties que vous le souhaitez avec les cartes restantes, ainsi que complexifier le jeu en associant une partie de mime pour faire découvrir le mot mystère.

#### Fonctionnement :

- ★☆☆ : niveau facile 30 secondes
- ★★★ : niveau difficile 60 secondes

-  : 11 à 15 ans (32 cartes)
-  : 16 ans et + (64 cartes)

- 1 point : carte niveau facile
- 2 points : carte niveau difficile

#### Exemple :

Faites deviner le mot "**Groupe**" sans les termes "Plusieurs", "Collectif", "Ensemble", "Bande" et "Union". Il est également interdit d'utiliser les mots de même famille tels que "Groupement" ou "Regroupement".

Vous pouvez dire : "A un je suis seul, à deux nous sommes un ...".

A votre imagination !

Ludique  
Interactif  
Pédagogique



# Sur l'ESStrade



Quelle information a le plus attiré l'attention des participant-es ? Qu'est-ce qui a été le plus apprécié dans l'ESS ? Quels projets ESS pourraient émerger ? Et si nous mettions tout en commun sur l'ESStrade ?



## LES GRANDS OBJECTIFS

- Récapituler ce qui a été vu
- S'assurer de la bonne compréhension des éléments
- Avoir un retour d'expérience



## SUGGESTIONS D'ANIMATION

### Atelier petit groupe

en dessous de 10 participant-es

- Introduction de l'activité (5 min).
- Écriture individuelle (10 min) : chaque participant-e note sur un post-it :
  - l'info qui l'a le plus marquée
  - ce qu'il ou elle a le plus apprécié
- Mise en commun (10 min) : collage sur l'affiche, lecture à voix haute ou par l'animateur.
- Votes et discussion (10-15 min) : chacun-e place une gommette sur ce qu'il trouve le plus inspirant → puis discussion ouverte : « Qu'est-ce que ça dit de l'ESS pour nous ? »

Matériels : Post-it, stylo, affiche

**Durée : 35 à 40 minutes**

### Atelier moyen/grand groupe

entre 10 et 25/30 participant-es

- Écriture individuelle (10 min) : post-it avec "ce qui m'a marqué-e" et "ce que j'ai apprécié-e".
- Collage collectif (10 min) : tous collent leurs idées sur l'ESStrade.
- Regroupement (10 min) : l'animateur-riche ou quelques volontaires regroupent les post-it par thèmes.
- Lecture & mise en valeur (10-15 min) : chacun-e peut voter avec gommettes ou lever la main → les idées les plus fortes sont mises en avant.
- Clôture (5 min) : synthèse rapide : « Voilà ce qui ressort de notre ESStrade aujourd'hui. »

Matériels : Post-it, stylo, affiche

**Durée : 45 à 50 minutes**

### Forum & salon

en individuel ou petit groupe

- L'animation commence par une question à chaque personne présente :  
**« Qu'est-ce que tu retiens ou apprécies de l'ESS ? »**
- Chaque participant-e écrit sur un post-it et le colle sur l'affiche ou un autre support.
- Les participant-es peuvent voter avec une gommette pour une idée déjà affichée.
- L'animation se poursuit avec un commentaire en direct sur les tendances observées.



## LE PETIT PLUS !

Vous pouvez retrouver une proposition d'affiche dans le kit pédagogique.

# EXPÉDITION ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire

## Sur l'ESStrade

1 AFFICHE FORMAT A2



# Quelques sources et liens utiles

## Ouvrages :

*L'économie sociale et solidaire* par Timothée DUVERGER, 2023, Collection Repères, La Découverte.

*L'Économie sociale et solidaire. Pratiques, théories, débats*, par Jean Louis LAVILLE, 2016, Points.

## Etude :

Titre : *Atlas commenté de l'économie sociale et solidaire (5ième édition)*

Auteurs : Benjamin ROGER et Ess France

Date de parution : 2023 Editeur : Lefebvre Dalloz

## Sites internet :

- <https://www.ess-france.org/histoire-identite>
- <https://www.avise.org/> (onglet "Comprendre l'ESS")
- <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGISCTA0000029314840>
- <https://www.economie.gouv.fr/economie-sociale-et-solidaire-ess#>
- [https://www.socioeco.org/index\\_fr.html](https://www.socioeco.org/index_fr.html)
- Focus sur l'agrément ESUS <https://www.ess-france.org/tout-comprendre-sur-l-agrement-esus>

# EXPÉDITION ESS !

À la découverte de l'Économie Sociale & Solidaire

Le kit pédagogique Expédition ESS est un outil conçu pour accompagner toutes celles et ceux qui souhaitent éduquer les jeunes aux valeurs et aux pratiques de l'économie sociale et solidaire.

En complément de ce livret, la Ligue de l'enseignement met en place des formations de prise en main de l'outil.

## Contact du projet Expédition ESS

Sarah GARRIDO

☎ 06.76.03.27.42

✉ [sgarrido@laligue.org](mailto:sgarrido@laligue.org)

***Ensemble, donnons aux jeunes les moyens de découvrir,  
comprendre et agir pour une société plus solidaire et durable.***