

## Agrément collectif pour l'accueil de volontaires en Service civique

L'agrément collectif de Service Civique de l'ALF a pour objet de permettre à l'ensemble des structures adhérentes de pouvoir accueillir des volontaires sans avoir besoin d'effectuer eux-mêmes les démarches administratives. Cet accueil doit répondre à l'une ou l'autre des missions suivantes :

**Mission de soutien, d'information et d'accompagnement au jeu vidéo**  
**Mission de sensibilisation à la question du jeu et du genre**

Vous trouverez le descriptif détaillé de ces missions en fin de document.

### Rappel

*Le Service Civique est un engagement volontaire au service de l'intérêt général, inscrit dans le code du service national par la loi du 10 mars 2010. Le contrat de Service Civique ne relève pas du code du travail et organise une collaboration exclusive de tout lien de subordination entre un jeune et une structure d'accueil. Il donne lieu au versement d'une indemnité prise en charge par l'Etat et la structure d'accueil.*

*Les volontaires accomplissant un service civique ne peuvent en aucun cas se substituer à un emploi salarié, ni accomplir les missions quotidiennes de la structure, que ce soit en termes d'animation, de gestion administrative ou de communication.*

### Modalités

**Date de début** : les volontaires pourront être engagé-e-s à partir du 1<sup>er</sup> janvier 2024, en fonction de la disponibilité des contrats (à voir avec la personne chargée du Service Civique à l'ALF)

**Durée** : l'engagement est conclu pour une durée de 6 ou 8 mois, à raison de 24h hebdomadaires.

**Indemnisation** : le-la volontaire perçoit une indemnité mensuelle de la part de l'Etat de 496,94€, ainsi qu'une indemnité mensuelle, en nature ou en numéraire, de la part de la structure d'un montant de 113,02€.

L'indemnité versée par l'Etat à la personne volontaire pourra être majorée de 113,13€ si l'engagé-e est bénéficiaire (ou membre d'un foyer bénéficiaire) du RSA ou d'une bourse d'étude échelon 5 ou plus (notification définitive). Pour pouvoir bénéficier de cette majoration il-elle devra joindre les pièces justificatives au moment de la signature du contrat d'engagement.

L'indemnité versée par l'Etat n'est ni imposable, ni prise en compte dans les calculs de prestations sociales. L'indemnité versée par la structure d'accueil est une prestation qui fonctionne par analogie avec les remboursements de frais professionnels sur le plan fiscal et sur celui de l'assujettissement aux charges sociales.

Le Service Civique suspend les versements des indemnités chômage et du RSA sans que le montant ni la durée des allocations ne soient remis en cause.

Accompagnement par l'ALF : Afin de s'assurer que l'accompagnement des volontaires est bien pris en charge par les structures accueillantes, l'ALF perçoit les indemnités versées par l'Agence du Service civique au titre de l'accompagnement des volontaires (soit une somme de 800€ pour 8 mois). Si l'organisme d'accueil a effectivement assuré l'accompagnement, 75 % de cette somme sera ensuite reversée par l'ALF lors de la remise du bilan nominatif. Le reliquat de 25 % sera conservé par l'ALF au titre de la part d'accompagnement qu'elle assume et de la mise en place de l'agrément national.

Un tuteur référent du Service Civique à l'ALF peut être sollicité aussi bien par les structures que par les volontaires. Un questionnaire de bilan sera envoyé par l'ALF à la structure et aux volontaires.

## Choix des volontaires

Les volontaires ne peuvent pas être choisi-e-s sur les critères d'une qualification particulière : autrement dit, l'expérience et les diplômes ne peuvent pas être pris en compte. Le principal critère de choix est donc avant tout la motivation et l'intérêt que manifeste le candidat.

L'un des objectifs du service civique est de faire découvrir de nouvelles structures et pratiques au volontaire. Nous vous recommandons donc de choisir un-e volontaire qui ne fasse pas déjà partie du public de votre ludothèque.

Les volontaires doivent être âgé-e-s de 16 à 25 ans, ou jusqu'à 30 ans pour les personnes en situation de handicap.

## Obligations pour les structures

### 1. Formation des volontaires

Les structures accueillant des volontaires **sont dans l'obligation** de leur faire suivre au moins deux formations : une journée de formation au PSC1, et deux journées de formation civique et citoyenne.

Pour ces formations, l'ALF invite les ludothèques à se diriger vers les ressources locales : Croix-Rouge, Protection civile, pompiers, etc. pour le PSC1 ; Unis-Cité, Ligue de l'Enseignement, Familles rurales pour la FCC (plus de pistes peuvent être trouvées auprès des DRAJES).

**A partir de septembre 2023, les structures doivent transmettre le justificatif de la FCC à l'ALF pour le remboursement de cette formation. A partir de juillet 2024, les structures doivent transmettre le justificatif de la formation PSC1 à l'ALF pour le remboursement de cette formation.**

L'une des deux formations doit obligatoirement avoir lieu dans les trois mois suivant le début du contrat.

### 2. Accompagnement du volontaire

Les volontaires doivent bénéficier d'un accompagnement tout au long de leur parcours. Cet accompagnement est assuré au sein de la structure par un-e tuteur-riche qui **doit** être formé-e

à cette fonction (loi Égalité et Citoyenneté de janvier 2017). Cette formation du-de la tuteur-riche peut être suivie auprès de l'Agence du Service Civique, les DRAJES ou les SDJES. Il est recommandé de réaliser un moins la formation « Découvrir son rôle de tuteur » et de renouveler ces connaissances tous les 3 ans. Pour s'inscrire à des formations : <https://www.tuteurs-service-civique.fr/>

Cet accompagnement porte à la fois sur l'intégration du-de la volontaire dans la structure, sur la transmission des valeurs et des pratiques, mais aussi sur la construction du projet d'avenir du jeune. L'Agence du Service Civique propose une plateforme pour la construction de ce projet : <https://diagoriente.beta.gouv.fr/>

L'objectif de cette plateforme est de mettre en avant les compétences que le-la volontaire aura déployé durant son service civique ainsi que de réfléchir à son projet d'avenir. Nous vous conseillons de réfléchir sur son projet d'avenir sur trois temps, en début, milieu et fin de mission, en gardant des traces écrites de ces réflexions pour visualiser avec le-la volontaire l'évolution de son projet. Pour faire le point à la fin de la mission, le service civique met à disposition un bilan nominatif du-de la volontaire sur la plateforme diagoriente.

Le-la volontaire peut aussi bénéficier d'un accompagnement de l'institut de l'engagement : <https://www.engagement.fr/>

Cet institut propose un programme mentorat pour réfléchir à son projet d'avenir, ou un accompagnement spécifique aux lauréat·es (Tout volontaire peut remplir un dossier quelque soit son projet d'avenir pour les lauréats de l'institut de l'engagement. Ce dossier se réalise avec l'accompagnement de la structure d'accueil).

### 3. Suivi et accompagnement par l'ALF

L'ALF se porte garante auprès de l'Agence du Service Civique du respect du cadre du service civique. C'est pourquoi un suivi sera également assuré par un·e référent·e de l'ALF afin de faire le point régulièrement, avec la structure accueillante et le-la volontaire, sur le déroulement de son service.

A la fin de la mission de volontariat, il est demandé à la structure accueillante de remplir un bilan de fin de service civique : <https://framaforms.org/bilan-daccueil-dune-volontaire-en-service-civique-1634651277>

A partir de septembre 2023, la structure accueillante doit obligatoirement remettre à l'ALF les attestations de formations effectuées par le-la volontaire.

## Missions

### 1) Promouvoir l'égalité de genre à partir de l'activité ludique

Malgré l'évolution des mentalités liées au genre et le développement des actions dans ce domaine, un grand travail reste encore à accomplir. Les stéréotypes de genre imprègnent en effet encore très fortement l'univers des jeux et des jouets, et ce dès le plus jeune âge. De plus, l'actualité récente (GamerGate) montre que les comportements sexistes sont encore très présents dans certaines communautés ludiques.

Les objectifs de la mission sont :

- de partager une réflexion avec l'équipe de la structure d'accueil autour du jeu et du genre,  
Par son regard neuf sur la structure et sur les habitudes du public et des professionnel·les, le volontaire permet à la structure de réfléchir à ses pratiques liées à la question du genre et d'apporter des innovations.
- de lutter contre les stéréotypes de genre,  
En lien avec l'équipe de la structure accueillante, des actions seront mise en place pour faire prendre conscience de l'impact des stéréotypes et pour proposer des actions ou des outils permettant de les dépasser.
- de prévenir les comportements sexistes.  
En étant directement au contact du public en lien avec les questions liées au genre, le-la volontaire pourra repérer directement les comportements sexistes et initier des échanges sur la question, en s'appuyant sur les ressources dont il disposera.

Pour atteindre ces objectifs, le-la volontaire pourra effectuer les actions suivantes :

- conduire et animer des actions à destination du public  
Cette action est véritablement au cœur de la mission. Le-la volontaire sera placé·e, accompagné·e par l'équipe de la structure accueillante, dans une posture d'animation et de médiation culturelle avec le public. Quelles que soient les actions menées (ateliers de jeu thématiques, temps d'échanges avec le public, création de jeu pour sensibiliser au thème, etc.), celles-ci devront être menées en interaction avec le public de la structure.

Pour ce faire, il pourra par exemple avoir à :

- s'informer sur la question de l'égalité de genre et de contribuer à une réflexion commune au sein de la structure d'accueil,

Le-la volontaire pourra notamment s'appuyer sur les ressources mises à disposition par l'ALF.

- conduire des observations sur le sujet dans la structure d'accueil et d'en faire part à l'équipe,

Le regard de la personne en service civique et ses retours permettront à la structure de faire un état des lieux de son positionnement sur la question du genre en lien avec les problématiques présentes au sein de son public.

- prendre contact avec les partenaires locaux intervenant sur la thématique (Planning Familial, associations...).
- participer à l'élaboration de propositions d'actions à destination du public des joueurs et des accompagnateurs,  
En lien avec l'équipe de la structure, le-la volontaire participera à la réalisation d'actions de sensibilisation du public, ou s'appropriera les projets d'action de la structure.
- aider enfin la structure d'accueil à mettre en place l'évaluation des effets de ces actions.  
Dans l'idée de suivre l'action dans sa totalité, le-la volontaire sera impliqué·e dans le

travail d'évaluation conduit par la structure, notamment en recueillant les retours exprimés par le public.

## 2) Soutenir, accompagner et informer sur la pratique du jeu vidéo en ludothèque

Le jeu vidéo constitue aujourd'hui la première industrie de loisirs. Sa pratique étant relativement récente, elle est encore mal connue et mal maîtrisée par une certaine partie du public, qui manque d'informations à ce sujet. Les ludothèques ont donc un rôle à jouer dans la sensibilisation et l'accompagnement aux pratiques autour de cette activité.

Les objectifs de la mission sont :

- de partager une réflexion avec l'équipe de la structure d'accueil sur la pratique du jeu vidéo dans la structure et proposer des améliorations de cette pratique, Par son regard neuf sur la structure et sa vision personnelle du jeu vidéo, le-la volontaire permet à la structure de réfléchir à ses pratiques d'accompagnement du jeu vidéo et d'apporter des innovations.
- de sensibiliser le public, et notamment les parents, au domaine du jeu vidéo. Ce qui passe par :
  - faire découvrir au public la diversité du monde du jeu vidéo : diversité des supports, diversité des types de jeux et des éditeurs, En s'informant, grâce aux outils mis à sa disposition, sur la diversité de l'offre existante, le-la volontaire permet à la structure de renouveler son offre en sensibilisant le public à la richesse culturelle du jeu vidéo.
  - prévenir les pratiques problématiques potentiellement liées au jeu vidéo, autour des thématiques suivantes : temps de jeu, jeu et sommeil, jeu et vision, sélection des jeux en fonction des contenus et de l'âge et la sensibilité du joueur, comportements toxiques dans les jeux, En s'appuyant sur les outils qui lui sont transmis ainsi que sur les partenariats existants au niveau national (associations Pédagojeux et Loisirs numériques), le-la volontaire informe le public et échange avec lui sur ces questions.
  - combattre les idées reçues attachées à la pratique du jeu vidéo.
- de soutenir les parents et professionnel·les dans leur démarche de suivi et d'accompagnement de la pratique de jeu vidéo des enfants et des jeunes. En échangeant avec les familles accueillies et éventuellement en participant à la mise en place d'actions spécifiques, le-la volontaire renforce les pratiques d'accompagnement au jeu vidéo.