

FOOTBALL3 MANUEL DU FORMATEUR



Publié par :

streetfootballworld GmbH
Waldenserstr. 2-4
10551 Berlin, Allemagne

Téléphone : +49 (0)30-7800-6240
www.football3.info
www.streetfootballworld.org

football3@streetfootballworld.org

Écrit et Réalisé par :

Louis Moustakas
George Springborg

MENTIONS LÉGALES

Ce document est autorisé sous la Licence Internationale Creative Commons Attribution-Non-commercial-Share Alike 4.0.

Attribution - vous devez attribuer le document de la manière spécifiée par l'auteur ou le concédant de licence (mais pas d'une manière qui suggère qu'ils vous cautionnent ou cautionnent votre utilisation de ce document).

Non-commercial - vous ne pouvez pas utiliser ce document à des fins commerciales.

Share-alike - si vous modifiez, transformez ou construisez à partir de ce document, vous ne pouvez distribuer le document qui en résulte que sous une licence identique ou similaire à la présente.

avec l'aide de

Abdul Abdallah (SARI), Andras Rakos (Oltalom Sport Association), Ansley Hofmann (INEX-SDA), Arkadiusz Kamil Mierkowski (MSIS), Arne Dreyer (RheinFlanke), Anna Balogi (Oltalom Sport Association), Beata Mierkowska (MSIS), Carlos de Cárcer (Red Deporte), Claudia Krobitzsch (Fare) David Johnson (Sport4Life), Dessislava Cheshmedzhieva-Stoycheva (University of Shumen), Elena Bonato (Balon Mundial), Gonçalo Santos (CAIS), Krum Minev (University of Shumen) Mark Slide (Albion in the Community), Mathieu Millet (Sport dans la Ville), Niels van Muijden (Fare), Pál Attila (Oltalom Sport Association), Pamela Lubowa (Fare), Pauline Grosset Grange (Sport dans la Ville), Perry Ogden (SARI), Robin Schröder (RheinFlanke), Saad Mohammed (Sport4Life), Štěpán Kyncl (INEX-SDA)

Traduit par :

Emmanuelle Schoenmakers

DESIGN**Concept :**

Elvira González-Vallés Martínez

Direction Artistique :

Anne Vogt

Crédits photo :

streetfootballworld



FOOTBALL3

MANUEL DU FORMATEUR



BIENVENUE DANS LE MANUEL DU FORMATEUR DE FOOTBALL3

INTRODUCTION

10 Objectif du manuel

10 Comment utiliser le manuel

11 Comment distribuer le manuel

PRÉSENTATION DE FOOTBALL3

14 Aperçu

17 Première phase

19 Deuxième phase

20 Troisième phase

21 Jeu de la Poignée de Main

LE MÉDIATEUR ET COMPÉTENCES EN MÉDIATION

24 Aperçu

26 Première phase

28 Deuxième phase

29 Troisième phase

31 Activités supplémentaires

PLANIFICATION ET IMPLÉMENTATION DU TOURNOI FOOTBALL3

38 Aperçu

40 Première phase

42 Deuxième phase

44 Troisième phase

45 Exemples de tournois football3

PLANIFICATION ET MISE EN ŒUVRE DES PROGRAMMES FOOTBALL3

52 Aperçu

54 Première phase

57 Deuxième phase

58 Troisième phase

59 Exemples de programmes football3

72 Partenaires de Projet

74 Glossaire et Définitions

75 Références

Andrés Escobar était le capitaine de la sélection nationale colombienne et un vrai professionnel, tant sur le terrain de football que dans la vie. Surnommé « Le Gentleman du football », il a pourtant fait une faute lors de la Coupe du Monde en 1994 aux Etats-Unis. Il a marqué un but contre son camp ce qui a éliminé son équipe.

Onze jours plus tard, il a été abattu par une balle.

Ébranlés par la mort prématurée d'Andrés Escobar à la suite du but contre son camp lors de la Coupe du Monde de 1994 et animés par la conviction que le football peut être un outil pour promouvoir la communication, la tolérance et le respect, mes collègues et moi-même avons créé Fútbol por la Paz ou Football pour la Paix, à Medellín en Colombie.

Nous avons adapté un match de football ordinaire pour faciliter le dialogue entre les jeunes touchés ou impliqués dans un conflit armé. Il a été joué sans arbitre et a mis l'accent sur les valeurs de l'égalité des sexes, du fair-play et de la résolution pacifique des conflits. C'est là que le football3 est né.

Depuis nos humbles débuts, il y a tant d'années, je n'aurais jamais pu imaginer que la méthodologie que nous avons développée allait se répandre comme elle l'a fait. Des centaines de milliers de jeunes ont joué à football3 et les membres du réseau streetfootballworld dans le monde entier ont utilisé cette méthodologie pour aborder divers problèmes sociaux dans divers contextes locaux.

En 2014, nous avons lancé le manuel football3, une ressource gratuite, multilingue et accessible à tous ceux qui cherchent un moyen d'utiliser le football comme un vecteur de changement social. Nous avons également créé un site Internet dédié à football3 et nous utilisons football3 dans tous les festivals streetfootballworld.

Ces efforts ont contribué à la croissance exponentielle de l'utilisation mondiale de football3. Rien qu'en 2017, plus de 120 000 personnes ont été atteintes grâce à football3. Mais nous savons que nous pouvons encore faire plus.

Des particuliers et des organisations nous contactent régulièrement, ainsi que notre réseau, pour nous faire part de leur intérêt à accéder à des ressources supplémentaires et à en apprendre davantage sur football3.

Ce manuel du formateur est une réponse à ces appels. Il est destiné à servir de guide pour former les autres à l'utilisation efficace de football3 dans leurs communautés et représente la prochaine étape dans la diffusion de ce football unique pour une bonne méthodologie.

football3 est un héritage qui continue de transformer la vie des jeunes du monde entier. Nous vous invitons à explorer ce manuel et nos autres ressources et à faire partie de cet héritage durable.



Jürgen Griesbeck

Fondateur et PDG de streetfootballworld



Introduction

Depuis ses origines à Medellin, en Colombie, le football3 a été développé par les membres du réseau streetfootballworld à travers le monde pour en faire une méthodologie complète qui aborde un large éventail de sujets sociaux, tels que l'intégration sociale, l'égalité des sexes, la santé et la consolidation de la paix. Le football3 encourage les jeunes à prendre leurs responsabilités pour leurs actions et à traiter autrui avec équité. Ils apprennent à valoriser la communication et le respect mutuel, tant sur le terrain qu'en dehors.



PARTENAIRES

Albion in the Community

Brighton, R.U.

CAIS – Associação de Solidariedade Social

Lissabon, Portugal

Balon Mundial

Turin, Italie

Fare Network

London, R.U.

INEX - Association for Voluntary Activities/Fotbal pro Rozvoj

Prague, République Tchèque

Młodzieżowe Stowarzyszenie Inicjatyw Sportowych (MSIS)

Mragowo, Pologne

Oltalom Sport Association

Budapest, Hongrie

Red Deporte

Madrid, Espagne

RheinFlanke

Köln, Allemagne

Konstantin Preslavsky University of Shumen

Shumen, Bulgarie

Sport Against Racism Ireland (SARI)

Dublin, Irlande

Sport dans la Ville

Lyon, France

Sport4Life

Birmingham, R.U.

Nommé ainsi en référence à ses „trois phases” - une discussion d’avant-match, un match de football et une discussion d’après-match - football3 intègre les principales leçons de vie dans chaque match. Dans des équipes mixtes, les joueurs décident collectivement des règles avant le match. Après le match, ils réfléchissent à leur comportement et à celui de leurs adversaires. Des points sont attribués pour les buts ainsi que pour le fair-play. Comme football3 se joue sans arbitre, les joueurs doivent apprendre à résoudre eux-mêmes les conflits par le dialogue et le compromis.

Plus de la moitié des plus de 120 organisations du réseau streetfootballworld utilisent une forme ou une autre de football3 et font partie intégrante de tous les festivals streetfootballworld, y compris les festivals organisés lors des Coupes du monde de 2010, 2014 et 2018. Rien qu’en 2017, plus de 100 000 jeunes ont été atteints grâce à football3.

Il existe de nombreuses ressources en ligne pour diffuser football3. Le manuel d’introduction à football3 est disponible en version imprimée et en ligne dans plusieurs langues. En plus du manuel, le site Internet de football3 - www.football3.info - donne accès aux formulaires de matchs, à un créateur de tournoi, une bibliothèque de ressources en ligne et aux dernières actualités.

Grâce à cette diffusion, football3 a connu une croissance constante à travers le monde et notre réseau. Au fur et à mesure que la méthode est devenue de plus en plus utilisée, des experts de football3 sont apparus. Ces experts ont une grande expérience de la conception et de la mise en œuvre de programmes de football3 et ont été en contact direct avec les réalités de football3.

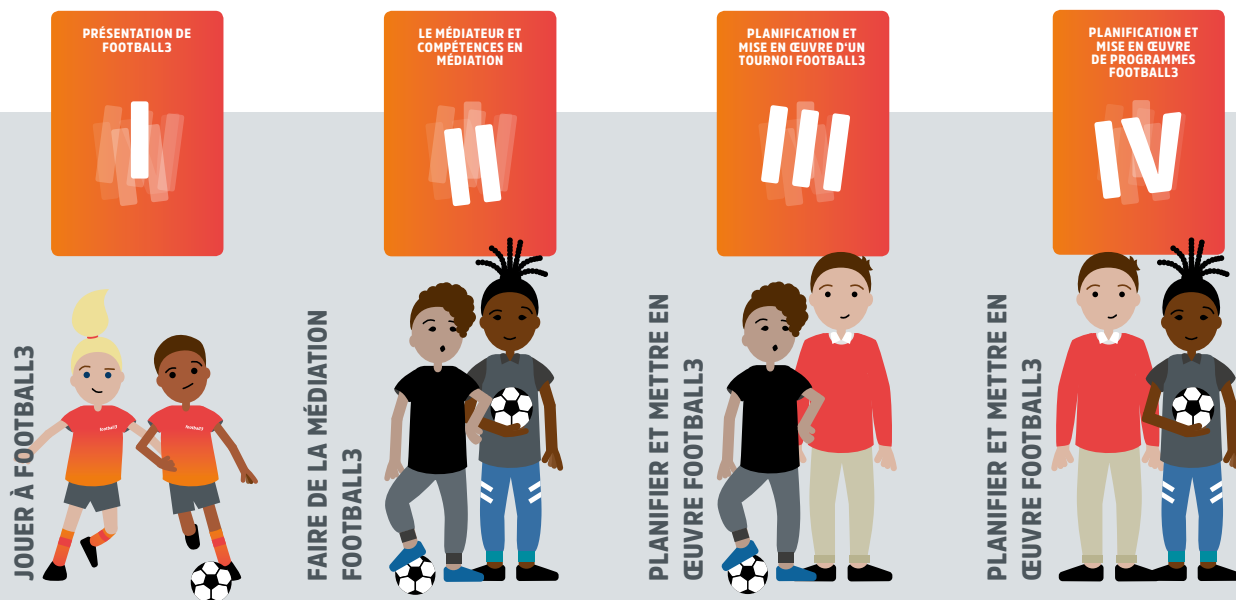
Ce manuel du formateur est donc la prochaine étape logique dans l’évolution de football3. Ce manuel présente une approche validée pour aider à diffuser davantage la méthode football3. Élaboré et testé par d’autres membres du réseau, ce manuel fournit des lignes directrices et des conseils clairs sur la manière de former avec succès les futurs médiateurs et exécutants de football3.

En ligne, lors d’un festival ou par écrit, l’idée centrale reste toujours la même : utiliser le football pour éduquer et responsabiliser les jeunes.

OBJECTIF DU MANUEL

L'objectif est de fournir une description détaillée, étape par étape, afin d'aider les formateurs à former les futurs médiateurs et exécutants à football3. Par conséquent, ce manuel esquisse un cadre pour présenter les différentes composantes de football3 dans un ordre logique et cohérent. Ces différentes composantes sont divisées en quatre sections et chaque section est une leçon autonome.

PERMET AUX PARTICIPANTS DE...



COMMENT UTILISER LE MANUEL

Ce manuel est destiné à être utilisé par des formateurs qui ont de l'expérience et des connaissances dans l'organisation de matches et de programmes de football3. Si vous avez encore besoin d'en savoir plus sur football3 et son fonctionnement, le manuel de football3, les actualités de football3 et notre bibliothèque de ressources en ligne peuvent être consultés sur www.football3.info. Si vous souhaitez vous impliquer dans football3 et dans des projets de „football for good“, vous pouvez également consulter les organisations de votre région en visitant www.streetfootballworld.org.

Les formateurs qui livrent ce manuel doivent avoir de l'expérience en matière de participation et d'animation de séances de football3 et comprendre les besoins uniques de leur communauté. Ils doivent être capables de communiquer clairement, d'écouter attentivement et de faciliter l'apprentissage de manière ouverte, dynamique et interactive pour un groupe de jeunes adultes.

Ce manuel est divisé en quatre sections, dont chacune fonctionne comme une session autonome. En fonction des compétences et de l'expérience de vos participants respectifs, vous êtes libre d'utiliser uniquement les sections les plus pertinentes à votre contexte. Chacune des sections reflète des parties du manuel de football3 et vos participants peuvent utiliser le manuel de football3 comme référence. Les pages des sections pertinentes sont indiquées dans chaque section.

Chaque session est divisée en neuf sous-sections et, dans l'esprit de football3, le contenu principal est divisé en „trois phases“. La première phase est l'occasion de présenter le contenu de la session et d'en discuter, la deuxième phase permet la mise en œuvre pratique de ce contenu au moyen d'exercices et de jeux interactifs, et la troisième



PROFIL DU PARTICIPANT

Age

16 à 30 ans, les participants plus âgés sont également les bienvenus

Sexe

Idéalement, un équilibre égal entre les sexes.

Compétences

Compétences en football superflues ; l'expérience en animation de groupes est utile, mais pas essentielle

Quantité

12 participants pour un formateur, 24 participants pour deux formateurs



Vue 75 %



Ouïe 13 %



Toucher 6 %



Odorat 6 %



Goût 3 %

phase propose une réflexion sur le contenu, ainsi que l'occasion de conclure la session. Chaque section comprend des conseils éducatifs et des suggestions d'activités de vulgarisation susceptibles d'approfondir un sujet.

Vu que les participants sont formés à la médiation et à la mise en œuvre de football3, ils doivent être un peu plus âgés, idéalement entre 16 et 30 ans, mais les participants plus âgés sont également les bienvenus.

Les participants doivent également avoir une certaine expérience de l'animation d'un groupe ou de la formation, mais pas nécessairement avec football3. Les compétences en football, cependant, ne sont pas essentielles. Pour de meilleurs résultats, il ne doit pas y avoir plus de 12 participants pour un formateur ou 24 participants pour deux formateurs. Les groupes plus importants sont plus difficiles à gérer et les participants n'obtiendront probablement pas l'attention ou les commentaires nécessaires pour tirer le meilleur parti des séances de formation. Idéalement, les participants doivent aussi avoir un équilibre entre les sexes¹.

Les éléments théoriques doivent être présentés dans un endroit calme (club, salle de classe, salle de réunion, etc.) avec des endroits pour s'asseoir, discuter et travailler. Il doit également y avoir un terrain, un parc ou un gymnase où des activités pratiques peuvent être organisées.

COMMENT DISTRIBUER LE MANUEL

Ce manuel s'appuie sur des bonnes pratiques reconnues dans le domaine de l'éducation et de la formation. Et, étant donné que ce manuel cible les jeunes adultes, les réalités et les besoins des élèves adultes doivent être pris en compte. Voici un aperçu des différentes composantes et des bonnes pratiques qui existent dans les publications sur l'éducation des adultes². Ce manuel a été élaboré en gardant ces notions à l'esprit ; cependant, les formateurs doivent aussi être activement conscients de ces notions et contribuer activement à leur mise en œuvre.

EXPLOITER ET STIMULER TOUS LES SENS

Lorsque l'on forme les autres, il est important de stimuler les cinq sens. La recherche sur l'apprentissage suggère que chacun des sens contribue à notre expérience d'apprentissage, et l'engagement des différents sens peut aider à éviter la monotonie.

De plus, le fait de combiner les différents sens peut conduire à des résultats d'apprentissage encore plus réussis. On estime généralement que nous apprenons :

- 10% de ce que nous lisons
- 20% de ce que nous entendons
- 30% de ce que nous voyons
- 40% de ce que nous voyons et entendons
- 50% de ce que nous discutons
- 70% de ce que nous vivons
- 90% de ce que nous enseignons

Sur cette base, chaque session individuelle de ce manuel tente de fournir un espace de discussion, d'activités et de réflexion, permettant ainsi aux participants de tirer le meilleur parti du contenu. Il est également impératif que les formateurs soient conscients de ce fait et s'assurent de faire participer leurs participants de diverses façons.

¹ Tous les sexes signifie la reconnaissance des individus féminins, masculins, trans, inter et indéfinissables.

² Contenu du chapitre adapté de Sale & Brougham (2001), Russel (2009) et Murphy & Carson-Warner (2012)

GARDEZ À L'ESPRIT LA CAPACITÉ D'ATTENTION

L'attention est cruciale pour la capacité d'apprendre. En général, l'attention diminue considérablement après environ 30 minutes. Il est donc important que les formateurs fassent participer les participants aux activités et aux discussions. Les formateurs doivent également développer un sens du groupe et savoir quand prendre des pauses ou intervenir avec des activités énergisantes courtes et dynamiques.

VEILLEZ À LA RÉTENTION

La recherche montre que la majorité des informations factuelles seront perdues dans les 48 heures si aucune tentative significative n'est faite pour répéter ou examiner ces informations dans ce délai. Chaque session de ce manuel commence par une opportunité de revoir le contenu d'une session précédente (Echauffement). En plus d'être un simple outil, il s'agit d'une étape cruciale pour aider les participants à retenir les informations.

S'ADAPTER À DIFFÉRENTS STYLES D'APPRENTISSAGE

Il existe un ensemble de recherches qui suggère que les individus ont chacun leur propre style d'apprentissage et, par conséquent, qu'il est plus avantageux que le contenu soit livré d'une manière qui correspond à leur style. En général, les styles d'apprentissage se répartissent comme suit :

- Visuel - apprend en voyant des choses comme des vidéos, des images ou des schémas.
- Auditif - apprend en entendant des choses comme des explications.
- Kinesthésique - apprend en faisant les activités

C'est pourquoi, une fois de plus, il est impératif pour les formateurs d'éveiller les sens et de fournir un contenu adapté à tous les styles d'apprentissage. Tout au long du manuel, nous suggérons des activités, des aides visuelles, des documents et des vidéos pour y parvenir.

ASSUREZ UN FEEDBACK EFFICACE

Le feedback contribue au processus d'apprentissage de diverses manières. Il aide les participants et les formateurs à suivre l'apprentissage et leur permet de renforcer les résultats positifs de l'apprentissage.

Le feedback doit être donné le plus tôt possible. Des éléments positifs doivent être mentionnés dans le feedback, et lorsque d'autres éléments négatifs sont présentés, ils doivent l'être avec le ton et l'attitude appropriés, et doivent toujours chercher à trouver des solutions. Le feedback doit également être un processus bilatéral. Les participants doivent être encouragés à exprimer leurs préoccupations et à faire part de leurs réactions au formateur.

TENEZ COMPTE DES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES ADULTES

Les élèves adultes arrivent avec un bagage d'expériences et de connaissances. Ces connaissances doivent à la fois être reconnues et intégrées dans les discussions. Les élèves adultes ont aussi souvent besoin d'être autonomes et motivés. Ainsi, dans la mesure du possible, les élèves doivent avoir la possibilité de diriger les discussions et de mettre en œuvre des activités.

PRÉSENTATION DE FOOTBALL3

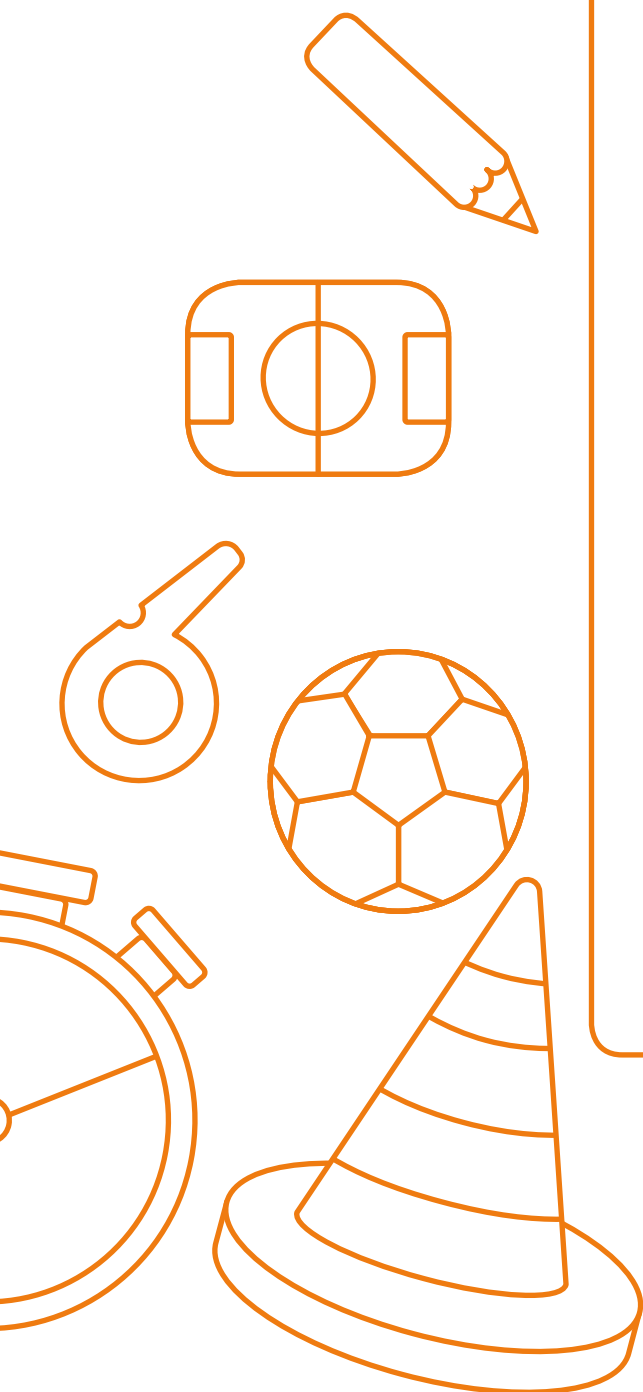


Manuel : p. 5 à 21

APERÇU

Cette section fournit un modèle permettant aux formateurs de présenter, d'expliquer et de démontrer les bases de football3. Comme cette session est également la première du manuel, elle réserve du temps pour des activités d'échauffement plus étendues, où les participants peuvent apprendre à se connaître d'une manière amusante et interactive tout en établissant les règles de base et les attentes pour cette session et les suivantes.





OBJECTIFS

Pour les participants, les objectifs de cette section sont :

- Apprendre à se connaître et à se fixer des objectifs et des attentes
- Comprendre les différentes composantes de football3, y compris le rôle des différents participants, les trois phases, les règles, et le système de points
- Réfléchir aux différentes règles et systèmes de points potentiels
- Obtenir une expérience pratique de football3

DURÉE

Cette section devrait durer environ 120 minutes, bien que cela varie selon le groupe, le formateur et la complexité de la session.

MATÉRIEL

Le matériel nécessaire pour remplir cette section est le suivant :

- Une salle de classe avec des chaises ou un autre endroit tranquille où les participants peuvent s'asseoir et se réunir
- Ballons
- Cônes
- Sifflet
- Chronomètre
- Bloc-notes
- Formulaire de Match
- Stylo
- Tableau à feuilles mobiles/Tableau blanc et marqueurs
- Manuels football3
- Équipement audio/visuel (en option)

**CETTE SECTION APPREND
AUX PARTICIPANTS À JOUER
AU FOOTBALL3.**



**CONSEIL !**
Les règles potentielles de l'atelier pourraient inclure :

- Respect pour les autres participants et le(s) formateur(s)
- Attention ciblée pendant l'atelier - les téléphones portables ne sont pas autorisés
- Contributions actives et constructives de tous les participants

ECHAUFFEMENT

15 MINUTES

1. Commencez par vous présenter et expliquer le but de la session avant de briser la glace, afin que tous les participants apprennent à se connaître et à se sentir plus à l'aise dans le contexte de formation. Vous pouvez utiliser un jeu pour briser la glace que vous connaissez, ou vous pouvez en choisir un parmi la sélection à la fin de la Section I.

2. Ensuite, menez une discussion sur ce que les participants s'attendent à réaliser au cours de la session et de l'atelier dans son ensemble. Établissez des règles pour l'atelier - comme vous le feriez pour un match de football3 - et discutez de ce que les participants veulent réaliser. Notez les résultats sur un tableau à feuilles mobiles pour que tout le monde puisse les voir (et les utiliser lors de la dernière session). Les questions qui pourraient faire l'objet d'une discussion dans le cadre de cette partie sont les suivantes :

- Quelles sont vos attentes à l'égard de cette séance ou de cet atelier ?
- Qu'est-ce qui vous ferait dire que cette séance ou cet atelier est un succès ?
- Selon vous, quelles règles sont importantes pour que la session/atelier soit un succès ?

3. Si possible, présentez le manuel football3 (ou tout autre matériel que vous avez imprimé) aux participants. Expliquez aux participants comment vous avez l'intention d'utiliser ce matériel au cours de cette séance et des séances ultérieures.

PREMIÈRE PHASE

 30 MINUTES



CONSEIL !

Vous pouvez utiliser la courte vidéo d'introduction sur www.football3.info pour présenter football3 à vos participants. La vidéo est disponible en plusieurs langues.

1. Faites une introduction sur le football3, expliquez le concept des „trois mi-temps“, des règles fixes et ouvertes ainsi que le système de points.

- Expliquez que football3 est une méthodologie unique inspirée du football de rue. Il s'agit d'un jeu de trois phases qui met l'accent sur le fair-play et l'éducation. Il inclut activement les femmes et les filles car il est joué dans des équipes mixtes. Il n'est pas uniquement axé sur les buts, les compétences en football ou la victoire.
- Expliquez chacune des trois phases.
 - i. La première phase comprend une discussion d'avant-match où les deux équipes se réunissent et choisissent les règles qu'elles veulent utiliser. Des règles spéciales sont également choisies pour aider à résoudre certains problèmes sociaux.
 - ii. La deuxième phase est le match de football3. Ces matchs mettent généralement en vedette des équipes plus petites (p. ex. 5 à 7 joueurs par équipe) et sont plus courts (p. ex. 10 à 20 minutes). Ils peuvent être joués sur de petits terrains improvisés, dans un parc, dans la rue, sur un terrain de football ou dans un espace couvert. Les équipes sont mixtes et les matchs se jouent sans arbitre, ce qui permet aux joueurs d'assumer la responsabilité du match et des règles qu'ils ont choisies.
 - iii. La troisième phase est celle où les équipes sont réunies par le médiateur et réfléchissent sur le match et sur le respect des règles. Les équipes ont la possibilité d'attribuer à leurs adversaires des points de fair-play en fonction de leur comportement.
- Expliquez que les matchs de football3 comportent une combinaison de règles fixes et de règles ouvertes. Distinguez clairement les règles fixes des règles ouvertes et présentez des exemples pour chacune d'entre elles. Vous pouvez également demander aux participants de réfléchir rapidement à des idées de règles dans chaque catégorie.
 - i. Les règles fixes sont des règles qui sont les mêmes pour chaque match. Par exemple, ces règles peuvent porter sur la longueur du match, le nombre de joueurs ou le fair-play.
 - ii. Les règles ouvertes diffèrent d'un match à l'autre, en fonction de ce que les équipes conviennent s'entendent. Les règles ouvertes permettent aux joueurs de s'approprier le jeu, de permettre aux participants de développer des compétences liées à la prise de décision, à la négociation et au compromis, et peuvent être un outil pour mettre l'accent sur le fair-play et des sujets sociaux spécifiques.

- Expliquez que les points attribués à une équipe sont une combinaison des points de match et des points de fair-play. Donnez des exemples des différents systèmes de points (différentes versions sont présentées dans le manuel football3)
 - i. Les points de match sont les points attribués à une équipe pour avoir marqué le plus de buts pendant un match. En général, les équipes gagnent 1 point pour leur participation, 2 points pour un match nul et 3 points pour une victoire.
 - ii. Les points de fair-play sont attribués par les équipes au cours de la discussion d'après-match. Le nombre total de points de fair-play disponibles est flexible, tout comme les raisons de gagner des points de fair-play. Par exemple, des points de fair-play peuvent être attribués par les équipes adverses pour le respect des règles. Des points peuvent également être attribués pour la participation de tous les sexes, par le biais de l'auto-évaluation ou de la participation aux discussions.

2. Distinguez les responsabilités des joueurs, de l'entraîneur et des médiateurs dans un match de football3.



CONSEIL !

Les entraîneurs peuvent parfois agir comme médiateurs, laisser d'autres joueurs ou jeunes leaders agir comme médiateurs et organiser ou superviser des activités. En effet, pour de nombreux entraîneurs, il peut être difficile de faire la transition vers un rôle davantage axé sur l'impartialité et le fair-play. Il est important de comprendre quels sont les rôles qui conviennent le mieux aux coaches dans votre organisation et de les impliquer et de les encourager positivement.

- Les joueurs jouent un rôle actif dans football3. Non seulement ils participent au match, mais ils fixent les règles avant le match, jouent le match selon les règles qu'ils ont établies, résolvent ensemble tout conflit sur le terrain et accordent des points de fair-play après le match.
- Le médiateur est chargé de faciliter les discussions avant et après le match, ainsi que de surveiller le match de football3 et de remplir le formulaire de match.
- L'entraîneur peut jouer différents rôles, allant du soutien à la préparation des joueurs, au soutien à la mise en œuvre des programmes de football3, en passant par le rôle de médiateur.



CONSEIL !

Le manuel football3, les présentations, les aides visuelles ou les imprimés peuvent être utilisés pour présenter différents systèmes de points et différentes règles de base. Ces ressources sont disponibles sur www.football3.info.

DEUXIÈME PHASE

 45 MINUTES

1. **Match de football3 avec les participants** – Rendez-vous sur le terrain pour mettre en œuvre ce qui a été présenté au cours de la première phase. Créez deux équipes et servez de médiateur. Passez en revue un exemple de match, y compris la discussion d'avant-match, le match et l'après-match. L'objectif est ici de donner aux participants une expérience pratique et réelle de football3, sans pour autant avoir à assumer les responsabilités de médiation. L'occasion de pratiquer comme médiateur leur sera offerte plus tard.
2. Encouragez activement tous les joueurs à participer au match et utilisez le formulaire de match pour enregistrer les buts marqués ainsi que les autres moments importants du match. En tant que médiateur, vous ne devez pas intervenir pendant le match, même si les joueurs ne comprennent pas ou ne suivent pas toujours les règles qu'ils ont établies en première phase. Prenez plutôt note de ces moments et discutez-en lors de la discussion d'après-match. N'intervenez qu'en cas de blessure ou d'escalade de la situation pouvant mener à la violence.
3. Une fois le match terminé, dirigez la discussion d'après-match avec les participants. Encouragez chaque équipe à fournir des réflexions sur le match en posant des questions telles que :
 - En quoi le match était-il différent de ceux que vous avez joués dans le passé ?
 - Était-ce agréable ? Pourquoi ?
 - Y a-t-il quelque chose que vous n'aimeriez pas revivre ? Pourquoi ?
 - Votre équipe/vos adversaires ont-ils respecté les règles convenues avant le match ?
4. Au cours de la discussion d'après-match, prenez également le temps de montrer aux participants comment remplir le formulaire de match

-
5. Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez toujours jouer à des matchs de football3 supplémentaires.
-

RÉCUPÉRATION

 5 MINUTES

-
1. Faites une courte pause pour permettre aux participants de s'étirer, de boire et de discuter entre eux.
-

TROISIÈME PHASE

 25 MINUTES

-
1. **Réflexion sur la session** – Dans un espace séparé, plus calme, réfléchissez et discutez de ce que les participants ont appris et réalisé jusqu'à présent, en mettant l'accent sur l'expérience des joueurs avec football3 :
-

- a. Comment vous sentiez-vous en tant que joueurs ?
- b. Qu'est-ce qui vous a plu dans football3 ? Qu'est-ce qui ne vous a pas plu ?
- c. Quels ont été vos défis en tant que joueurs ? Quels sont les défis auxquels d'autres joueurs pourraient être confrontés ? Quelles règles pourriez-vous créer pour relever ces défis ?
- d. Certains groupes de votre communauté se sentent-ils parfois exclus ? Quelles règles créeriez-vous pour favoriser la participation ?

EXTENSION (EN OPTION) : Pour permettre aux participants de commencer à réfléchir et à discuter de différentes règles, vous pourriez diviser les participants en petits groupes de 2 à 4 personnes. Chaque groupe prend 10 minutes pour créer 2-3 règles ouvertes. Les petits groupes reviennent ensuite, les présentent au groupe entier et discutent collectivement des avantages et des défis associés à chaque règle.

-
2. Ensuite, terminez la discussion et résumez ce qui a été appris pendant la session, ainsi que ce qui a été discuté.
-

ACTIVITÉS BRISE-GLACE

Les activités brise-glace suivantes peuvent être utilisées pour instaurer de confiance et d'assurance au sein du groupe avant d'entreprendre des activités de football 3. Un large éventail d'activités supplémentaires axées sur les compétences et sujets sociaux est disponible dans notre bibliothèque en ligne www.football3.info.

CARACTÉRISTIQUES COMMUNES

Lieu	Une salle de classe, une salle de réunion ou un espace extérieur avec des chaises disposées en cercle.
Durée	20 minutes
Description	Formez un cercle avec des chaises. Il doit y avoir autant de chaises que de participants. Chaque participant est assis sur une chaise. Un participant se lève et se tient debout au milieu du cercle. Le participant énonce ensuite un fait à son sujet (par exemple, je joue en milieu de terrain central). Tous les autres participants qui partagent cette caractéristique (par exemple, ils jouent également en milieux axial) doivent se lever et s'asseoir sur une autre chaise. La dernière personne à s'asseoir doit ensuite retourner au milieu du cercle et énoncer un fait à son sujet, répétant ainsi le processus comme ci-dessus. Cette activité doit se poursuivre jusqu'à ce qu'au moins chaque participant ait fait 1 à 2 déclarations sur lui-même.
Matériel	Autant de chaises que de participants

JEU DE LA POIGNÉE DE MAIN

Lieu	Dans un espace ouvert et sûr, comme un terrain ou un gymnase.
Durée	20 à 30 minutes
Description	Les participants courent autour de la zone désignée. L'animateur donne des numéros et un élément d'information que les participants doivent trouver (p. ex. nom, athlète préféré, etc.). Ainsi, lorsque l'animateur appelle „Numéro 1“, les participants doivent trouver un partenaire, se serrer la main et obtenir les informations nécessaires. C'est le partenaire „Numéro 1“. Les participants quittent leur partenaire et courent encore une fois dans la zone, et cette fois-ci l'animateur appelle le „Numéro 2“ et les participants doivent trouver un autre partenaire, se serrer la main et découvrir un fait différent sur la personne, comme l'a dit l'animateur. Ce processus est répété jusqu'au „Numéro 5“. Les numéros sont ensuite appelés au hasard, et les participants doivent trouver le partenaire qui correspond à ce numéro. Éventuellement, à la fin, l'animateur peut appeler un dernier numéro et demander aux participants de présenter au groupe ce qu'ils ont appris sur ce partenaire
Matériel	Aucun



CLAP BALL

Lieu	Dans un espace ouvert et sûr, comme un terrain ou un gymnase.
Durée	15 minutes
Description	Les participants tapent ou volleyent le ballon (avec leurs mains, leurs pieds, ou les deux, à la discrétion du formateur) entre eux aussi vite que possible. Cependant, avant d'entrer en contact avec le ballon, les participants doivent frapper des mains. Si un participant n'est pas en mesure de le faire, il ramasse simplement le ballon et remet le ballon en jeu. Après 5 à 7 minutes de clap ball, les participants s'étirent, discutent et se préparent pour la journée.
Matériel	Ballon de football, de volley-ball ou autre

FOOTBALL PAR DEUX

Lieu	Dans un espace ouvert et sûr, comme un terrain ou un gymnase.
Durée	15 minutes
Description	Une petite partie de football est organisée. Les règles du match de football3 ne s'appliquent pas nécessairement ici. Les participants sont plutôt mis par deux et doivent se tenir la main pendant toute la durée du match. Si le nombre de participants est impair, l'animateur peut se joindre au groupe. Après un petit jeu de 5 à 7 minutes, les participants s'étirent et discutent de l'activité.
Matériel	Ballon de football ou autre ballon de la taille d'un ballon de football; filets ou cônes ou autre but de fortune



LE MÉDIATEUR ET COMPÉTENCES EN MÉDIATION



Manuel : p. 22-23, p. 30-35

APERÇU

Le médiateur est essentiel au succès de football³. Le rôle de médiateur peut être endossé par des travailleurs sociaux, des éducateurs, des coaches ou de jeunes leaders qui ont évolué au sein de votre organisation. La médiation se fait souvent par deux et, à ce titre, les médiateurs doivent représenter différents sexes afin de refléter la composition par sexe des équipes.

Cette section vise à faire comprendre le rôle du médiateur, à développer les compétences associées à une bonne médiation et à permettre aux participants d'acquérir une expérience pratique de la médiation dans les matchs de football³.



OBJECTIFS

Pour les participants, les objectifs de cette section sont :

- Comprendre le rôle du médiateur
- Comprendre et développer des compétences clés en médiation
- Faire l'expérience pratique du processus de médiation
- Réfléchir aux défis de la médiation et aux solutions possibles

DURÉE

Cette section devrait durer environ 120 minutes, bien que cela varie selon le groupe, le formateur et la complexité de la session.

MATÉRIEL

Le matériel nécessaire pour remplir cette section est le suivant :

- Une salle de classe avec des chaises ou un autre endroit tranquille où les participants peuvent s'asseoir et se réunir
- Ballons
- Cônes
- Sifflet
- Chronomètre
- Bloc-notes
- Tableau à feuilles mobiles/tableau blanc et marqueurs
- Formulaires de Match (assez pour remplir tous les matchs)
- Stylos
- Manuels football3

CETTE SECTION APPREND AUX PARTICIPANTS À DEVENIR MÉDIATEUR DE FOOTBALL3.



ECHAUFFEMENT

 5 MINUTES

1. Passez rapidement en revue le contenu de la session précédente et présentez le but de la session en cours. Ensuite, si vous le souhaitez, organisez un jeu pour briser la glace pour donner de l'énergie aux participants et leur donner l'occasion de se rapprocher davantage. Vous pouvez utiliser un jeu que vous connaissez, ou vous pouvez en choisir un parmi la sélection de jeux à la fin de la Section I.

PREMIÈRE PHASE

 45 MINUTES

1. Présentez le rôle du médiateur, y compris la préparation des sessions de football3, les discussions avant et après le match, la supervision des matchs et les formulaires de match.



CONSEILS !

Les questions qui pourraient être posées avant le match pourraient être les suivantes :

- Pourquoi le match que vous allez jouer est-il important ? En quoi est-il différent des matchs précédents ?
- Voulez-vous promouvoir certaines valeurs à travers le match ? Quelles règles utiliseriez-vous pour promouvoir cela ?
- Y a-t-il d'autres règles ouvertes que vous aimeriez suggérer ? Pourquoi ?
- Avez-vous des inquiétudes au sujet du match à venir ? Comment pouvons-nous répondre ensemble à ces préoccupations

- *Préparation* : Expliquez que les médiateurs doivent s'assurer que le terrain de jeu est sûr et prêt à être utilisé, qu'ils doivent identifier un endroit calme pour les discussions et qu'ils doivent avoir tout le matériel prêt avant le match.
- *Discussion d'avant-match (première phase)* : Expliquez que c'est là que les médiateurs ont l'occasion de réunir les équipes, d'établir les règles du match et d'entamer un dialogue sur un sujet social spécifique. Les médiateurs veulent engager les participants dans une discussion sur l'importance du match et les règles ouvertes qu'ils veulent utiliser. Par exemple, si le sujet est la consolidation de la paix, les équipes pourraient être encouragées à utiliser des règles spécifiques, telles que l'entrée sur le terrain avec tout le monde se tenant la main. Une fois les règles convenues, il est important que le médiateur les note sur le formulaire de match.
- *Match (deuxième phase)* : Rappelez aux participants que les matchs de football3 appartiennent aux joueurs et qu'il est donc de leur responsabilité de s'assurer qu'ils sont joués équitablement. Les médiateurs sont là pour soutenir le processus, prendre note des moments clés du match et consigner les résultats du match sur le formulaire de match. Les médiateurs ne doivent pas intervenir dans le match à moins qu'il n'y ait un risque de préjudice physique (blessures, violence potentielle). C'est aussi l'occasion de présenter le formulaire de match (tiré du manuel ou de celui utilisé par votre organisation) et d'illustrer comment chaque section doit être remplie par le médiateur.

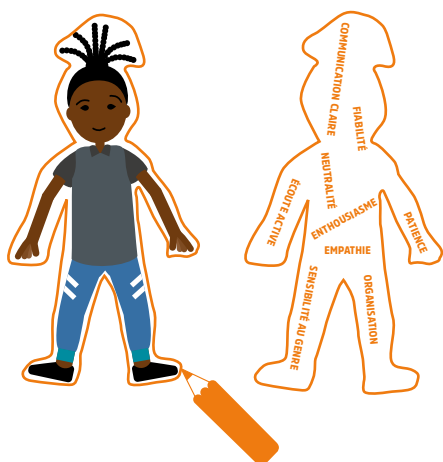


CONSEIL !

Sur les pages 30-35 de ce manuel se trouvent des instructions détaillées pour les médiateurs, vous êtes libre de les utiliser au cours de votre session.

- *Discussion d'après-match (troisième phase)* : Souligner l'importance de la discussion d'après-match en tant que caractéristique unique de football3. Expliquez que c'est là que les joueurs peuvent se réunir, réfléchir à leur comportement et évaluer celui de leur adversaire. Les équipes discutent du match et de ses moments clés, et chaque équipe est priée d'attribuer des points de fair-play à ses adversaires (qui sont ajoutés aux points de match pour ensuite déterminer le vainqueur global). C'est aussi une bonne occasion d'expliquer que, parfois, les équipes peuvent attribuer des points de fair-play afin d'obtenir un avantage au lieu de se baser sur le fair-play et de revoir les différents systèmes de points qui peuvent traiter ce problème.

2. Le „corps du médiateur“ – Une fois que les différentes étapes du processus de médiation ont été décrites, demandez aux participants de réfléchir aux compétences, aux aptitudes, à l'environnement et au matériel nécessaires à une médiation réussie.



- Placez les participants par deux et donnez-leur une grande feuille de papier (p. ex. tableau à feuilles mobiles). Demandez aux participants de dessiner le contour d'un corps humain sur la grande feuille.
- Une fois que les participants ont dessiné leurs grandes lignes, dites-leur de remplir les feuilles de papier et d'inclure à la fois des éléments importants dans le médiateur (p. ex. compétences, attitudes, matériel) et des éléments entourant le médiateur (p. ex. lieu, environnement, matériel).
- Ensuite, demandez aux binômes de présenter les grandes lignes de leur médiateur au reste du groupe. Prenez note des thèmes communs et mentionnez toute autre compétence pertinente qui n'a pas été mentionnée, dont :

Empathie Sensible aux émotions, aux valeurs, à l'identité et aux antécédents des autres.	Neutralité Est impartial et objectif, ne prend pas parti.	Fiabilité Maintient la confidentialité et met les autres à l'aise	Écoute active Manifeste un véritable intérêt et donne le sentiment que les joueurs sont entendus.
Enthousiasme L'énergie et la légèreté créent une atmosphère amusante.	Patience Accepte les retards, les problèmes ou les opinions contradictoires sans s'énerver ou porter de jugement.	Communication claire Parle fort et clairement pour que tout le monde puisse comprendre.	Résolution de problèmes Apporte des idées qui aident les autres à trouver des solutions mutuellement acceptables.
Organisation Fait en sorte que les choses soient bien préparées et en temps opportun.	Observation Surveille de près les actions et note les moments importants et les comportements.	Sensibilité au genre Veille à ce que tous les sexes soient impliqués de manière égale dans le processus.	

-
3. Avant d'entrer sur le terrain et de permettre aux participants d'arbitrer leurs propres matchs de football3, vous pouvez choisir de mettre en place une activité supplémentaire destinée à aiguïser l'une des compétences de médiation mentionnées ci-dessus. Ces activités sont présentées à la fin de cette section.
-

**CONSEIL !**

La durée des matchs de football3 peut être ajustée afin que vous puissiez jouer plus de matchs dans le temps disponible et que tous les participants puissent jouer le rôle de médiateurs.

DEUXIÈME PHASE

45 MINUTES

-
1. **match de football3 avec des participants comme médiateurs** – Rendez-vous sur le terrain, au parc ou au gymnase pour mettre en œuvre ce qui a été présenté au cours de la première phase. Créez deux équipes et désignez des paires (idéalement un homme et une femme) pour agir comme médiateurs. Demander aux médiateurs d'organiser en collaboration un match, y compris la discussion d'avant-match, le match et la discussion d'après-match.
-

EXTENSION (EN OPTION) : Afin de faciliter la discussion et d'imiter des situations de la vie réelle, vous pouvez aussi secrètement donner des rôles à certains joueurs pour les différents matchs. Ces rôles visent à imiter certains des comportements et des défis du monde réel qui se produisent sur le terrain de football3. Ces rôles pourraient inclure :

- **Le/la timide :** Ce joueur manque de confiance et ne sait pas trop comment participer au jeu. Au lieu de se mettre en position proactive pour recevoir le ballon, le joueur reste sur la ligne de touche et ne communique pas avec ses coéquipiers.
- **L'Agressif :** Ce joueur est trop compétitif et cette compétitivité conduit à l'agressivité. Ainsi, ce joueur s'engage dans des contacts physiques inutiles, élève la voix et critique ses coéquipiers. Soyez prudent si vous choisissez ce jeu de rôle, car nous ne voulons pas blesser d'autres participants ou insulter qui que ce soit. Ici, donnez des instructions claires au joueur de rôle, par exemple, pour qu'il ne critique verbalement que certains éléments du jeu (par exemple, ce tir était terrible ! Quelle passe horrible !).
- **Le Joueur Perso :** Ce joueur possède un haut niveau de confiance et de croyance en ses propres capacités, mais n'a pas encore appris la valeur du travail d'équipe. Par conséquent, lorsque ce joueur a le ballon, il ou elle essaie toujours de jouer individuellement et ne cherche pas à faire des passes à ses coéquipiers.

Vous êtes libre de créer d'autres rôles qui reflètent les réalités et les défis auxquels font face vos communautés locales !

-
2. Pendant chaque match, suivez les médiateurs et prenez des notes sur leurs performances.
-

-
3. Répétez le processus avec de nouveaux médiateurs pour vous assurer que tout le monde a l'occasion de jouer le rôle de médiateur.
-

RÉCUPÉRATION

 5 MINUTES

-
1. Faites une courte pause pour permettre aux participants de s'étirer, de boire et de discuter entre eux de façon informelle.
-

TROISIÈME PHASE

 20 MINUTES

-
1. **Réflexion** – Retournez en classe ou dans un autre endroit calme. Réfléchissez et discutez de ce que les participants ont appris et réalisé jusqu'à présent, en mettant l'accent sur le processus de médiation. Les questions de réflexion potentielles peuvent inclure :
 - Comment vous êtes-vous senti en tant que médiateur et en tant que joueur ?
 - Que pensez-vous des différents jeux de rôle (le cas échéant) ?
 - Quels aspects de la médiation vous ont plu et quels ont été les plus difficiles ?
 - Comment pouvez-vous vous améliorer la prochaine fois ? Qu'avez-vous appris sur la médiation ?
 - À quels défis avez-vous dû faire face en tant que médiateur et à quels défis d'autres médiateurs pourraient-ils être confrontés ? Quelles solutions peuvent résoudre ces problèmes ?
 2. Recueillez quelques-uns des thèmes principaux basés sur la discussion ci-dessus et, à l'aide de cela et des notes des matchs, donnez quelques conseils sur la façon de combattre les principaux défis qui se posent dans le processus de médiation.
 3. Ensuite, résumez la discussion et résumez ce qui a été appris au cours de la session, ainsi que ce qui a été discuté.
-

Défis Courants dans le Processus de Médiation et Solutions Potentielles		
Défi	Description	Solutions
Attribuer des points de fair-play / Rendre les PFP importants	Les participants n'accordent pas l'importance nécessaire aux Points de Fair Play, ou ils attribuent les résultats en fonction des points du jeu ou du nombre de points que l'autre équipe attribue	- Donner plus de poids aux points de Fair Play afin de souligner leur importance et d'accroître leur rôle dans la détermination du vainqueur global du match. - Dans la troisième phase, au début, séparer chaque équipe pour l'attribution des points. Une fois les points attribués, ils sont bloqués et ne peuvent plus être modifiés. Rassembler ensuite à nouveau les deux équipes et discuter de l'attribution des points. - Attribuer des points de Fair Play supplémentaires spécifiquement pour la participation aux discussions.
Manque d'intégration et de participation des filles	Les joueuses sont sous-représentées ou non engagées pendant les matchs et les discussions.	- Proposer une règle selon laquelle tous les joueurs doivent toucher le ballon avant un but. - Proposer une règle selon laquelle chaque but doit être marqué par un duo „garçon-fille“ (p. ex. passe du garçon, tir de la fille ou vice-versa). - Donner des exemples féminins forts en ayant un médiateur féminin.
Manque de profondeur dans les discussions	Tous les joueurs ne réfléchissent pas ou ne communiquent pas de manière significative.	- Écouter attentivement, respectueusement et sans jugement afin de s'assurer que tous les participants se sentent à l'aise pour parler. - Exagérer des déclarations ou des questions pour provoquer des réactions (p. ex. : „ Donc, le jeu était complètement équitable „ ou „ Donc absolument rien ne vous a dérangé „) ? - Poser des questions sur une situation spécifique et digne d'intérêt du jeu. - Expliquer clairement quels sont les objectifs des discussions d'avant et d'après-match, et établir des liens clairs entre ces deux discussions. - Attribuer des points de Fair Play supplémentaires spécifiquement pour la participation aux discussions.
Difficulté à établir des Règles Ouvertes	Les participants ont de la difficulté à comprendre et à établir des Règles Ouvertes	- Utiliser un tableau blanc, un tableau noir et/ou des aides visuelles pour énumérer et illustrer les règles. - Suggérer des règles basées sur des situations de match précédentes (si les joueurs ont déjà joué à football3)
Les participants sont trop compétitifs	Les participants sont trop compétitifs sur le terrain ou dans les discussions	- Donner plus de poids aux points de Fair Play afin de souligner leur importance et d'accroître leur rôle dans la détermination du vainqueur global du match. - Proposer des règles qui encouragent l'équipe à célébrer ensemble (par exemple, serrer la main avant et après le match, les deux équipes doivent célébrer chaque but, pour ou contre)
Les discussions sont animées par quelques participants dominants	Les discussions d'avant et d'après-match sont dominées par quelques participants	- Identifier les candidats les plus francs au début du match. - Donner suffisamment de temps aux discussions d'avant et d'après-match pour que chacun ait le temps de se sentir à l'aise et de participer. - Engager spécifiquement des participants moins bavards. - Attribuer des points de Fair Play supplémentaires spécifiquement pour la participation aux discussions.

ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES

Ces activités supplémentaires visent à développer certaines des compétences clés associées à une médiation de qualité. Vous êtes libre de faire ces activités dans le cadre de la session ci-dessus ou lors d'une autre session où vous souhaitez continuer à développer les compétences de vos médiateurs.

Une vaste gamme d'activités supplémentaires portant sur une variété de compétences et de sujets sociaux est également disponible dans notre bibliothèque de ressources en ligne à l'adresse www.football3.info.

QUESTIONS D'APPROFONDISSEMENT

Cette activité est conçue pour mettre en pratique la capacité des participants à poser des questions pertinentes et approfondies³.



1. Demandez aux participants de penser à une question qui fera sourire une autre personne. Demandez aux participants de se déplacer dans la salle et de poser cette question.



2. Après trois minutes, demandez aux participants de changer la question pour une question qui rendra les gens fiers. Répétez le processus deux ou trois fois ; chaque fois, les participants doivent penser à une question pour déclencher une émotion ou une réaction particulière : faire réfléchir l'autre personne ou la motiver à agir.



3. Demandez au groupe s'il y a eu des questions fortes et écrivez les réponses sur un tableau à feuilles mobiles, un tableau blanc ou un tableau noir pour que tous puissent les voir.



4. Demandez aux participants ce qu'ils entendent par le terme „question forte“. Par exemple, une question qui me fait réfléchir profondément ou différemment ou qui déclenche une réponse émotionnelle.



5. Donnez aux participants une ou deux minutes pour réfléchir individuellement à une question forte qui leur a été posée et qu'ils sont prêts à partager.



6. Réfléchissez à l'activité et au pouvoir des questions en groupe. Les questions de réflexion possibles comprennent :
 - Une question peut-elle changer notre façon de penser à quelque chose ?
 - Qu'est-ce qui vous donne envie de poser des questions ?
 - Qu'est-ce qui vous donne envie de répondre aux questions ?
 - Comment les questions „fortes“ peuvent-elles être intégrées dans le processus de médiation ?



TYPES DE QUESTIONS

Analyse :

Celles-ci commencent par „Pourquoi...” „Comment expliquez-vous...” „Quelle est l'importance de...” et permettent une réflexion et une discussion ouvertes.

Exemple : Quelle est l'importance de passer le ballon ? Pourquoi le tacle était-il injuste ? Pourquoi avoir donné autant de points de fair-play ?

Comparer et Contraster :

„Quelle est la différence entre...” „Quelle est la similitude entre...” permettent à l'interrogateur d'illustrer les différences/similitudes.

Exemple : Quelle est la différence entre le football normal et football3 ? Quelles sont les similitudes ?

Cause et Effet :

„Quelles sont les causes/résultats de...” „Quel est le lien...” Qu'est-ce qui fait...”

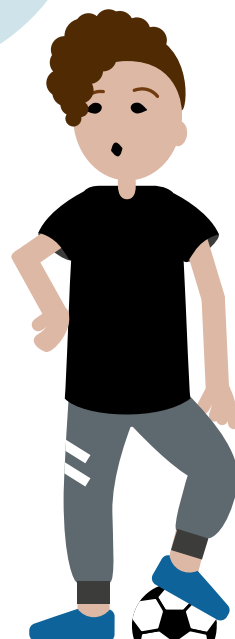
Exemple : Qu'est-ce qui rend un jeu injuste ?

Clarification :

Celles-ci commencent par „Ce que l'on entend par...” „Pourriez-vous expliquer comment...” et chercher à clarifier ou à définir plus précisément ce que l'orateur disait.

Exemple : Qu'entend-on par fair-play ?

**QU'ENTEND-ON
PAR FAIR-PLAY?**



ÉCOUTE ACTIVE - TÊTE, CŒUR ET PIEDS

Dans cette activité⁴, nous explorons l'idée et la valeur de l'écoute à trois niveaux : les faits, les sentiments et le but. C'est ce qu'on appelle aussi l'écoute avec la tête (les faits), le cœur (les sentiments) et les pieds (le but).

1. Divisez le groupe en groupes de quatre. Une personne raconte volontairement une histoire qu'elle est à l'aise de partager : un incident ou une situation qui n'est pas encore réglée ou pour laquelle elle aurait voulu un résultat différent. Si le groupe apprend encore à se connaître, demandez-leur d'éviter les expériences profondément émotionnelles.
2. Demandez aux trois autres participants de choisir l'un des rôles suivants et d'expliquer qu'on leur demandera de partager ce qu'ils ont entendu par la suite :
 - une personne du groupe ne devrait écouter que pour les faits (tête)
 - une personne ne devrait écouter que pour les sentiments (cœur)
 - une personne ne devrait écouter que pour le but - pourquoi le narrateur raconte cette histoire (pieds).
3. Invitez le narrateur à partager son histoire. Ensuite, demandez aux participants de partager ce qu'ils ont entendu. Ici, nous ne voulons pas que les participants se contentent de raconter l'histoire, mais qu'ils se concentrent simplement sur la présentation de l'information (faits, sentiments ou but) liée à leur rôle.
4. Prenez le temps de réfléchir aux différents rôles et à la valeur globale de l'activité. Répétez si nécessaire, en changeant les groupes et/ou les narrateurs.

Réaffirmer – Démontre que vous avez écouté et compris ce qui a été dit.

Avoir de l'empathie – Montre que vous écoutez et comprenez ce qu'ils ressentent

Ex.

„DONC VOUS VOYEZ LE PROBLÈME COMME...”

„JE T'ENTENDS DIRE ÇA...”

Ex.

„ÇA A DÛ ÊTRE DIFFICILE POUR TOI”

„JE PENSE QUE JE VOIS POURQUOI TU RESSENS ÇA”



COMMUNICATION – CERCLE COMMUNAUTAIRE

Le Cercle Communautaire est une activité conçue pour former des compétences générales de communication, y compris la parole, l'écoute et l'empathie.

-  1. Avant de commencer cette activité, choisissez un „objet de parole” - il s'agit d'un objet qui sera distribué dans le groupe et qui montre que le titulaire a un droit de parole exclusif. Vous pouvez utiliser un ballon de football, un jouet ou tout autre objet facile à tenir et à faire circuler.

-  2. Disposez les chaises en cercle ou asseyez-vous par terre avec toute la classe.

-  3. Dites aux participants que dans le Cercle Communautaire, une seule personne peut parler à la fois et que chacun doit écouter silencieusement et avec respect la personne qui parle. Montrez à la classe l'objet que vous avez choisi et expliquez que seule la personne qui le tient peut parler.

-  4. Faites un premier tour rapide et demandez aux participants de faire passer l'objet autour du cercle. C'est l'occasion pour tout le monde de tenir et de faire passer l'objet, ainsi que l'occasion pour les participants de dire quelques mots rapides sur ce qu'ils ressentent ou ce qu'ils ont en tête.

-  5. Après le premier tour, présentez un sujet ou posez une question à laquelle vous aimeriez que le cercle réponde. Par exemple, vous pouvez demander aux participants ce que le fair-play signifie pour eux, ce qu'ils ressentent lorsqu'ils jouent au football ou ce qu'ils ressentent dans leur communauté.

-  6. Après avoir déclenché la conversation, assurez-vous de prendre place dans le cercle et de devenir membre plutôt que leader.

-  7. Veillez à ce que chacun ait la possibilité de s'exprimer au moins une fois. Continuez l'activité si le temps le permet, ou jusqu'à ce que les participants n'aient plus rien à dire.

-  8. Ensuite, réfléchissez à l'activité, y compris à ce que vous avez ressenti lorsque vous avez dû attendre d'être en mesure de parler et à la façon dont les compétences acquises ici peuvent s'appliquer au processus de médiation.



COMMUNICATION – CHOISIR UNE PHOTO

Choisir une photo est conçu pour favoriser un échange ouvert entre deux participants tout en travaillant sur de nombreuses compétences importantes en communication, y compris l'écoute, poser des questions et communiquer clairement :

-  1. Demandez à chaque participant de choisir une photo qui a un sens pour lui. Vous pouvez soit imprimer une sélection de photos appropriées, soit, si possible, permettre aux participants de trouver une photo en ligne avec leur smartphone.

-  2. Mettez les participants en équipes de deux.

-  3. Un participant pose des questions à l'autre personne et essaie de comprendre pourquoi son homologue a choisi la photo en question et pourquoi elle est importante pour lui.

-  4. Le participant qui pose les questions doit poser des questions appropriées et ouvertes - mais sans jamais demande directement „pourquoi avez-vous choisi cette photo?“ ou „pourquoi cela est-il important“. Ils doivent plutôt s'appuyer sur leurs questions précédentes pour trouver les réponses.

-  5. Le participant qui répond ne doit répondre qu'aux questions qui lui sont posées et doit laisser l'interrogateur poser d'autres questions. Répétez l'exercice en inversant les rôles.

-  6. Réfléchissez avec le groupe sur les défis auxquels ils ont été confrontés au cours de l'activité, les types de questions qui ont été les plus fructueuses, les types de réponses les plus utiles et ce qu'ils peuvent faire mieux à l'avenir.





Lined area for writing notes, consisting of 20 horizontal blue lines.



PLANIFICATION ET MISE EN ŒUVRE D'UN TOURNOI DE FOOTBALL3



Manuel : p.36-37

APERÇU

Une fois que les participants ont acquis des bases solides du football3, il est temps de prendre du recul et de présenter les différentes manières dont le football3 peut être mis en œuvre dans leurs communautés et organisations.

Une façon de mettre en œuvre le football3 est d'organiser un tournoi de football3. Ici, différents joueurs de différents groupes, clubs ou organisations peuvent être mélangés et participer à un tournoi de football3 festif et fair-play. Ces tournois sont également d'excellentes plateformes pour présenter le football3 à de nouveaux publics.



OBJECTIFS

Pour les participants, les objectifs de cette section sont :

- Comprendre comment planifier un tournoi de football3 et intégrer les questions sociales dans le tournoi
- Réfléchir à la façon de planifier un tournoi de football3
- Comprendre comment mettre en place un tournoi de football3

DURÉE

Cette section devrait durer environ 90 minutes, bien que cela varie selon le groupe, le formateur et la complexité de la session.

MATÉRIEL

Le matériel nécessaire pour remplir cette section est le suivant :

- Une salle de classe avec des chaises ou un autre endroit tranquille où les participants peuvent s'asseoir et se réunir
- Tableau à feuilles mobiles et marqueurs de couleur
- Ruban adhésif
- Manuels football3
- Équipement audio/visuel (en option)

CETTE SECTION APPREND AUX PARTICIPANTS À PLANIFIER ET METTRE EN ŒUVRE DES TOURNOS DE FOOTBALL3.



ECHAUFFEMENT

 5 MINUTES

1. Passez rapidement en revue le contenu de la session précédente et présentez le but de la session en cours. Ensuite, faites un jeu pour briser la glace pour donner de l'énergie aux participants et leur donner l'occasion de se rapprocher davantage. Vous pouvez utiliser un jeu que vous connaissez, ou vous pouvez en choisir un parmi la sélection de jeux à la fin de la Section I.

PREMIÈRE PHASE

 25 MINUTES

1. Présentez le concept général d'un tournoi de football3. Expliquez qu'en général, un tournoi de football3 peut être un événement d'un ou plusieurs jours mettant en avant des équipes mixtes de votre organisation, de votre communauté, de votre région - ou même internationales ! Ces tournois sont un excellent moyen de présenter football3 aux participants et à un public plus large, tout en contribuant à la sensibilisation à des questions sociales spécifiques.
2. Réfléchissez avec les participants sur les éléments importants de la planification, de la préparation et de la mise en œuvre d'un tournoi de football3. Voici des exemples de questions de discussion :



CONSEIL !

Vous pouvez utiliser le "handy football3 tournament tool" sur le site www.football3.info pour créer vos tableaux et groupes.

- Que faut-il préparer et communiquer avant le tournoi ?
- Comment préparez-vous les joueurs et les médiateurs ?
- Comment intégrer un enjeu social dans un tournoi ?

3. Expliquez les différentes étapes de la planification et de la préparation d'un tournoi de football3, notamment :

- Choisissez les règles, le système de points et les lignes directrices du tournoi et communiquez-les à l'avance aux participants. Lorsque vous réfléchissez aux règles et aux points, il est important de garder à l'esprit les questions sociales que vous voulez aborder et l'importance que vous voulez accorder aux points de fair-play.
- Utilisez le tournoi pour promouvoir le fair-play et l'égalité de participation. Par exemple, vous pouvez augmenter l'interaction entre les joueurs en faisant jouer des joueurs de différents milieux, organisations ou clubs au sein d'une même équipe. Assurez-vous de déterminer la procédure de mélange des équipes avant le tournoi. Vous pouvez également utiliser les points de fair-play comme premier critère de départage lorsque deux équipes sont à égalité au classement.
- Pensez aux coûts de votre événement. Faites un budget des coûts potentiels de l'événement, par exemple pour l'équipement sportif, le personnel, la musique, la nourriture ou le soutien médical.
- Établissez des lignes directrices pour la formation des équipes (p. ex. âge, équilibre entre les sexes, antécédents) et s'assurer que ces lignes directrices sont respectées.
- Veillez à ce que toutes les équipes jouent autant de matchs que possible, et idéalement un nombre égal de matchs. Par exemple, vous pouvez utiliser les phases de groupes et les matchs de placement (par opposition aux matchs éliminatoires).
- Planifiez le tournoi et prévoyez suffisamment de temps pour les discussions avant et après le match. Rappelez-vous que si une équipe joue deux matchs consécutifs, elle doit compléter le processus de médiation pour le premier match avant de passer au suivant. Aussi, assurez-vous de prévoir une pause pour les équipes (et les médiateurs !) et du temps pour vous échauffer.
- Identifiez un thème pour le tournoi que les médiateurs peuvent aborder au cours de la discussion (par exemple, „Jouer pour la paix“ ou „Lutter contre le racisme“).
- Engagez le dialogue avec les sponsors pour fournir un soutien financier et matériel. Les tournois sont un excellent moyen de leur montrer football3 et le travail de votre organisation.
- Recrutez des médiateurs bien formés et assurez-vous qu'il y a suffisamment de médiateurs pour assurer la médiation de chaque match. Veillez à ce que les médiateurs puissent communiquer dans la langue des participants, ou engagez des traducteurs pour le faire.
- Formez les participants à football3 avant les dates du tournoi ou dans le cadre des activités du tournoi.

4. Expliquez les différentes étapes de la mise en œuvre d'un tournoi de football3, notamment :

- Promouvoir le tournoi dans la communauté à l'aide de bannières, de dépliants, de réunions, de médias sociaux, de journaux ou de radio. Informez les médias locaux et nationaux longtemps à l'avance et invitez-les à y assister.
- S'assurer que tous les participants sont bien soignés en leur assurant un soutien médical, des repas, des collations et de l'eau.
- Veiller à ce que le terrain ou le lieu de compétition comporte un espace de discussion d'avant-match et d'après-match clairement identifié et isolé.
- Établir un bureau central de direction du tournoi où les médiateurs peuvent soumettre leurs formulaires de match et les résultats peuvent être mis à jour.
- Un festival de football3, c'est bien plus que gagner et perdre. Créez une atmosphère positive et festive en ayant de la musique, un animateur pour annoncer les résultats, des commentateurs pour commenter le match. Vous pouvez également compléter les activités du festival en faisant participer les équipes à des excursions, des jeux équitables ou d'autres activités.
- Organiser la documentation photo et vidéo pour promouvoir votre travail et obtenir un soutien supplémentaire pour les événements à venir.

DEUXIÈME PHASE



1. Regroupez les participants en équipes de 3-4 personnes, selon la taille de votre groupe. Donnez à chaque équipe la responsabilité de planifier un tournoi de football3. Plus précisément, chaque équipe doit tenir compte des éléments suivants lors de la planification :

- Quelles règles, lignes directrices et système de points voulez-vous appliquer ? Par exemple, combien de temps dureront les jeux, combien de joueurs seront sur le terrain à la fois, quelles autres règles fixes aurez-vous ?
- Combien d'équipes doivent participer au tournoi et combien de joueurs doivent faire partie de chaque équipe ? Comment les équipes seront-elles composées ?
- Quel sera le format du tournoi (phase de groupes, matchs de placement, matchs à élimination directe, etc.) ?
- Quelles autres activités entoureront votre tournoi ?
- Quel sera le thème de votre tournoi ?

- Comment financerez-vous le tournoi ? À quels sponsors ou supporters pourriez-vous vous adresser ?
- Comment allez-vous promouvoir le tournoi ? À quels médias ou organisations pourriez-vous vous adresser ?

2. Donnez à chaque équipe une feuille de papier, des marqueurs de différentes couleurs et 20 à 30 minutes pour planifier leur tournoi. Ils doivent présenter les principaux temps forts et les plans de leur tournoi sur le tableau, comme indiqué ci-dessus. Encouragez les participants à être créatifs et visuels dans la façon dont ils choisissent de présenter leur tournoi. Une fois qu'ils ont terminé, en utilisant du ruban adhésif ou des punaises, ils doivent afficher leur plan du tournoi sur le mur pour que tous puissent le voir.

3. Marchez collectivement autour de la classe et demandez à chaque groupe de présenter son plan de tournoi aux autres participants. Lors de la présentation des tournois, les équipes doivent expliquer leur raisonnement derrière leurs choix. Au cours de chaque présentation, encouragez les autres participants à discuter et à poser des questions sur les plans de la session.

RÉCUPÉRATION



1. Prenez une courte pause pour permettre aux participants de s'étirer, de boire et de se détendre. Si nécessaire, vous pouvez décider de faire un énergisant rapide ici pour rafraîchir les participants.

TROISIÈME PHASE

 20 MINUTES

1. **Réflexion** – Réfléchissez et discutez de ce que les participants ont appris et réalisé, en mettant l'accent sur le processus de planification d'un tournoi de football3.

- En quoi la conception d'un tournoi constituait-elle un défi ? Qu'est-ce qui était facile ?
- Selon vous, quels défis ou problèmes pourraient survenir au cours d'un tournoi de football3 ? Comment y répondriez-vous ?
- Un tournoi de football3 serait-il bénéfique pour votre communauté ou votre organisation ? Pourquoi ou pourquoi pas ?



CONSEIL !

En 2016, streetfootballworld et Sport dans la Ville ont organisé le festival streetfootballworld 16 à Lyon, en France, qui comportait un tournoi de football3 avec près de 300 participants du monde entier. Si vous voulez voir comment cela se passe, allez voir la playlist vidéo du Festival 16 sur notre canal YouTube.

2. Ensuite, résumez la discussion et résumez ce qui a été appris au cours de la session, ainsi que ce qui a été discuté.

EXEMPLES DE TOURNOIS FOOTBALL3

Les pages suivantes contiennent des exemples de tournois de football3 organisés par certains des partenaires qui ont contribué à ce manuel. Ces exemples peuvent vous aider à compléter vos explications de la section ci-dessus en fournissant des exemples concrets tirés de tournois réels, donnant à vos participants un aperçu de la durée et des ressources nécessaires pour organiser un tel événement.

Pour plus d'idées, vous pouvez visiter notre page web football3 sur www.football3.info ou en allant sur www.streetfootballworld.org. Pour plus d'inspiration, vous pouvez aussi trouver des vidéos de certains des précédents festivals organisés par streetfootballworld et nos partenaires sur notre chaîne YouTube.



TOURNOI : OLTALOM SPORT ASSOCIATION – BUDAPEST, HONGRIE

Nos tournois de Fair Play Football Roadshow football3 visent à apaiser les tensions ethniques et à combattre les stéréotypes et les préjugés au niveau local. Nous croyons qu'il s'agit d'un processus à long terme et nous avons donc l'intention de revenir aux mêmes endroits année après année. Notre objectif est d'entrer en contact avec la majorité des équipes locales et de les inviter à participer au tournoi. Par le biais de ces événements, nous visons à faire preuve d'ouverture et de générosité. Nous invitons toutes les équipes locales au tournoi - nous ne sélectionnons pas parmi elles - et fournissons des repas chauds. Les Fair Play Football Roadshows sont des événements d'une journée avec un maximum de 8 équipes locales ou autres équipes de la région participant à football3.

Dans l'ensemble, nous avons identifié les principales étapes suivantes dans l'organisation d'un tournoi d'une journée

- Choisir un lieu et un site
- Choisir une date et une heure
- Recherche et contact d'équipes potentielles
 - Premier contact : description des règles du tournoi de football3 et du but de l'événement. Le contact est recommandé personnellement ou au moins par téléphone. 6 à 8 équipes sont idéales.
 - Deuxième contact : contact par e-mail, envoi d'un descriptif de l'événement et d'un bulletin d'inscription. Recommandation : demandez aux équipes de ne remplir que le formulaire d'inscription, de le signer, de l'affranchir et de le renvoyer - pour plus de simplicité.
- Infrastructure sécurisée pour l'événement. Selon l'emplacement exact, vous aurez besoin d'un terrain de football ou d'une salle de sport, d'une tente, d'un système de sonorisation, d'une scène, d'une tribune, etc.
- Préparer l'équipement et le matériel
 - Récupérer l'équipement sportif, y compris les ballons, les chasubles, les cônes et le terrain temporaire (si nécessaire). Assurez-vous d'avoir assez de ballons pour le tournoi et pour l'échauffement.
 - Préparer la documentation, telle que le formulaire d'inscription de l'équipe pour recueillir les noms et coordonnées des participants, les feuilles de match, les questionnaires de suivi et d'évaluation, les blocs-notes, les stylos et les marqueurs.

[illegible]

- Se procurer des fournitures médicales, comme du matériel de premiers soins, de la glace et de l'aérosol réfrigérant.
- Apportez un ordinateur portable pour suivre les résultats des tournois
- Infrastructure sécurisée pour l'événement. Selon l'emplacement exact, vous aurez besoin d'un terrain de football ou d'une salle de sport, d'une tente, d'un système de sonorisation, d'une scène, d'une tribune, etc.
- Préparer l'équipement et le matériel
 - Récupérer l'équipement sportif, y compris les ballons, les chasubles, les cônes et le terrain temporaire (si nécessaire). Assurez-vous d'avoir assez de ballons pour le tournoi et pour l'échauffement.
 - Préparer la documentation, telle que le formulaire d'inscription de l'équipe pour recueillir les noms et coordonnées des participants, les feuilles de match, les questionnaires de suivi et d'évaluation, les blocs-notes, les stylos et les marqueurs.
 - Se procurer des fournitures médicales, comme du matériel de premiers soins, de la glace et de l'aérosol réfrigérant.
 - Apportez un ordinateur portable pour suivre les résultats des tournois
- Inviter un médecin ou une équipe de premiers soins à sécuriser l'événement
- Préparer des médailles pour tous les participants et 4 trophées : 3 premières équipes + 1 prix du fair-play
- Rassembler les équipes
- Concevoir et imprimer un T-shirt pour l'événement pour chaque participant (facultatif)
- Inviter à l'avance les médias locaux à rendre compte de l'événement

9:30–10:00	Arrivée des équipes
10:00–10:30	• Cérémonie d'ouverture • Présentation des équipes, présentation de la philosophie et des règles de football3, conception des équipes. • D'autres conférenciers ou divertissements peuvent également être présentés ici (p. ex. maire, intervenants locaux, rap freestyle, etc.)
10:30–15:00	Matches (avec pause déjeuner)
15:30–16:00	• Cérémonie de clôture • Récompense des équipes, questionnaires finaux



BALON MONDIAL – TURIN, ITALIE

Depuis 2012, Balon Mondial travaille dans les écoles primaires et secondaires locales en utilisant la méthodologie football3. Nous offrons aux écoles quatre sessions pendant les heures d'éducation physique, et à la fin nous organisons un tournoi entre les classes ou les écoles. Au cours des séances préparatoires, nous introduisons pas à pas les règles et les valeurs de football3.

L'école reçoit très bien notre projet, les professeurs apprécient les séances et comprennent le sens de cette méthode. Les jeunes participants apprennent aussi à changer de perspective sur ce que peut être le football.

Chaque fois c'est une nouvelle expérience, chaque fois nous apprenons, nous faisons des erreurs, nous avons de nouvelles idées et nous améliorons notre travail. Nous pouvons donc dire que chaque session et chaque tournoi est une nouvelle aventure. Néanmoins, il y a quelques éléments de base à garder à l'esprit qui nous aident à organiser nos tournois et qui, nous l'espérons, peuvent aussi vous aider.

Lieu : Nous devons penser aux espaces ou aux lieux que nous aurons. Par exemple, nous pouvons organiser le tournoi dans le même gymnase où nous avons fait les sessions, nous pouvons aller dehors près de l'école dans un parc, ou nous pouvons trouver un plus grand espace ailleurs afin d'augmenter l'importance et la portée de l'événement. Pour cette dernière option, il est important de se rappeler qu'en quittant le terrain de l'école (ou en organisant l'événement en dehors des heures de classe), il se peut que nous devons obtenir une assurance pour nos participants.

Durée : C'est le plus important. La structure du tournoi dépend en grande partie du temps dont nous disposons, du nombre de médiateurs, du nombre de joueurs et du nombre de terrains dont nous disposons. Nous avons généralement des matchs (2ème phase) de 10-12 minutes et, parfois, nous essayons de gagner du temps sur la discussion d'avant-match (1ère phase) en ayant une grande discussion au début de l'événement où nous décidons des règles pour le tournoi entier.

Équipes : Vous pouvez faire un jeu qui divise le groupe au hasard, mais n'oubliez jamais de respecter l'égalité des sexes en termes de nombre de filles dans chaque équipe. Il est également important de garder à l'esprit les compétences des joueurs, et nous avons trouvé utile de mettre au moins un joueur fort dans chaque équipe. Parfois, si nous connaissons tous les joueurs, nous faisons toutes les équipes nous-mêmes.



Rôles : Au moins un médiateur doit être présent pour chaque match. Le médiateur note la durée et, pendant la première et la troisième phase, aide à diriger les discussions avec les équipes. S'il y a suffisamment d'espace, les discussions doivent avoir lieu dans un endroit séparé, loin du terrain. Cependant, si l'espace est limité, il est également possible de le faire au milieu du terrain.

Si les enseignants sont disponibles, ils peuvent être les entraîneurs et aider à suivre la dynamique de l'équipe et les remplacements.

Règles : Il est important que les règles (ouvertes) viennent des joueurs et que tout le monde soit d'accord avec les règles. Il peut également être utile d'établir des règles techniques (fixes) (par exemple les corners, les remises en jeu, la zone du gardien de but) qui sont toujours les mêmes afin que les enfants puissent se concentrer sur les règles du jeu et du travail en équipe, plutôt que sur les règles techniques à changer.

Système de points : Pour les points de match, l'équipe qui marque le plus de buts reçoit 3 points, l'équipe qui marque le moins de buts reçoit 2 points, et si c'est un match nul les deux équipes reçoivent 1 point. Ce type de système est fait pour aider les points de fair-play à être plus importants et conséquents.

Pour **les points de fair-play**, entre 0 et 3 points sont disponibles et sont attribués par les équipes. Nous permettons aussi parfois aux médiateurs d'attribuer des points bonus si nous le jugeons nécessaire. Parfois, les médiateurs ne peuvent attribuer qu'un seul point, parfois jusqu'à trois. Les médiateurs doivent discuter au préalable et communiquer la façon dont ces points de médiateur fonctionneront.

Lorsque nous organisons d'autres ateliers autour de notre tournoi, nous pouvons également attribuer des points bonus en fonction de la participation à ces ateliers. Par exemple, nous avons fait un jeu-questionnaire sur la sensibilisation à l'eau ou aux droits des enfants, et les points de ces jeux-questionnaires sont ensuite ajoutés aux points football³. Cela rend les ateliers et les jeux-questionnaires plus amusants pour les enfants, et cela aide à soulager un peu la pression sur les résultats des matchs de football.

Logistique : Nous devons veiller à ce que les étudiants et les autres participants puissent se rendre sur le terrain et nous devons également être en mesure de transporter tout le matériel nécessaire. Par exemple, dans certains cas, les transports publics peuvent être suffisants, alors que dans d'autres cas, nous aurons besoin d'un véhicule ou d'un bus dédié pour les participants.

Matériel : En fonction du nombre de joueurs que nous aurons et de la taille de l'événement, nous devons nous assurer d'avoir suffisamment de chasubles, de ballons, de cônes, de buts, de formulaires de match, d'affiches, de marqueurs, de ruban adhésif, de chronomètres et, bien sûr, de manuels de football³.

[illegible]

PLANIFICATION ET MISE EN ŒUVRE DES PROGRAMMES FOOTBALL3



Manuel : p. 38 -49

APERÇU

Une fois que les participants ont acquis des bases solides du football3, il est temps de prendre du recul et d'explorer comment développer et planifier correctement des programmes football3 plus larges.

Au-delà des activités individuelles ou des tournois, il est important pour les participants de comprendre comment construire un programme de football3 plus large, cohérent et à long terme. Et il est essentiel que les participants comprennent comment de tels programmes peuvent affecter le changement.

L'une de ces façons de comprendre comment ces changements peuvent se produire est par le biais de la Théorie du Changement. La Théorie du Changement explique comment les activités sont comprises pour produire une série de résultats qui contribuent à l'atteinte des impacts finaux prévus.

OBJECTIFS

Pour les participants, les objectifs de cette section sont :

- Comprendre comment planifier un programme de football3
- Comprendre comment utiliser les modèles de la Théorie du Changement
- Comprendre comment planifier un ensemble de sessions cohérentes
- Comprendre comment intégrer les questions sociales dans un programme
- Comprendre comment fixer et mesurer les objectifs du programme

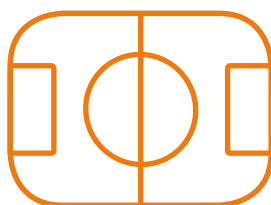
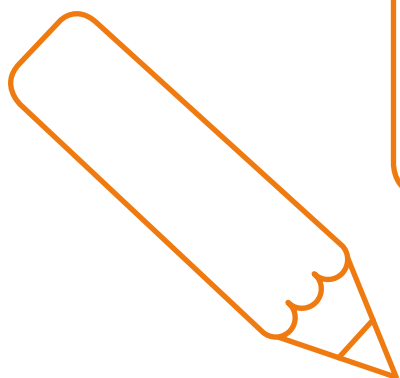
DURÉE

Cette section devrait durer environ **105 minutes**, mais cela variera selon le groupe, le formateur et la complexité de la session.

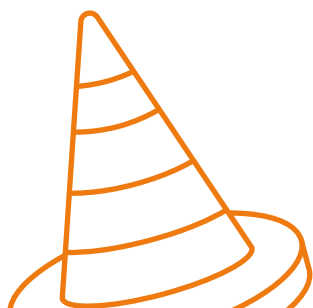
MATÉRIEL

Le matériel nécessaire pour compléter cette section est le suivant :

- Une salle de classe avec des chaises ou un autre endroit tranquille où les participants peuvent s'asseoir et se réunir
- Tableaux de conférence et marqueurs de couleur
- Manuels football3
- Équipement audio/visuel (en option)



CETTE SECTION APPREND AUX PARTICIPANTS À PLANIFIER ET METTRE EN ŒUVRE LES PROGRAMMES FOOTBALL3.



ECHAUFFEMENT

 5 MINUTES

1. Passez rapidement en revue le contenu de la session précédente et présentez le but de la session en cours. Si vous le souhaitez, organisez un jeu pour briser la glace pour donner de l'énergie aux participants et leur donner l'occasion de se rapprocher davantage. Une sélection de jeux est disponible à la fin de la Section I.

PREMIÈRE PHASE

 40 MINUTES

1. Expliquez aux participants que, lors de la construction d'un programme de football3, il est important de penser au-delà des séances individuelles et de planifier tous les différents éléments qui entrent dans un programme. Commencez par réfléchir avec les participants aux différents éléments qui devraient faire partie de la planification et de la mise en œuvre du programme. Les questions qui pourraient faire l'objet d'une discussion comprennent :

- Quelles questions aimeriez-vous aborder dans votre communauté ?
- Quels seraient les objectifs à long terme de votre programme ? Pourquoi ?
- Quel genre d'activités contribuerait à atteindre ces objectifs ? Pourquoi ?
- De quelles ressources physiques et humaines avez-vous besoin pour votre programme ? Comment les obtenir ?

2. Expliquez aux participants qu'il est important d'identifier l'impact souhaité de votre programme et de travailler à partir de cet impact afin de déterminer les ressources, les activités, les résultats et les effets du programme. Une façon d'y parvenir est d'utiliser un modèle de Théorie du Changement.



3. La Théorie du Changement⁵ explique comment les activités sont comprises pour produire une série de résultats qui contribuent à l'atteinte des impacts finaux prévus. Elle est souvent décomposée en une série de ressources, d'activités, de résultats, et d'effets.

- Les ressources sont les ressources financières, humaines et matérielles utilisées dans un programme. Par exemple, le matériel de formation, le personnel ou les installations.
- Les activités sont les interventions concrètes que vous prévoyez de mettre en œuvre. Par exemple, des séances hebdomadaires de football3 ou des clubs de devoirs après l'école.
- Les résultats sont les effets immédiats des activités du programme. Par exemple, le nombre de participants aux séances de football3.
- Les effets sont les effets probables à court et moyen terme des résultats d'un programme, tels qu'une participation régulière à des programmes de football3.
- L'impact fait référence aux effets positifs ou négatifs, primaires et secondaires à long terme produits par le programme.

4. Expliquez que la Théorie du Changement doit commencer par une bonne analyse de la situation. Cela implique d'identifier le problème que vous cherchez à résoudre, les causes et les conséquences de ce problème, et les opportunités qui peuvent être exploitées. L'étape suivante consiste à clarifier les aspects du problème que l'intervention abordera et à expliciter les résultats et les impacts qu'elle vise à produire. Enfin, il faut développer une théorie sur la façon de passer de la situation actuelle à la situation souhaitée. Cela comprend deux parties - une théorie sur la façon dont ce changement se produira et une théorie sur la façon dont l'intervention déclenchera ce changement. Quelques exemples de différents mécanismes de changement potentiels sont présentés dans le tableau ci-dessous⁶.

⁵ Adapté de Rogers (2014)

⁶ Adapté de Church and Rogers (2006) et Rogers (2014)..

Mécanisme de changement	Description	Exemple
Changement individuel	Changement transformateur d'une masse critique d'individus	Investissement dans le changement individuel par la formation ou le conseil
Relations et liens	Briser l'isolement, la polarisation, la division, les préjugés et les stéréotypes entre ou parmi les groupes.	Promotion du dialogue et de la coopération entre les groupes
Causes profondes	S'attaquer aux problèmes sous-jacents d'injustice, d'oppression/exploitation, de menaces à l'identité et à la sécurité, et de sentiment de blessure/victimisation chez les gens.	Campagnes à long terme pour le changement social et structurel
Développement institutionnel	Etablir des institutions sociales stables/fiables qui garantissent la démocratie, l'équité, la justice et l'allocation équitable des ressources	Nouvelles règles, structures ou politiques
Mobilisation populaire	Mobiliser la communauté pour que les politiciens y prêtent attention	Mobilisation des médias et campagnes d'action directe non-violente

5. Dans football3, nous utilisons le modèle logique de football3 pour décrire cette théorie du changement. Dans ce modèle, les “activités” décrites plus haut sont appelées composantes de football3. Les résultats sont également divisés en résultats à court terme et à moyen terme.

EXTENSION : En plus du modèle logique, vous pouvez également présenter votre programme local de football3 aux participants pour les aider à obtenir un exemple concret. Vous pouvez également utiliser l'exemple des descriptions de programmes football3 de nos partenaires pour donner aux participants une vue d'ensemble des programmes football3 du monde réel.

Ou, mieux encore, vous pouvez organiser une visite sur place d'un programme de football3 dans votre région et en savoir plus sur leurs activités. Vous trouverez la liste complète des membres du réseau streetfootballworld sur www.streetfootballworld.org

DEUXIÈME PHASE

 40 MINUTES

-
1. Avant de participer à l'activité, engagez le groupe dans une courte discussion informelle sur les défis qui se posent dans leur communauté et sur la façon dont ils peuvent être relevés. Les questions de discussion potentielles peuvent inclure :
 - Quels sont les plus grands défis pour les gens de votre communauté ? Les personnes sont-elles confrontées à des défis liés à la discrimination, à l'emploi, à l'intégration ?
 - Quel effet ces défis ont-ils sur les membres de la communauté ?
 - Comment ces défis peuvent-ils être relevés - et, en particulier, comment peuvent-ils l'être par le biais de la programmation de football3 ?
 2. **Conception d'un Modèle Logique** – Maintenant, divisez les participants en 3 ou 4 petits groupes. Expliquez-leur qu'ils doivent maintenant construire un modèle logique de football3 en gardant à l'esprit ce qu'ils ont appris sur la Théorie du Changement et les défis soulevés lors de la discussion initiale. En d'autres termes, à partir de cette discussion, ils doivent décider des ressources, des activités, des résultats et des effets nécessaires qui peuvent aider à relever l'un des défis qu'ils ont identifiés.
 3. Donnez à chaque équipe une feuille de papier et des marqueurs de différentes couleurs pour concevoir leur modèle logique. Ils doivent concevoir leur modèle logique sur le tableau. Les participants sont libres d'utiliser le modèle du manuel football3 ou de créer leur propre modèle. Une fois qu'ils ont terminé, en utilisant du ruban adhésif ou des punaises, ils doivent afficher leur plan du tournoi sur le mur pour que tous puissent le voir. La durée de cette activité variera selon la taille, l'âge et l'expérience de votre groupe. Assurez-vous de soutenir les différents groupes et donnez à chacun une chance de terminer.
-

-
- Faites le tour de la classe et demandez à chaque groupe de présenter son modèle au reste des participants. Lors de la présentation des modèles, les équipes doivent expliquer comment et pourquoi elles pensent que le changement va se produire. Au cours de chaque présentation, encouragez les autres participants à discuter et à poser des questions.
-

RÉCUPÉRATION

 5 MINUTES

-
- Faites une courte pause pour permettre aux participants de s'étirer, de boire et de se détendre. Si nécessaire, vous pouvez décider de faire un énergisant rapide ici pour rafraîchir les participants.
-

TROISIÈME PHASE

 15 MINUTES

-
- Réflexion** – Réfléchissez et discutez de ce que les participants ont appris et réalisé, en mettant l'accent sur le processus de planification d'un programme de football3.
 - La Théorie du Changement est-elle utile ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
 - Qu'est-ce qui constituait un défi dans l'élaboration du modèle logique de football3 ? Pourquoi ? Qu'est-ce qui était facile ?
 - Selon vous, quels défis ou problèmes pourraient surgir lors de la planification et de la mise en œuvre d'un programme de football3 ?
 - Si votre organisation dispose d'un programme football3, que peut-on faire pour l'améliorer ?
-
- Ensuite, terminez la discussion et résumez ce qui a été appris pendant la session, ainsi que ce qui a été discuté.
-

EXEMPLES DE PROGRAMMES FOOTBALL3

Les pages suivantes contiennent des exemples de programmes de football3 de certains des partenaires qui ont contribué à ce manuel.

Ces exemples sont présentés sous la forme de modèles logiques de football3, ainsi que de descriptions et de plannings des différents programmes. Ces exemples présentent les rouages de ces programmes et sont destinés à vous permettre, ainsi qu'à vos participants, de vous faire une idée de la logique et de la logistique derrière ces programmes.

Bien entendu, il ne s'agit là que d'un échantillon limité des activités de football3 qui se déroulent dans le monde entier. Pour plus d'idées et d'actualités, vous pouvez visiter notre page web football3 sur www.football3.info ou trouver un membre du réseau dans votre région en visitant www.streetfootballworld.org.

CAIS – LISBONNE, PORTUGAL

CAIS a été fondé en 1994 afin de soutenir les gens touchés par la pauvreté et par l'exclusion sociale et de leur permettre de regagner leur indépendance et le contrôle de leur vie. Depuis presque 15 ans, CAIS réalise le programme Futebol de Rua, inspiré de football3 et visant le développement social et personnel. Le programme est divisé dans deux champs d'intervention : l'inclusion à travers les sports et l'accès au sport.

L'inclusion se fait grâce à l'entraînement des compétences professionnelles et pratiques et aux activités éducatives non-formelles. L'accès au sport, d'un autre côté, est soutenu par des événements de Futebol da Rua variés, y compris des tournois locaux où se joignent des organisations locales, dont les sélections se retrouvent tous les étés pour la grande finale nationale, événement de 5 jours accompagné des activités culturelles, des ateliers et d'un tournoi du street football d'inclusion.

Ressources	Ressources	Effets
- Travailleurs sociaux, éducateurs de jeunes, médiateurs, entraîneurs et bénévoles - terrains de futsal pour les entraînements, 2 terrains de football de rue portatifs pour les tournois et festivals locaux et nationaux et les camps d'entraînement. - Salles d'ateliers pour des sessions de formation aux compétences nécessaires dans la vie courante. - Matériel de Suivi et d'Evaluation tel que les questionnaires, le matériel d'écriture et les appareils d'enregistrement audio.	football3 est utilisé dans les camps d'entraînement pour aborder le développement des compétences ; dans les ateliers „move yourself make it happen“ pour aborder le développement des compétences nécessaires dans la vie courante, et chaque année un atelier est animé pour notre réseau comprenant entraîneurs, jeunes leaders, éducateurs, socio-formateurs, travailleurs sociaux sur l'utilité de football3 pour leur communauté locale.	- Nombre de participants et fréquence des sessions de formation - Nombre de participants et fréquence des festivals et tournois locaux - Nombre de participants au tournoi national - Nombre de participants aux camps d'entraînement - Nombre de participants aux festivals internationaux - Nombre de participants et fréquence des ateliers - Nombre de participants au programme d'arbitrage - Nombre de participants qui développent leurs aptitudes à la vie quotidienne - Nombre d'anciens participants qui deviennent de jeunes leaders, entraîneurs ou chefs de délégation

Lieu du Programme

Sites variés au Portugal

Sessions par semaine

Varie selon les différentes composantes du programme

Durée du Programme (en semaines)

Toute l'année

Participants pas session

Varie selon le lieu, de 10 à 100

Résultats à court-terme	Résultats à long-terme	But/impact général
• Promotion de l'accès régulier aux sports (football de rue) • Promotion du développement des compétences nécessaires dans la vie courante • Promotion de l'accès aux activités culturelles • Promotion de l'accès aux activités récréatives	• Accès régulier aux sports • Développement global des compétences nécessaires dans la vie courante • Perfectionnement personnel général • Amélioration des conditions de vie, y compris la réintégration dans l'éducation formelle et l'intégration dans la formation et l'emploi • Autonomisation des entraîneurs et des travailleurs sociaux • Parcours de progression (anciens participants qui deviennent bénévoles, jeunes leaders, entraîneurs, chefs de délégation et arbitres) • Promotion de la sensibilisation à l'exclusion sociale	• Promotion du développement des compétences de la vie courante, du développement personnel, des parcours de progression (à l'intérieur et à l'extérieur du programme) et de la citoyenneté active.

Outils et méthodes de suivi :

- Fiches d'inscription et de participation à la formation, à l'atelier et au tournoi
- Sondages d'auto-évaluation
- Questionnaires
- Entrevues ouvertes
- Résultats du match et points de fair-play

RHEINFLANKE – COLOGNE, ALLEMAGNE

Alors que la société devient de plus en plus riche et diversifiée, il est de plus en plus essentiel de s'assurer que les jeunes de différents groupes sociaux et ethniques sont bien intégrés entre eux. Sinon, cela peut créer des divisions sociales qui peuvent pousser les jeunes vers la criminalité et la radicalisation. Afin d'éviter ce scénario, les jeunes de différents milieux doivent se rencontrer, apprendre à se connaître, apprendre ensemble, jouer ensemble et grandir les uns avec les autres. En jouant au football ensemble, ils passent leurs loisirs de manière significative et peuvent également bénéficier d'un soutien supplémentaire de la part du personnel qualifié de RheinFlanke. En utilisant football3 pour créer cet engagement significatif et basé sur les loisirs, le projet se concentre sur les jeunes de 13 à 17 ans, avec ou sans antécédents de réfugiés.

Ressources	Composants football3	Effets
• Ballons et chasubles • Faire des cages de football publiques un espace sûr et un cadre positif où les jeunes peuvent se rencontrer • Personnel (1 personne par session en tant qu'animateur et contact de confiance) • Séances de football régulières • Formulaires de match et matériel d'écriture	• 3 phases • Pas d'arbitre • Petit terrain et équipes • La mesure dans laquelle les règles du fair-play et les points sont appliqués dépend du groupe et de l'objectif de la session. Surtout lors de l'introduction dans un nouvel endroit, il est important de faire venir les gens régulièrement. Cela demande beaucoup de jeu et moins de discussions.	• Joueurs expérimentant le football3 • Points de fair-play • Participation des réfugiés aux sessions

Lieu du Programme

Différentes „cages de football“ à Cologne

Sessions par semaine

6

Durée du Programme (en semaines)

Ouvert

Participants par session

15–30

Résultats à court-terme	Résultats à long-terme	But/impact général
• Les jeunes se rencontrent et apprennent à se connaître • Les jeunes passent leur temps libre de façon significative • Promotion de compétences sociales telles que le fair-play, le respect, la responsabilité, la maîtrise de soi, la tolérance à la frustration.	• Réduction des préjugés • Prévention de la criminalité et radicalisation • Offrir des perspectives d'avenir positives • Création d'un environnement favorable	• Intégration dans l'environnement social • Paix sociale

Outils et méthodes de suivi

- Formulaires de matchs
- Observations de l'animateur
- Entrevues et sondages auprès des participants

INEX - ASSOCIATION FOR VOLUNTARY ACTIVITIES/ FOTBAL PRO ROZVOJ – PRAGUE, RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

A Prague, nous organisons une ligue de football3 en coopération avec 8 à 10 centres de jeunesse et clubs locaux. Chacun d'entre eux a un animateur/travailleur pour la jeunesse dévoué. Notre programme commence toujours par la formation de ces animateurs sur la méthodologie de football3 et sur le rôle de médiateur, car beaucoup d'entre eux seront alors chargés de la médiation et de la mise en œuvre de football3 pendant les matchs et les tournois.

Ces centres/clubs pour jeunes sont principalement fréquentés par des jeunes à risque. Ces jeunes sont plus susceptibles d'être touchés par la pauvreté, le décrochage scolaire précoce ou la ségrégation sociale. De plus, ces jeunes se considèrent souvent comme des „clans” compétitifs et se rencontrent d'abord sur un terrain de football avec animosité et pour la première fois.

Cependant, à travers cette ligue, les jeunes apprennent à se connaître et adoptent un style de communication non-violent. Au-delà de cela, les jeunes réalisent la récompense supplémentaire d'avoir une approche tolérante, juste et

Ressources	Composants football3	Effets
- Espace sécurisé et terrain de football - Cônes, dossards, ballons. - Médiateurs football3 (2/match) - Formulaires de matchs - Joueurs - Manuel football3	- Formation des formateurs/travailleurs au rôle de la médiation et à l'utilisation du football spécifique pour la méthodologie de développement basée sur notre boîte à outils. - Présentation générale du tournoi et explication du format à tous les joueurs - Briefing avec les capitaines d'équipe et décision sur les règles principales pendant le tournoi 1ère phase consacrée à la discussion d'avant-match et à l'accord sur les règles du jeu et à la clarification des règles de base si nécessaire. 2ème phase: jeu avec des médiateurs qui observent le jeu et chronomètrent le temps. 3ème phase: discussion après match, réflexion sur des situations de jeu spécifiques, respect des règles, définition de nouvelles règles si nécessaire et attribution de points de fair-play.	- Participation et expérience des joueurs avec le football3 - Participation des filles au football3 - Points de fair-play

Lieu du Programme Prague	Sessions par semaine 2 formations en médiation par an Minimum de 5 jours de jeu par an
Durée du Programme (en semaines) Toute l'année	Sessions hebdomadaires d'entraînement de football3 dans les clubs de jeunes Participants par session 50-60 adolescents (80% de garçons, 20% de filles)

respectueuse envers leur „adversaire“. Il en résulte du plaisir, des amitiés, l'établissement de dialogues non-violents et un engagement accru des jeunes dans les activités des clubs de jeunes.

Un minimum de 5 „Journées de Jeu“ par an compose la ligue. Pendant ces journées de match, chaque équipe joue l'une contre l'autre dans le cadre d'un tournoi préliminaire. A la fin de chaque journée de match, un vainqueur de fair-play est désigné en fonction du match et des points de fair-play qu'il a accumulés. Une fois que tous les jours de match sont joués, un vainqueur général de la „ligue du fair-play“ est désigné sur la base du nombre total de points gagnés pendant chaque jour de match.

En plus des „Journées de Jeu“, nous soutenons également nos clubs de jeunes partenaires avec une méthodologie de „football pour le développement“ afin qu'ils puissent mener leurs entraînements au quotidien.

Résultats à court-terme	Résultats à long-terme	But/impact général
• Compétences renforcées en leadership • Approche compétitive et équitable du jeu • Aptitudes à la communication non violente • Capacité plus élevée de faire des compromis et de penser pour la communauté plutôt que pour soi-même. • Meilleure intégration des joueurs moins qualifiés • Donner une voix aux personnes qui ne parlent pas • Diminution de l'animosité entre les joueurs	• Renforcement de la cohésion sociale • Renforcement de l'égalité entre les sexes • Diminution de la violence de rue et de la délinquance chez les jeunes	• Propager un comportement juste et responsable à l'extérieur du terrain. • Autonomisation des jeunes pour qu'ils deviennent des modèles de comportement social

Outils et méthodes de suivi

- Formulaires de matchs
- Présence aux matchs
- Évaluations et interviews avec les participants
- Évaluations avec les travailleurs sociaux

[illegible]

- **Lieu du Programme** _____
- **Durée du Programme (en semaines)** _____
- **Sessions par semaine** _____

- **Participants par session** _____

Outils et méthodes de suivi



SPORT4LIFE – BIRMINGHAM, R.-U

Ce programme qui utilise le football3 dans le cadre d'un stage du développement personnel de 10 semaines est destiné aux jeunes de 12 à 16 ans issus des situations défavorisées, ceux qui vivent dans des localités au profil économique et revenus bas. Ce programme vise à accroître les opportunités de ses participants une fois qu'ils quittent l'école. Au cœur de ce programme se trouve le développement des compétences telles que la confiance en soi, communication, travail d'équipe et leadership, c'est-à-dire les compétences qui peuvent augmenter leurs chances d'accès à l'emploi et formation.

Ci-bas, nous fournissons un court résumé de la structure de notre cycle de 10 semaines.

Semaine 1 à 3:

- Introduction au football3, on fournit les règles petit à petit afin que les jeunes puissent assimiler et apprécier sans être surchargés d'informations. Ceci afin de s'assurer de leur adhésion au football3 et veiller à ce qu'ils comprennent les différents concepts (les trois phases du jeu) et les règles (fixées, ouvertes et fair-play).

Semaine 4:

- Au cours de cette semaine, une journée est dédiée au football3, où les jeunes apprennent dans le cadre de leur apprentissage à faire de la médiation. Dans les semaines à venir, ils peuvent mettre leurs nouvelles compétences de médiation à l'épreuve.

Semaine 5 à 8:

- Les jeunes jouent à la version plus complète du football3 durant laquelle ils jouent l'un contre l'autre. Dans certains matchs, quelques joueurs prennent aussi le rôle de médiateur.

Personnel :

- 2 membres du personnel, plus des bénévoles

Jours/Durée :

- Semaines 1 à 3 - Une session par semaine de 2 à 2,5 heures
- Semaine 4 - Quatre sessions dans la semaine de 3 à 4 heures
- Semaines 5 à 8 - Une session par semaine de 2 à 2,5 heures
- Semaines 9 et 10 - Une session par semaine de 3 à 4 heures

Résultats

- Qualification accréditée de Sports Leader UK
- Amélioration des compétences nécessaires dans la vie courante, selon la star de la jeunesse, complétée au début et à la fin du programme.
- Étude Football3 (formulaire de consultation)

football3:

- Les trois premières semaines de football3 commencent par une phase d'introduction, avec des matchs d'exhibition au fur et à mesure que les joueurs s'habituent à ce format.
- Les quatre semaines restantes sont une ligue plus compétitive qui se termine par un tournoi de football3.

Deux sessions par semaine. Durée de 2	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8	Semaine 9	Semaine 10
• Durée : 30–45 minutes • Lieu : Centre sportif	football3 • Intro • Historique • Jeu des trois phases (Explication) • Règles de respect, règles de fair-play. • Le médiateur (Explication) • Matchs d'exhibition • Etude avec groupe contrôle • Football • Multi Sport			• Vacances à miparcours • Défi d'apprentissage • SLUK • Jeunes Leaders • Play Makers • YAA	football3 • Matchs de football3 • Tournoi de football3 • Etude avec groupe de contrôle • Football • Multi Sports			• Action sociale • (Ouverture aux Sans-abri)	• Voyage / • Asso- ciation de projets croisés	
• Durée : 20–30 minutes • Lieu: Installation intérieure	• Zone Jeunesse • Formulaires d'inscription • Formulaires de consentement				• Zone Jeunesse • Formulaires d'inscription • Planification de l'action sociale					
• Durée : 30–45 minutes • Lieu: Installation intérieure	• Code de conduite	• 1ère Étoile de la jeunesse	• 1ère Étoile de la jeunesse		• Session de rattrapage	• Forum Jeunesse	• 2e Étoile de la jeunesse	• 2e Étoile de la jeunesse		



MSIS – MRAGOWO, POLOGNE

MSIS est une organisation à but non lucratif basée dans la ville de Mrągowo, en Pologne, où de nombreuses familles et enfants sont menacés d'exclusion sociale et économique. Nous faisons participer des jeunes de milieux défavorisés par le biais d'activités sportives et encourageons les échanges ouverts entre les membres de la communauté et les institutions sur les questions de pauvreté, de toxicomanie et de criminalité.

L'un des moyens que nous utilisons pour atteindre ces objectifs est notre Programme Fair Play où nous combinons football3 avec une variété d'activités sociales. Le Programme Fair Play (FPP) est un projet socio-éducatif qui se déroule dans différents endroits et qui utilise l'esprit de football3 et des éléments de ludification pour impliquer les jeunes, les travailleurs sociaux et leurs communautés des régions rurales de Pologne. Ainsi, au-delà de l'attribution de points pour les matches de football3 mêmes, nous récompensons également d'autres actions sociales. Le jeu du FPP comprend 4 tâches qui ont permis aux équipes de chaque site d'accumuler des points :

1. **Recrutement de l'équipe** – Des leaders de chaque lieu ont été chargés de recruter un groupe de jeunes pour créer leur propre équipe Fair Play. Ici, il est important que les garçons et les filles fassent partie de l'équipe, de même que les personnes appartenant à des groupes exclus et les personnes ayant des capacités sportives différentes.
2. **Organiser des sessions** – Une fois formée, chaque équipe Fair Play avait la première tâche d'organiser des sessions de football3 ouvertes pour les jeunes de leur communauté. Cette tâche a été notée en fonction, entre autres, du nombre de participants, de la participation de tous les sexes, du nombre de sessions et des rapports sur chaque session. L'invitation de jeunes issus de groupes exclus et l'organisation de sessions régulières et de qualité sont également des critères importants.
3. **Faire quelque chose de bien** – Il s'agit d'une tâche plus ouverte où les équipes Fair Play travaillent ensemble pour organiser et réaliser une action caritative dans leur communauté locale, souvent en partenariat avec une école, une ONG ou une institution locale. Cette tâche a été évaluée en fonction, notamment, de la description de l'action, de la confirmation des partenariats établis, du nombre de participants, du domaine de l'action et de la réputation de l'action.



4. **Organiser un festival** – Dans le cadre de cette tâche, les équipes Fair Play étaient responsables de l'organisation d'un festival local thématique sur le thème du fair-play avec un tournoi de football³. Ici, les équipes ont donc dû organiser à la fois les éléments sportifs et logistiques du tournoi, y compris le thème général, les participants, les volontaires et le lieu. En fin de compte, cette activité a été évaluée en fonction d'éléments tels que l'implication des différents membres des équipes Fair Play, le nombre total de participants du tournoi et la confirmation des partenariats établis.

A la fin du programme, les 5 meilleures équipes Fair Play (c'est-à-dire les équipes ayant le plus de points) sont invitées à un tournoi final. Là, les équipes représentent leurs villages au début, mais après le premier jour, les équipes sont mélangées dans de nouveaux groupes pour le reste du tournoi.

PARTENAIRES DE PROJET



ALBION IN THE COMMUNITY (AITC)

Albion in the Community est l'organisation caritative officielle du Brighton and Hove Albion Football Club. Au cours des 12 derniers mois, AITC a travaillé avec plus de 30 000 personnes dans le Sussex et délivre 60 projets et programmes différents. Grâce à la puissance du football et à la marque Brighton and Hove Albion Football Club, AITC s'engage à offrir des opportunités accessibles et de qualité qui améliorent la santé et le bien-être, l'éducation et les aspirations de sa communauté.



CAIS - ASSOCIAÇÃO DE SOLIDARIEDADE SOCIAL

CAIS est un organisme portugais à but non lucratif qui aide les personnes vivant dans l'extrême pauvreté à retrouver leur indépendance et à prendre leur vie en main. CAIS utilise le football de rue pour engager chaque année 900 participants. La plupart des participants sont des jeunes vivant dans des logements sociaux, des refuges, des orphelinats, des logements illégaux et des campements, et beaucoup d'entre eux sont des immigrants ou sont issus de l'immigration.



BALON MUNDIAL

Balon Mundial est un organisme italien à but non lucratif qui utilise le sport comme moyen d'éducation pour lutter contre l'intolérance et la discrimination, promouvoir et diffuser des valeurs telles que la solidarité sociale et pratiquer des modes de vie sains. L'organisation s'adresse aux jeunes des communautés italienne et migrante qui vivent à Turin et touche plus de 3 000 jeunes grâce à ses activités sportives.



FUNDACION RED DEPORTE Y COOPERACIÓN (RDC)

RDC est une organisation à but non lucratif basée à Madrid et Barcelone qui utilise le sport pour remédier à divers problèmes tels que la santé, l'éducation, l'égalité des sexes, l'intégration sociale et la discrimination. RDC met en place ses projets de sport tant en Espagne que dans les pays en voie de développement en Afrique et Amériques Latine et centrale. RDC accorde une importance particulière à l'intégration sociale des filles et des jeunes femmes.



MŁODZIEŻOWE STOWARZYSZENIE INICJATYW SPORTOWYCH (MSIS)

MSIS est une organisation polonaise à but non lucratif basée dans la ville de Mrągowo, une ville où de nombreuses familles et enfants sont menacés d'exclusion sociale et économique. MSIS fait participer des jeunes de milieux défavorisés par le biais d'activités sportives et les encourage à ouvrir le dialogue entre les membres de la communauté et les institutions sur les questions de pauvreté, de toxicomanie et de criminalité.



FARE NETWORK

Fare est une ONG européenne représentant des organisations qui luttent contre la discrimination dans le football et utilisent le football comme moyen de promouvoir l'insertion sociale et de promouvoir la diversité. Unis dans l'engagement d'apporter un changement social positif, la force de Fare vient de la diversité de ses membres qui comprennent plus de 150 ONG, groupes ethniques minoritaires, groupes communautaires, clubs de football amateur et professionnel, associations nationales de football dans près de 40 pays.



INEX - ASSOCIATION FOR VOLUNTARY ACTIVITIES / FOTBAL PRO ROZVOJ

INEX-SDA est une organisation à but non lucratif en République Tchèque qui promeut l'éducation interculturelle et soutient le volontariat international, y compris les programmes de football pour le développement. INEX-SDA s'efforce de créer des sociétés tolérantes et ouvertes, des citoyens actifs et responsables, ainsi qu'une coopération interculturelle par le biais de l'éducation non formelle et des activités bénévoles.



OLTALOM SPORT ASSOCIATION (OSA)

OSA est une ONG hongroise basée à Budapest qui propose aux jeunes défavorisés- y compris les réfugiés, les minorités ethniques et les sans-abri - de participer à des activités sportives et sociales. OSA offre des programmes sportifs conçus pour améliorer la santé des participants, promouvoir la compréhension et réduire la criminalité.



RHEINFLANKE

RheinFlanke est une organisation allemande à but non lucratif basée à Cologne qui propose des programmes sportifs destinés à lutter contre la discrimination et le racisme et à promouvoir l'intégration sociale. Ses programmes sportifs couvrent sept villes de Rhénanie-du-Nord-Westphalie et touchent chaque semaine plus de 1 000 jeunes, dont de jeunes migrants et réfugiés.



SPORT 4 LIFE UK

Sport 4 Life UK est une association caritative à Birmingham qui a pour but de donner à chaque jeune la chance d'apporter un changement positif dans sa vie grâce au pouvoir du sport. Sport 4 Life UK crée un meilleur avenir pour les jeunes socialement défavorisés en améliorant leur employabilité et leurs compétences clés de la vie courante grâce à des programmes de développement personnel axés sur le sport.



SPORT AGAINST RACISM IRELAND (SARI)

SARI est une ONG irlandaise de lutte contre le racisme qui promeut et soutient l'intégration culturelle et l'intégration sociale par le sport. Le programme de football de SARI est mis en œuvre dans les 26 comtés d'Irlande ainsi qu'à Belfast et dans les régions frontalières d'Irlande du Nord. SARI s'adresse principalement aux jeunes socialement défavorisés issus de familles ouvrières d'origine immigrée et irlandaise.



SPORT DANS LA VILLE

Sport dans la Ville est un organisme à but non lucratif en France qui aide les enfants défavorisés issus de milieux ethniques divers à améliorer leurs conditions de vie grâce à des programmes sportifs novateurs. Sport dans la Ville gère 31 équipements sportifs en Rhône-Alpes et en Ile-de-France. Chaque semaine, ses activités sportives touchent 4 500 jeunes qui favorisent le travail d'équipe, les comportements prosociaux et la tolérance.



KONSTANTIN PRESLEVSKY UNIVERSITY OF SHUMEN

La Konstantin Preslavsky University of Shumen est située dans le nord-est de la Bulgarie, et son département de Théorie et Méthodologie de l'Education Physique et des Sports possède une vaste expérience dans la recherche et l'analyse de sujets liés aux sports, notamment le développement, l'application, l'évaluation des modules et outils éducatifs et didactiques. .

GLOSSAIRE ET DÉFINITIONS

C

Concurrence saine : Une concurrence amusante et constructive pour tous les participants, peu importe qui gagne ou perd.

D

Discussion d'après-match : La troisième phase d'un match de football3, au cours de laquelle les joueurs discutent de leur comportement pendant le jeu et s'attribuent mutuellement des points de fair-play. Ces discussions sont dirigées par un médiateur et sont souvent utilisées pour aborder d'autres sujets sociaux ou éducatifs.

Discussion d'avant-match : La première phase d'un match de football3, au cours de laquelle les joueurs décident ensemble des règles du match. Ces discussions sont dirigées par un médiateur et sont souvent utilisées pour aborder d'autres sujets sociaux ou éducatifs.

F

Fair play : Pas de fautes, pas de tacles et pas d'insultes ; le respect est démontré à toutes les personnes impliquées, y compris les coéquipiers, les adversaires, les médiateurs et les spectateurs.

Festival : Une célébration du football pour le changement social - y compris un tournoi de football3 - organisée par streetfootballworld et les membres de son réseau à l'échelle régionale et mondiale.

Formulaire de Match : Un formulaire rempli par le médiateur pour chaque match de football3 avec les détails du match (lieu, noms des médiateurs et des équipes, etc.), les règles fixes et ouvertes, le nombre de buts marqués et le total des points (y compris les points de fair play).

J

Jeune leader : Un jeune ayant les compétences et les connaissances nécessaires pour diriger l'engagement civique et les activités communautaires dans l'intérêt des autres jeunes et de la collectivité en général.

M

Médiateur : Personne chargée de préparer et d'animer les séances de football3, d'assurer la médiation des discussions d'avant et d'après-match et de gérer les conflits que les joueurs ne peuvent résoudre eux-mêmes; utilisé dans un match de football3 au lieu d'un arbitre traditionnel.

P

Points de Fair play : Points attribués par chaque équipe à ses adversaires lors des discussions d'après-match en fonction de l'équité de leur jeu et du respect des règles convenues avant le match.

Points de Match : Points reçus par chaque équipe en fonction du nombre de buts marqués dans le match (c.-à-d. pour une victoire, une défaite ou un match nul en fonction des buts).

R

Règles fixes : Règles établies avant le début d'un match de football3 (p. ex. nombre de joueurs, durée, etc.)

Règles ouvertes : Règles qui sont ouvertes à la discussion et qui doivent faire l'objet d'un accord entre tous les joueurs.

S

Session football3 : Une session d'entraînement qui comporte trois phases et transmet des messages sociaux importants en utilisant football3.

3

Trois phases : Les trois parties d'un match de football3 : une discussion d'avant-match, le match et une discussion d'après-match.

RÉFÉRENCES

British Council. (2017).

Active Citizens facilitators toolkit. London: British Council.

Church, C. & Rogers, M. (2006).

Designing for Results: Integrating Monitoring and Evaluation in Conflict Transformation Programs. Washington, D.C.: Search for Common Ground.

Fox, L., Hebel, M., Meijers, B. & Springborg, G. (2015).

football3 handbook. Berlin: streetfootballworld.

Gannett, K.R., Kaufman, Z.A., Clark, M.A., & McGarvey, S T. (2014).

Football with three 'halves': A qualitative exploratory study of the football3 model at the Football for Hope Festival 2010. Journal of Sport for Development. 2(3):47-59.

International Research and Exchanges Board. (2013).

Conflict Resolution and Peer Mediation Toolkit. Washington D.C.

Keystone Reporting.

Developing a Theory of Change: A Framework for Accountability and Learning for Social Change.

Murphy, J. & Carson-Warner, C. (2012).

Train-the-trainer manual: mentoring adult learners. Chicago: Chicago State University.

Rogers, P. (2014).

Theory of Change. Methodological Brief Impact Evaluation No. 2. Florence: UNICEF.

Russel, L. (2009).

The Fundamentals of Adult Learning. Association from Talent Development.

Source : [https://www.td.org/Publications/Newsletters/Links/2009/11/](https://www.td.org/Publications/Newsletters/Links/2009/11/The-Fundamentals-of-Adult-Learning)

The-Fundamentals-of-Adult-Learning

Sale, D. & Brougham, B. (2001).

Train the Trainer: Training Fundamentals. New York: United Nations.

Stanford Teaching Commons. (2017).

Designing Effective Discussion Questions. Stanford University.

Source : <https://teachingcommons.stanford.edu/resources/teaching/student-teacher-communication/designing-effective-discussion-questions>



With the support of the
Erasmus+ programme
of the European Union

Élaboration du manuel du formateur de football3

Le manuel est un outil vivant et nous vous invitons à contribuer à son perfectionnement. Visitez notre plateforme en ligne sur www.football3.info pour découvrir les actualités, notre bibliothèque de ressources, les activités et autres ressources de football3. Et n'hésitez pas à nous contacter à football3@streetfootballworld.org pour toute question ou commentaire. Si vous avez des commentaires sur la façon dont nous pouvons nous améliorer, n'hésitez pas à nous envoyer un e-mail - nous serions ravis de vous lire !

Remerciements

L'élaboration du manuel du formateur de football3 a été rendue possible grâce au financement Erasmus+. L'équipe de streetfootballworld et les organisations partenaires du projet ont créé ce manuel. Nous assumons la responsabilité de ses lacunes, mais nous ne pouvons nous attribuer le mérite d'aucun de ses succès. Ces résultats sont le fruit du travail et du dévouement des membres du réseau streetfootballworld à travers le monde et de toutes les organisations qui utilisent football3 pour transformer le football en une force puissante pour le changement social.

Remarque

Notre objectif est de rendre football3 accessible à tous. Par conséquent, cette publication s'adresse aux personnes de tous les sexes et de toutes les capacités physiques et mentales. streetfootballworld travaille avec ses partenaires et les membres de son réseau pour parvenir à la diversité et à une plus grande intégration indépendamment des origines, des couleurs de peau et des convictions des gens, avec pour objectif final de faire du football un instrument pour un monde juste et tolérant.

Pour de plus amples informations, vous pouvez visiter www.football3.info ou contacter : football3@streetfootballworld.org



POUR EN SAVOIR PLUS

www.football3.info

 facebook.com/streetfootballworld

 twitter.com/sfw_tweets

 instagram.com/streetfootballworld

