



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 : LE TRAVAIL D'ÉQUIPE**



**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 Jacquerville

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 l'acceptation des différences	12 - 19
Exercices sur la coopération	20 - 27
Exercices sur l'analyse critique	28 - 35
Exercices sur la fiabilité et le sens des responsabilités	36 - 43
Exercices sur la résolution des conflits	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

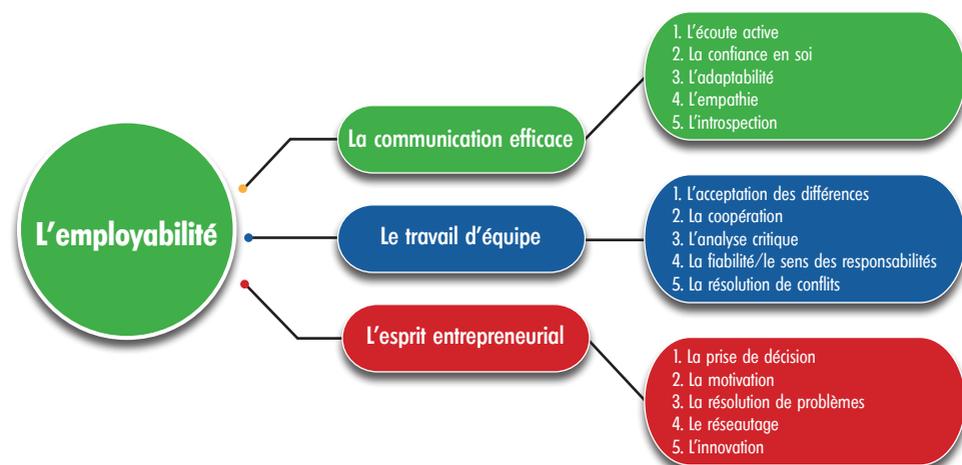
Le « sport pour le développement » (S4D) est une pédagogie qui vise à renforcer les « soft skills », soit dans le langage de la GIZ les compétences personnelles, sociales, méthodologiques et professionnelles.

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 le travail d'équipe.



1

L'ACCEPTATION
DES DIFFÉRENCES



2

LA COOPÉRATION



3

L'ANALYSE CRITIQUE



4

LA FIABILITÉ ET
LE SENS DES
RESPONSABILITÉS



5

LA RÉOLUTION
DE CONFLITS

La capacité à travailler en équipe est un élément essentiel dans toute activité professionnelle. Qu'il s'agisse de travailler en tant que membre d'une équipe, de gérer une équipe ou même de travailler de manière indépendante, l'esprit d'équipe demeure un élément fondamental de l'employabilité. Parmi les compétences prioritaires liées au travail d'équipe nous retenons l'acceptation des différences au sein de l'équipe et la coopération, l'esprit critique, la capacité d'analyser les situations et de résoudre les conflits qui peuvent survenir, ainsi que le sens des responsabilités et de la fiabilité.

COMPÉTENCES POUR LE TRAVAIL EN ÉQUIPE

Compétences	Description	Pertinence pour le travail d'équipe
L'acceptation des différences	La capacité de percevoir et de comprendre les points de vue des autres. Il s'agit d'une vision du travail qui permet à chaque membre de l'équipe de pouvoir exprimer son individualité tout en contribuant aux objectifs communs.	Pour pouvoir s'intégrer dans une équipe, il est nécessaire d'accepter les différences. Cet aspect est fondamental pour tisser des relations de travail constructives qui se traduiront par une meilleure qualité de travail.
La coopération	Processus consistant à travailler ensemble au sein d'un groupe ou avec un groupe pour atteindre le même objectif, tout en respectant les contributions et les différents styles des autres. ³	La coopération est à la base de toute équipe efficace. Elle permet à une équipe de produire un travail nourri par les expériences et les idées de ses membres.
L'analyse critique	La capacité de reconnaître, d'interpréter et d'évaluer une problématique pour formuler un avis. Cela implique le fait de penser en réseau, de comprendre les corrélations et les liens de cause à effet ainsi que de développer des solutions envisageables. ⁴	L'analyse critique permet à une équipe d'améliorer son fonctionnement. C'est le processus par lequel les équipes sont capables de trouver des solutions à leurs problèmes. Cela requiert une culture d'acceptation des avis des autres au sein de l'équipe.
La fiabilité et le sens des responsabilités	La capacité d'assumer la responsabilité de ses actes. Cela implique également le fait d'être digne de confiance et d'être honnête par rapport à ce que vous pouvez et ne pouvez pas apporter à l'équipe, tout en restant engagé(e) et concentré(e) sur la tâche à accomplir.	Travailler avec une personne ayant un sens profond des responsabilités inspire la confiance et le sentiment que vous pouvez compter sur elle. La fiabilité vous permet de déléguer certaines responsabilités et tâches aux autres membres de l'équipe tout en étant persuadé(e) qu'elles seront accomplies.
La résolution des conflits	Le processus consistant à trouver une solution pacifique à un différend. Cette démarche comprend l'identification et la déconstruction des raisons qui ont conduit au conflit. La solution proposée doit tenir compte des besoins, exigences et intérêts de toutes les parties concernées.	Les conflits sont susceptibles de survenir au sein d'une équipe, parce que composée d'individus ayant des personnalités différentes. Savoir résoudre ces conflits permet à l'équipe de gérer ces situations et de poursuivre son travail.

« 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.

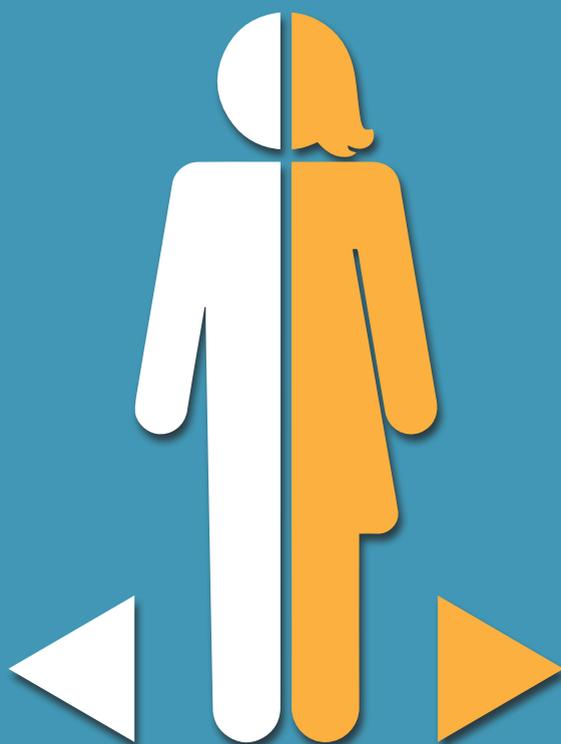
Les questions de discussion et de réflexion sont organisées en quatre catégories :

(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 ».



L'ACCEPTATION DES DIFFÉRENCES

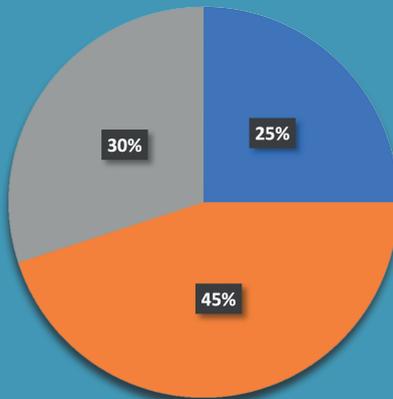


L'acceptation des différences

Aperçu de la séance

- Échauffement - Similitudes et différences
- Partie principale - Le jeu de l'exclu(e)
- Récupération - Point de vue

Articulation de la séance



ACCEPTATION DES DIFFÉRENCES - ÉCHAUFFEMENT

SIMILITUDES ET DIFFÉRENCES

Ce jeu d'échauffement permet aux participant(e)s de partager leurs préférences et met en évidence les similitudes et les différences de chacun(e).

OBJECTIF

Comprendre qu'il existe des similitudes et des différences entre nous tous/toutes, peu importe nos origines.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 30 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

5-10 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/trice demande aux participant(e)s de former un grand cercle et de se tourner vers le milieu du cercle. Il/elle se tient au milieu du cercle et énonce une série de propositions de préférences. Si un/une participant(e) est d'accord avec la proposition, il/elle doit courir vers le centre du cercle où se trouve l'animateur/trice, puis retourner à sa place initiale. Si un/une participant(e) n'est pas d'accord avec la proposition, il/elle reste sur place.

Parmi les propositions de préférences on peut citer : (1) J'aime apprendre, (2) J'aime les jeux d'équipe, (3) J'aime manger, (4) J'aime voyager, (5) J'aime construire des choses, (6) J'aime acheter des choses, (7) J'aime faire des randonnées en plein air, (8) J'aime travailler, (9) J'aime m'habiller, (10) J'aime les nouvelles technologies, etc.

L'animateur/trice peut également demander aux participant(e)s de formuler eux-mêmes/elles-mêmes quelques propositions de préférences.

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Qu'avez-vous appris sur les autres participant(e)s ? Avez-vous été surpris(es) par certaines similitudes et différences entre vous et les autres participant(e)s ? Considérez-vous les différences comme un défi ou comme un avantage ? Veuillez expliquer votre réponse.

Connexion

À quel moment de la vie quotidienne devez-vous accepter les différences des autres ?

Application

Comment pourriez-vous changer votre façon de voir les différences ou encourager les autres à les voir différemment ?

Action

Quelles mesures pourriez-vous prendre pour que les personnes qui sont différentes de vous se sentent plus acceptées ?

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 ?



ACCEPTATION DES DIFFÉRENCES - PARTIE PRINCIPALE

LE JEU DE L'EXCLU(E)

Un jeu de passes avec deux équipes et des personnes désignées comme étant exclu(e)s par leur propre équipe.

OBJECTIF

Comprendre les conséquences négatives de l'exclusion sociale et la façon dont elles se manifestent dans un contexte de groupe.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

4 cônes

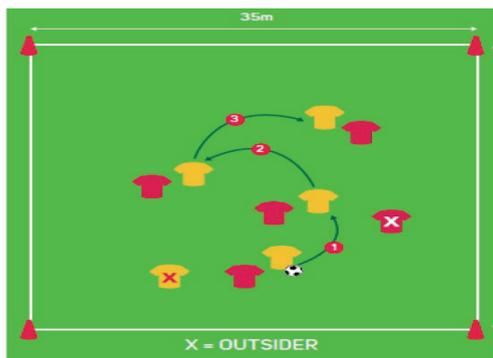
1 ballon

8-20 chasubles de deux couleurs

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

20-30 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/trice regroupe les participant(e)s en deux équipes et donne à chaque équipe un dossard de couleur différente. Il/elle demande ensuite à un membre de chaque équipe de se retirer de l'aire de jeu, suffisamment loin pour qu'il/elle ne puisse pas l'entendre parler.

Ensuite, l'animateur/trice explique aux deux équipes que les joueurs/euses qui se sont retiré(e)s sont des exclus(e)s. Ils/elles ne peuvent toucher le ballon à aucun moment, et personne ne doit leur indiquer cette règle. Si une équipe laisse un/une exclu(e) toucher le ballon, le jeu est immédiatement arrêté, et le ballon est donné à l'équipe adverse.

L'animateur/trice demande alors aux deux exclu(e)s de rejoindre leur équipe et explique à tous/toutes que pour marquer un point, une équipe doit faire 5 passes consécutives sans que l'autre équipe ne touche le ballon.

En choisissant les exclu(e)s, l'animateur/trice doit s'assurer qu'ils/elles ne souffrent d'aucune forme d'exclusion sociale dans leur vie quotidienne.

ACCEPTATION DES DIFFÉRENCES - RÉCUPÉRATION

POINT DE VUE

Un jeu de récupération où les participant(e)s se déplacent autour d'un objet placé au milieu du terrain pour découvrir la façon dont les points de vue changent.

OBJECTIF

Découvrir que les points de vue changent en fonction de l'endroit où l'on se situe et de la manière dont on perçoit une situation.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

4 cônes

1 sac à dos avec quelques objets à l'intérieur

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

Les participant(e)s sont invité(e)s à se déplacer sur le terrain. L'animateur/trice attire leur attention sur le fait qu'il y a un sac à dos au milieu du terrain. Il/elle fait alors signe aux participant(e)s d'arrêter de courir.

L'animateur/trice interroge au hasard certain(e)s participant(e)s et leur demande de décrire ce qu'ils/elles voient en regardant le sac à dos. Il/elle donne la parole aux participant(e)s se trouvant à différents endroits de la surface de jeu. Ils/elles donneront forcément des descriptions différentes de l'objet parce qu'ils/elles se trouvent à des angles différents.

L'animateur/trice donne ensuite le signal aux participant(e)s de se déplacer à nouveau sur la surface de jeu. Il/elle demande aux participant(e)s de changer leur position par rapport au sac à dos. L'animateur/trice fait aux participant(e)s signe de s'arrêter et leur demande au hasard ce qu'ils/elles voient.

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Qu'avez-vous remarqué lorsque vous avez changé de position ?

Connexion

Pourquoi dans la vie quotidienne est-il important de comprendre que les points de vue changent ?

Application

Comment le fait de comprendre que les points de vue changent pourrait-il améliorer votre façon de travailler au sein d'une équipe ?

Action

Quelles mesures pourriez-vous prendre pour mieux tenir compte des points de vue lorsque vous travaillez avec d'autres personnes ?

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 COOPÉRATION

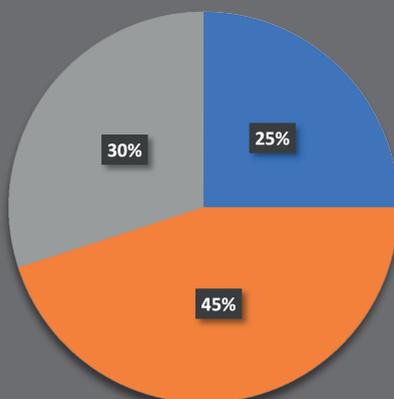


La coopération

Aperçu de la séance

- Échauffement - Traversée de la rivière
- Partie principale - Gardez la plage propre
- Récupération - À chacun(e) son cercle

Articulation de la séance



COOPÉRATION - ÉCHAUFFEMENT

TRAVERSÉE DE LA RIVIÈRE

Un jeu d'échauffement où les participant(e)s doivent travailler ensemble pour rejoindre l'autre côté de la rivière.

OBJECTIF

Coopérer pour atteindre un objectif commun.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 16 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

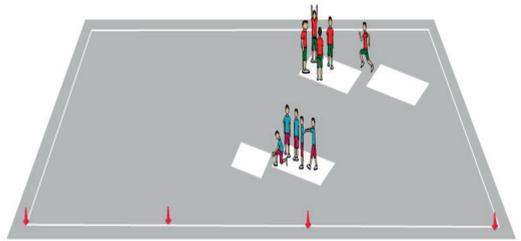
4 cônes

4 vieilles couvertures

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/trice explique que l'objectif du jeu est d'aller d'un côté de la rivière à l'autre sans toucher le sol. Les participant(e)s devront se déplacer sur la rivière en utilisant leurs deux bateaux. L'équipe ne doit laisser personne derrière elle. Si un membre de l'équipe touche le sol, l'équipe recommence à zéro.

Une fois que les équipes atteignent le deuxième des quatre cônes, la taille des bateaux est réduite de moitié. Les participant(e)s doivent continuer à avancer avec les deux bateaux divisés en deux.

Si le jeu n'est pas assez difficile, les bateaux pourraient encore être divisés en deux dès que les équipes atteignent le troisième cône. Le jeu se termine lorsque les deux équipes atteignent l'autre côté de la rivière.

LA COOPÉRATION - PARTIE PRINCIPALE

GARDEZ LA PLAGE PROPRE

Un jeu d'équipe où les participant(e)s doivent essayer de nettoyer leur partie de la plage en lançant des ballons à l'équipe adverse.

OBJECTIF

Développer des compétences de coopération en travaillant ensemble vers un objectif commun.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

4 cônes

8-20 ballons

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

Les participant(e)s sont regroupé(e)s en deux équipes. Les équipes se placent le long de leur ligne de touche, de manière à ce qu'elles soient diamétralement opposées sur le terrain. Un nombre égal de ballons est aligné près du centre du terrain, de part et d'autre de l'aire de jeu centrale. L'animateur/trice explique que le but du jeu est de nettoyer son côté de la plage en lançant autant de ballons que possible sur la plage de l'équipe adverse. Les participant(e)s ne sont pas autorisé(e)s à entrer dans la partie centrale du terrain.

L'animateur/trice donne le signal et les deux équipes commencent à lancer des ballons. Au bout de 60-90 secondes, il/elle fait signe d'arrêter le jeu. Tous/toutes les participant(e)s arrêtent immédiatement de lancer des ballons. Tous les ballons qui sont lancés après le signal seront comptabilisés contre l'équipe qui les a lancés. L'animateur/trice compte les ballons et déclare gagnante l'équipe ayant le moins de ballons de son côté de la plage. En fonction de la dynamique du jeu, il est possible de faire 2 ou 3 parties avec des temps de jeu variables.

COOPÉRATION - RÉCUPÉRATION

À CHACUN(E) SON CERCLE ⁵

Un jeu de passes pour récupérer. Les participant(e)s agrandissent la taille de leur cercle après avoir effectué cinq passes consécutives.

OBJECTIF

Développer des compétences de coopération en travaillant ensemble vers un objectif commun.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 24 joueurs/joueuses

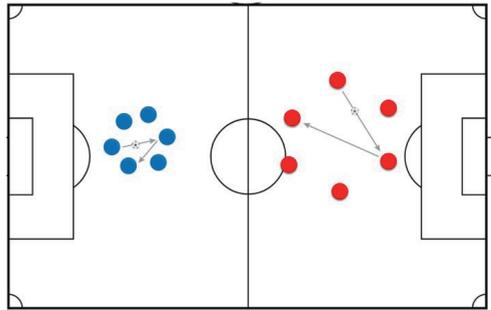
MATÉRIEL

2 ballons

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

Les participant(e)s sont regroupé(e)s en deux équipes égales en nombre. Chaque équipe a besoin d'un ballon de football. L'animateur/trice demande aux deux équipes de former un cercle sur différentes parties du terrain. Les équipes doivent rester à bonne distance les unes des autres. Les cercles doivent avoir la même taille au début du jeu.

Les participant(e)s se passent le ballon à l'intérieur du cercle. Après cinq passes consécutives, le participant(e)s font un pas en arrière. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'animateur/trice donne un signal au bout d'environ 2 minutes. La première série de passes peut se faire soit avec les mains, soit avec les pieds. Le jeu s'arrête et l'équipe qui a le plus grand cercle gagne la partie.

L'animateur/trice peut introduire de nouvelles règles pour rendre le jeu plus difficile. Par exemple, les équipes ne sont autorisées à faire des passes qu'avec leur pied le plus faible, les équipes n'ont droit qu'à deux touches ou les équipes doivent contourner un(e) défenseur/défenseuse.

⁵ Cet exercice a été adapté à partir du manuel « Scoring for the future » de streetfootballworld.org: [Scoring for the Future_Empoyability Toolkit_ENG.pdf](http://streetfootballworld.org/Scoring%20for%20the%20Future_Empoyability_Toolkit_ENG.pdf) (streetfootballworld.org)

L'ANALYSE CRITIQUE

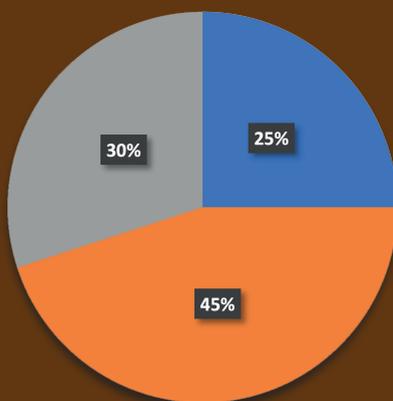


L'analyse critique

Aperçu de la séance

- Échauffement - Tic tac toe
- Partie principale - Banane, singe et tigre
- Récupération - Ne suivez pas votre passe

Articulation de la séance



ANALYSE CRITIQUE - ÉCHAUFFEMENT

TIC TAC TOE

Un jeu de relais pour s'échauffer. Les participant(e)s travaillent ensemble pour constituer une rangée de trois cônes avant l'autre équipe.

OBJECTIF

Développer sa capacité d'anticipation et d'adaptation stratégique en fonction des déplacements de l'équipe adverse.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

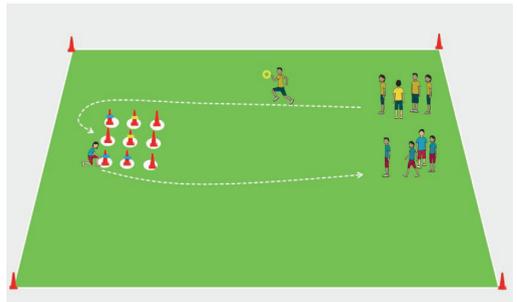
8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

11 cônes
8 chasubles de deux couleurs
1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux.

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/trice place 9 cônes en forme de grille comme indiqué sur l'image ci-dessus. Il/elle dispose ensuite deux cônes à environ 20 m de la grille, pour indiquer les points de départ des deux équipes. Il/elle regroupe les participant(e)s en deux équipes et leur demande de se placer derrière leurs points de départ respectif. Chaque équipe se voit remettre 4 dossards.

L'animateur/trice explique aux participant(e)s que l'objectif du jeu est d'être la première équipe à avoir marqué trois cônes sur une rangée (horizontale, diagonale ou verticale). Les premiers membres de chaque équipe commencent en même temps. Ils/elles courent vers la grille, posent leurs dossards sur deux cônes différents pour les marquer et retournent vers leurs équipes. Dès que le/la premier(e) participant(e) rejoint son équipe, le/la suivant(e) de la même équipe peut commencer. Le jeu se termine dès qu'une équipe a réussi à marquer de ces dossards trois cônes sur une rangée. Si aucune équipe n'a réussi après avoir placé quatre dossards, les équipes peuvent déplacer un de leurs dossards vers un cône sans dossard. Les participant(e)s n'ont pas le droit de déplacer le dossard de l'équipe adverse.

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Était-il difficile de garder à l'esprit votre propre stratégie tout en gardant un œil sur celle de l'équipe adverse ?

Connexion

Pourquoi l'analyse critique face à une situation donnée est-elle une compétence importante ?

Application

À quel moment de votre vie professionnelle avez-vous besoin de cette analyse critique ?

Action

Quelles mesures pourriez-vous prendre pour améliorer votre analyse critique face à une situation ?

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 ?



ANALYSE CRITIQUE - PARTIE PRINCIPALE

BANANE, SINGE ET TIGRE

Un jeu de relais où les participant(e)s sont confronté(e)s à un problème qu'ils/elles devront analyser afin de trouver une solution.

OBJECTIF

Développer sa capacité à analyser un problème et à élaborer une solution en équipe.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

6 objets pour symboliser la banane (x2),
le singe (x2) et le tigre (x2)

8 cônes

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

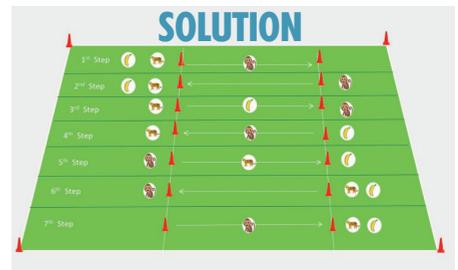
DURÉE

15-20 minutes

DÉROULEMENT

Aménagez la surface de jeu comme indiqué sur la photo ci-dessus de telle sorte à ce qu'il y ait un point de départ où les équipes vont commencer, une zone intermédiaire (15-20m de large) qui représente l'océan, et une zone d'arrivée qui représente l'île. Regroupez les participant(e)s en deux équipes. Chaque équipe devra attribuer les rôles suivants : Capitaine, Marin, Tigre, Singe et Banane. Il peut y avoir plusieurs marin(s) si certain(e)s participant(e)s n'ont pas de rôle.

L'animateur/trice réunit les participant(e)s et leur explique la tâche à accomplir : (1) Le/la capitaine et le(s) marin(s) doivent amener la banane, le singe et le tigre sur l'île en transportant les différent(e)s participant(e)s de l'autre côté. (2) À cause de la petite taille du bateau, le/la capitaine et le(s) marin(s) ne peuvent apporter qu'un seul élément à la fois. (3) Le/la capitaine et le(s) marin(s) ne peuvent pas laisser la banane seule avec le singe, car ce dernier la mangera, ou le tigre seul avec le singe, puisque le premier mangera le second.



ANALYSE CRITIQUE - RÉCUPÉRATION

NE SUIVEZ PAS VOTRE PASSE ⁶

Un jeu de passes pour récupérer. Les participant(e)s doivent penser à deux choses différentes simultanément.

OBJECTIF

Développer sa capacité d'anticipation tout en gardant plusieurs règles à l'esprit.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)

10 à 30 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

1-2 ballons

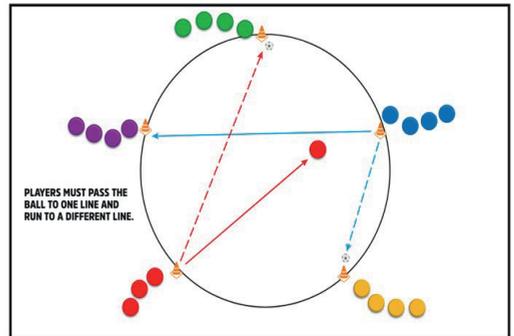
2 cônes

8-24 dossards (4 couleurs différentes)

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/trice place les cinq cônes en forme de pentagone comme sur l'image ci-dessus. Les participant(e)s sont regroupé(e)s en 5 équipes avec un nombre égal de participant(e)s derrière chaque cône. Ils/elles ont le droit à deux touches pour faire parvenir le ballon à quelqu'un qui se tient derrière l'un des cônes (une touche pour contrôler et une touche pour passer).

Après avoir passé le ballon, le/la passeur/euse doit courir pour se ranger dans une autre équipe. Par contre, les participant(e)s ne sont pas autorisé(e)s à courir vers la même équipe à laquelle ils/elles ont passé le ballon. Les équipes finiront par se mélanger au fur et à mesure que le jeu se poursuit.

Les participant(e)s doivent également garder à l'esprit qu'il doit y avoir des participant(e)s derrière chacun des cônes à tout moment. S'il y a un cône sans participant(e), le jeu est arrêté et les joueurs/euses doivent retourner aux cônes où ils/elles ont commencé.

L'animateur/trice peut ajouter un deuxième ballon au jeu pour le rendre plus difficile.

⁶ 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-employability-toolkit-eng.pdf)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Quelle stratégie a le mieux fonctionné pour que le jeu se poursuive ?

Connexion

À quel moment de la vie quotidienne est-il important de recourir à la capacité d'anticipation tout en gérant plusieurs choses à la fois ?

Application

Comment la capacité d'anticipation peut-elle améliorer la façon dont vous travaillez au sein d'une équipe ?

Action

Quelles mesures pourriez-vous prendre pour améliorer votre façon d'analyser un problème ou une situation par anticipation ?

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 FIABILITÉ ET LE SENS DES RESPONSABILITÉS

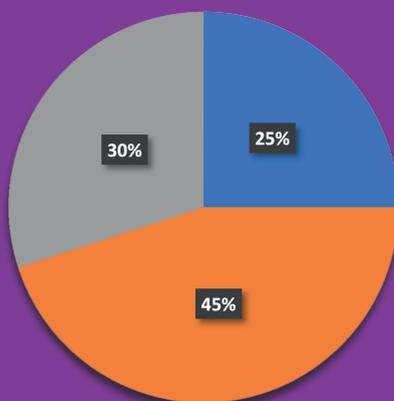


La fiabilité et le sens des responsabilités

Aperçu de la séance

- Échauffement - Le fiable
- Partie principale - Assumer ses responsabilités
- Récupération - Palmiers sous le vent

Articulation de la séance



FIABILITÉ ET SENS DES RESPONSABILITÉS - ÉCHAUFFEMENT

LE FIABLE ⁷

Un jeu d'échauffement où les participant(e)s travaillent en binômes pour se frayer un chemin entre les cônes alors que l'un/une des participant(e)s a les yeux bandés.

OBJECTIF

Développer la capacité à faire confiance et à être fiable.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 14 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

8 ballons

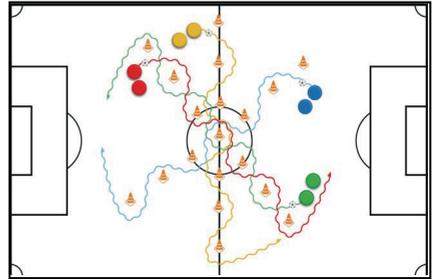
40 cônes

8 bandeaux

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

Les joueurs/joueuses sont organisé(e)s en paires. Chaque paire se met devant un des départs de parcours. Un(e) joueur/joueuse au sein de chaque paire se bande les yeux. Son/sa partenaire s'assure que sa vision est entièrement empêchée.

Le/la joueur/joueuse avec les yeux bandés doit parcourir les obstacles avec le ballon en touchant le moins de cônes possible. Le/la guide peut uniquement communiquer des consignes à son/sa partenaire de manière verbale (pas de gestes, de toucher).

Une fois que le/la premier(e) joueur/joueuse au sein de chaque paire réussit à parcourir les obstacles, les joueurs/joueuses changent de rôles. La personne qui était aveuglée est désormais en position de guide.

⁷ Cet exercice a été adapté à partir du manuel « Scoring for the future » de streetfootballworld.org: [Scoring for the Future_Employability Toolkit_ENG.pdf](http://streetfootballworld.org/Scoring_for_the_Future_Employability_Toolkit_ENG.pdf) (streetfootballworld.org)

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ? Comment vous êtes-vous senti en vous frayant un chemin entre les cônes avec les yeux bandés ? Qu'est-ce que cela vous a fait de guider votre binôme qui avait les yeux bandés ?

Connexion

Qu'avez-vous appris de ce jeu sur le fait d'être une personne fiable ?

Quel est l'effet de la fiabilité sur la confiance ?

Application

Pourquoi être une personne fiable est-ce une qualité importante dans la vie quotidienne ?

Action

Quelles mesures pourriez-vous prendre pour être plus fiable ?

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 ?



FIABILITÉ ET SENS DES RESPONSABILITÉS - PARTIE PRINCIPALE

ASSUMER SES RESPONSABILITÉS

Un jeu de relais où les participant(e)s nettoient l'environnement tout en essayant de se frayer un chemin à travers une épreuve d'obstacles

OBJECTIF

Développer son sens des responsabilités tout en travaillant vers un objectif commun.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

Bouteilles vides et sacs en plastique

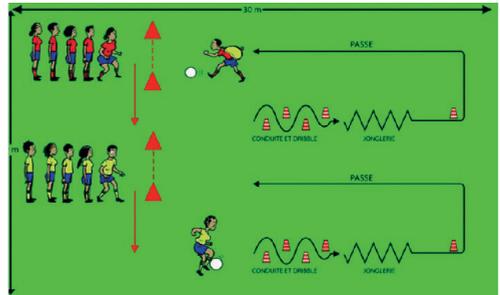
2 ballons

14-20 cônes

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

20-25 minutes



DÉROULEMENT

L'animateur/trice prépare le parcours d'obstacles pour la course de relais comme indiqué sur la photo ci-dessus. Les obstacles peuvent varier en fonction des équipements disponibles. L'animateur/trice peut également demander aux participant(e)s de participer à la création du parcours afin de les responsabiliser. Par exemple, l'animateur/trice peut demander aux participant(e)s de trouver dans les environs des ordures ni dangereuses ni toxiques qui pourront être utilisées à la création du parcours.

Les participant(e)s sont regroupé(e)s en deux équipes. Les équipes se rassemblent derrière l'un des cônes de départ. L'animateur/trice donne le signal et le/la premier/e participant(e) de chaque équipe se met à dribbler avec le ballon à travers les obstacles. Avant de retourner dans leurs équipes, les participant(e)s doivent ramasser une pièce d'ordure qui a été placée sur le parcours d'obstacles. Ensuite, les prochain(e)s participant(e)s peuvent commencer leur parcours. Si tous les membres d'une équipe parviennent à faire le parcours en ramenant une ordure, leur équipe est déclarée gagnante.

FIABILITÉ ET SENS DES RESPONSABILITÉS - RÉCUPÉRATION

PALMIERS SOUS LE VENT

Un jeu de récupération où les participant(e)s se balancent comme des palmiers sous le vent, soutenu(e)s par ceux/celles qui les entourent.

OBJECTIF

Développer un sentiment d'empathie et de responsabilité envers les autres.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

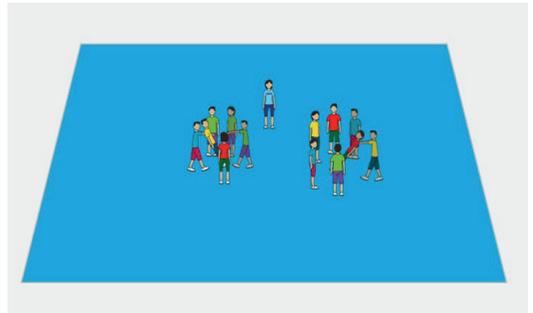
8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux

DURÉE

10-15 minutes



DÉROULEMENT

Les participant(e)s sont regroupé(e)s en petits groupes de 5 à 6. Chaque groupe forme un cercle fermé avec un(e) participant(e) au milieu. Le/la participant(e) au milieu agit comme s'il/elle était un palmier se balançant au gré du vent. Il/elle se laisse tomber en avant et en arrière, de gauche à droite. Il/elle peut fermer les yeux si elle/il se sent à l'aise pour augmenter la sensation d'être ballotté(e) par le vent.

Les autres participant(e)s du cercle rattrapent le/la participant(e) du milieu et le/la poussent doucement dans une autre direction. Ils/elles commencent par de légères poussées et, lorsqu'ils/elles acquièrent suffisamment de confiance, ils/elles peuvent donner des poussées de plus en plus fortes. Les participant(e)s du cercle doivent se tenir près du/de la participant(e) du milieu pour qu'il/elle ne tombe pas.

L'animateur/trice demande aux participant(e)s d'inverser les rôles afin que chacun(e) puisse se mettre dans la peau du palmier.

DISCUSSION ET RÉFLEXION

Réflexion

Comment s'est déroulé l'exercice ?

Qu'est-ce que ça fait d'être le palmier qui se balance au gré du vent ? Un(e) participant(e) a-t-il/elle été lâché(e) par un(e) autre ? Qu'avez-vous ressenti ?

Connexion

Comment créez-vous la confiance dans la vie quotidienne ?

Pourquoi le fait d'être une personne fiable est-il si important pour établir la confiance ?

Application

Pourquoi la confiance et la fiabilité sont-elles importantes au sein d'une équipe et dans un cadre professionnel ?

Action

Quelles mesures pourriez-vous prendre pour être un membre d'équipe fiable et digne de confiance ?

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 DES CONFLITS

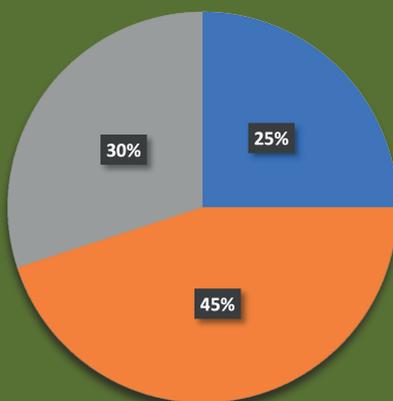


La résolution des conflits

Aperçu de la séance

- Échauffement - Toile d'araignée
- Partie principale - Les trésors
- Récupération - Tir à la corde

Articulation de la séance



RÉSOLUTION DES CONFLITS - ÉCHAUFFEMENT

TOILE D'ARAIGNÉE

Un jeu d'échauffement où les participant(e)s travaillent ensemble afin de faire passer tous les membres de l'équipe à travers la toile d'araignée sans la toucher.

OBJECTIF

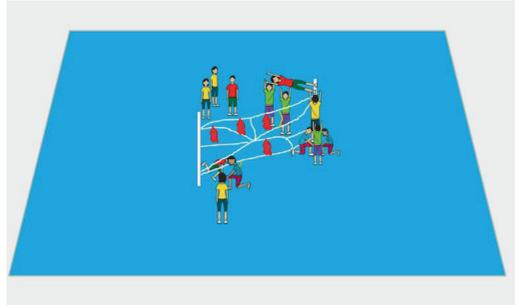
Développer sa capacité à travailler ensemble pour résoudre des problèmes.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

6 à 14 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

- 1 longue corde
- 3-5 cordes courtes
- 1 poteau de but
- 6-14 dossards
- 1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux



DURÉE

10-15 minutes

DÉROULEMENT

L'animateur/trice met en place la toile d'araignée entre les poteaux en utilisant la longue corde et plusieurs petites cordes. S'il n'y a pas de poteau de but, l'animateur/trice peut repérer deux arbres proches l'un de l'autre et y installer la toile. Assurez-vous que les trous sont suffisamment grands pour qu'une personne puisse y passer. Il doit y avoir autant de trous dans la toile que de participant(e)s.

Les participant(e)s doivent se frayer un chemin à travers la toile sans la toucher. Chaque participant(e) doit passer par un trou différent. Lorsqu'un/une participant(e) passe par un trou, l'animateur/trice doit le marquer avec un dossard. Les participant(e)s devront travailler en équipe pour aider les autres à passer à travers certains des trous les plus difficiles.

RÉSOLUTION DES CONFLITS - PARTIE PRINCIPALE

LES TRÉSORS ⁸

Un jeu où les participant(e)s travaillent avec leurs coéquipiers/coéquipières pour essayer de collecter le plus de trésors possibles avant que le temps ne soit écoulé.

OBJECTIF

Développer sa capacité à résoudre des conflits.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

8 à 24 joueurs/joueuses

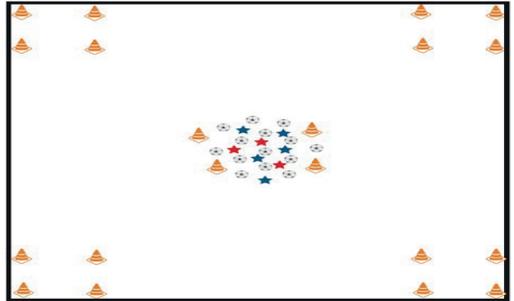
MATÉRIEL

15 ballons

30 cônes

20 chasubles de quatre couleurs

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux



DURÉE

20-25 minutes

DÉROULEMENT

Les joueurs/joueuses se regroupent en quatre équipes. Les quatre équipes se répartissent dans les quatre zones délimitées. Ce sont désormais leurs camps de base respectifs.

Au coup d'envoi, les joueurs/joueuses doivent récupérer « les trésors » qui se trouvent au milieu du terrain et les ramener, un par un, dans leurs camps de base respectifs.

Pendant la première phase du jeu, les quatre équipes s'affrontent sans imposition de règles. Lors de la deuxième phase du jeu, les quatre équipes proposent et discutent des règles afin d'améliorer le déroulement du jeu. Les joueurs/joueuses participent à une deuxième phase du jeu tout en suivant les règles établies ensemble.

⁸ 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)

RÉSOLUTION DES CONFLITS - RÉCUPÉRATION

TIR À LA CORDE

Un jeu de récupération où les participant(e)s travaillent en deux équipes qui tirent dans des sens opposés, chacune essayant de tirer l'autre de son côté.

OBJECTIF

Comprendre les dynamiques opposées d'un conflit.

NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S

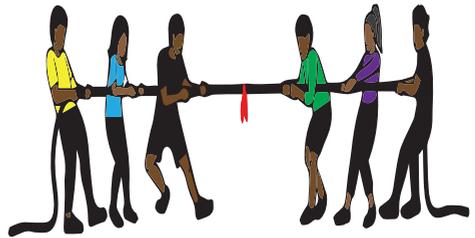
8 à 20 joueurs/joueuses

MATÉRIEL

1 corde avec un drapeau au milieu

2 cônes

1 terrain sûr/sécurisé sans objets dangereux



DURÉE

10-15 minutes

DÉROULEMENT

L'animateur/trice met en place le jeu en posant la corde sur le sol et en plaçant deux cônes aux deux extrémités de la corde. Le drapeau de la corde doit se trouver au milieu des deux cônes.

Les participant(e)s sont regroupé(e)s en deux équipes égales en nombre. Chaque équipe doit se placer à une extrémité de la corde et chaque membre de l'équipe doit toucher la corde. Les membres de l'équipe doivent veiller à ce qu'il y ait un peu d'espace entre eux.

L'animateur/trice explique que l'objectif du jeu est pour chaque équipe respective de tirer l'autre équipe de son côté du terrain. Si le drapeau au milieu de la corde atteint le cône d'une équipe, cette équipe a gagné 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 !