



coopération
allemande

DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

Mise en œuvre par

giz Deutsche Gesellschaft
für Internationale
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH



1000 chances pour l'Afrique
Une initiative du Ministère fédéral allemand
de la Coopération économique et
du Développement (BMZ)



Se démarquer

Promouvoir les compétences
d'employabilité à travers le sport

► LIVRET DE POCHE : L'ESPRIT ENTREPRENEURIAL



SPORT POUR
LE DÉVELOPPEMENT

Mentions légales

Publié par la

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Sièges sociaux

Bonn et Eschborn, Allemagne

Projet régional « Sport pour le Développement en Afrique » (S4DA)

Dag-Hammarskjöld-Weg 1-5

65760 Eschborn, Allemagne

T +49 6196 79-0

F +49 6196 79-11 15

[Sport et développement en Afrique : des partenaires avec un concept ! \(giz.de\)](https://www.giz.de)

Avril 2021

La GIZ est responsable du contenu de cette publication.

Pour le compte du

Ministère Fédéral Allemand de la Coopération économique et du Développement (BMZ)

Mandatée par le Ministère Fédéral Allemand de la Coopération économique et du Développement (BMZ), la Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH a initié le projet régional « Sport pour le Développement en Afrique » (S4DA) en 2014 pour faire du sport un moyen d'atteindre les objectifs de développement dans certains pays d'Afrique.

L'objectif de S4DA est de créer des opportunités de développement pour les enfants et les jeunes à travers le sport. Le projet se concentre sur la mise en œuvre durable d'activités de pédagogie sportive et l'amélioration de l'accès aux infrastructures sportives de base. S4DA apporte une contribution significative à l'initiative « Place au sport - 1000 chances pour l'Afrique », lancée par le BMZ.

Le contenu de ce livret a été développé par S4DA en étroite collaboration avec des institutions et organisations internationales, nationales et locales, y compris des universités, des ministères nationaux et régionaux de l'éducation, de la jeunesse et des sports, des municipalités, des écoles (de formation professionnelle), des fédérations sportives et des organisations non gouvernementales (ONG) locales - à l'exception des exercices mentionnés spécifiquement comme provenant de ressources autres que celles de la GIZ.

Les exercices compilés dans ce livret de poche sont le fruit des riches et diverses compétences et expériences des nombreux intervenants du S4D dans le monde et ont été élaborés dans l'optique d'une utilisation pratique sur le terrain. Ils ont été testés, évalués et réajustés afin de garantir leur praticabilité et leur applicabilité dans d'autres régions du monde. Dans le cadre de ce projet, ils seront pilotés, évalués et révisés pour les contextes spécifiques du Sénégal et de la Côte d'Ivoire.

Projet régional « Sport pour le Développement en Afrique » (S4DA)

Napo Assigma

Catherine Daraspe

Mariam Ibrahim

Thomas Levin (chef de projet)

Jonas Sell

Partenaires au Sénégal:

Institut National Supérieur de l'Éducation Populaire et du Sport (INSEPS)

Institut d'Enseignement Supérieur Professionnel (ISEP) de Thiès

Centres Don Bosco de Dakar et Thiès

SOS Villages d'Enfants de Dakar, Kaolack et Ziguinchor

Mairie de la Patte d'Oie, Dakar

Partenaires en Côte d'Ivoire:

Lycée Professionnel de Jacqueline

Centre de Formation Professionnel de Korhogo

Rédaction

Stephen Reynard

Traduction

Alfabé Events & Com

Conception et mise en page

Fabrice Fayal

Photos

@hopegroup

Impression

La Rochette Dakar

SOMMAIRE

SOMMAIRE

Introduction	6 - 11
Exercices sur la prise de décision	12 - 19
Exercices sur la motivation	20 - 27
Exercices sur la résolution de problèmes	28 - 35
Exercices sur le réseautage	36 - 43
Exercices sur l'innovation	44 - 51



INTRODUCTION

Transformer les défis en opportunités

La moitié des 1,2 milliard de personnes vivant en Afrique a moins de 25 ans. Le nombre d'enfants et de jeunes qui suivent un enseignement formel est inférieur à celui des autres continents. Selon les estimations, le taux de chômage des jeunes en Afrique subsaharienne se situe entre 23 % et 45 % (2019). En outre, la grande majorité des emplois relèvent du secteur informel, qui a subi de plein fouet les contrecoups de la pandémie de la COVID-19.

Pourtant, ces défis présentent également des opportunités pour les jeunes de ce continent qui abrite six des dix économies à la croissance la plus rapide au monde. Les quelques 20 millions de jeunes qui arrivent chaque année sur le marché du travail représentent un réel potentiel pour la plus grande main-d'œuvre du monde. Les jeunes doivent être dotés des aptitudes et des compétences qui attirent les employeurs, comme la communication, la coopération et le leadership. Le grand engouement que suscite le sport sur le continent africain permet également d'attirer les jeunes vers des programmes éducatifs de qualité, à une époque où les activités physiques n'ont jamais été aussi importantes dans l'optique de bâtir des sociétés saines et résilientes.

Mobiliser les jeunes à travers le sport

Depuis la Résolution 58/5 des Nations Unies, le sport est désormais reconnu comme « un moyen de promouvoir l'éducation, la santé, le développement et la paix » et participe de manière durable et peu coûteuse à la réalisation des objectifs de développement durable.

Le projet régional « Sport pour le Développement en Afrique » (S4DA) utilise le sport et l'activité physique non seulement comme un outil de mobilisation pour développer des compétences essentielles dans la vie de tous les jours et promouvoir un apprentissage fondé sur les valeurs, mais aussi comme un moyen de sensibilisation sur des sujets spécifiques, tels que la santé, la paix, l'inclusion, l'égalité des genres et l'éducation environnementale. Pour ce faire, les exercices sportifs sont conçus de manière à ce que les enfants et les jeunes puissent faire face à une situation ou effectuer une tâche qui leur permet d'acquérir certaines compétences de vie. Chaque exercice comprend une session de discussion, au cours de laquelle les participant(e)s ont la possibilité de renforcer une compétence ou un sujet abordé et de le relier à leur vie quotidienne. En dotant les enfants et les jeunes de ces compétences essentielles par le biais du sport et de l'activité physique, le projet cherche à les préparer aux futures opportunités d'éducation et d'emploi et à leur fournir un moyen de minimiser l'impact des crises. S4DA met en œuvre ses activités en adoptant une approche fondée sur les droits et une optique de sauvegarde et de protection. Ainsi, les enfants et les jeunes pourront jouer et apprendre dans un environnement sûr et agréable.

Depuis Juillet 2019, le projet a lancé les activités de sa deuxième phase dans l'objectif d'améliorer les perspectives de développement des enfants et des jeunes en Côte d'Ivoire, au Ghana, en Namibie, au Kenya, en Éthiopie et au Sénégal, et - dans une moindre mesure - le projet soutient également des activités dans d'autres pays africains.



Les 20 millions de jeunes qui arrivent chaque année sur le marché du travail représentent un réel potentiel pour l’Afrique.

EMPLOYABILITÉ

Dans les contextes spécifiques du Sénégal et de la Côte d’Ivoire, le projet S4DA emploie tout le potentiel pédagogique du sport pour contribuer à l’amélioration des perspectives d’employabilité des jeunes, notamment à travers le renforcement de leurs compétences personnelles, sociales, méthodologiques et professionnelles.

Selon l’Organisation Internationale du Travail (OIT), « les jeunes âgés de 15 à 24 ans devraient être au nombre de 283 millions d’ici à 2030 pour la seule Afrique subsaharienne, soit un triplement de la taille absolue de la population de ce groupe d’âge par rapport à 1990. Le nombre élevé de jeunes travailleurs a des répercussions... du côté de l’offre sur le marché du travail, l’inadéquation des compétences et de l’éducation est l’une des questions les plus urgentes à régler ». ¹

L’employabilité est définie par l’OIT comme « l’aptitude de chacun à trouver et conserver un emploi, à progresser au travail et à s’adapter au changement tout au long de la vie professionnelle. » Il est un concept complexe à multiples facettes, un ensemble holistique de compétences, d’attributs et de connaissances pouvant être développés dans divers contextes. Il s’agit d’une combinaison unique de facteurs influencés par la personnalité, le contexte personnel, l’éducation, la situation socioéconomique, les qualifications et le bien-être mental d’une personne. L’employabilité demeure donc un parcours personnel continu qui varie considérablement d’une personne à l’autre.

Les individus sont plus aptes à l’emploi lorsqu’ils disposent d’un ensemble de « hard skills » (p.ex. les qualifications professionnelles, les compétences linguistiques ou les compétences en technologies de l’information et de la communication) et de « soft skills » (p.ex. la résolution de problèmes, la coopération et l’écoute active). ²

Le « sport pour le développement » (S4D) est une pédagogie qui vise à renforcer les « soft skills », soit dans le langage de la GIZ les compétences personnelles, sociales, méthodologiques et professionnelles.

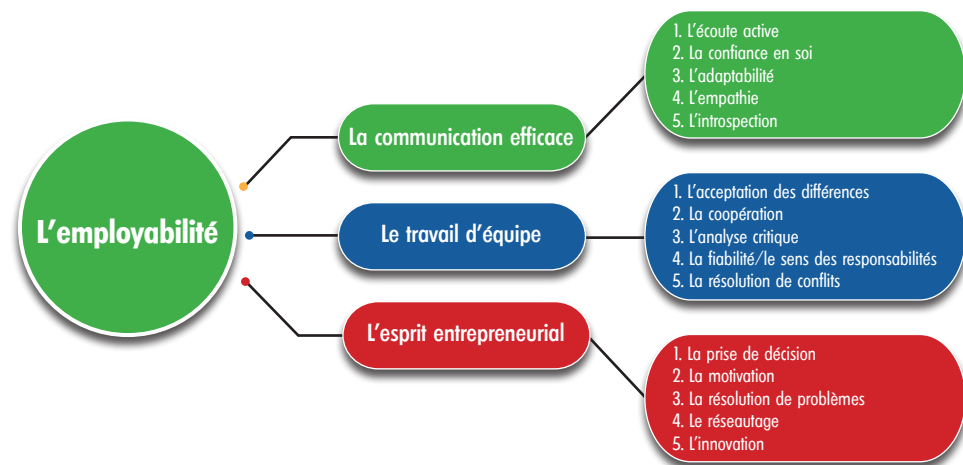
Dans le contexte de l’enseignement et de la formation techniques et professionnels (EFTP), l’employabilité sert de passerelle entre l’enseignement (professionnel) et l’emploi en développant les « soft skills » dont les apprenants auront besoin pour se démarquer et éveiller un intérêt chez les employeurs ou pour lancer leurs propres projets professionnels.

¹ https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/---publ/documents/publication/wcms_757159.pdf

² https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_emp/---ifp_skills/documents/publication/wcms_213452.pdf

CADRE D'EMPLOYABILITÉ

Le livret « Se démarquer » se focalise sur trois domaines de l'employabilité : (1) la communication efficace, (2) le travail d'équipe, et (3) l'esprit entrepreneurial. Cinq compétences spécifiques ont été identifiées pour chaque domaine d'employabilité, conformément au tableau ci-dessous.



Ce livret est axé sur l'esprit entrepreneurial.



1

LA PRISE DE
DÉCISION



2

LA MOTIVATION



3

LA RÉOLUTION DE
PROBLÈMES



4

LE RÉSEAUTAGE



5

L'INNOVATION

La capacité à développer son projet professionnel voire créer son propre emploi suscite aujourd'hui un intérêt croissant chez les jeunes. Ceci s'explique par l'insuffisance des offres d'emplois d'une part mais encore par l'attractivité d'un travail plus flexible et indépendant, en comparaison avec les emplois classiques. L'entrepreneuriat présente un intérêt particulier dans les économies qui dépendent fortement du secteur informel. Les compétences essentielles à mettre en exergue sont la prise de décision, la motivation, la résolution de problèmes, le réseautage et l'innovation.

COMPÉTENCES ENTREPRENEURIALES

Compétences	Description	Pertinence pour l'entrepreneuriat
La prise de décision	La capacité à évaluer les conséquences et implications d'actes concrets et à développer des solutions alternatives pour résoudre des problèmes. ³ Une analyse FFOM visant à identifier les forces, les faiblesses, les opportunités et les menaces peut faciliter la prise de décision.	Les entrepreneurs/ses doivent prendre de nombreuses décisions à chaque étape du développement de leurs activités. De la création de l'entreprise à son expansion, ils/elles sont fréquemment confronté(e)s à de nouvelles situations.
La motivation	L'énergie qui nous anime, la force motrice qui nous invite à passer à l'action et rend vivant et efficace ce que nous faisons. ⁴ La force interne qui nous pousse à apprendre et nous guide à poursuivre notre but et nos objectifs. Afin de cultiver la motivation il faut en identifier les sources (intrinsèques et extrinsèques) et les intégrer dans le projet professionnel.	La nature de l'entrepreneuriat, c'est-à-dire la création de quelque chose qui n'existait pas, exige un niveau élevé de motivation. En tant qu'entrepreneur/se, il est fondamental de comprendre ce qui vous anime.
La résolution de problèmes	Les compétences analytiques nécessaires pour évaluer des informations et situations et décider comment adresser des problèmes de manière adéquate. Cela inclut un processus de raisonnement et des mesures envisagées pour régler le problème ou la situation. ⁶ Cela inclut également la prise en considération des conséquences à long-terme des actions entreprises et la capacité à évaluer et adapter les plans d'action. ⁷	Trouver des solutions aux problèmes est à la base même de l'esprit entrepreneurial. Les problèmes peuvent aller de la raison d'être de votre entreprise aux difficultés quotidiennes qui peuvent survenir.
Le réseautage	Le réseautage consiste à développer et entretenir des relations mutuellement bénéfiques. En constituant votre réseau, vous établissez et entretenez des relations dans le but d'échanger des connaissances, du soutien, des recommandations, des références, des informations et des présentations à d'autres. ⁸ Il s'agit de parvenir à connaître ainsi qu'à se faire connaître.	L'esprit entrepreneurial semble renvoyer le reflet d'un travail solitaire, ce qui est loin d'être le cas. Créer une entreprise nécessite d'avoir un réseau de personnes qui vous aident à faire décoller votre entreprise et d'autres qui apportent leur soutien à l'entreprise sur le long terme.
L'innovation	L'innovation consiste à utiliser de manière créative diverses formes de savoir en réponse aux demandes du marché et autres besoins sociaux. Il s'agit de changer sa façon de travailler mais aussi ses produits afin qu'ils répondent aux besoins en constante évolution.	Les entrepreneurs/ses doivent innover en permanence pour s'assurer que leur entreprise réponde aux besoins du marché, ce qui leur permet également d'avoir un avantage stratégique par rapport aux autres entreprises.

https://www.who.int/school_youth_health/media/en/sch_skills4health_03.pdf ¹
<https://www.gbnews.ch/lemployabilite-cest-la-motivation/>

<https://unevoc.unesco.org/home/TVEtipedia+Glossary/lang=en/filter=all/id=589> ²
https://www.canada.ca/fr/agence-revenu/organisation/carrieres-a-arc/renseignements-ont-deplaces/competences-arc-outils-évaluation-standardisée/competences-agence-revenu-canada-avril-2016/resolution-problemes.html_wcms_234467.pdf ilo.org ³
<https://www.village-justice.com/articles/comprendre-reseautage-faire-efficacement-actions-cles,3075.html> ⁴

« SE DÉMARQUER » : PROMOUVOIR LES COMPÉTENCES D'EMPLOYABILITÉ À TRAVERS LE SPORT

Ce livret s'inspire et s'appuie sur les expériences de la GIZ en matière de promotion de l'employabilité à travers le sport dans un certain nombre de pays à travers le monde. Il a été spécialement conçu pour les jeunes qui suivent un enseignement ou une formation (professionnelle) et qui se préparent à entrer sur le marché du travail - mais ne se limite pas seulement à ce groupe de personnes. Les exercices de sport pour l'employabilité de ce livret ont donc pour but de compléter l'éducation et la formation des jeunes qui seront bientôt à la recherche d'un emploi ou veulent se lancer dans la création de leur propre projet professionnel.

Le présent livret fait partie d'une série de quatre qui constituent des ressources pratiques à l'intention des entraîneurs/entraîneuses, formateurs/formatrices, enseignants/enseignantes, éducateurs/éducatrices et de toute autre personne qui accompagne et/ou encadre les jeunes. Il peut être utilisé sur le terrain, en salle de classe ou dans tout autre cadre approprié pour préparer et animer des séances pédagogiques sportives.



Les quatre livrets de la série sont :

1. Les bases du S4D
2. La communication efficace
3. Le travail d'équipe
4. L'esprit entrepreneurial

« Les bases du S4D » constitue le meilleur point de départ pour l'immersion dans la thématique. Les lecteurs/trices peuvent ensuite passer d'un livret à l'autre. Chaque livret contient 15 exercices sur le sport pour l'employabilité. Les exercices sont organisés en fonction des compétences spécifiques présentées dans le cadre d'employabilité.

UN MOT SUR LES EXERCICES DE SPORT POUR L'EMPLOYABILITÉ

Les exercices de sport pour l'employabilité présentés dans ce livret ont été sélectionnés en tenant compte des aspects suivants :

- Les disciplines sportives représentées dans le cadre des activités physiques et jeux de groupes sont très diverses afin de rendre les séances intéressantes pour un public aussi large que possible.
- Trois exercices sont proposés pour chaque compétence spécifique : un exercice d'échauffement, un exercice principal et un exercice de récupération. Cette démarche permet aux animateurs/trices de concevoir des séances entières pour renforcer la compétence de leur choix tout en offrant une flexibilité dans l'approche et la combinaison de différents exercices en fonction de leurs besoins.

Les questions de discussion et de réflexion sont organisées en quatre catégories :

(1) Réflexion, (2) Connexion, (3) Application et (4) Action.

Vous trouverez de plus amples informations sur ce modèle dans le livret « Les bases du S4D ».



LA PRISE DE DÉCISION

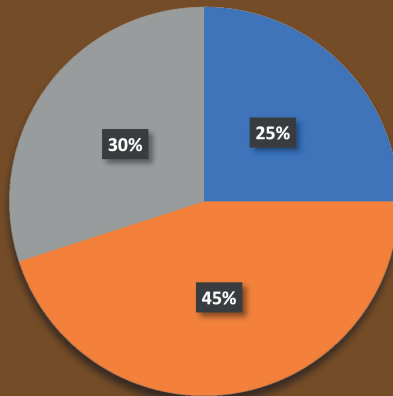


La prise de décision

Aperçu de la séance

- Échauffement - Prise de décision
- Partie principale - Gestion des distractions
- Récupération - Plus de risques - Plus de points

Articulation de la séance



PRISE DE DÉCISION - ÉCHAUFFEMENT

OUI OU NON ? ¹⁰

Ce jeu d'échauffement propose des questions aux participant(e)s auxquelles ils/elles devront répondre en marquant un but dans le camp du « Oui » ou du « Non ».

OBJECTIF

Développer la confiance en soi en répondant à des questions et en prenant des décisions en présence d'autrui.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)

6 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

8-16 cônes

3-6 ballons

2-4 buts

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

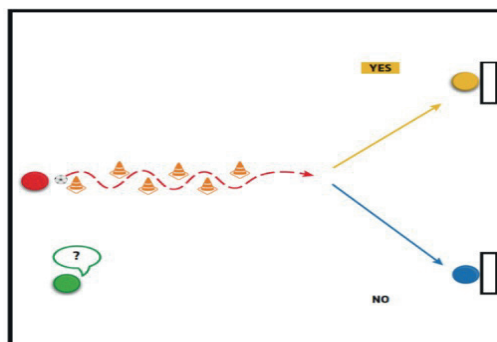
DURÉE

10-15 minutes

DÉROULEMENT

Les joueurs/joueuses se mettent en colonne derrière le point de départ. Au-delà de 10 joueurs/joueuses il vaut mieux les séparer en deux équipes et installer un deuxième parcours afin que tout le monde puisse participer au jeu. Le/la premier(e) joueur/joueuse se met à traverser le parcours tout en écoutant la question posée par l'animateur/animateur. Au bout du parcours, le/la joueur/joueuse répond à la question en tirant soit dans le camp du « oui » soit dans le camp du « non ». Le/la prochain(e) joueur/joueuse peut commencer son parcours une fois que le ballon du/de la premier/première est écarté.

L'animateur/animateur peut demander aux joueurs/joueuses d'expliquer le choix de leurs réponses tout en prenant soin de ne pas les mettre dans l'embarras. Ce partage d'opinions peut-être particulièrement riche lorsque la réponse donnée est inattendue ou lorsque deux personnes répondent de façon différente à la même question.



¹⁰ Cet exercice a été adapté à partir du manuel « Scoring for the future » de streetfootballworld.org.
[Scoring for the Future. Empoyability Toolkit. ENG.pdf \(streetfootballworld.org\)](http://streetfootballworld.org)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Qu'avez-vous ressenti en prenant une décision devant vos collègues ?

Connexion

Avez-vous déjà été dans une situation où vous ne vous sentiez pas à l'aise pour prendre une décision ?

Application

Qu'est-ce que cet exercice vous a appris sur la prise de décision ? Avez-vous appris quelque chose sur votre façon de prendre des décisions ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour mieux vous sentir à l'aise dans votre prise de décisions ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



PRISE DE DÉCISION - PARTIE PRINCIPALE

GESTION DES DISTRACTIONS ¹¹

Ce jeu demande aux participant(e)s de courir ou dribbler vers un cône, tout en essayant de ne pas se laisser distraire par les autres.

OBJECTIF

Développer sa capacité à gérer les distractions.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)

12 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

4 cônes

4 ballons

8-20 chasubles de deux couleurs

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

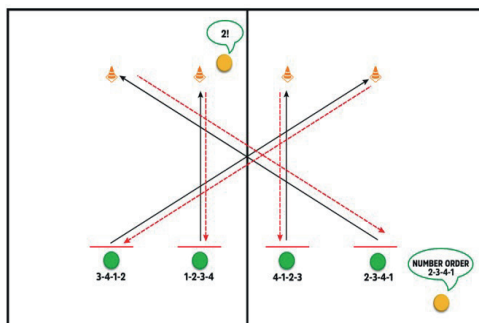
15-20 minutes

DÉROULEMENT

L'animateur/animateur installe quatre cônes à environ 5 mètres de distance sur un côté du terrain de jeu. Il/elle demande aux joueurs/joueuses de former quatre équipes de nombre pair et à chaque équipe de s'aligner derrière un cône. En face des cônes de départ, l'animateur/animateur place quatre autres cônes à environ 10 mètres de distance, comme illustré ci-dessus. Ces cônes sont numérotés 1-2-3-4.

L'animateur/animateur donne ensuite à chaque équipe une série de chiffres qu'elle doit retenir. Par exemple, équipe 1 : 3-4-1-2, équipe 2 : 1-2-3-4, équipe 3 : 4-1-2-3, équipe 4 : 2-3-4-1. Les participant(e)s de chaque équipe reçoivent un numéro en fonction de leur série de chiffres et de l'endroit où ils/elles se trouvent dans la file. Par exemple, pour l'équipe 1 (3-4-1-2), le/la premier(e) participant(e) reçoit le numéro 3, le/la deuxième participant(e) le numéro 4, le/la troisième participant(e) le numéro 1 et le/la quatrième participant(e) le numéro 2.

Une fois que toutes les équipes et tous/toutes les participant(e)s ont retenus l'ordre des numéros, l'animateur/animateur annonce un numéro. Tout/toute participant(e) ayant ce numéro doit courir vers le cône correspondant à l'endroit où il/elle se trouve dans la file. Par exemple, si le numéro 2 est appelé, le/la participant(e) de l'équipe 1 (3-4-1-2) portant ce numéro doit courir jusqu'au cône 4 car il/elle est la quatrième personne de sa file.



¹¹ Cet exercice a été adapté à partir du manuel « Scoring for the future » de streetfootballworld: [Scoring for the Future_Empoyability Toolkit_ENG.pdf \(streetfootballworld.org\)](https://www.streetfootballworld.org/scoring-for-the-future-empoyability-toolkit-eng.pdf)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Avez-vous été distrait(e)s par les autres participant(e)s ?

Connexion

Avez-vous été dans une situation où vous deviez prendre une décision mais où vous avez été distrait(e) par les autres ?

Application

Qu'avez-vous appris au cours de cet exercice sur votre façon de gérer les distractions ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour mieux gérer les distractions lorsque vous prenez des décisions ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



PRISE DE DÉCISION - RÉCUPÉRATION

PLUS DE RISQUES - PLUS DE POINTS

Un jeu de récupération où les participant(e)s décident de tirer au but en prenant plus ou moins de risques.

OBJECTIF

Développer sa capacité à évaluer le(s) risque(s) d'une prise de décision.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

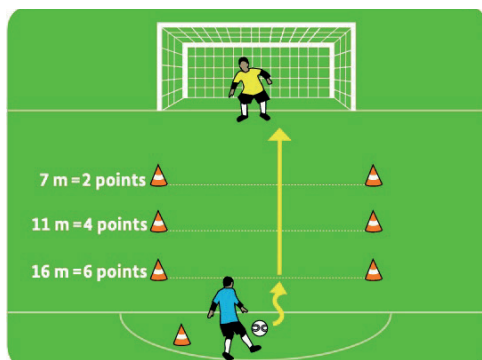
8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

- 1 but
- 7 cônes
- 1-2 ballons
- 1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/animateur place les cônes aux distances respectives de 7 mètres, 11 mètres, 16 mètres et 20 mètres des buts. Il/elle répartit ensuite les participant(e)s en 4 équipes.

L'animateur/animateur explique aux participant(e)s que chacun(e) aura droit à un tir vers le but. Les participant(e)s choisiront la distance à laquelle ils/elle tireront. 7 mètres = 2 points, 11 mètres = 4 points, et 16 mètres = 6 points.

Les participant(e)s devront dribbler depuis le cône situé à 20 mètres du but vers lequel ils/elles tireront. L'équipe qui a rassemblé le plus de points après que chaque participant(e) ait effectué un tir gagne la partie.

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Quel niveau de risque avez-vous pris ?

Connexion

Avez-vous déjà été dans une situation où vous avez pris un risque en prenant une décision ?

Application

Pourquoi pensez-vous que l'évaluation des risques est importante lorsque vous prenez des décisions ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour mieux évaluer les risques lorsque vous prenez des décisions ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



LA MOTIVATION

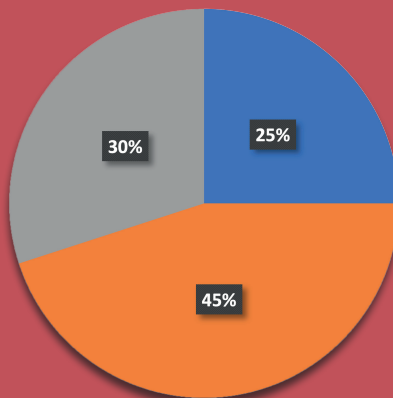


La motivation

Aperçu de la séance

- Échauffement - Infériorité numérique
- Partie principale - Le parcours de l'entrepreneur/se
- Récupération - Individuel ou collectif ?

Articulation de la séance



PRISE DE DÉCISION - ÉCHAUFFEMENT

INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE ¹²

Un jeu d'échauffement où l'équipe qui a le moins de joueurs/ses doit prendre le ballon à l'équipe avec le plus de joueurs/ses.

OBJECTIF

Développer la capacité à se motiver.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

10 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

20-30 cônes

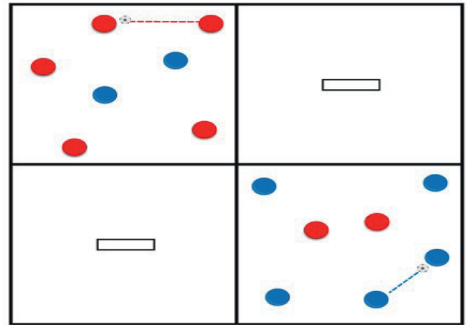
6-10 ballons

5-10 chasubles

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/animateur crée quatre grilles de 10x10 mètres avec des cônes comme indiqué sur l'image ci-dessus. Il/elle met en place deux camps avec des cônes dans les deux grilles opposées. Les autres grilles seront utilisées par les participant(e)s pour jouer. Assurez-vous d'avoir suffisamment de ballons à disposition, de sorte à pouvoir remplacer immédiatement un ballon qui sortirait de la grille.

Les participant(e)s sont regroupé(e)s en deux équipes de même nombre, dont l'une porte les dossards. Les équipes sont placées dans leurs propres grilles. Chaque équipe commence à passer le ballon à ses propres joueurs/joueuses dans sa grille. L'animateur/animateur donne un signal et deux joueurs/joueuses de chaque équipe rejoignent la grille de l'équipe adverse et tentent de lui prendre le ballon. Ils/elles sont désigné(e)s comme défenseur/ses et l'équipe adverse comme attaquant(e)s.

Les attaquant(e)s doivent effectuer 10 passes pour marquer un point. Si les défenseur/ses récupèrent le ballon, ils/elles peuvent marquer un but dans l'un des deux camps, ce qui rapporte deux points à leur équipe. Au bout de 5 minutes, l'animateur/animateur demande aux équipes de changer de défenseur/se. L'équipe qui a le plus de points à la fin des différentes séances gagne.

¹² Cet exercice a été adapté à partir du manuel « Scoring for the future » de streetfootballworld: [Scoring for the Future. Empoyability Toolkit. ENG.pdf \(streetfootballworld.org\)](https://www.streetfootballworld.org/scoring-for-the-future-empoyability-toolkit-eng.pdf)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Qu'est-ce que cela vous a fait d'être en minorité numérique ?

Connexion

Avez-vous déjà vécu une situation dans la vie où vous vous êtes senti(e)/vous avez été en minorité numérique et où vous avez dû vous motiver pour surmonter cette situation difficile ?

Application

Que faites-vous pour vous motiver face aux situations difficiles de la vie de tous les jours ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour mieux vous motiver face à des situations difficiles ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



MOTIVATION - PARTIE PRINCIPALE

LE PARCOURS DE L'ENTREPRENEUR/SE ¹³

Un circuit à quatre défis, qui augmentent en difficultés. Les participant(e)s décident du nombre de défis à relever.

OBJECTIF

Développer sa motivation pour surmonter les défis.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

15 cônes

8 ballons

2 échelles d'agilité

2 buts

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

20-25 minutes

DÉROULEMENT

L'animateur/trice installe quatre circuits de défis comme indiqué sur l'image ci-dessus.

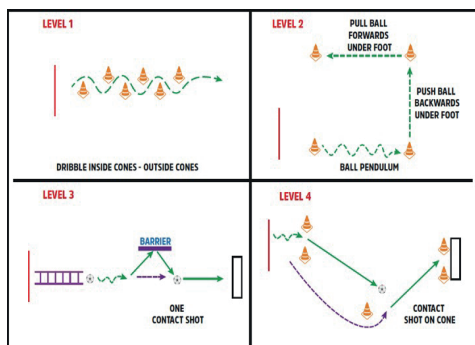
Étape 1 - Parcourir les cônes : Les joueurs/joueuses se mettent devant la première épreuve et attendent le coup d'envoi de l'animateur/trice. Ils/elles doivent parcourir les cônes (sans les toucher) en dribblant avec le ballon.

Étape 2 – Quatre dribbles : Les joueurs/joueuses doivent courir entre les quatre cônes sous forme de carré en faisant un dribble différent avec le ballon à chaque côté du carré (p. ex. premier côté : contrôle du ballon avec le bon pied ; deuxième côté : contrôle du ballon avec le mauvais pied ; troisième côté : contrôle du ballon à reculons ; quatrième côté : contrôle du ballon en alternant pied gauche et pied droit).

Étape 3 – Parcourir les obstacles et tirer : Les joueurs/joueuses doivent parcourir les échelles d'agilité, faire une passe et réussir à tirer au but.

Étape 4 – Tirer en une touche : Les joueurs/joueuses doivent faire une passe, courir autour du cône où ils/elles récupéreront le ballon, puis tirer dans le but en une touche.

Après la réalisation de chaque épreuve, l'animateur/trice valide l'épreuve pour permettre aux joueurs/joueuses de progresser vers la prochaine épreuve.



¹³ Cet exercice a été adapté à partir du manuel « Scoring for the future » de streetfootballworld: [Scoring for the Future. Employability Toolkit. ENG.pdf \(streetfootballworld.org\)](https://www.streetfootballworld.org/scoring-for-the-future-employability-toolkit-eng.pdf)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Qu'avez-vous appris sur la motivation ?

Connexion

Existe-t-il des moments dans la vie quotidienne où vous devez vous motiver à faire quelque chose dont vous n'avez pas envie ?

Application

Pourquoi pensez-vous que la motivation est importante lorsque vous créez votre propre entreprise/projet professionnel ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour améliorer votre capacité à vous motiver ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



MOTIVATION - RÉCUPÉRATION

INDIVIDUEL OU COLLECTIF ¹⁴

Un jeu de récupération où les participant(e)s doivent relever trois types de défis différents : sans objectif, avec un objectif fixé par eux-/elles-mêmes, et avec un objectif défini par un(e) partenaire.

OBJECTIF

Développer une meilleure compréhension de ce qui nous motive.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

10 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

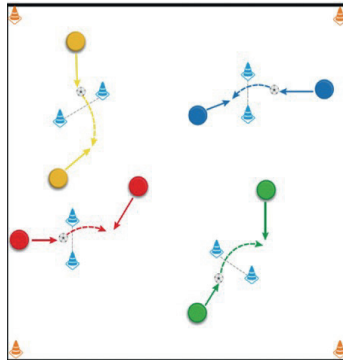
10-20 ballons

18 cônes

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

15-20 minutes



DÉROULEMENT

Les joueurs/joueuses sont regroupé(e)s en binômes.

Étape 1 - Réaliser un défi sans objectif : Les joueurs/joueuses réalisent un défi sans se fixer d'objectif. Par exemple, ils/elles doivent sauter par-dessus un cône le plus de fois possibles en deux minutes.

Étape 2 - Réaliser un défi en se fixant un objectif : Les joueurs/joueuses relèvent le même défi, mais cette fois-ci ils/elles se fixent un objectif avant de démarrer l'activité (p. ex. 35 sauts en deux minutes).

Étape 3 - Réaliser un défi dont l'objectif est fixé par autrui : Les joueurs/joueuses relèvent le même défi une dernière fois, mais cette fois-ci avec un objectif fixé par leur partenaire (p. ex. 40 sauts en deux minutes).

¹⁴ Cet exercice a été adapté à partir du manuel « Scoring for the future » de streetfootballworld: [Scoring for the Future_Empoyability Toolkit_ENG.pdf \(streetfootballworld.org\)](https://www.streetfootballworld.org/scoring-for-the-future-empoyability-toolkit-eng.pdf)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? À quelle phase du jeu avez-vous ressenti le plus de motivation ?

À quelle phase avez-vous ressenti le moins de motivation ?

Connexion

Qu'est-ce que votre expérience vous apprend sur votre motivation ?

Application

Pourquoi pensez-vous qu'il est important de connaître votre degré de motivation lorsque vous travaillez seul(e) et lorsque vous travaillez avec d'autres personnes ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour bénéficier au maximum de votre motivation ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



LA RÉOLUTION DE PROBLÈMES

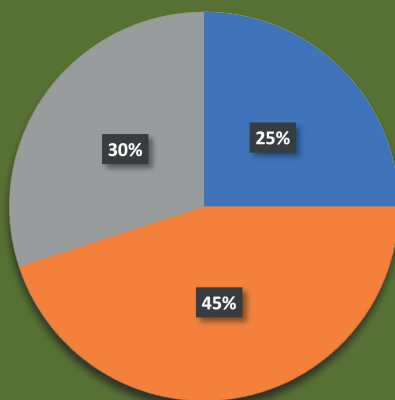


La résolution de problèmes

Aperçu de la séance

- Échauffement - Le nœud humain
- Partie principale - Peut-on le réparer ?
- Récupération - Schémas en étoile

Articulation de la séance



RÉSOLUTION DE PROBLÈMES - ÉCHAUFFEMENT

LE NOEUD HUMAIN ¹⁵

Un jeu d'échauffement où les participant(e)s doivent travailler ensemble pour défaire le nœud de leurs mains sans se lâcher.

OBJECTIF

Développer sa capacité à résoudre des problèmes conjointement avec les autres.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

6 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/animateur regroupe les participant(e)s en groupes de 6 à 10 joueurs/joueuses. Il/elle leur demande de former un cercle en faisant face à l'intérieur du cercle. Ils/elles doivent être épaule contre épaule. L'animateur/animateur demande ensuite à chacun(e) de lever sa main gauche et d'essayer de saisir une des mains levées. Les participant(e)s n'ont pas le droit de saisir la main de la personne qui se tient à côté d'eux/elles. On fait de même avec la main droite, mais les participant(e)s ne doivent pas saisir la main de la même personne dont ils/elles ont déjà saisi la main gauche.

Le groupe vient de créer un nœud humain. L'objectif du jeu est de défaire le nœud sans lâcher la main de l'autre. Les participant(e)s auront à communiquer et à travailler ensemble pour résoudre ce problème. Si un/une participant(e) lâche une main, le groupe recommence à zéro.

¹⁵ Cet exercice et cette image sont tirés de « Moving Together » de la Fédération internationale des Sociétés de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge (FICR) : [Moving Together – Psychosocial Support IFRC \(pscentre.org\)](http://pscentre.org)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Était-il difficile de résoudre le problème ?

Quel était l'aspect le plus difficile ?

Connexion

Existe-t-il des moments dans la vie où vous devez travailler ensemble pour résoudre un problème ?

Application

Qu'avez-vous appris sur la résolution de problèmes que vous pourriez appliquer dans votre vie quotidienne ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour améliorer la façon dont vous résolvez les problèmes en collaboration avec les autres ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



RÉSOLUTION DE PROBLÈMES - PARTIE PRINCIPALE

PEUT-ON LE RÉPARER ? ¹⁶

Un jeu où les participant(e)s travaillent ensemble pour résoudre des problèmes identifiés dans leurs communautés.

OBJECTIF

Développer sa capacité à résoudre des problèmes complexes.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

10 à 30 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

6-8 ballons

20 cônes

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

25-30 minutes



< Evaluate the choice

< Make a choice

< Evaluate alternatives

< Identify alternatives

< Recognise a decision needs to be made

DÉROULEMENT

L'animateur/animateur explique aux participant(e)s que le terrain a été divisé en fonction des cinq étapes de la résolution de problèmes, à savoir : (1) Reconnaître un problème, (2) Identifier des solutions alternatives, (3) Évaluer les solutions alternatives, tout en prenant en compte les avantages, inconvénients et objectifs à long terme, (4) Faire un choix, et (5) Évaluer le choix - Est-ce la bonne décision ? Que pouvez-vous apprendre pour la prochaine fois ?

L'animateur/animateur demande ensuite aux participant(e)s de se tenir debout dans la phase 1 et de se mettre en groupes de 4 ou 5. Il/elle leur demande de passer 5 minutes à discuter de différents problèmes et défis observés dans leur communauté et qui ont un impact négatif sur la vie des gens (par exemple, le manque de wifi fiable empêche les gens d'étudier à la maison, la conduite dangereuse entraîne des accidents, les mauvaises infrastructures sportives empêchent au sport de se développer, etc.), tout en se passant continuellement le ballon. L'animateur/animateur veille à ce que les participant(e)s se déplacent continuellement pendant leurs échanges. Ensuite, il/elle demande à chaque petit groupe de partager un sujet discuté avec le reste du groupe - quel est le problème et qui est affecté ?

Les groupes passent par chaque phase du processus de résolution de problèmes tout en se déplaçant et en se passant continuellement le ballon, et en partageant les résultats de leur discussion avec le groupe élargi avant de passer à la phase suivante.

¹⁶ Cet exercice a été adapté du manuel « Kick for Trade » de l'International Trade Center : [Kick for Trade: Life skills curriculum for entrepreneurship and employability](#)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Comment avez-vous trouvé le processus de résolution de problèmes ? Était-il plus facile ou plus difficile de travailler avec d'autres personnes pour résoudre un problème ?

Connexion

Qu'est-ce que ce jeu vous a appris sur la façon dont vous résolvez les problèmes ?

Application

Pensez-vous qu'il y a d'autres problèmes auxquels vous êtes confrontés au quotidien et qui pourraient être résolus en utilisant ce processus ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour améliorer la façon dont vous résolvez les problèmes au quotidien ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



RÉSOLUTION DE PROBLÈMES - RÉCUPÉRATION

SCHÉMA EN ÉTOILE ¹⁷

Un jeu où les participant(e)s doivent suivre le schéma d'une étoile et gérer les ruptures qui peuvent survenir.

OBJECTIF

Développer sa capacité à résoudre un problème et à se concentrer sur la tâche à accomplir.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

6 à 24 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

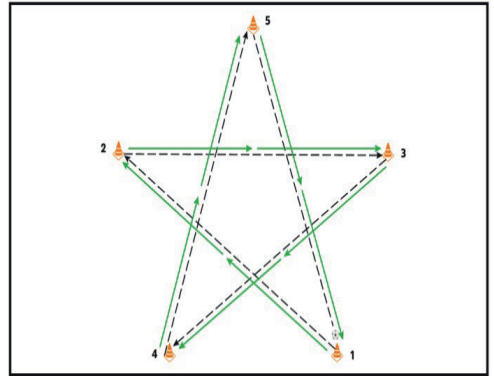
1-4 ballons

5 cônes

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

15-20 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/animateur met en place les cônes en forme d'étoile comme illustré ci-dessus. Les participant(e)s sont réparti(e)s de manière qu'il y ait au moins un/une participant(e) derrière chaque cône et qu'il y ait un nombre pair de participant(e)s derrière les cônes. S'il y a beaucoup de participant(e)s, l'animateur/animateur peut mettre en place un deuxième jeu en étoile.

L'animateur/animateur explique ensuite que chaque cône porte un numéro, comme illustré ci-dessus. Les participant(e)s devront se souvenir de leur numéro. Le/la participant(e) derrière le cône 1 passe le ballon au cône 2 et suit le ballon de sorte qu'il/elle se trouve maintenant au cône 2. Le/la participant(e) au cône 2 reçoit le ballon et le passe immédiatement au/à la participant(e) au cône 3, tout en suivant sa passe. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il y ait une rupture. L'animateur/animateur demande aux participant(e)s « qu'est-ce qui a mal tourné ? » et leur demande de trouver une solution.

L'animateur/animateur peut ajouter un deuxième, un troisième et un quatrième ballon pour rendre le jeu plus difficile.

¹⁷ Cet exercice a été adapté du manuel « Kick for Trade » de l'International Trade Center : [Kick for Trade: Life skills curriculum for entrepreneurship and employability](#)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Comment réagissiez-vous face à un problème ?

Connexion

Avez-vous déjà été dans une situation où vous n'avez pas été capable de résoudre un problème ?

Application

Qu'est-ce que ce jeu nous apprend sur la résolution de problèmes ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour améliorer la façon dont vous résolvez les problèmes dans votre vie quotidienne ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



LE RÉSEAUTAGE

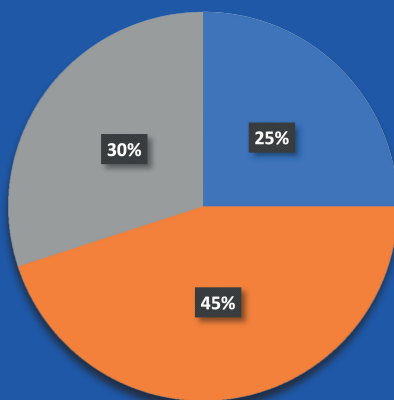


Le réseautage

Aperçu de la séance

- Échauffement - Quatre points communs
- Partie principale - Dix à la suite
- Récupération - À la poursuite du réseau

Articulation de la séance



RÉSEAUTAGE - ÉCHAUFFEMENT

QUATRE POINTS COMMUNS ¹⁸

Un jeu d'échauffement où les participant(e)s essaient de trouver quelqu'un(e) avec qui ils/elles ont quatre choses en commun.

OBJECTIF

Développer sa capacité à créer des réseaux.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

6 à 20 joueurs/joueuses

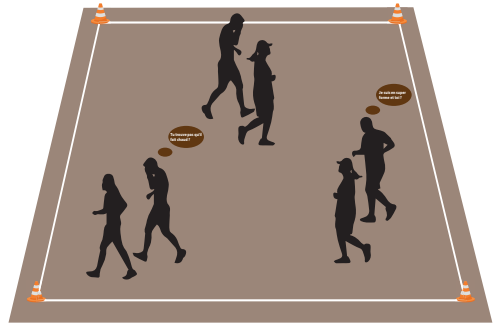
MATÉRIEL

4 cônes

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/animateur met en place un carré d'environ 5m x 5m à l'aide de cônes. L'espace doit être bien rempli lorsque tous/toutes les participant(e)s se trouveront à l'intérieur mais toujours assez grand pour qu'ils/elles puissent s'y déplacer et discuter.

L'animateur/animateur demande aux participant(e)s de se placer à l'intérieur, puis il/elle lit les quatre questions suivantes pour lesquelles les participant(e)s doivent trouver des réponses. Les participant(e)s ne doivent pas discuter de leurs réponses avec les autres. (1) Couleur préférée, (2) Athlète professionnel préféré, (3) Matière scolaire préférée, et (4) Chanteur/ groupe préféré.

Une fois que tout le monde a eu le temps de réfléchir et de décider de sa réponse, l'animateur/animateur donne 5 minutes au groupe pour se déplacer dans le carré et essayer de trouver des personnes ayant les mêmes réponses. L'objectif pour chaque participant(e) est de trouver « quatre points communs » avec une autre personne, qui aurait donc donné les mêmes réponses aux quatre questions. Le cas échéant, quel est le plus grand nombre de points communs qu'ils/elles ont pu trouver avec une autre personne ?

¹⁸ Cet exercice a été adapté du manuel « Kick for Trade » de l'International Trade Center : [Kick for Trade: Life skills curriculum for entrepreneurship and employability](#)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ?

Avez-vous réussi à trouver quelqu'un(e) qui partageait votre point de vue / goût sur les quatre sujets ?

Connexion

Pourquoi pensez-vous qu'il est important de trouver des points communs avec les personnes avec qui vous essayez de créer un réseau ?

Application

Comment pourriez-vous approcher les personnes avec lesquelles vous essayez d'établir un réseau afin de pouvoir trouver et mettre en évidence les points communs ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour devenir meilleur(e) en réseautage ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



RÉSEAUTAGE - PARTIE PRINCIPALE

DIX À LA SUITE

Un jeu d'équipe où les participant(e)s doivent faire dix passes d'affilée sans que l'autre équipe n'intercepte le ballon.

OBJECTIF

Développer sa compréhension du réseautage.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

10 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

1-2 ballons ou frisbees

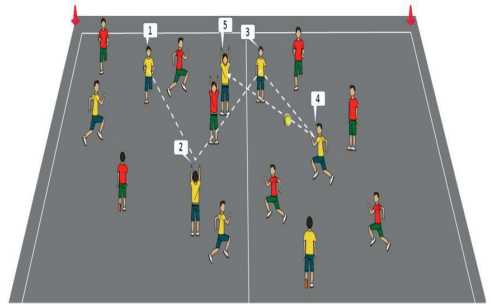
4 cônes

5-10 chasubles

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

15-20 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/animateur met en place une grande surface de jeu rectangulaire avec quatre cônes dans chaque coin. Il/elle répartit les participant(e)s en deux équipes de même nombre, dont l'une porte des dossards.

L'animateur/animateur explique que l'objectif du jeu est qu'une équipe fasse dix passes d'affilée. Selon le niveau de compétence des participant(e)s, il peut s'agir de s'envoyer le frisbee ou de passer le ballon avec les mains ou les pieds. Aucun contact n'est autorisé avec l'autre équipe. Les participant(e)s peuvent se déplacer où ils/elles veulent sur la surface de jeu ; cependant, ils/elles n'ont pas le droit de bouger lorsqu'ils/elles ont le ballon ou le frisbee.

Si le jeu est trop facile, l'animateur/animateur peut ajouter les règles suivantes : (1) Les participant(e)s n'ont pas le droit de tenir le ballon ou le frisbee pendant plus de 5 secondes et (2) les participant(e)s ne peuvent pas passer le ballon ou le frisbee à la même personne dont ils/elles l'ont reçu auparavant.

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Était-il facile de faire 10 passes à la suite ?

Connexion

Quelles leçons avez-vous tirées de ce jeu sur le réseautage ?

Application

Pourquoi le réseautage est-il important dans le développement d'une entreprise/d'un projet professionnel ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour améliorer votre façon de travailler en réseau ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



RÉSEAUTAGE - RÉCUPÉRATION

À LA POURSUITE DU RÉSEAU

Un jeu de récupération où les participant(e)s s'attrapent pour créer un grand réseau.

OBJECTIF

Développer sa compréhension du réseautage.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 20 joueurs/joueuses

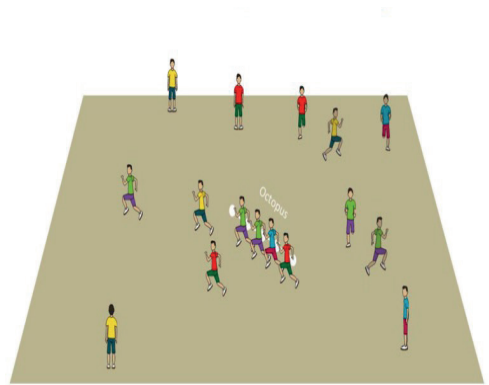
MATÉRIEL

4 cônes

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

5-10 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/animateur explique aux participant(e)s que l'objectif du jeu est que deux participant(e)s essaient de faire le plus grand réseau possible en 3 minutes pendant que tous/toutes les autres essaient de s'enfuir. Les participant(e)s du réseau doivent toujours se tenir par la main. Ils/elles peuvent étendre leur réseau en travaillant ensemble pour attraper un(e) autre participant(e).

Une fois que le réseau attrape un(e) autre participant(e), celui-ci/celle-ci doit rejoindre le réseau et tenir la main d'un(e) des membres du réseau. Si le réseau devient trop grand et qu'il n'arrive plus à attraper d'autres participant(e)s, le réseau peut se diviser en deux. Le jeu se termine une fois les 3 minutes écoulées.

L'animateur/animateur peut désigner deux autres participant(e)s pour commencer un nouveau réseau et voir s'ils/elles sont capables de faire un plus grand réseau. Ils/elles doivent disposer de 3 minutes à l'instar de la première séance.

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Était-il plus facile de travailler en réseau ou seul(e) ? Que s'est-il passé lorsque le réseau s'est scindé en deux ?

Connexion

Qu'est-ce que ce jeu vous apprend sur les réseaux ? De quoi a-t-on besoin pour que les réseaux fonctionnent ?

Application

Comment pourriez-vous créer un grand réseau ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour améliorer la façon dont vous travaillez en réseau ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



L'INNOVATION

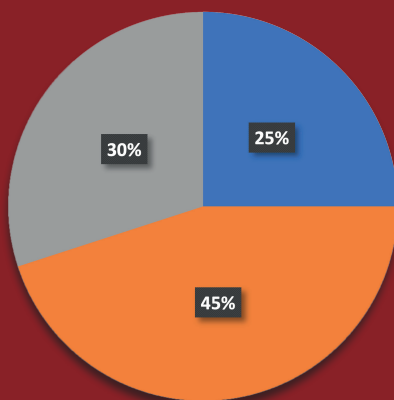


L'innovation

Aperçu de la séance

- Échauffement - Au-delà du confort
- Partie principale - Auto-organisation ou optimisation ?
- Récupération - Viser l'objectif

Articulation de la séance



INNOVATION - ÉCHAUFFEMENT

AU-DELÀ DU CONFORT ¹⁹

Un jeu d'échauffement où les participant(e)s sont confronté(e)s à trois niveaux de défis: la zone de confort, la zone d'apprentissage et la zone de panique.

OBJECTIF

Développer sa volonté à apprendre, une attitude fondamentale pour l'innovation.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

6 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

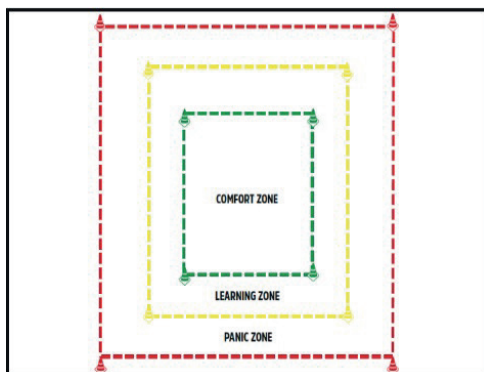
12 cônes

6-20 ballons

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-20 minutes



DÉROULEMENT

Étape 1 - Zone de confort : Les joueurs/joueuses participent à une série d'épreuves proposées par l'animateur/animateur plutôt faciles à réaliser. Par exemple : lancer le ballon et le contrôler avec le pied ; puis jongler le ballon quatre fois avec ses pieds ; enfin, faire trois pompes. Les épreuves proposées devraient être adaptées aux joueurs/joueuses pour s'assurer que tout le monde réussisse à les faire.

Étape 2 - Zone d'apprentissage : Les joueurs/joueuses participent ensuite à une série d'épreuves qui devraient les mettre en situation d'apprentissage. Par exemple : lancer le ballon et le contrôler avec la cuisse puis jongler six fois avec le pied, deux fois avec la cuisse et deux fois avec la tête ; puis jongler le ballon cinq fois avec sa tête ; enfin, faire deux types de dribbles différents (p. ex. la roulette, la feinte de frappe, le crochet ou le passément de jambe). La plupart des joueurs/joueuses devraient pouvoir réussir ces épreuves avec un peu d'efforts. Ceux/celles qui le souhaitent peuvent rester à ce niveau d'épreuves.

Étape 3 - Zone de panique : Les joueurs/joueuses ont ensuite le choix de participer à une série d'épreuves qui sont conçues pour les mettre en difficulté. Par exemple : contrôler la balle librement, arrêter la balle avec la semelle, jongler dix fois pied-cuisse-tête ou poitrine, faire un contrôle orienté suivi d'un slalom, etc.

¹⁹ Cet exercice a été adapté du manuel « Scoring for the future » de streetfootballworld: [Scoring for the Future_Employability Toolkit_ENG.pdf \(streetfootballworld.org\)](https://www.streetfootballworld.org/scoring-for-the-future-employability-toolkit-eng.pdf)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Étiez-vous prêt(e) à aller jusqu'à la zone de panique ?

Connexion

À quel moment de votre vie quotidienne devez-vous être prêt(e) à vous « lancer dans l'inconnu » et à apprendre de nouvelles choses ?

Application

Pourquoi la volonté d'apprendre est-elle importante pour développer votre propre entreprise/projet professionnel ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour améliorer votre volonté d'apprendre ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



INNOVATION - PARTIE PRINCIPALE

AUTO-ORGANISATION OU OPTIMISATION

Un jeu d'équipe où les participant(e)s explorent différentes stratégies d'organisation.

OBJECTIF

Développer sa capacité à adapter des stratégies d'organisation.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

12 à 24 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

4 ballons
20 cônes
6 buts
6-12 chasubles
1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

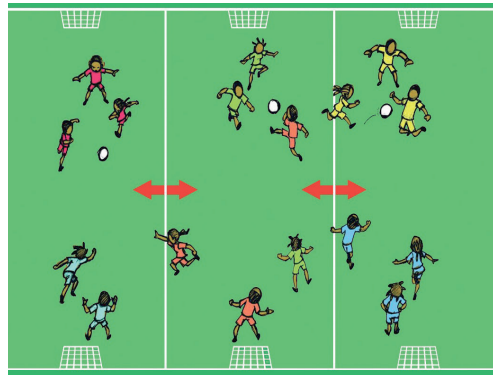
20-30 minutes

DÉROULEMENT

Le terrain est divisé en trois zones avec deux camps dans chaque zone, soit six au total. Les joueurs/joueuses sont regroupé(e)s en deux équipes.

Étape 1 - Auto-organisation : Les joueurs/joueuses essaient de marquer le plus de buts possibles tout en défendant leurs propres camps. À tout moment, les joueurs/joueuses d'une zone peuvent aller dans la zone voisine pour prêter main forte à leurs coéquipiers/coéquipières en créant un surnombre pour marquer ou défendre le camp.

Étape 2 - Optimisation : Au bout de 15 minutes de jeu en auto-organisation, l'animateur/animateur arrête le jeu. Puis, chaque équipe désigne un(e) capitaine. Les capitaines des deux équipes regardent l'évolution du jeu depuis la touche et donnent des conseils à leurs coéquipiers/coéquipières.



DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Comment s'est passée la première phase en comparaison avec la seconde ? Quelle stratégie avez-vous adopté pendant la seconde phase ?

Connexion

Vous êtes-vous déjà trouvé dans une situation dans laquelle vous avez dû changer de stratégie ou de manière de faire quelque chose ?

Application

Pourquoi la manière dont vous abordez un problème est-elle importante pour la création d'une entreprise/d'un projet professionnel ?

Action

Quelle(s) mesure(s) pourriez-vous prendre pour améliorer votre manière d'innover ?

ANALYSE

Prenez des notes afin de documenter votre expérience en tant que formateur/trice :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné lors de cet exercice ?
- Quels défis avez-vous rencontrés et pourquoi ?
- Quelles modifications pouvez-vous mettre en place afin d'assurer un meilleur déroulement ?
- Autres commentaires ou suggestions ?



INNOVATION - RÉCUPÉRATION

VISER L'OBJECTIF

Un jeu de handball où les participant(e)s travaillent en équipe pour trouver la meilleure stratégie pour atteindre leur objectif.

OBJECTIF

Développer sa capacité à changer de stratégie pour atteindre un objectif commun.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

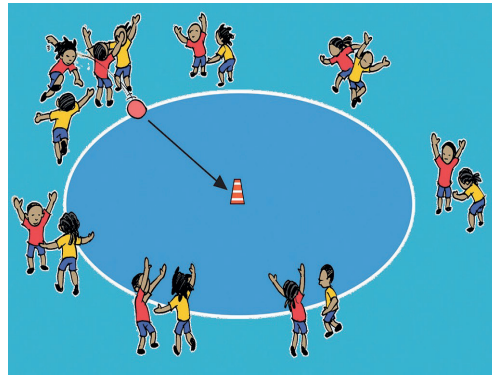
1-3 handballs

1 cône

12-16 plots

4-10 chasubles

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux



DURÉE

10-20 minutes

DÉROULEMENT

Les joueurs/joueuses sont divisé(e)s en deux équipes qui s'affrontent pendant deux mi-temps d'une durée de 5 à 10 minutes chacune. Pour marquer un point, ils/elles doivent renverser le cône placé au centre en faisant un lancer de balle depuis l'extérieur du terrain. Le cercle de trois à cinq mètres de rayon est interdit à tous/toutes les joueurs/joueuses.

Le porteur/la porteuse de balle ne peut se déplacer qu'en dribblant ou en faisant une passe. Tout contact est interdit et sanctionné, et en cas de faute, le ballon est remis à l'équipe adverse. L'équipe qui est en possession de la balle est en attaque et vice versa.

Les joueurs/joueuses essaient de faire tomber le cône avec le ballon en respectant les règles, mais sans avoir défini une stratégie. Puis à la mi-temps, les joueurs/joueuses discutent en équipe et mettent en place une stratégie pour mieux réaliser leur objectif. Ensuite, ils/elles reprennent le jeu.



Mise en œuvre par

giz Deutsche Gesellschaft
für Internationale
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

DÉMARQUEZ-VOUS - SUR LE TERRAIN ET SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL !