

Carami / Brignoles

Le quartier du Carami, à Brignoles, dans le Var. Un projet à taille humaine, pour compléter ce qui existe déjà, pas pour le refaire.

Former en fabriquant un jeu vidéo avec une IA, préparer les démarches avant d'aller voir les professionnels, héberger celles et ceux qui ont un projet à mener ici, et guider chacun vers la bonne porte : école, formation, métier.



LETTRE 1 · LE CŒUR

La formation

Apprendre à fabriquer un jeu vidéo avec une IA, et pouvoir le prouver.



LETTRE 2 · LE TOIT

L'hébergement des porteurs de projets

Un toit, le temps qu'il faut, pour ceux qui ont un projet à mener ici.



LETTRE 3 · L'EXPERTISE

Droits d'auteur et orientation

Protéger ce qu'on crée, et être guidé vers la bonne école, le bon métier.

Un petit pilote local, qui commence par mesurer avant d'agir

Le Carami est un quartier prioritaire de la ville de Brignoles. Les chiffres publics disent une chose simple : beaucoup de familles y vivent avec peu, et beaucoup de parents y élèvent seuls leurs enfants. Le projet ne cherche pas à surveiller le quartier : il cherche à augmenter ce qui devient vraiment accessible depuis le quartier.

1 691

habitants au Carami
27 hectares · quartier
prioritaire 2024

51 %

de pauvreté
contre 25 % pour toute la ville

32,2 %

de familles monoparentales
un parent seul avec ses
enfants

2024–2030

contrat de ville
« Engagements Quartiers
2030 »

Ce que nous faisons, en quatre mots

Essayer

Un jeu, pour voir vite si
ça plaît.

Produire

Fabriquer pour de vrai,
en équipe.

Prouver

Un papier signé par
quelqu'un qui a vu.

Orienter

Vers l'école, la formation,
le métier.

Ce que le contrat de ville attend, et ce qu'on y apporte

CŒUR DU PILOTE**Emploi et activité**

Découvrir des métiers, se
construire un dossier de preuves,
et passer les ponts vers la Mission
Locale, France Travail et les
entreprises.

CŒUR DU PILOTE**Réussite éducative et
citoyenneté**

Un projet fait ensemble, des
compétences numériques, la
parole, la responsabilité, et une
orientation qui s'appuie sur des
preuves.

CONTRIBUTION**Tranquillité, espaces, santé**

Des activités positives et des
partenaires présents ; des ateliers
ouverts sur le quartier ; une
orientation vers les acteurs de
santé quand il le faut. Aucune
mission de police, aucune
enquête.

Pourquoi « LA LETTRE » ? Parce qu'une lettre, c'est quelque chose qu'on écrit pour quelqu'un, et qui dit qui vous êtes et ce que vous savez faire. Nous aidons chacun à écrire la sienne, et à la faire signer par les bonnes personnes. Trois « Lettres » composent le projet : la formation, le toit, l'expertise.

Ce qu'on garde du modèle de Marseille, et ce qu'on ne copie pas

On garde

- Les portes légales : droit, formation, emploi, hébergement, institutions.
- La Fabrique : produire pour de vrai, pour essayer plusieurs métiers.
- L'orientation par la preuve : essayer, produire, recevoir un retour, choisir, prouver.
- Des indicateurs sur les parcours et les portes ouvertes, jamais sur les personnes.
- La séparation stricte entre accompagnement et métiers réglementés.

On ne copie pas

- Les comparaisons et hypothèses propres au contexte marseillais.
- Toute supposition sur des habitants, des familles ou des immeubles.
- Une « Maison » qui donnerait des conseils juridiques : ici, on prépare, et on renvoie aux professionnels.
- Un lancement à 600 heures avant un essai et un feu vert partagé.

Le premier produit de LA LETTRE à Brignoles n'est pas une activité : c'est une photographie de départ, honnête et défendable, faite en 2 à 3 semaines avec les habitants et les partenaires (enquête, suivi de volontaires, données déjà publiques, observation, entretiens). On ne revendique une amélioration que si plusieurs sources le disent.

La formation : apprendre à fabriquer un jeu vidéo avec une IA

C'est l'activité principale. On n'apprend pas dans un livre : on fabrique, pour de vrai, un vrai jeu, et en le fabriquant on apprend des choses qui servent partout.

17

participants
par promotion

600 h

de formation
par participant, en 7 blocs

1

jeu fabriqué ensemble
une version jouable

17

dossiers de preuves
un par personne

Ce qu'on fabrique

Le jeu s'appelle « **La Lettre** » : une nuit de 1919 dans un petit restaurant de Montmartre, trois personnages, une addition que deux artistes ne peuvent pas payer, et un tableau qui naît sur le mur. Dix moments obligés font avancer l'histoire ; à chaque fois, le joueur est libre, mais quelque chose finit par changer pour de bon. L'intelligence artificielle sert d'outil pour faire vivre les personnages, dans un cadre écrit par des humains : elle peut choisir le chemin, jamais là où l'histoire doit arriver.

Les 600 heures, bloc par bloc

Heures	Bloc	Ce qu'on y apprend, concrètement
60 h	Les bases du numérique	Se servir d'un ordinateur pour travailler : fichiers, outils, travail en ligne, sécurité.
90 h	La chaîne de fabrication	Comment un jeu se fabrique, du premier croquis à la version jouable, et qui fait quoi.
120 h	Le plan du jeu et la première version	Dessiner le jeu sur le papier (son architecture), puis construire une première version qu'on peut tester.
100 h	L'IA comme outil	Faire parler et agir les personnages avec une intelligence artificielle, sans lui laisser le volant.
80 h	Images, sons, assemblage	Dessins, décors, voix, musique, et comment tout assembler dans le jeu.
70 h	Fabriquer proprement, vérifier, protéger	Organiser le travail, tester, corriger, garder trace des versions, et protéger ce qu'on crée (droit d'auteur).
80 h	Le studio final	Travailler comme dans un vrai studio : chacun son rôle, un délai, une version à livrer, une présentation devant un jury.

Six familles de métiers à essayer, sur le même jeu

Un seul projet, et pourtant chacun peut y tenir un vrai rôle de production, puis en changer.

RACONTER

Écrire l'histoire, inventer les règles du jeu, construire les personnages.

CONSTRUIRE

Programmer, régler la technique, faire marcher l'IA.

VOIR ET ANIMER

Dessiner en 2D ou en 3D, animer, mettre en mouvement.

ÉCOUTER ET JOUER

Le son, les voix, la musique, et leur place dans le jeu.

OBSERVER ET MESURER

Regarder les joueurs jouer, noter ce qui coince, compter, tester.

ORGANISER ET LIVRER

Tenir le planning, coordonner l'équipe, livrer une version propre.

On commence petit : un essai de 6 à 8 semaines

Avant de lancer la grande formation, on fait un essai avec **8 à 12 jeunes, pendant 6 à 8 semaines**, en quatre étapes : découvrir les outils et les métiers, tourner sur plusieurs petites missions, choisir un rôle principal et un rôle secondaire, puis prouver ce qu'on a fait. À la fin : une scène jouable, une fiche par personne qui dit ce qu'elle a fait, un dossier de preuves et un rendez-vous d'orientation. La grande formation de 600 heures ne démarre qu'après ce bilan, et seulement si tout est réuni (feu vert).

Il existe une cinquantaine de métiers du jeu vidéo (France Travail) et plus de 1 000 entreprises en France, dont près de 600 studios (SNJV). Découvrir un métier n'est pas une promesse d'emploi : le secteur est exigeant. Ce que la formation garantit, c'est un savoir-faire réel, prouvé, qui sert aussi ailleurs.

Comment on apprend : d'abord essayer, ensuite choisir

Personne n'entre avec un métier déjà choisi. On essaie, on produit, on reçoit un retour, on recommence, on choisit, on prouve.

1. Explorer

Découvrir les outils, les métiers et les règles du studio. Essayer plusieurs tâches.

2. Tourner

Participer au jeu sur de petites missions : histoire, technique, images, son, tests.

3. Se poser

Choisir peu à peu un rôle principal et un rôle secondaire, et creuser.

4. Prouver

Dossier de preuves, part identifiée dans le jeu, journal de travail, retours des testeurs, jury.

Ce qu'on emporte à la fin

Ce qu'on apprend en plus, sans s'en rendre compte

En fabriquant le jeu, on travaille des choses qui servent dans n'importe quel métier : **parler concret** et conclure net, **raconter son parcours** en s'appuyant sur une preuve, **écouter vraiment** et tenir une conversation, **choisir l'image qu'on donne** de soi et l'ajuster. Chacune de ces quatre choses est observée dans une vraie situation (un entretien, une inscription, une présentation) par une personne qui a vu, et qui signe.

Le papier signé : ce que c'est, ce que ce n'est pas

Ce que c'est

- Un témoignage écrit : « J'ai vu cette personne faire ceci, ce jour-là. »
- Signé par quelqu'un de légitime : un professionnel, un formateur, un responsable d'association, un jury.
- Rangé dans un dossier qui s'enrichit avec le temps.
- Fait pour être montré : à un employeur, à une école, à un organisme.

Ce que ce n'est pas

- Ce n'est pas un diplôme, ni un titre officiel.
- Aucune certification n'est présentée comme acquise : nous préparons le terrain avec un organisme certificateur, étape par étape.
- On n'écrit jamais ce qu'on n'a pas vu.

Et après : reprendre des études, choisir un métier

Le dossier de preuves permet très souvent de **reprendre des études** qu'on croyait finies : passer une certification, faire reconnaître ce qu'on sait déjà faire (la **VAE**, validation des acquis de l'expérience), entrer dans une formation, à tout âge. Deux chemins sont à l'étude pour la reconnaissance officielle : s'adosser à un titre existant avec un partenaire certificateur, ou construire à moyen terme notre propre certification, une fois les premières promotions documentées. Dans les deux cas, on avance avec France Compétences et un certificateur, jamais seuls.

Pourquoi les nouveaux outils. Le numérique et l'intelligence artificielle changent très vite, et de nouveaux outils apparaissent sans arrêt. Savoir s'en servir, aujourd'hui, c'est ce qui permet de trouver sa place, au travail comme dans la vie de tous les jours. C'est pour cela que la formation se fait avec ces outils, et non à côté.

Avant tout : pouvoir jouer

La formation passe par le jeu pour une raison précise, que le pédiatre anglais Donald Winnicott a mise au jour : c'est en jouant qu'on ose essayer.

Ce que Winnicott a découvert

Donald Winnicott (1896-1971), pédiatre et psychanalyste, a passé sa vie à regarder des enfants jouer. Quatre de ses idées guident toute notre ingénierie pédagogique.

JOUER, C'EST OSER ESSAYER

Le jeu se passe dans un espace entre ce qu'on a dans la tête et le monde autour : un endroit où l'on peut se demander « et si... ? », se tromper et recommencer, sans danger.

C'EST EN JOUANT QU'ON DEVIENT CRÉATIF

Pour lui, c'est en jouant que l'enfant, comme l'adulte, est libre d'être créatif et de se servir de toute sa personnalité. Inventer, chercher, comprendre : tout commence là.

ON NE JOUE QU'EN CONFIANCE

On ne joue que si l'on se sent en sécurité : personne ne se moquera, personne ne punira l'erreur. C'est pourquoi tout commence par une règle du jeu partagée par tous.

QUAND ON NE PEUT PAS JOUER, ON COMMENCE PAR LÀ

L'enseignant cherche à enrichir ; le soignant s'occupe de ce qui bloque. Nous enseignons, nous ne soignons pas : mais nous savons reconnaître ce blocage, et nous en faisons notre point de départ.

Le jeu du gribouillis. Winnicott dessinait à deux avec les enfants : l'un trace un gribouillis, l'autre le transforme, et ainsi de suite, sans « bonne réponse » attendue. Nos ateliers de départ sont conçus sur ce modèle.

Notre point d'attention : quand on n'ose plus essayer

Il arrive que la peur de se tromper bloque tout : on ne pose plus de questions, on attend, on dit « je ne sais pas faire » avant d'avoir essayé. Nous appelons cela l'**inhibition cognitive** (le mot est d'aujourd'hui, ce n'est pas celui de Winnicott). Ce n'est pas une fatalité, c'est un signal : quand ce blocage cède, l'apprentissage repart, souvent très vite. **Le surmonter est notre premier gage de réussite.**

[Je joue →](#)[J'ose essayer →](#)[Je peux me tromper →](#)[Je recommence →](#)[Je découvre →](#)[Je découvre que je peux découvrir →](#)[Je peux apprendre](#)

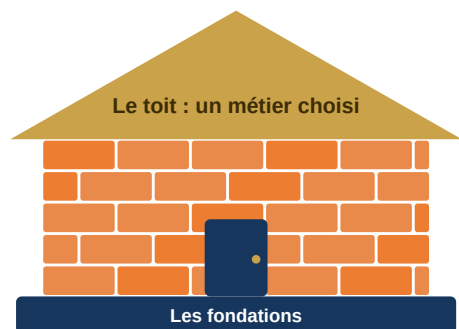
Une limite claire. Si le blocage semble venir de plus loin, nous ne jouons pas aux soignants : nous en parlons avec la personne, et nous l'orientons vers un professionnel.

Pour aller plus loin : D. W. Winnicott, *Jeu et réalité* (1971 ; traduction française Gallimard, 1975) et *La consultation thérapeutique et l'enfant* (1971).

Chaque activité est une brique

Une activité de jeu n'est jamais un jeu « pour rien » : chacune est une brique de la maison professionnelle. C'est pourquoi le jeu est inséparable de notre ingénierie d'orientation.

Chaque activité travaille un savoir-faire précis, se termine par un papier signé et a sa place dans un ensemble. Jour après jour, chacun pose ses briques : d'abord les fondations, puis les murs, puis le toit.



■ Le toit

Un métier choisi après l'avoir essayé, et la porte qui s'ouvre : une formation, une certification, la VAE.

■ Les murs

Les six familles de métiers, essayées sur le même jeu : on voit vite ce qui plaît, et ce qui ne plaît pas.

■ Les fondations

Oser essayer, écrire clairement, s'organiser, décider, travailler en équipe, présenter ce qu'on a fait.

L'ingénierie d'orientation

L'équipe d'orientation suit chaque personne et le groupe : elle regarde quelles briques sont posées, lesquelles manquent, et aide à choisir la suivante. Une brique posée ne s'efface pas : elle est écrite et signée. **Ce qui est construit reste construit.**

D'où vient cette ingénierie

Ces outils n'ont pas été inventés dans un bureau. Ils ont été éprouvés auprès de responsables politiques, des personnes pour qui tout se joue sous le regard des autres. Deux choses en sont sorties, que nous appliquons à l'orientation.

CONSTRUIRE UN PERSONNAGE PAR LE JEU DE RÔLE

Apprendre à tenir un rôle public sans tricher : chaque promesse dite avec qui décide, ce qu'elle coûte et quand on pourra la vérifier. On joue la scène, on la rejoue, on corrige. Se présenter à un employeur, c'est aussi tenir un rôle : cela s'apprend en jouant.

UNE ÉQUIPE QUI VEILLE SUR LES LIENS DU GROUPE

Après un échec, un groupe se défait sans bruit : on vient moins, une seule personne porte tout, quelqu'un part sans rien dire. Une équipe dédiée dessine avec le groupe ses lieux et ses liens, suit chaque mois quelques signes simples, et décide de ce qu'il faut réparer.

La leçon est la même pour tous : on progresse quand on ose jouer un rôle, et quand on ne reste pas seul. Ce travail a été mené dans un cadre écrit, quel que soit le bord politique, sans jamais cibler d'électeurs ; les personnes accompagnées ne sont pas nommées.

Et ailleurs. La même idée irrigue le jeu « La Lettre » lui-même : au cœur de la nuit, trois personnages qui ne peuvent pas payer se mettent à jouer un rôle, puis à créer.

L'hébergement participatif des porteurs de projets

Des chambres, à côté de la formation, pour les personnes qui ont un projet à mener ici et qui ont besoin d'un toit le temps qu'il faut. Chacun participe, à sa mesure, à la vie du lieu.

Trois durées, trois portes

TEMPS LONG

Les artistes qui restent

Artistes en résidence, comédiens, musiciens, auteurs, équipes de production ou de tournage, jurys et intervenants. Ils viennent créer, transmettre, et repartent avec une œuvre ou un atelier fait ici.

TEMPS MOYEN

Les jeunes travailleurs en mission

Ingénieurs, développeurs, chercheurs, stagiaires, apprentis, consultants, collaborateurs de partenaires venus pour quelques semaines, le temps d'une mission ou d'un projet.

TEMPS TRÈS COURT

Les personnes qui accompagnent un parent à l'hôpital

Quelques nuits, près d'un proche hospitalisé, sans avoir à chercher loin ni à payer cher. Une porte qui rappelle pourquoi l'association existe : donner une place à chacun, le temps qu'il faut.

Les porteurs de projets, au sens large

Le toit sert le projet, et le projet peut être de toutes sortes : une création artistique, une mission technique, un démarrage d'installation ou un chantier pour une entreprise du coin (mise en service, maintenance, expertise, renfort), une formation, ou simplement le projet d'être là pour un proche. L'hébergement fait aussi entrer des ressources dans le quartier : formateurs, artistes, professionnels, employeurs, tuteurs, qui viennent pour la formation et repartent en ayant donné quelque chose.

900

nuitées par an, au maximum
un plafond, pas un objectif

15 €

par nuit, à titre indicatif
tarif de référence demandé

13 500 €

de recette au maximum
théorique, jamais garantie

0

ouverture sans accord écrit
du propriétaire des lieux

La condition absolue. Aucune chambre n'ouvre sans l'accord écrit du bailleur, un titre d'occupation en règle, une assurance, des règles de sécurité et d'accueil, et un traitement fiscal et comptable validé. Ce n'est pas une location touristique, et ça ne doit jamais y ressembler. L'hébergement est un appui pour les projets, jamais une condition de survie du modèle : il pèse moins de 7 % des recettes prévues. Le tarif indiqué est une participation associative, sans but lucratif : il couvre des frais, il ne fait pas de commerce.

Ce que l'hébergement rend possible

- Accueillir les personnes nécessaires aux projets sans qu'elles aient à faire des heures de route.
- Faire venir dans le quartier des gens qui n'y seraient jamais venus, et qui y laissent une trace utile.
- Donner à celles et ceux qui suivent la formation l'occasion de côtoyer des professionnels en chair et en os.
- Préparer la mobilité sociale au sens propre : pouvoir entrer en formation, se présenter, tenir un entretien, prendre sa place dans un groupe, et pas seulement se déplacer.

Une expertise à la portée de tous les participants

Deux savoirs rares, d'habitude réservés à ceux qui savent où les trouver, sont mis à la portée de tous ceux qui passent par LA LETTRE : protéger ce qu'on crée, et être guidé, très sérieusement, vers la bonne école, la bonne formation, le bon métier.

EXPERTISE 1

Protéger ses droits d'auteur

Ce que chacun crée pendant la formation lui appartient : un dessin, une scène, un morceau de code, une musique. Encore faut-il savoir le protéger. On apprend à dater et à garder trace de ce qu'on fait (versions, données, contributions de l'IA), à savoir ce qu'on signe quand on rejoint un projet, à comprendre ce qu'est une licence, un contrat, une cession, et à ne pas se faire déposséder. La méthode de LA LETTRE elle-même est une œuvre, avec ses auteurs, protégée de la même façon. Cette expertise est apportée en interne, par l'équipe, et à l'externe, avec des professionnels spécialisés quand le cas le demande.

EXPERTISE 2

Une ingénierie d'orientation de très haut niveau

Choisir une école, une filière, une université, une formation, un métier : c'est un travail, et il est préparé comme tel. Notre ingénierie d'orientation part de ce qu'on a vu faire, pas de ce qu'on déclare. Elle relie chaque preuve du dossier à ce qui existe vraiment : les diplômes, les titres, les passerelles, la VAE, les formations en alternance, les études supérieures. Elle se fait **en intra**, à l'intérieur de la formation, et à **l'externe**, avec les établissements scolaires, les universités, les organismes et les entreprises partenaires. Le but : qu'une personne puisse dire « j'ai essayé, voici ce que j'ai produit, et voici pourquoi je veux continuer là ».

Comment ça se passe, concrètement

Chaque personne qui passe par la formation ou par le lieu d'accueil a accès à ces deux expertises, sans avoir à les chercher. Un temps est prévu dans la formation pour le droit d'auteur (il fait partie du bloc « fabriquer proprement, vérifier, protéger »). L'orientation, elle, jalonne tout le parcours : au début pour explorer, au milieu pour se poser, à la fin pour choisir la suite avec un rendez-vous préparé. Quand la question dépasse ce que l'équipe peut faire, on va chercher le spécialiste, à l'extérieur, et on prépare le rendez-vous pour que la personne y arrive avec un dossier prêt à lire.

Le lieu d'accueil : trouver la bonne porte pour ses démarches

Beaucoup de projets, personnels ou professionnels, se bloquent sur une démarche : un papier qui manque, un litige qui traîne, une succession, des dettes, une question à poser à un avocat ou à un notaire sans savoir par où commencer. Le lieu d'accueil est là pour ça, **400 heures par an**, avec quatre rendez-vous possibles.

A · LES PAPIERS

Numériser, classer, faire un sommaire, repérer ce qui manque, prendre un rendez-vous.

B · AVANT UN LITIGE

Mettre les faits dans l'ordre et les dater, réunir contrats et courriers, séparer ce qui est sûr de ce qui est contesté, écrire ses questions pour le professionnel.

C · CHEZ LE NOTAIRE

Succession, indivision, logement, donation : réunir les actes et les pièces, faire l'arbre des personnes, préparer le rendez-vous.

D · BUDGET ET DETTES

Lister dettes, revenus et charges, rassembler les justificatifs, aider à remplir le dossier, orienter vers le bon guichet.

Ce que l'association fait

- Informer, de façon générale, qu'un dispositif ou un professionnel existe.
- Aider matériellement : classer, scanner, remplir un formulaire, prendre rendez-vous.
- Construire une chronologie à partir de ce que la personne raconte.
- Préparer une liste de questions, écrites par la personne, pour l'avocat ou le notaire.
- Orienter vers le Point-Justice, un avocat, un notaire, un conciliateur, la Banque de France, le CCAS.

Ce qu'elle ne fait pas

- Dire à quelqu'un quelle action en justice il « doit » engager.
- Juger les faits à sa place ou lui prédire ses chances.
- Écrire à sa place une requête, une assignation, un acte.
- Le représenter devant un tribunal.
- Se faire passer pour un avocat ou un notaire à bas prix.

Participation de référence : 15 € de l'heure pour l'aide administrative et la préparation, avec gratuité ou prise en charge possible. C'est une participation associative, sans but lucratif, qui couvre des frais. Ce n'est jamais une consultation juridique : celle-ci est réservée par la loi aux professionnels habilités (loi du 31 décembre 1971, art. 54). Principe « dossier prêt à lire » : l'association prépare la matière, le professionnel fait son métier.

Combien ça coûte, à peu près, et qui paie quoi

Ce sont des repères de travail, pour donner une taille au projet. Aucune somme n'est obtenue ni engagée. Tout sera recalculé après devis, conventions et décisions de financement.

D'où viendrait l'argent (une année)

Ressource	Montant
Formation (17 personnes × 600 h × 18 € l'heure)	183 600 €
Hébergement (900 nuits × 15 €, au maximum)	13 500 €
Lieu d'accueil (400 h × 15 €)	6 000 €
Ville (hypothèse)	2 000 €
Adhésions (hypothèse)	1 500 €
Département (hypothèse)	500 €
Total, scénario central	207 100 €

Où irait l'argent (une année)

Dépense	Montant
Formateurs et experts	52 000 €
Coordinateur	31 000 €
Ordinateurs et matériel	30 000 €
Deux apprentis	22 000 €
Aménagement des locaux	12 000 €
Logiciels, IA, stockage en ligne	9 000 €
Administration, assurance, appui juridique	8 500 €
Certification et qualité	7 500 €
Hébergement	6 500 €
Communication et insertion	5 000 €
Total	183 500 €

À retenir. La formation fait presque 90 % des recettes : c'est elle le moteur. L'hébergement et le lieu d'accueil donnent de l'ampleur au projet, mais ne le financent pas. Le solde théorique de 23 600 € n'est pas un bénéfice : il sert à absorber les imprévus, les impayés, le renouvellement du matériel et la trésorerie. Le tout obéit à la règle du feu vert : **rien de lourd n'est engagé tant que le local, le portage de la formation, le financement, l'assurance, la protection des données et les protocoles (mineurs, urgences) ne sont pas sécurisés.**

Trois lignes rouges, et chacun dans son métier

Le droit

L'aide aux démarches n'est jamais une consultation juridique. Conseil et stratégie restent aux avocats et aux notaires, avec qui on passe des conventions. Le Conseil départemental de l'accès au droit du Var est informé avant l'ouverture ; à Brignoles, le Point-Justice existe déjà : on complète, on ne remplace pas.

Les locaux

Accord écrit du bailleur avant toute ouverture, titre d'occupation, assurance, sécurité, règles d'accueil. Jamais assimilable à une location touristique.

La formation

Déclaration d'activité dès la première convention, objectifs et évaluations écrits, preuves gardées, données et créations datées et versionnées. Le label qualité seulement une fois obtenu, pas avant.

Chacun reste dans son métier

L'association accueille, prépare, forme et fait le lien. Les avocats et défenseurs conseillent et représentent. Les notaires conseillent et rédigent les actes. La Banque de France, le CCAS et les travailleurs sociaux traitent le surendettement et le budget. Le bailleur décide des locaux. La police et la justice gardent leurs missions. C'est cette séparation qui rend le projet solide.

Ce qu'on mesure, et ce qu'on ne mesure pas

On compte les **portes réellement ouvertes** : entrées en formation, formations terminées, certifications, stages, apprentissages, contrats, rendez-vous obtenus auprès des institutions, dossiers de démarches préparés et aboutis, actions culturelles, jeux et dossiers de preuves produits, nuitées liées à un vrai projet. On ne compte jamais des soupçons : ni origines, ni opinions, ni « familles à risque ». On mesure l'action du projet, pas les personnes.

À Brignoles, on regarde dans le temps : à 6 mois, est-ce que ça a pris ; à 18 mois, est-ce que les parcours tiennent ; à 36 et 60 mois seulement, est-ce que le quartier a changé. On compare avec un quartier semblable, choisi à l'avance, pour ne pas confondre l'effet du projet avec l'air du temps. Les habitants ne sont pas seulement « enquêtés » : ils participent au pilotage, dans un comité qui se réunit au moins chaque trimestre.

Par étapes, et en demandant peu à la fois

Trois chantiers avancent en parallèle, chacun avec ses propres validations : la Fabrique, le lieu d'accueil et la Résidence ouverte.

Sept.–oct. 2026	Oct.–déc. 2026	Janv.–fév. 2027	Janv.–juil. 2027	Juin–sept. 2027
Rendez-vous mairie et agglomération. Photographie de départ (2 à 3 semaines).	Avocats, notaires, accès au droit. Bailleur, assurance, habitat. Essai de la Fabrique (6 à 8 semaines).	Bilan de l'essai. Feu vert ou non. Portage et financement de la formation.	Lieu d'accueil en préfiguration. Résidence ouverte, si elle est autorisée.	Formation de 600 heures, seulement si le feu est vert.

Priorité des 60 premiers jours : sécuriser le droit du lieu d'accueil, le montage immobilier, le portage de la formation et les partenaires, avant toute dépense lourde. Aucune date d'ouverture n'est présentée comme acquise.

Ce que nous demandons à la Ville et à l'Agglomération

Un rendez-vous d'une heure, pour décider quatre choses :

- Valider le principe d'une préfiguration et désigner un référent Ville / Agglomération pour coordonner les trois volets.
- Associer le Conseil départemental de l'accès au droit, le Point-Justice, des avocats et des notaires, pour sécuriser le lieu d'accueil.
- Ouvrir la discussion avec Var Habitat sur une Résidence ouverte, plafonnée à 900 nuits par an, sous accord écrit et convention.
- Étudier le portage et le financement d'une formation de 17 personnes sur 600 heures, après l'essai et le feu vert.

Partenaires à réunir : Var Habitat · accès au droit et Point-Justice · avocats et notaires · Banque de France, CCAS · Mission Locale, France Travail · culture, médiathèque, FabLab · entreprises du Parc Nicopolis · un organisme de formation qui porte le dispositif.

contact@la-lettre-marseille.com

Site : la-lettre-marseille.com · Association loi 1901 en cours de création · Les informations précises (partenaires, chiffres détaillés, adresses) sont réservées aux échanges sous accord.