

Date de la dernière mise à jour : juillet 2025

Erasmus+ Jeunesse et Sport

Les programmes en gestion directe et indirecte, tels que le programme Erasmus +, sont gérés de manière différente des programmes en gestion partagée, tels que les fonds de la politique de cohésion (ex. FEDER, FSE+). Il s'agit de programmes **compétitifs**, qui fonctionnent principalement par **appels à projet**, selon un calendrier fixé au niveau européen, et requièrent, dans la plupart des cas, la mise en place de partenariats incluant des acteurs de différents pays européens.

Budget du programme

- Montant d'Erasmus + 2021-2027 : **26.2 milliards d'euros** (+80% par rapport à 2014-2020)
- Le programme compte trois volets : **Le volet jeunesse représente 10,3% du budget, le volet sport 1,9%**, et le volet éducation et formation 83 %.
- Les 6% de crédits restants sont à 2% ouverts par voie de marché public, à 2% pré-fléchés vers des bénéficiaires identifiés (OCDE, Conseil de l'Europe notamment), et à 2% mis en œuvre via des contrats cadres et frais d'experts.

Objectifs du programme

Le programme Erasmus+ est le programme européen pour l'éducation et la formation, la jeunesse et le sport.

Quatre priorités font partie des critères de sélection des projets et sous-tendent la mise en œuvre du programme Erasmus+ 2021/2027 via des mécanismes et des ressources spécifiques :

- L'inclusion et la diversité. Le fait de vivre dans une région périphérique/ultrapériphérique est ici considéré.
- La transformation numérique,
- La transition écologique,
- La participation à la vie démocratique, les valeurs communes et l'engagement civique.

Des priorités sectorielles viennent s'ajouter pour certaines actions et sont disponibles dans le [guide du programme](#).

Cette fiche porte sur les volets jeunesse et sport. Les individus constituent le principal groupe de bénéficiaires ciblé par Erasmus+ Jeunesse et Sport.

Types de projets financés

Erasmus+ (volets Jeunesse et Sport) permet de financer deux types d'actions principales : des activités de mobilités de personnes (action clé 1), et des activités de coopération, visant à développer des partenariats entre structures actives dans le domaine de la jeunesse ou dans le domaine du sport (action clé n° 2).

Pour soumettre une demande de financements au titre des actions clés, les organismes doivent candidater via des appels à projets annuels. Plus d'information [ici](#).

L'action clé 1 Mobilité des Individus, soutient :

Dans le domaine de la jeunesse :

Les échanges de jeunes :

Ces projets éducatifs offrent à des groupes de jeunes de différents pays l'opportunité de se rencontrer autour d'un thème d'intérêt commun – lié aux objectifs de l'Union Européenne pour la jeunesse européenne - et de développer des compétences en dehors d'un cadre éducatif formel.

Un échange peut inclure différents types d'activité : ateliers, débats, jeux de rôle, activités extérieures, etc. La période d'apprentissage comprend une période de planification avant la candidature, une phase de préparation préalable ainsi qu'une évaluation et un suivi après l'échange. Les projets peuvent inclure des visites préparatoires.

- Pour les 13-30 ans
- Durée du projet : Entre 3 et 24 mois
- Durée de l'activité : De 5 à 21 jours (hors jour de voyage)

Découvrir l'action - vidéo de présentation : [ici](#)

Les projets de participation des jeunes

Les projets de participation des jeunes visent à renforcer leur engagement citoyen à travers des activités locales, nationales ou transnationales. Ils combinent sensibilisation, consultations, et rencontres entre jeunes et décideurs pour développer les compétences personnelles, sociales, civiques et numériques des jeunes, y compris leur esprit critique et résistance à la désinformation.

Ces projets encouragent des formes de participation innovantes et inclusives dans des secteurs variés (santé, sport, etc.), et peuvent inclure des ateliers, débats, jeux de rôle, campagnes, formations, consultations ou simulations. Ils offrent aux jeunes des espaces sûrs pour apprendre et s'impliquer activement dans la vie démocratique, en interaction avec les institutions et les acteurs politiques.

- Pour les 13-30 ans
- Durée du projet : entre 3 et 24 mois
- Durée de l'activité : flexible, liée au projet pédagogique.

Découvrir l'action - vidéo de présentation : [ici](#)

La mobilité des acteurs de jeunesse

La mobilité des acteurs de jeunesse vise à renforcer leurs compétences professionnelles à travers des expériences d'apprentissage non formel et informel à l'échelle locale, nationale ou internationale. Ces mobilités favorisent le perfectionnement individuel, la reconnaissance de l'animation socio-éducative, la mise en réseau des professionnels, ainsi que la diffusion de pratiques innovantes (notamment numériques).

Les activités incluent des visites d'étude, l'observation en poste, des échanges entre pairs, des cours de formation, des séminaires et ateliers pour le partage de bonnes pratiques. Ces projets visent aussi à renforcer les capacités des organisations impliquées et à construire une communauté européenne d'acteurs de jeunesse. Des visites préparatoires peuvent être prévues pour faciliter leur mise en œuvre.

- Durée du projet : entre 3 et 24 mois
- Durée de l'activité : de 2 jours consécutifs à 2 mois (hors voyage)

DiscoverEU

Cette action permet aux jeunes de partir en train gratuitement pendant 1 mois pour découvrir l'Europe.

- DiscoverEU : pour les jeunes l'année de leurs 18 ans
- Comment : par tirage au sort au moment des [périodes de candidature](#).

Lancée en 2022, l'action pour l'inclusion de DiscoverEU (**DiscoverEU Inclusion**) permet aux organisations et aux groupes informels de jeunes de bénéficier d'un soutien



supplémentaire pour mener à bien des projets destinés aux jeunes ayant moins d'opportunités.

- DiscoverEU inclusion : pour les 18-21 ans
- Durée du projet : De 3 à 24 mois
- Durée de chaque voyage : de 1 à 30 jours. Les organisations bénéficiaires peuvent organiser plusieurs voyages DiscoverEU (avec 1 à 5 participants et éventuellement un ou des accompagnateurs à chaque fois) tout au long du cycle de vie du projet

Découvrir l'action DiscoverEU inclusion - vidéo de présentation : [ici](#)

Dans le domaine du sport :

La mobilité du personnel dans le domaine du Sport

Ces activités visent la montée en compétences des salariés et bénévoles actifs dans une organisation sportive afin d'améliorer le sport de masse. Elles visent à faciliter le développement de réseaux et l'échange de bonnes pratiques pour soutenir la montée en capacité des structures sportives. Les projets peuvent inclure des visites préparatoires.

- Durée du projet : entre 3 et 18 mois
- Durée de l'activité :
 - Observation en situation de travail : de 2 à 14 jours consécutifs
 - Formation et encadrement : de 7 à 45 jours consécutifs

L'action clé 2 : Coopération entre organisations et institutions :

Les formats de projets de coopération sont identiques quel que soit le secteur. Il est cependant important de noter que la gestion des appels à projets de coopérations du secteur jeunesse sont décentralisés, alors que la gestion des appels à projets de coopérations du secteur Sport sont centralisés.

Dans les deux domaines, les projets s'adressent aux organisations actives dans le domaine de la jeunesse ou dans le domaine du sport et visent à soutenir la conception, le transfert et/ou l'utilisation de pratiques innovantes ainsi que la mise en œuvre d'initiatives communes promouvant la coopération, l'apprentissage par les pairs et les échanges d'expériences au niveau européen. Les résultats produits durant ces projets doivent être réutilisables, transférables, adaptables et, si possible, avoir une forte dimension transdisciplinaire

Les partenariats de coopération

Ces projets de grande envergure visent à produire des outils et des méthodes d'apprentissage innovants et à renforcer les capacités des organisations à travailler aux niveaux transnational et intersectoriel.

- Durée du projet : entre 12 et 36 mois (comprenant les phases de planification, préparation, mise en œuvre et suivi).

Les partenariats simplifiés

Au moyen d'une réduction du montant des subventions accordées aux organisations, d'un raccourcissement de la durée et d'une simplification des exigences administratives par rapport à celles des partenariats de coopération, ces projets visent à atteindre les organisations locales, moins expérimentées, plus petite taille, et les primo demandeurs dans le programme, en réduisant les obstacles qui entravent l'accès au programme. Ils peuvent être particulièrement pertinents pour les RUP.

- Durée du projet : entre 6 et 24 mois, en fonction des objectifs du projet et du type d'activités prévues.

Les manifestations européennes à but non lucratif : uniquement dans le domaine du sport



	<p>Ces projets visent à soutenir l'organisation d'évènements à dimension européenne dans les domaines suivants : Volontariat dans le sport ; Inclusion sociale par le biais du sport ; Lutte contre les discriminations dans le sport, y compris entre les femmes et les hommes ; Augmenter les niveaux de pratique et faire la promotion du Sport et de l'activité physique comme outil de santé et de bien-être.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Durée du projet : entre 12 et 18 mois
<p>Montants des subventions</p>	<p>Les financements forfaitaires dépendent de la sous-action, du nombre de personnes, de la durée et du lieu de réalisation de l'activité.</p> <p>Action clé 1 mobilité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Projet de participation de jeunes : la subvention maximale est de 60 000 € <p>Action clé 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pour les partenariats de coopération, les 3 montants forfaitaires sont : 120 000€, 250 000€ et 400 000€ ● Pour les partenariats de coopération simplifiée, les 2 montants forfaitaires sont de 30 000€ et 60 000€. ● (Sport) Pour les manifestations sportives européennes à but non lucratif, les montants forfaitaires sont : <ul style="list-style-type: none"> ○ Évènements locaux européens de type I : 200 000 € ○ Évènements locaux européens de type II : 300 000 € ○ Événements européens d'ampleur européenne : 450 000 €
<p>Qui peut participer ?</p>	<p>Pays éligibles</p> <p>Les candidatures sont ouvertes aux organismes des pays suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tous les membres de l'Union européenne ; <ul style="list-style-type: none"> ○ Les PTOM sont éligibles au titre de l'État membre auquel ils sont rattachés. Pour consulter la liste des PTOM ; ● Les pays tiers associés : La Norvège, de l'Islande et du Liechtenstein, ainsi qu'aux pays en voie d'adhésion, aux pays candidats et aux candidats potentiels ; ● Les pays Tiers non associés (région 1 à 3), notamment de la zone Caraïbe, d'Amérique latine et d'Afrique, à l'exception de la Russie et de la Biélorussie (hors action clé 2 : partenariats simplifiés). <p>Organisations participantes éligibles</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Jeunesse : Une organisation publique ou privée (sans but lucratif pour l'action clé 1) active dans le domaine de la jeunesse ; un organisme public au niveau local, régional ou national ; une entreprise sociale; une organisation à but lucratif active dans le domaine de la responsabilité sociale des entreprises ou dans certaines sous-action de l'action clé 1: un groupe informel de jeunes. ● Sport : Une organisation publique ou privée active dans le domaine du sport et de l'activité physique et organisant des activités sportives et physiques au niveau local (par exemple, organisation à but non lucratif, autorité publique locale, club sportif) ; Une organisation sportive engagée dans du sport qui n'est pas du sport de masse si la participation de son personnel bénéficie aux sports de masse (par exemple, organisation internationale, une fédération sportive nationale). Les organisations candidates doivent être établies dans un État membre de l'UE ou un pays tiers associé au programme. <p>Critères d'éligibilité - Action clé 1</p> <p>Les échanges de jeunes</p>



- Ouverts aux **jeunes âgés de 13 à 30 ans**
- Mis en place par une organisation à but non lucratif, une association, une ONG européenne œuvrant dans le domaine de la jeunesse, un organisme public à l'échelon local, régional ou national, un organisme à but lucratif œuvrant dans le cadre de la responsabilité sociale des entreprises ou un groupe informel de jeunes, établis dans un pays du programme ou dans un pays partenaire voisin de l'UE.

Les projets de participation des jeunes

- Ouverts aux **jeunes âgés de 13 à 30 ans.**
- Peuvent être portées par un groupe de jeunes informel ou une organisation ou des organisations de jeunesse encourageant la participation des jeunes à la vie démocratique européenne.

La mobilité des acteurs de jeunesse

- Ouverts, sans limite d'âge, à toutes les personnes œuvrant dans le champ de la jeunesse de manière bénévole ou professionnelle résidant dans le pays de leur organisation d'origine ou d'accueil.

DiscoverEU

- Ouverts aux **jeunes ayant eu 18 ans** l'année de la candidature et résidant dans un pays de l'Union européenne ou pays-tiers du programme Erasmus+

DiscoverEU Inclusion est ouvert **aux jeunes de 18 à 21 ans** ayant moins d'opportunités

- Portés par une organisation, une association ou une ONG sans but lucratif ; un organisme public au niveau local, régional ou national; une entreprise sociale; une organisation à but lucratif active dans le domaine de la responsabilité sociale des entreprises, ou un groupe informel de jeunes.

La mobilité du personnel dans le domaine du sport de masse

- **Participants éligibles :** Les membres du personnel d'organisations sportives, rémunérés ou volontaires
- Les organisations participantes peuvent être : Une organisation publique ou privée active dans le domaine du sport et de l'activité physique et organisant des activités sportives et physiques au niveau local (par exemple, organisation à but non lucratif, autorité publique locale, club sportif) ; Une organisation sportive engagée dans du sport qui n'est pas du sport de masse si la participation de son personnel bénéficie aux sports de masse (par exemple, organisation internationale, une fédération sportive nationale). Les organisations candidates doivent être établies dans un État membre de l'UE ou un pays tiers associé au programme.

Critères d'éligibilité - Action clé 2

Partenariats de coopération : l'organisme candidat devra justifier d'une existence légale de 2 ans au moment de la date limite de dépôt.

Manifestation sportive européenne à but non lucratif

- Les compétitions sportives régulièrement organisées par des fédérations ou ligues sportives internationales/européennes/nationales, et les compétitions sportives professionnelles ne sont pas éligibles.

Partenariat

Dans la plupart des projets, le partenariat doit impliquer des organisations de différents pays. Le porteur de projet soumet une demande au nom de toutes les organisations participantes associées au projet en qualité de coordinateur. S'assurer de la qualité de ses partenaires est clef, consulter le « Guide du porteur de projets » développé par l'OCDE pour plus d'informations.



Action clé n°1 mobilité jeunesse :

Les échanges de jeunes

- Au minimum deux organisations (une organisation d'envoi et une d'accueil) de différents pays, doivent être impliquées.
- Participants : minimum 16 et maximum 60 participants par activité, minimum 4 participants par groupe. Les chefs de groupe, les facilitateurs et les accompagnateurs ne doivent pas être comptabilisés dans le nombre de participants.
- Dans le cas d'un échange impliquant uniquement des jeunes ayant moins d'opportunités, le nombre minimum de participants est de 10. Maximum deux facilitateurs par activité. Au minimum deux groupes de jeunes issus de deux pays différents. Un groupe de participants du pays de l'organisation d'accueil doit participer à chaque activité.

Les projets de participation des jeunes

- Projets nationaux de participation des jeunes : au moins une organisation participante doit être impliquée. Projets transnationaux de participation des jeunes : au moins deux organisations participantes de pays différents doivent être impliquées.

La mobilité pour les acteurs de jeunesse

- Au minimum deux organisations participantes (au moins une organisation d'envoi et une d'accueil) de différents pays, dont celui du demandeur, doivent être impliquées.
- Jusqu'à 50 participants à chaque activité prévue par le projet. Les formateurs, les accompagnateurs et les facilitateurs ne doivent pas être comptabilisés dans le nombre de participants.

DiscoverEU

- Nombre de participants et composition des groupes nationaux ; Au minimum 1 et au maximum 5 participants par voyage DiscoverEU (sans compter les accompagnateurs). Au maximum 2 accompagnateurs par participant lorsque cela est dûment justifié. Les groupes peuvent voyager seuls ou être accompagnés.
- Au moins une organisation participante doit être impliquée.

DiscoverEU inclusion

- Nombre de participants et composition des groupes nationaux ; d'un à cinq jeunes ayant moins d'opportunités du même pays se réunissent pour une courte période pour voyager en Europe.

Mobilité du personnel sportif

- Au minimum deux organisations participantes (une organisation d'envoi et une d'accueil) de deux différents pays.
- Nombre de participants : 10 participants maximum par projet. Les participants aux visites préparatoires et les personnes accompagnant les participants ayant moins d'opportunités ne sont pas pris en compte dans ce maximum de 10 participants.

Action clé 2 jeunesse et Action clé 2 sport

- Les **partenariats de coopération** doivent inclure au moins 3 organisations issues de 3 pays différents.



	<ul style="list-style-type: none"> • Les projets de partenariat simplifié doivent réunir au minimum 2 organisations issues de 2 pays différents. <p>(Sport) Manifestations européennes à but non lucratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Type 1 : de 3 à 5 organisations issues de différents pays • Type 2 : au moins 6 organisations issues de 6 pays. • Manifestation à l'échelle européenne : au moins 10 organisations (1 candidat unique + 9 organisations participantes présentées comme des partenaires associés) issues de 10 pays.
<p>Aménagements pour les RUP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dans le cadre de l'action clé 1, Erasmus+ prévoit une aide spécifique pour les frais de voyage des participants en provenance/à destination des RUP et PTOM, lorsque le financement standard ne couvre pas au moins 70 % des coûts. Ils peuvent alors demander un soutien supplémentaire via la ligne des « coûts exceptionnels », prenant en charge jusqu'à 80 % des frais éligibles. • L'agence Erasmus+ Jeunesse et Sport a un focus RUP qui s'illustre par : <ul style="list-style-type: none"> ○ Une stratégie régionalisée depuis 2019 mise en œuvre en Antilles-Guyane, et déployée à La Réunion et Mayotte en 2023. ○ La mise en place d'actions de formation et de mise en réseau dans les RUP ○ Une collaboration et un soutien au réseau très actif des Responsables Jeunesse dans les DRAJES régionales.
<p>Coûts éligibles</p>	<p><i>Les coûts éligibles sont amenés à changer d'une année à l'autre et nécessitent d'être vérifiés dans le guide du programme annuel. Les éléments ci-dessous sont mentionnés à titre indicatifs.</i></p> <p>Action clé 1 – mobilité jeunesse et sport</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contribution à l'organisation du projet : 125 € par participant hors équipe, (pour toutes les sous actions clé 1 Jeunesse hors projets de participation) ; 350 € pour la mobilité du personnel sportif. • Frais de voyage : Participation aux frais aller-retour des participants et accompagnateurs (le montant est fixé en fonction du nombre de kilomètres parcourus et va jusqu'à 1735 € pour les trajets de 8 000 km ou plus). • Frais liés à l'inclusion : <ul style="list-style-type: none"> ○ Des organisations : Coûts liés à l'organisation d'activités de mobilité pour les participants ayant moins d'opportunités. 125 € par participant pour les échanges jeunes, la mobilité des travailleurs de jeunesse et les projets de participation des jeunes ; 100 € pour la mobilité du personnel sportif ; ○ Des participants : souffrant d'un problème physique, mental ou lié à la santé, et des accompagnateurs. 100% des coûts sont éligibles. • Frais de séjour : Coûts directement liés au séjour des participants, y compris des personnes qui les accompagnent/équipe, pendant la durée de l'activité. Le montant dépend du pays où l'activité a lieu et se situe entre 45 € et 81€ par jour pour les échanges de jeunes et pour les projets de participation des jeunes ; entre 62 € et 95 € pour la mobilité des travailleurs de jeunesse ; entre 148€ et 191€ pour la mobilité du personnel sportif ; et 78 € pour DiscoverEU. • Coûts exceptionnels : Garantie financière et frais de voyage élevés des participants des RUP et PTOM (jusqu'à 80 % des coûts éligibles). • Frais des visites préparatoires : frais de voyage et de séjour ; 680 € par participant par visite. • Activités de sensibilisation et de développement des systèmes : Maximum 80% des coûts éligibles (uniquement pour la mobilité des acteurs de jeunesse)



	<ul style="list-style-type: none"> • Coûts liés au coaching (Uniquement pour les groupes informels dans le cadre de projet de participation de jeunes) : de 74€ à 241 € par jour pour le coach en fonction du pays • Gestion de projets pour les projets de participations des jeunes : 500 € par mois sur la durée du projet • Soutien aux évènements de participation : 100€ par participant (hors porteurs de projet) • Soutien linguistique : pour les participants qui doivent améliorer leur connaissance d'une langue avant une mobilité ; 150 € par participant <p>Action clé 2 – coopération jeunesse et sport</p> <p>Tous les coûts liés aux activités transnationales ou nationales ayant une dimension européenne, satisfaisant aux principes d'économie, d'efficacité et d'efficacité, prévus à la candidature dans la limite du montant forfaitaire choisi. Les activités généralement menées par les projets en soutien à la coopération sont des activités de gestion de projet, de mise en œuvre, de partage et de promotion</p> <p>Les manifestations sportives européennes à but non lucratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coûts des activités : coûts directs dont coûts du personnel, des frais de déplacement et de séjour, de matériel, de communication ; coûts indirects dont factures d'électricité, des locaux, ou du personnel permanent (un montant forfaitaire ne dépassant pas 7 % des coûts directs éligibles du projet). Maximum 80 % des coûts totaux éligibles.
<p>Principaux critères d'évaluation</p>	<p>Pour pouvoir bénéficier d'un financement, les propositions doivent obtenir :</p> <p>Pour l'action clé 1 au moins 60 points sur 100 et pour l'action clé 2 au moins 70 points sur 100. Voici, à titre indicatif, certains critères utilisés pour évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La plupart des activités de l'action clé 1 : <ul style="list-style-type: none"> ○ Pertinence, raison d'être et incidence du projet (30 points) ○ Qualité de la conception du projet (40 points) ○ Qualité de la gestion du projet (30points) • La plupart des activités de l'action clé 2 : <ul style="list-style-type: none"> ○ Pertinence (30 points) : Alignement avec les objectifs de l'action-clé 2, en mettant l'accent sur l'inclusion, la diversité et les priorités nationales. ○ Conception et mise en œuvre (30 points) : Objectifs clairs, méthodologie solide, usage d'outils numériques, pratiques écologiques, et plan de travail complet. ○ Partenariat (20 points) : Partenaires complémentaires, bonne répartition des rôles, inclusion d'organisations peu expérimentées, coordination efficace. ○ Impact (20 points) : Résultats intégrés dans le travail des organisations, impact durable, évaluation rigoureuse et diffusion des résultats, valorisation du soutien européen. <p>Le détail précis par sous action est disponible dans le guide du programme</p>
<p>Taux de co-financement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune justification de cofinancement n'est demandée. Toutefois, le montant des forfaits induit un besoin de cofinancement dans la plupart des cas. • Certains coûts spécifiques peuvent être couverts à 100% par le programme (cf. coûts éligibles)
<p>Préfinancement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sur les volets Jeunesse et Sport, 80% des fonds sont versés au démarrage des projets. • L'agence nationale Erasmus+ Jeunesse et Sport ou l'agence exécutive de la Commission Européenne peuvent décider de fractionner le premier préfinancement



en plusieurs tranches, de le réduire ou de ne pas en octroyer si la stabilité financière du bénéficiaire est jugée trop faible.

Aspects pratiques et calendrier

Où déposer son projet ?

- Auprès de l'Agence Erasmus+ France Jeunesse & Sport (FR02 – Agence du Service Civique).
- Sauf les projets de l'action clé 2 du volet Sport qui doivent être déposés auprès de l'Agence Exécutive "Éducation, Audiovisuel et Culture", basée à Bruxelles.

Quand ? Calendrier des appels à projet

- Pour les projets de l'action clé 1, les dates limites de candidature des appels à projets sont en **février** et **octobre** de chaque année. (En 2025, la date pour les projets de Mobilité des individus dans le domaine de la jeunesse et du sport sont fixées au 1^{er} octobre.
- Pour les projets de l'action clé 2, les dates limites de candidature des appels à projets sont fixées en **mars** et **octobre** de chaque année pour le domaine de la jeunesse, et en **mars** uniquement dans le domaine du sport.
- Les dates des appels à projets sont à retrouver dans [les programmes de travail annuels du programme Erasmus+](#) et sur le [Portail des appels à projets et financements de l'UE](#).

Délais d'instruction des dossiers et de paiement

- Les dossiers déposés sont examinés en environ 5 mois.
- Les projets lauréats reçoivent 80% du montant du projet environ 1 mois après la signature de la convention.

Mise en œuvre, suivi et pilotage du programme

Au niveau européen :

- La **Direction générale Éducation, Jeunesse, Sports et Culture (DG EAC)** pilote le programme.
- La partie en **gestion directe** du programme (20%) est mise en œuvre par l'**Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA)** : de la promotion du programme, évaluation des demandes de subventions et supervision des projets, jusqu'à la diffusion des résultats des projets et du programme. Elle est responsable du lancement d'environ 25 à 30 appels à projets par an, principalement pour des actions de coopération.
- L'Agence Exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA) de la Commission européenne gère les appels à projets de l'action-clé 2 du volet Sport du programme Erasmus+.
- Le programme est mis en œuvre au moyen de programmes de travail annuels.

Au niveau national :

- Le ministère des Sports, de la Jeunesse et de la Vie associative pilote le programme Erasmus+ pour les volets jeunesse et sport en France.
- La partie en **gestion directe** n'est pas systématiquement pilotée ni suivie. Il est par conséquent difficile d'avoir une vision exhaustive de la participation française.
- **Erasmus+ est mis en œuvre principalement par gestion indirecte (80%)** via les **Agences nationales « Erasmus+ »**, désignées par les États membres, pour mettre en œuvre principalement des actions de mobilité (action clé 1) et de coopération (action clé 2).



- En France, **l'Agence Erasmus+ Jeunesse et Sport, basée à Paris, est responsable de la promotion et de la gestion du volet Jeunesse et Sport du programme.** Elle gère un processus de sélection équitable et transparent ; supervise et évalue l'exécution du programme ; apporte un soutien aux candidats et aux organisations participantes sur tout le cycle de vie du projet, notamment aux primo demandeurs et groupes cibles ayant moins d'opportunités (dont les habitants des RUP); collabore avec ses paires; favorise la diffusion et l'exploitation des résultats du programme aux échelles locale et nationale.



Synergies possibles avec d'autres fonds

- Une action ayant reçu une contribution au titre d'Erasmus + peut aussi recevoir une contribution d'un autre fonds européen, national ou régional, si les contributions ne couvrent pas les mêmes coûts. Voir le « Guide du porteur de projets » développé par l'OCDE pour plus d'informations.
- Un Label d'excellence peut être décerné à des projets de qualité qui ne peuvent être financés au titre du programme Erasmus + en raison de contraintes budgétaires. Il peut permettre de bénéficier de financements alternatifs (ex. FEDER et FSE+), sans autre évaluation.

POUR ALLER PLUS LOIN

S'INFORMER

- Le [guide 2025 du programme](#) précise pour chaque actions clefs les différents projets éligibles.
- Le règlement 2021/817 du Parlement européen et du Conseil du 20 mai 2021 établissant Erasmus.
- La [plateforme des résultats des projets Erasmus+](#)
- Le site [Découvrir le Monde](#) qui a pour objectifs d'aider les jeunes à construire leurs projets de mobilité
- Le [site de l'agence Erasmus + Jeunesse et Sport](#)
- Voir le "Catalogue des webinaires et formations pour les RUP" développé par l'OCDE

TROUVER DES PARTENAIRES

- La [Plateforme Salto Youth](#).
- Les [Rencontres européennes](#), aussi appelées Activités Transnationales de Coopération, organisées par les agences Erasmus+

CONTACTS AU NIVEAU NATIONAL

- Agence Erasmus+ Jeunesse et Sport : erasmusplus@service-civique.gouv.fr ;
- Tel : 09 74 48 18 40 (appel non surtaxé)

CONTACTS AU NIVEAU REGIONAL

- *Rubrique à mettre à jour pas les chargés de mission PGDI des RUP.*



Exemples de projets Erasmus + Jeunesse et Sport financés dans les RUP

Projet : Faites de l'égalité des sexes une réalité !	
Action clé & type d'activité	Action clé n°1 : Mobilité des individus à des fins d'apprentissage - Mobilité des travailleurs de jeunesse
Subvention de l'UE	46.891,00 €
Participants	<p>Coordinateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caribbean Education and Culture Foundation, Sint Maarten, Pays Bas <p>Partenaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Association CKB, Guadeloupe • Association des clubs de jeunesse active et de sport, Turquie • CreActive, Pologne • Centre créatif pour enfants « DOKKICA » / Centre créatif pour enfants DOKKICA HR Croatie • Mastronaute APS ETS IT Italie • ONG Rabarada EE Estonie • Walk together, Bulgarie
Calendrier	<ul style="list-style-type: none"> • Date de début : 15.06.2023 • Date de fin : 14.06.2025
Objectif	<p>Un groupe d'animateurs jeunesse de Pologne, d'Italie, de Croatie et de Saint-Martin ont défini les objectifs de ce projet au cours d'une formation Erasmus+ en 2019, où ils ont pu échanger des idées et exploré les liens entre les questions de genre et l'utilisation du théâtre comme outil pédagogique.</p> <p>En amont, ils ont mené une enquête qui souligna le manque de sensibilisation, d'outils et de motivation des animateurs jeunesse pour aborder efficacement les questions liées au genre.</p> <p>Partant de ce constat, le projet porte les objectifs suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Renforcer les compétences de 24 travailleurs de jeunesse dans l'utilisation des méthodes d'éducation non formelle, en particulier les techniques basées sur le théâtre, pour aborder les questions de genre avec les jeunes. • Améliorer les connaissances et compétences des participants en matière d'égalité des genres et de potentiel du théâtre comme outil dynamique pour aborder ces questions ; et ainsi améliorer leur employabilité. • Sensibiliser aux stéréotypes et inégalités de genre, et encourager un changement d'attitude personnel et sociétal. • Créer un effet multiplicateur, en permettant aux participants de transmettre les compétences acquises dans leurs communautés. • Améliorer la qualité du travail de jeunesse en Europe par une approche innovante mêlant ENF, sensibilisation au genre et lutte contre les discriminations.
Actions financées	Le projet s'articule principalement autour d'une formation de 9 jours à Sint Maarten dans la caraïbe, réunissant 27 participants , dont des animateurs et formateurs de jeunesse venus de 7 pays (dont la Guadeloupe) autour de la thématique de l'égalité des genres.



	<p>La formation comportait :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des ateliers pratiques utilisant le théâtre-forum, les jeux de rôle et les jeux interactifs pour explorer les discriminations de genre ; • Des sessions théoriques sur l'éducation formelle, non formelle et les enjeux de genre ; • Des exercices collaboratifs pour concevoir des actions éducatives concrètes ; • Des activités stimulantes et brise-glace pour maintenir une atmosphère dynamique et inclusive, garantissant la participation active de chacun ; • Des activités créatives et informelles pour renforcer la cohésion et le réseau des participants ; • Un escape game pédagogique sur le genre, favorisant une prise de conscience par l'expérimentation. <p>Chaque jour, des groupes de réflexion ont permis d'analyser les apprentissages et d'améliorer la formation en continu.</p> <p>Impact attendu : 80 jeunes et 20 animateurs sensibilisés lors d'un camp d'été en Pologne (région de Suwałki); Diffusion dans au moins 15 structures (écoles ou centres) touchant 250 jeunes et 80 travailleurs jeunesse à l'échelle européenne.</p>
<p>Contact</p>	<p>Caribbean Education and Culture Foundation: +17215872130</p> <p>Pour en savoir plus : https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2023-1-NL02-KA153-YOU-000145643</p>

<p>Projet : Voix de l'UE pour le changement social</p>		
<p>Action clé et type d'activité</p>	<p>Action clé n2 : Partenariats de coopération et d'échanges de pratiques – Partenariat simplifié dans le domaine de la jeunesse</p>	
<p>Subvention de l'UE</p>	<p>60.000,00 €</p>	
<p>Participants</p>	<p>Coordinateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fondation des îles canaries pour la coopération et le développement durable ; Îles Canaries <p>Partenaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Association culturelle italo-hellénique pour l'éducation « Microkosmos », Italie • Association « Youthmakers Hub », Grèce 	
<p>Calendrier</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Date de début : 01.10.2022 • Date de fin : 31.03.2024 	
<p>Objectifs</p>	<p>Répondant aux conclusions de l'Eurobaromètre et de l'Enquête Jeunesse, qui soulignaient un sentiment général de méconnaissance de la voix des jeunes au sein de l'Union européenne, le projet vise à autonomiser les jeunes grâce aux outils numériques et aux méthodes de narration, notamment le podcasting.</p> <p>Les objectifs du projet sont les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autonomiser les jeunes grâce à l'acquisition de compétences numériques, sociales et de communication, en mettant l'accent sur les jeunes défavorisés confrontés à différents obstacles (géographiques, socio-économiques, handicaps); • Former les jeunes à la création de leur propre espace numérique de narration, en l'utilisant pour se connecter avec d'autres jeunes et mettre en avant des sujets qui leur tiennent à cœur ; • Développer l'esprit d'initiative des jeunes ; 	



	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibiliser aux opportunités offertes par l'UE et apporter une dimension européenne au niveau local, en incitant les jeunes à saisir les opportunités offertes par l'Union européenne et à être des relais des valeurs européennes.
Actions financées	<p>Les activités du projet comprenaient des actions réalisables pour lesquelles les partenaires Le projet comprenait les activités suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Réunion préparatoire 2. Renforcement des capacités pour l'UE 3. Formation aux podcasts, en personne et en ligne 4. Trois évènements physiques 5. Kit de communication 6. Rapport final.
Contact	<p>Numéro de l'association coordinatrice : +34620817871 Plus d'informations :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le site web du projet : http://euthvoicesforsocialchange.eu/ • La fiche : https://erasmus-plus.ec.europa.eu/fr/projects/search/details/2022-1-ES02-KA210-YOU-000083554

Projet "Favoriser l'inclusion par le NETworking & Sport"	
Action clé	Action clé n° 1 : mobilité à des fins d'apprentissage dans le domaine de la jeunesse - mobilité des travailleurs de jeunesse
Subvention de l'UE	
Participants	<p>15 pays et territoires de la Caraïbe et d'Europe : Martinique Aruba Turquie Lituanie Pologne Bulgarie Belgique Roumanie Espagne Slovaquie Italie Guyane Française</p> <p>En Guyane, c'est l'association sportive Loyolaoc qui a participé, accompagnée par l'Association Perspectives Femmes et Avenir Guyane (Perfa973) constituée d'un consortium de 12 partenaires dans lequel figurent quatre collectivités à savoir la Collectivité Territoriale de Guyane, les communes de Macouria, de Sinnamary et Ouanary.</p>
Calendrier	6-13 mai 2022
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Développer des réseaux d'organisations et créer de nouveaux partenariats pour mettre en œuvre des projets dans le cadre du programme Erasmus +, notamment dans le volet Sport, favorisant l'usage du Sport comme outil pédagogique (bien-être, inclusion, intégration). • Développer les connaissances des animateurs de jeunesse sur le programme Erasmus + Sport • Créer des partenariats concrets et durables permettant la création et développement d'au moins 6 projets Erasmus+ interculturels promouvant le Sport comme outil socio-éducatif. • Renforcer la mise en réseau des structures sportives, opérant dans les RUP avec leurs homologues européens.
Actions financées	La mobilité d'une semaine en Martinique de deux travailleurs jeunesse de Guyane a été financée. Se retrouvaient là-bas des travailleurs jeunesse des différents pays participants.

Pour plus d'informations sur les **travaux de l'OCDE sur le développement régional**, veuillez consulter : <https://www.oecd.org/fr/themes/developpement-regional.html>.



Le projet 23FR04 est financé par l'Union européenne *via* l'instrument d'appui technique, et mis en œuvre par l'OCDE en coopération avec la Task Force Réformes & Investissements de la Commission Européenne (SG REFORM).
Ce document a été réalisé avec l'aide financière de l'Union européenne. Les opinions exprimées ici ne peuvent en aucun cas être considérées comme reflétant l'opinion officielle de l'Union européenne.

