



L'association Kaiju – Présentation





1. Notre raison d'être

Le constat

En Essonne, plus de 15 % des jeunes de 16 à 25 ans sont sans emploi, sans formation et hors des radars institutionnels (NEET). Les premiers signes de décrochage apparaissent parfois dès 7-8 ans, bien avant que les dispositifs de remobilisation interviennent.

Notre mission

Kaiju crée des espaces souples et vivants pour retisser du lien, restaurer l'envie d'agir et éviter la mise en échec. Nous agissons pour que ces jeunes, souvent dits 'invisibles', puissent retrouver une dynamique personnelle et accéder aux opportunités de leur territoire.

« Le projet personnel ne peut pas être une injonction. Il ne se construit que dans un espace d'écoute et d'expérimentation. » – INJEP, 2024



2. Publics concernés



Jeunes des quartiers prioritaires

Jeunes des quartiers prioritaires de la politique de la ville (QPV).



Jeunes éloignés des structures

Jeunes en non-recours ou éloignés des structures classiques (mission locale, PIJ...).

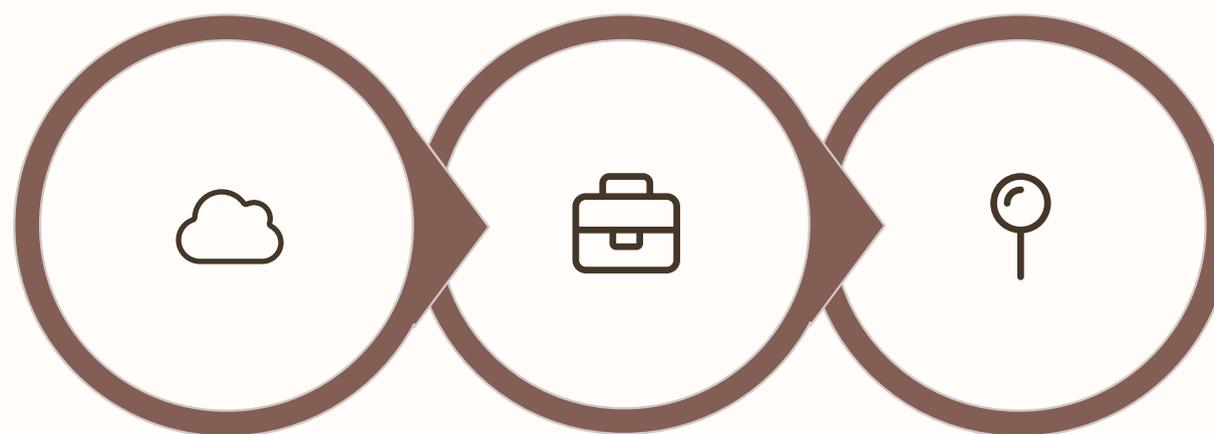


Enfants en décrochage précoce

Enfants dès 7 ans présentant des signes précoces de décrochage scolaire.



3. Nos trois axes d'action



Gaming sans console

Kaiju Careers

Présence terrain

Gaming sans console

Scénarios papier inspirés des mécaniques du jeu vidéo, favorisant coopération, créativité et prise d'initiative.

Kaiju Careers

Découverte des métiers et compétences transversales par le jeu.

Présence terrain

Interventions dans les lieux de vie (médiathèques, city-stades, maisons de quartier) pour 'aller vers' le public.

4. Méthode et valeur ajoutée

Kaiju agit en complémentarité des structures existantes, comme un sas de réengagement :



Souplesse

Adaptation aux contraintes locales et au profil du public.



Ancrage

Co-construction avec les acteurs du territoire.



Impact concret

Suivi de la participation, retours qualitatifs, orientation vers des parcours adaptés.

Exemple d'action

À Sainte-Geneviève-des-Bois, un atelier mensuel combinera 1h de gaming sans console et 1h sur console, en partenariat avec la médiathèque, pour un groupe de 16 jeunes de 10-11 ans. Ce format sera évalué avec les partenaires pour une possible extension à d'autres tranches d'âge et communes.

5. Ancrage territorial

1 — Lancement en Essonne

Lancement en Essonne dès 2025 avec premières implantations à Montgeron, Vigneux et Sainte-Genève-des-Bois.

2 — Partenariats locaux

Partenariats déjà engagés avec médiathèques, maisons de quartier et structures jeunesse.

3 — Objectif à moyen terme

Faire de Montgeron un exemple de démonstration territoriale à essaimer sur d'autres QPV du département.





6. Contribuer à l'aventure

Vous êtes une collectivité, une institution, une entreprise ou un mécène ?

Co-développer

Co-développer des actions adaptées à votre public.

Participer

Participer à l'essai d'un modèle innovant et concret.

Valoriser

Valoriser votre engagement pour la jeunesse et l'inclusion.

 contact@lassokaiju.fr

 LinkedIn : Céline Haustant Leopold

