



PREVENTING BULLYING IN AND THROUGH FOOTBALL

PINBALL

Activité 1 – « Dis-moi en plus »

Description générale de l'activité

Cette activité a pour but d'informer les jeunes sur le harcèlement et ses conséquences. L'activité comporte deux volets : premièrement, les jeunes sont indirectement invités à partager leur perception du harcèlement en le représentant. Deuxièmement, ils pourront recueillir davantage d'informations à ce sujet, découvrant ainsi que le harcèlement implique différents acteurs (l'auteur du harcèlement, la victime, les spectateurs et les alliés), présente certaines caractéristiques (par exemple, un déséquilibre de pouvoir, se répète dans le temps, peut être basé sur les caractéristiques individuelles de la victime et/ou sur son appartenance à un certain groupe social...) et peut avoir des conséquences très dangereuses, non seulement pour la victime, mais aussi pour l'auteur du harcèlement et les spectateurs impliqués.

1



Project supported
by





Groupe d'âge : 10-14 ans

Proposer des informations sur le harcèlement	60 minutes
--	------------

ÉTAPE 1 – Si nous étions des acteurs

DURÉE : 20 minutes

Pour commencer la session de formation, l'entraîneur-e demandera à quelques joueurs/euses (5-6 joueurs/euses : un « harceleur », une victime et 3-4 spectateurs) de devenir des acteurs en jouant trois scénarios de harcèlement qui peuvent se produire au football : un groupe aura pour tâche de représenter un scénario de harcèlement pendant l'entraînement (isolement social : un enfant est exclu par ses pairs qui ne lui passent pas le ballon), un autre dans le vestiaire (intimidation verbale : un enfant est tourné en dérision) et le dernier pendant un match (intimidation physique : un enfant est poussé par un enfant plus grand que lui). L'entraîneur-e doit être disponible pour apporter son soutien et ses conseils pendant l'exercice et inciter le groupe à tester ses propositions, afin qu'il ne passe pas trop de temps à essayer de trouver le « jeu parfait ». En outre, l'entraîneur-e doit surveiller tous les scénarios, en veillant à ce que rien de vraiment dangereux ne se produise pour les enfants. Pour ce faire, certaines précautions doivent être observées :

- Dans les trois scénarios, les rôles doivent être inversés de manière à ce que différents enfants interprètent l'auteur du harcèlement / la victime ;
- Dans le second scénario, l'entraîneur-e doit veiller à ce que la victime soit jouée par un enfant qui ne risque pas d'être blessé par le jeu, en demandant éventuellement à l'avance



Project supported
by





: « Dans ce scénario, nous allons faire semblant que l'un d'entre vous est ridiculisé par une brute. Je veux qu'aucun d'entre vous ne se sente mal à l'aise lorsque nous faisons ces jeux. Le but est de vous montrer des choses afin que nous puissions en discuter et mieux les comprendre, et non d'embêter l'un d'entre vous. Qui est d'accord pour jouer la victime ? (si personne n'est d'accord, l'entraîneur-e peut demander d'autres volontaires).

- Dans le troisième scénario, l'entraîneur-e doit s'assurer que les joueuses et les joueurs comprennent que la poussée doit être feinte et que personne ne doit être blessé.

Pendant que les scénarios sont joués, tous les autres enfants sont invités à les regarder avec beaucoup d'attention et à essayer de remarquer les similitudes et les différences. Ensuite, au cours d'une discussion de 5 minutes, les joueuses et les joueurs devront discuter des similitudes et des différences entre les scénarios, par exemple « Il y a toujours eu quelqu'un qui a été maltraité, et il y a eu un auteur », ou « L'auteur du harcèlement était plus grand / plus fort, etc. », ainsi que « Dans un cas, un enfant a été exclu, dans un autre, on lui a crié dessus, et dans le dernier, on l'a poussé mais il s'agissait toujours de harcèlement ». L'entraîneur-e peut stimuler la discussion en posant les questions suivantes :

- Qui est exposé ?
- Qui dénonce ?
- Qui est/sont passif(s) ?

Les commentaires peuvent être notés divisé par thème par l'entraîneur-e [ACTEURS-CARACTÉRISTIQUES-CONSÉQUENCES] et conservés pour être utilisés lors de la deuxième étape de l'activité.

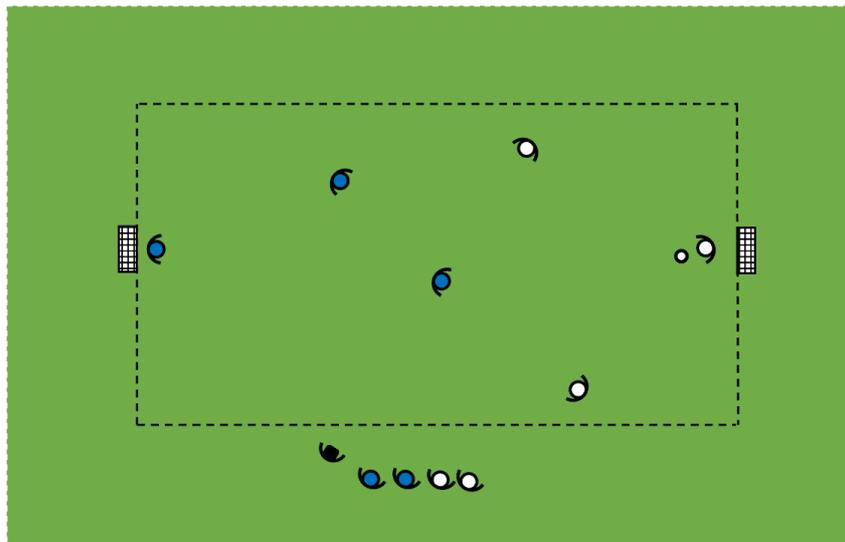


Project supported
by





L'activité est représentée graphiquement ci-dessous.



ÉTAPE 2 – Caractéristiques du harcèlement

DURÉE : 30 minutes

4

Dans ce jeu de 15 minutes, les joueuses et les joueurs seront divisés en trois groupes et devront relever trois défis pour obtenir un prix : ces défis (ainsi que le groupe assigné à chaque défi) peuvent être conçus par l'entraîneur-e en fonction de ce qu'il ou elle pense que chaque joueur/euse devrait améliorer davantage (par exemple, pour améliorer la rapidité de réaction, un défi pourrait consister à demander à un membre de l'équipe de frapper un ballon par derrière, le but étant de l'atteindre et de l'arrêter avant qu'il ne franchisse une ligne au moins quatre fois sur cinq essais). Chaque fois qu'un membre d'un groupe atteint son objectif, il peut recevoir son prix, une carte se rapportant à une certaine catégorie liée au harcèlement ([voir annexe 1.1 – 10-](#)



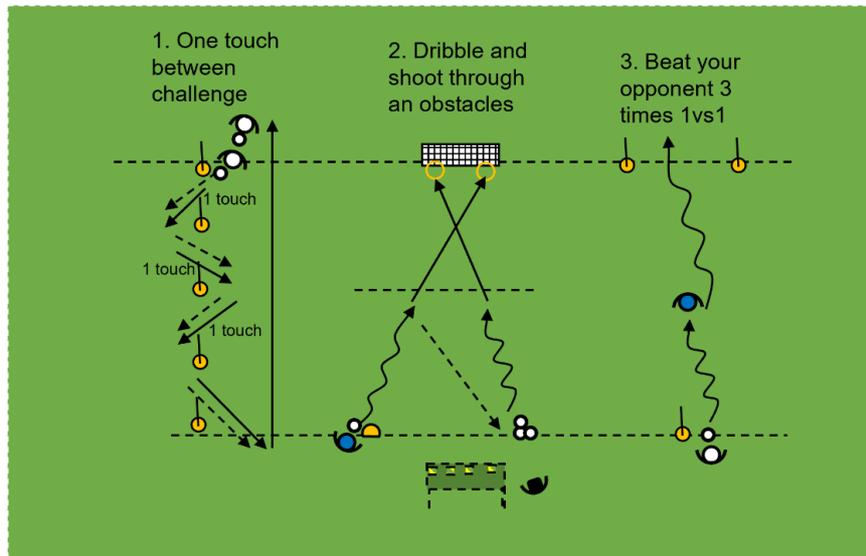
Project supported
by





14 ans), à savoir ACTEURS, CARACTÉRISTIQUES ou CONSÉQUENCES, qui l'aidera à en apprendre davantage sur le sujet.

Une représentation graphique des activités possibles est fournie ci-dessous.



À la fin de l'activité, toutes les cartes seront rassemblées et associées aux thèmes déjà soulevés par les joueuses et joueurs au cours de l'étape 1. L'entraîneur-e dirigera la discussion en posant les questions suivantes :

- Connaissez-vous toutes ces informations sur le harcèlement ?
- Qu'est-ce qui vous surprend le plus ?
- Pensez-vous avoir appris quelque chose de nouveau sur ce phénomène ?

L'entraîneur-e peut sensibiliser les jeunes à la gravité du problème en leur posant les questions suivantes :

- Avez-vous déjà entendu parler de la convention relative aux droits de l'enfant ?



Project supported
by





- Saviez-vous que la convention stipule que chaque enfant a le droit d'être protégé contre toutes sortes de violences, y compris le harcèlement ? Pourquoi pensez-vous que c'est le cas ?

Si les joueuses et les joueurs vont plus loin, voici quelques questions et réflexions plus stimulantes que tu peux proposer :

- Pensez-vous que le harcèlement est fréquent ou non ? En avez-vous été témoin ?
- Il est important de savoir que ce phénomène est plus fréquent que nous ne le pensons. Parfois, les gens ont des difficultés, même si nous ne le savons pas. C'est pourquoi il est important d'être bienveillant et respectueux avec les autres.

Addendum possible. *S'il reste du temps après cette activité, l'entraîneur-e peut proposer de rejouer le jeu de rôle avec une modification. Cette fois, le public peut remplacer n'importe lequel des spectateurs « passifs » de la scène. Les joueuses et les joueurs dans le public peuvent crier « stop » à tout moment et remplacer n'importe quel personnage passif. La scène se poursuit ensuite avec un nouvel acteur, qui tentera d'améliorer, d'éviter ou de modifier la situation pour en faire une meilleure expérience pour les personnes exposées.*

Enfin, l'entraîneur-e peut clore la conversation en disant quelque chose comme : « Nous abordons ce sujet parce que nous, en tant que club, pensons qu'il est très important de lutter contre le harcèlement, et nous voulons que vous compreniez ce phénomène et comment le combattre. Si certains d'entre vous sont choqués par ce sujet ou ont envie de parler à quelqu'un, vous pouvez venir me voir à tout moment. Si je n'ai pas les réponses pour vous à ce moment-



Project supported
by





là, j'essaierai de vous rediriger vers quelqu'un qui les a » [au préalable, chaque entraîneur-e doit chercher le contact d'une agence anti-harcèlement sur le territoire].

DEVOIR À LA MAISON

La semaine prochaine, avant de faire une blague, essayez de vous demander si elle ne risque pas de blesser la personne que vous avez en face de vous.

D'ENTRAÎNEUR-E À ENTRAÎNEUR-E : QUELQUES SUGGESTIONS PRATIQUES

Voici quelques suggestions pratiques d'entraîneur-e-s qui ont déjà mis en œuvre les activités au sein de leurs équipes.

1. À l'ÉTAPE 1, si le groupe est grand (30 joueurs/euses ou plus), le groupe devrait être divisé en plusieurs petits groupes qui peuvent jouer le jeu de rôle en parallèle.
2. Il est important de bien encadrer l'activité pour que les joueuses et les joueurs se sentent en sécurité pendant le jeu de rôle : Montre que tu es présent-e et sois entendu-e.
3. À l'ÉTAPE 2 tu peux adapter le matériel si l'impression et le découpage des cartes posent problème. Par exemple, tu peux utiliser des jetons à collecter pendant le jeu et n'imprimer qu'un seul jeu de cartes à « échanger » à la fin du jeu. De cette façon, tu pourras toujours discuter du matériel, mais tu n'auras pas à découper les cartes ou à les fabriquer.

7

Groupe d'âge : 15-18 ans

Proposer des informations sur le harcèlement

50 minutes

ÉTAPE 1 – Jeu de rôle sur le harcèlement

DURÉE : 20 minutes

L'entraîneur-e demandera à 4-5 joueuses ou joueurs de jouer un scénario de harcèlement au football pour leur équipe : le scénario doit mettre en scène un auteur du harcèlement, une victime et des spectateurs. En outre, il doit montrer comment tous les acteurs se sentent et se comportent APRÈS l'épisode de harcèlement. Ils auront 5 minutes pour le préparer et 5 minutes



Project supported
by





pour l'interpréter. Pendant ce temps, les autres joueuses ou joueurs devront répondre aux questions suivantes :

1. Quels sont les acteurs impliqués dans ce scénario ?
2. Qu'est-ce qui permet à l'auteur du harcèlement d'agir comme il le fait ?
3. Quelles sont les conséquences du harcèlement pour tous les acteurs concernés ?

Si les joueuses et les joueurs vont plus loin, voici quelques questions et réflexions plus stimulantes que tu peux proposer :

- Pensez-vous que le harcèlement est fréquent ou non ? En avez-vous été témoin ?
- Il est important de savoir que ce phénomène est plus fréquent que nous ne le pensons. Parfois, les gens ont des difficultés, même si nous ne le savons pas. C'est pourquoi il est important d'être bienveillant et respectueux avec les autres.

Une discussion de 10 minutes permettra ensuite aux participants de trouver les similitudes entre leurs réponses, qui seront ensuite consignées sur une affiche.

ÉTAPE 2 – Caractéristiques du harcèlement

DURÉE : 30 minutes

De la même manière, dans ce jeu de 20 minutes, les joueuses et les joueurs seront divisés en trois groupes et devront relever trois défis pour obtenir des prix. Les défis peuvent être conçus par l'entraîneur-e en fonction de ce qu'il ou elle pense que chaque joueur/euse devrait améliorer davantage : dans ce cas, le/la joueur/euse aura la possibilité de fixer son propre objectif (par exemple, effectuer 15 jongles « tour du monde »). Chaque fois qu'un membre d'un groupe atteint son objectif, il peut recevoir son prix, une carte se rapportant à une certaine catégorie



Project supported
by





liée au harcèlement (**voir annexe 1.1 – 15-18 ans**), à savoir ACTEURS, CARACTÉRISTIQUES ou CONSÉQUENCES, avec plus d'informations sur le sujet. Chaque joueur/euse peut avoir la possibilité de concourir plusieurs fois au cours des 20 minutes en relevant la barre de son défi (par exemple, 20 jongles « tour du monde »).

À la fin de l'activité, toutes les cartes seront rassemblées et associées aux réponses recueillies au cours de l'étape 1. L'entraîneur-e dirigera la discussion en posant les questions suivantes :

- Connaissez-vous toutes ces informations sur le harcèlement ? En avez-vous déjà été témoin ?
- Qu'est-ce qui est nouveau pour vous ? Qu'est-ce qui vous surprend le plus parmi toutes ces informations ?
- Comment vous sentez-vous après avoir appris tout cela ?

MATÉRIEL NÉCESSAIRE	
Groupe d'âge : 10-14 ans	Groupe d'âge : 15-18 ans
Annexe 1.1	Annexe 1.1
Marqueur	Marqueur
Enveloppes	Feuilles et stylos
Ballons de football	Enveloppes
Matériel nécessaire pour les défis	Ballons de football
	Matériel nécessaire pour les défis



Project supported by





Activité 2 – « Comment se sent-on ? »

Description générale de l'activité

Cette activité a pour but de favoriser la mise en perspective et l'empathie à l'égard des personnes qui subissent du harcèlement. En étant assignés au hasard à une certaine « étiquette », les joueuses et les joueurs feront l'expérience de ce que l'on ressent lorsqu'on joue soit avec des personnes qui incluent et soutiennent, soit avec des personnes qui harcèlent et offensent. Les deux côtés seront testés par chaque joueur/euse afin qu'il/elle puisse ressentir et comparer la différence entre être traité avec gentillesse ou être harcelé et maltraité. La discussion qui suivra permettra a) de comprendre ce que les gens ressentent lorsqu'ils sont victimes de harcèlement (par la violence verbale directe et/ou l'exclusion sociale), et b) de réfléchir à la manière dont notre comportement peut influencer le bien-être d'autrui.

10

Groupe d'âge : 10-14 ans

Favoriser l'empathie envers les victimes	50 minutes
--	------------

ÉTAPE 1 – Regardez mon front !

DURÉE : 30 minutes

Lors de ce match, qui sera un match de football normal de 10+10 minutes (avec une pause de 5 minutes), toutes les joueuses et joueurs porteront un bandeau frontal. Avant le début du match, chaque joueur/euse ira voir l'entraîneur-e, qui collera une étiquette adhésive sur son bandeau (**voir annexe 2.1**), indiquant une règle de conduite que les autres joueuses et joueurs devront



Project supported
by





adopter. Les étiquettes possibles sont les suivantes (la moitié d'entre elles sont des « étiquettes de harcèlement » et les autres des « étiquettes d'inclusion et de soutien ») :

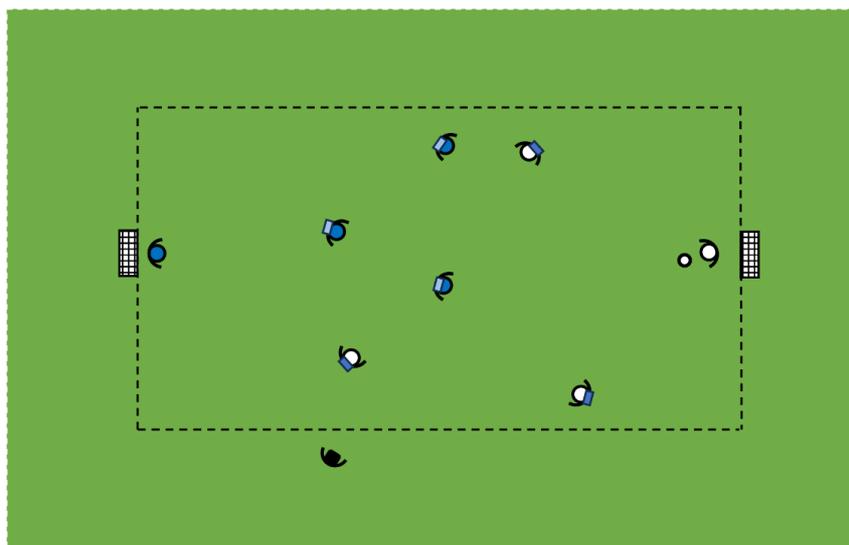
- Ne me passez jamais le ballon
- Passez-moi toujours le ballon le plus vite possible
- Faites des commentaires désagréables sur mon jeu
- Faites-moi beaucoup de compliments sur les efforts que je fais
- Si je fais une erreur, faites-moi me sentir pire
- Consolez-moi si je fais une erreur

Les joueuses et les joueurs disposeront d'un certain temps pour regarder les étiquettes des autres, et la règle sera de ne pas révéler l'étiquette de quelqu'un d'autre. Pendant le jeu, les joueuses et les joueurs devront agir envers un-e certain-e joueur/euse en fonction de son étiquette. Après la pause, les étiquettes seront changées et ceux qui avaient une étiquette de harcèlement recevront une étiquette d'inclusion et vice-versa. L'activité est représentée graphiquement ci-dessous.



Project supported
by





ÉTAPE 2 – Parlons des émotions

DURÉE : 20 minutes

12

Après avoir terminé le jeu, les jeunes joueront un jeu de 5 minutes avant d'entamer la discussion. L'objectif de ce jeu est de mettre en pratique des techniques visant à promouvoir une bonne atmosphère et de montrer les conséquences du sentiment d'invisibilité et de l'exclusion. Au cours du jeu, les joueuses et les joueurs endosseront différents rôles et essaieront ainsi de représenter à la fois l'invisibilité et la visibilité. Pour jouer :

- Divise le groupe en couples.
- L'un des membres du couple commence à parler (de n'importe quel sujet, par exemple les vacances d'été, le plat préféré, un bon livre, etc.) pendant une minute. Il est demandé à l'autre de se désintéresser pendant la minute où son partenaire parle.



Project supported
by



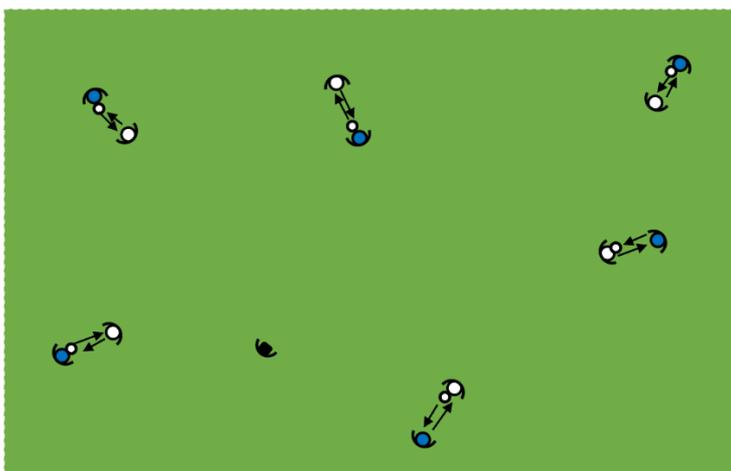


- Inverse les rôles. Celui qui a commencé à parler doit maintenant passer une minute à montrer son désintérêt.
- Répète (en parlant de la même chose) mais cette fois, le partenaire qui ne parle pas doit montrer qu'il est sincèrement intéressé.

L'entraîneur-e recueillera rapidement les premières réactions des joueuses et des joueurs :

- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez parlé à quelqu'un qui s'est montré désintéressé ? Que s'est-il passé pour vous, pour l'histoire ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez parlé à quelqu'un qui s'est montré intéressé ? Que s'est-il passé pour vous, pour l'histoire ?

L'activité est représentée graphiquement ci-dessous.



Les joueuses et les joueurs sont ensuite invités à faire le lien entre ce jeu rapide et le football et à discuter de leurs sentiments par rapport au harcèlement et à la gentillesse. L'entraîneur-e pourra recueillir leurs pensées et leurs opinions (sur une affiche, si souhaité).



Project supported
by





- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez été malmené ou que personne ne vous passait le ballon ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque tout le monde était gentil et vous soutenait ?
- Pensez-vous qu'il est important d'être gentil avec les autres ? Pourquoi ?
- Pouvez-vous donner des exemples précis de ce que vous pouvez faire ou dire pour montrer votre soutien ou votre gentillesse à un-e autre joueur/euse ?
- Selon la Convention relative aux droits de l'enfant, tous les jeunes ont le droit d'être ce qu'ils sont. Comment pensez-vous pouvoir faire la différence pour vos pairs en gardant cela à l'esprit ?

DEVOIR À LA MAISON

Pendant une semaine, prenez l'engagement d'adresser un mot gentil à une personne par jour et observez sa réaction.

14

D'ENTRAÎNEUR-E À ENTRAÎNEUR-E : QUELQUES SUGGESTIONS PRATIQUES

Voici quelques suggestions pratiques d'entraîneur-e-s qui ont déjà mis en œuvre les activités au sein de leurs équipes.

1. Si nécessaire, au lieu d'imprimer et de coller les étiquettes sur le front des joueuses et des joueurs, tu peux coller du ruban adhésif sur leur dos et inscrire leur « rôle » à l'aide d'un marqueur.
2. Les devoirs à la maison sont importants ! Ils aident les joueuses et les joueurs à se souvenir des informations entre les activités.

Groupe d'âge : 15-18 ans

Favoriser l'empathie envers les victimes

45 minutes



Project supported
by





Le jeu sera le même que pour les 10-14 ans. Cependant, les questions de discussion seront plus approfondies.

- Qu'avez-vous ressenti lorsque tout le monde était gentil et vous soutenait ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous étiez victime de harcèlement ou que personne ne vous passait le ballon ?
- Avez-vous déjà ressenti cela au football ? Avez-vous déjà ressenti cela en dehors du football ?
- Comment souhaiteriez-vous que les autres se comportent avec vous, au football et en dehors ?
- Que ressentez-vous lorsque vous voyez quelqu'un d'autre être victime de harcèlement ?
- Vous arrive-t-il de penser à ce que votre comportement peut faire ressentir aux gens ?
- Comment pensez-vous pouvoir faire la différence pour d'autres personnes ?

MATÉRIEL NÉCESSAIRE	
Groupe d'âge : 10-14 ans	Groupe d'âge : 15-18 ans
Ballons de football	Ballons de football
Bibs pour répartir les équipes	Bibs pour répartir les équipes
Buts	Buts
Sifflet	Sifflet
Bandeaux frontaux (un pour chaque joueur/euse)	Bandeaux frontaux (un pour chaque joueur/euse)
Annexe 2.1	Annexe 2.1



Project supported by





Marqueur	Marqueur
----------	----------

Activité 3 – « Construire un filet »

Description générale de l'activité

L'activité comprend deux jeux visant spécifiquement à renforcer la cohésion, les connaissances respectives et la confiance. Les joueuses et les joueurs seront stimulés pour affronter un circuit composé de courts exercices dont le résultat est basé sur la capacité à se connaître et à faire confiance au partenaire afin de surmonter les déficits individuels.

Groupe d'âge : 10-14 ans

Principe psychologique : travailler sur la cohésion de l'équipe	45 minutes
--	-------------------

ÉTAPE 1 – Nous connaissons-nous ?

DURÉE : 15 minutes

L'activité est destinée à permettre aux membres de l'équipe de mieux se connaître. Les joueuses et les joueurs se placent en cercle et se font des passes à un rythme de plus en plus rapide (les temps sont déterminés par l'entraîneur-e, qui peut décider de rendre l'activité plus ou moins difficile). Cependant, avant de passer au partenaire suivant, chaque joueur/euse devra partager une information sur lui/elle-même que beaucoup ne connaissent pas (par exemple, « Je voudrais être vétérinaire, et j'ai deux golden retrievers que j'aime beaucoup »). La joueuse ou le joueur peut alors choisir de passer la balle à un partenaire qui en sait moins que les autres, afin d'apprendre quelque chose sur lui. L'activité peut également être réalisée en 2 ou 3 cercles plus



Project supported
by



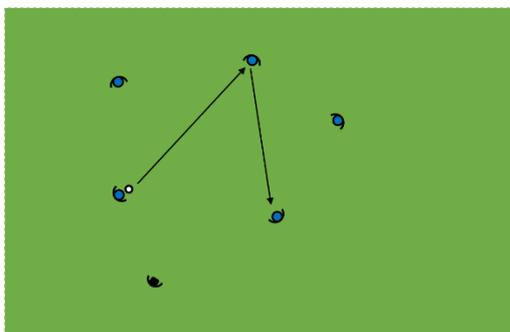


petits, en veillant à remanier les groupes plusieurs fois afin que chacun apprenne quelque chose sur les autres. Si les joueuses et les joueurs ont des difficultés à formuler des affirmations sur eux-mêmes, l'entraîneur-e peut leur proposer des sujets, tels que :

- La nourriture que vous détestiez quand vous étiez petit ?
- Quelque chose à propos de votre animal de compagnie ou de l'animal que vous aimeriez avoir ?
- Votre matière scolaire préférée et pourquoi ?
- Quand vous ne jouez pas au football, quel est votre passe-temps favori ?

Dans tous les cas, un bon conseil pourrait être de commencer à passer la balle aux membres de l'équipe les plus bavards, afin qu'ils fassent participer les autres.

L'activité est représentée graphiquement ci-dessous.



ÉTAPE 2 – Je te comprends

DURÉE : 15 minutes

Ce deuxième jeu vise à renforcer la cohésion par la confiance mutuelle. Les activités seront toutes réalisées en binômes qui peuvent être tirés au sort ou choisis par l'entraîneur-e. Les



Project supported
by





critères peuvent être les suivants 1) des athlètes qui devraient apprendre à mieux travailler ensemble sur le terrain ; 2) des athlètes qui ne se connaissent pas très bien (si l'entraîneur-e le sait), ou 3) simplement des noms tirés au sort. Dans tous les cas, le jumelage entre meilleurs amis doit être évité car le but de l'activité est d'apprendre à mieux connaître et à faire confiance aux coéquipiers/ières que l'on connaît moins. L'entraîneur-e préparera trois stations sur le terrain où chaque paire restera pendant 5 minutes pour effectuer les exercices. Après le coup de sifflet de l'entraîneur-e, tous les binômes passeront au poste suivant dans le sens des aiguilles d'une montre :

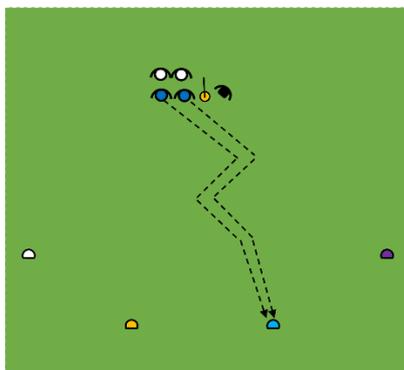
- **La course** : devant chaque binôme se trouve une rangée de cônes colorés. L'entraîneur-e décide de la couleur et la joueuse ou le joueur aux yeux bandés doit se laisser guider uniquement par la voix de son/sa partenaire pour atteindre l'objet.
- **Liens** : Les membres d'un binôme sont attachés ensemble (poignet et cheville) et doivent travailler ensemble pour collecter le plus grand nombre d'objets (par exemple, des cônes ou des ballons de football) dispersés sur le terrain.
- **Tu me complètes** : l'un aura les yeux bandés, tandis que l'autre devra se déplacer en sautant sur une jambe. Le/la deuxième joueur/euse doit toujours garder les deux mains attachées au corps du premier : si même une seule se détache, le binôme doit recommencer. Si le/la deuxième joueur/euse touche le sol avec ses deux jambes, le binôme doit recommencer. L'objectif sera d'atteindre un but marqué à travers un parcours simple.

L'activité est représentée graphiquement ci-dessous.

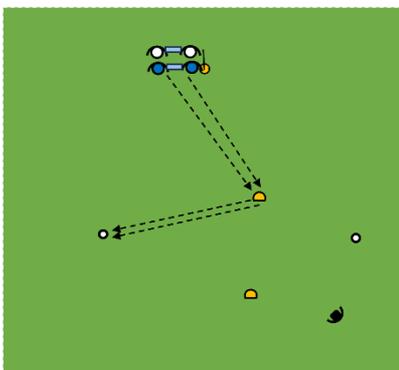




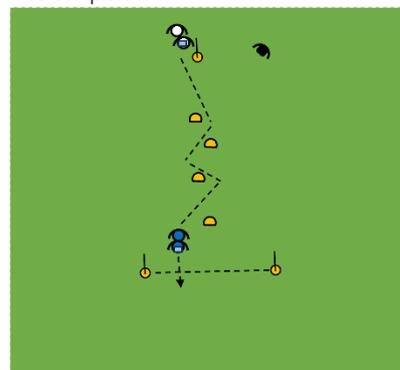
The race



Ties



You complete me



ÉTAPE 3 – Discussion

DURÉE : 15 minutes

À la fin de l'activité, il y aura une discussion animée par l'entraîneur-e. Pour encourager la discussion, l'entraîneur-e posera aux joueurs/euses une série de questions, telles que :

- Avez-vous appris quelque chose de nouveau sur vos coéquipiers/ières ?
- Comment vous êtes-vous sentis pendant la deuxième activité ? A-t-il été facile de travailler ensemble ? Où avez-vous rencontré des difficultés ?
- À votre avis, quel était l'objectif de ces exercices ?

Une fois encore, l'entraîneur-e peut commenter la discussion en se référant à l'article 31 de la Convention relative aux droits de l'enfant (repos, jeu, culture, arts), par exemple : « La Convention relative aux droits de l'enfant stipule que chaque enfant a le droit d'avoir un temps de loisir significatif, ce qui inclut également le droit de participer à des sports, quelles que soient



Project supported
by





les ambitions que l'on peut avoir ou l'expérience que l'on a eue. N'est-il pas important de s'entraider pour garantir ce droit ? ».

Si les joueuses et les joueurs approfondissent la discussion, tu peux les soutenir en tenant compte des éléments suivants :

- La vie est un peu comme un match de football : nous donnons le meilleur de nous-mêmes lorsque nous nous faisons confiance et que nous travaillons ensemble à la réalisation d'un objectif commun. L'objectif de ces exercices était de vous permettre de mieux vous connaître, afin que vous appreniez que vous pouvez compter sur vos coéquipiers/ières, à l'intérieur comme à l'extérieur du terrain de football.

DEVOIR À LA MAISON

La semaine prochaine, essayez d'apprendre quelque chose de nouveau sur un-e camarade que vous connaissez pas très bien, et dites-lui quelque chose sur vous : c'est le premier pas vers une nouvelle amitié !

20

D'ENTRAÎNEUR-E À ENTRAÎNEUR-E : QUELQUES SUGGESTIONS PRATIQUES

Voici quelques suggestions pratiques d'entraîneur-e-s qui ont déjà mis en œuvre les activités au sein de leurs équipes.

- 1. La confiance, en particulier dans les équipes nouvellement formées, n'est pas un sujet facile. Dans les jeux, il est important que les « plus braves » commencent. Si aucune personne ne se sent à l'aise pour le faire, l'entraîneur-e peut servir d'exemple.**
- 2. Tu n'as pas nécessairement besoin d'utiliser des bandeaux si tu n'en as pas. Tu peux couvrir les yeux des joueuses et des joueurs en utilisant des bavoires, des chapeaux ou même un tissu. Pour attacher les joueuses et les joueurs ensemble, tu peux simplement attacher leurs lacets ensemble.**
- 3. Imprime et utilise les questions préparées pour enrichir la discussion (ou garde-les à portée de main sur ton téléphone portable) : il est plus facile d'approfondir les sujets en disposant d'un guide.**



Project supported
by





Groupe d'âge : 15-18 ans

Travailler sur la cohésion de l'équipe	60 minutes
--	------------

L'activité est la même que celle décrite ci-dessus. Cependant, à l'ÉTAPE 1, une activité plus stimulante que les simples passes doit être proposée pour impliquer les joueuses et les joueurs (par exemple, après la passe, il faut maintenant faire quelques dribbles/jongles). Les sujets suggérés sont les suivants :

- Que voulez-vous faire après le lycée et pourquoi ?
- Une personne célèbre qui vous inspire et pourquoi ?
- Votre film préféré et pourquoi ?
- Quand vous ne jouez pas au football, quel est votre passe-temps favori ?

21

En outre, la discussion finale sera plus approfondie. Les questions peuvent être les suivantes :

- Lors de la première activité, avez-vous appris quelque chose de nouveau sur vos coéquipiers/ières ? Selon vous, dans quelle mesure est-il important d'apprendre à se connaître au sein d'une équipe ? Pourquoi ?
- Dans la deuxième activité, comment avez-vous trouvé le travail en binôme ? Quelles ont été les principales difficultés ? Pourquoi pensez-vous que nous avons fait cet exercice ?
- Selon vous, quelle est l'importance de la cohésion et de la confiance dans une équipe ?



Project supported
by





- Vous sentez-vous totalement unis en tant qu'équipe ? Sur quels aspects pourriez-vous vous améliorer et comment ?

Si les joueuses et les joueurs approfondissent la discussion, tu peux les soutenir en tenant compte des éléments suivants :

- La vie est un peu comme un match de football : nous donnons le meilleur de nous-mêmes lorsque nous nous faisons confiance et que nous travaillons ensemble à la réalisation d'un objectif commun. L'objectif de ces exercices était de vous permettre de mieux vous connaître, afin que vous appreniez que vous pouvez compter sur vos coéquipiers/ières, à l'intérieur comme à l'extérieur du terrain de football.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE	
Groupe d'âge : 10-14 ans	Groupe d'âge : 15-18 ans
Ballons de football	Ballons de football
Cônes de différentes couleurs	Cônes de différentes couleurs
Cordes pour attacher les chevilles et les poignets ensemble	Cordes pour attacher les chevilles et les poignets ensemble
Bandeaux pour les yeux	Bandeaux pour les yeux
Matériel pour concevoir un parcours simple	Matériel pour concevoir un parcours simple

Activité 4 – « Nous avançons ensemble »

Description générale de l'activité

Les joueuses et les joueurs sont répartis au hasard en deux équipes et participent à deux courtes activités ayant pour dénominateur commun « la coopération et la cohésion ». Le débriefing aura





pour but de déclencher une discussion sur le fait que la collaboration au sein d'une équipe est essentielle pour atteindre les objectifs et qu'une équipe cohésive obtient les meilleurs résultats.

Groupe d'âge : 10-14 ans

Principe psychologique : **travailler sur la cohésion de l'équipe**

45 minutes

ÉTAPE 1 – La coopération est la clé du succès

DURÉE : 20 minutes

L'entraîneur-e prépare deux pistes identiques adjacentes : chaque piste comprendra un slalom, un obstacle à franchir et un but à marquer. Pendant l'explication, l'entraîneur-e pourra montrer comment le parcours doit être réalisé avec l'aide d'un athlète. Le jeu consistera en 3 manches de 5 minutes, pour que tous les membres de chaque équipe terminent le parcours. Le jeu se terminera lorsque tous les membres d'une équipe auront terminé les tâches, et l'équipe la plus rapide sera donc la gagnante. L'entraîneur-e comptabilisera les vainqueurs de chaque tour. L'équipe qui marque au moins 2 points sera la gagnante. L'équipe 1 travaillera en « mode coopératif », tandis que l'équipe 2 travaillera en « mode individualiste ».

- **Mode coopératif.** Trois joueuses ou joueurs à la fois effectueront toutes les activités en entrant sur le terrain en même temps – ils pourront se passer la balle une fois qu'ils auront terminé leur partie du parcours : dans ce sens, l'un effectuera le slalom, le deuxième franchira l'obstacle et le troisième marquera le but. Ensuite, les joueuses et les joueurs tournent. Le même schéma de jeu est appliqué jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe aient réalisé l'activité.



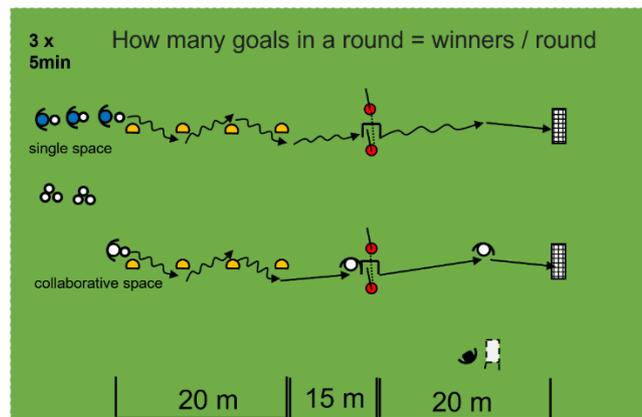
Project supported
by





- **Mode individualiste.** Une joueuse ou un joueur à la fois entre sur le terrain et accomplit toutes les activités individuellement, et c'est seulement à ce moment-là que le/la deuxième coéquipier/ière entre sur la piste. Le même schéma de jeu est appliqué jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe aient réalisé l'activité.

Le jeu est représenté graphiquement ci-dessous.



ÉTAPE 2 – Partager quand cela compte

DURÉE : 10 minutes

Les équipes participent à un match de football de 10 minutes, avec une règle supplémentaire simple : le score de chaque but dépend du nombre de joueurs/euses différent-e-s de la même équipe qui ont « touché » le ballon avant de marquer. Par conséquent, si 4 joueurs/euses différent-e-s ont touché le ballon avant de marquer, ce but rapportera 4 points à l'équipe au lieu d'un seul. Mais pas seulement : les points seront doublés si toutes les joueuses et tous les joueurs



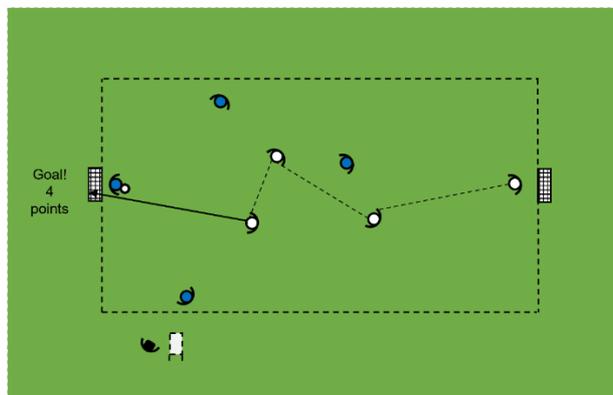
Project supported
by





de l'équipe ont touché le ballon. L'entraîneur-e peut utiliser un tableau pour noter les points.

L'activité est représentée graphiquement ci-dessous.



ÉTAPE 3 – Discussion

DURÉE : 10 minutes

À la fin de l'activité, il y aura une discussion animée par l'entraîneur-e. Pour encourager la discussion, l'entraîneur-e posera aux joueuses et aux joueurs une série de questions, telles que :

- Comment cela s'est passé ? Avez-vous apprécié les activités ?
- Dans le jeu 1, comment vous êtes-vous senti en mode individuel ? Et dans le mode coopératif ? Avez-vous constaté des différences ?
- Dans le jeu 2, qu'est-ce qui a changé par rapport à d'habitude ? Pourquoi pensez-vous avoir joué de cette façon ?
- Essayez de trouver un mot pour désigner les activités (quelque chose comme « collaboration », « ensemble », etc.).



Project supported
by





DEVOIR À LA MAISON

Au cours de la semaine prochaine, saisissez au moins une occasion d'aider quelqu'un : il peut s'agir de votre père qui fait les courses ou d'un-e camarade de classe qui fait ses devoirs. Essayez le pouvoir de la collaboration !

D'ENTRAÎNEUR-E À ENTRAÎNEUR-E : QUELQUES SUGGESTIONS PRATIQUES

Voici une suggestion d'entraîneur-e-s qui ont déjà mis en œuvre les activités au sein de leurs équipes.

- **Il peut être utile de discuter brièvement avec les joueuses et les joueurs pendant les exercices et de leur poser les questions pendant les jeux. Les 10 dernières minutes pour la discussion après les exercices peuvent être supprimées.**

Groupe d'âge : 15-18 ans

Travailler sur la cohésion de l'équipe	60 minutes
--	-------------------

26

L'activité est la même que celle décrite ci-dessus. Cependant, le parcours devrait être plus difficile en fonction des compétences footballistiques plus développées des participants plus âgés. De plus, chacune des trois parties de la formation durera 20 minutes. La discussion finale sera plus approfondie, basée sur les compétences dialectiques supérieures des adolescents. Les questions peuvent être les suivantes :

- Comment cela s'est-il passé ?
- Dans le jeu 1, comment vous êtes-vous senti en mode individuel et en mode coopératif ? Avez-vous constaté des différences ? Pourquoi, à votre avis ?



Project supported
by





- Qu'en est-il du deuxième match ? Comment vous êtes-vous organisés ? Êtes-vous satisfaits de la manière dont vous avez mené l'activité ? Quel est le message clé de cette activité ?
- Pourquoi pensez-vous que nous avons fait ces activités ? Quel est leur point commun ? Quel est le message à retenir ? Essayez de trouver un mot pour qualifier cet entraînement (quelque chose comme « collaboration », « ensemble », etc.).
- Pensez-vous que cette valeur de cohésion est également importante dans la vie de tous les jours ? Pourquoi ?

MATÉRIEL NÉCESSAIRE	
Groupe d'âge : 10-14 ans	Groupe d'âge : 15-18 ans
Ballons de football	Ballons de football
Bibs pour répartir les équipes	Bibs pour répartir les équipes
Cônes pour le slalom	Cônes pour le slalom
Obstacle	Obstacle
Buts	Buts
Sifflet	Sifflet
Marqueur	Marqueur

Activité 5 – « Voici qui nous sommes... »

Description générale de l'activité





Les joueuses et les joueurs seront encouragés à se décrire en sélectionnant des images et en expliquant pourquoi ils aiment le football et faire partie de l'équipe. L'objectif est de souligner l'importance de l'équipe pour les membres et de mettre en évidence les valeurs communes.

Groupe d'âge : 10-14 ans

Travailler sur l'identité de l'équipe	60 minutes
---------------------------------------	------------

ÉTAPE 1 – Qui es-tu ?

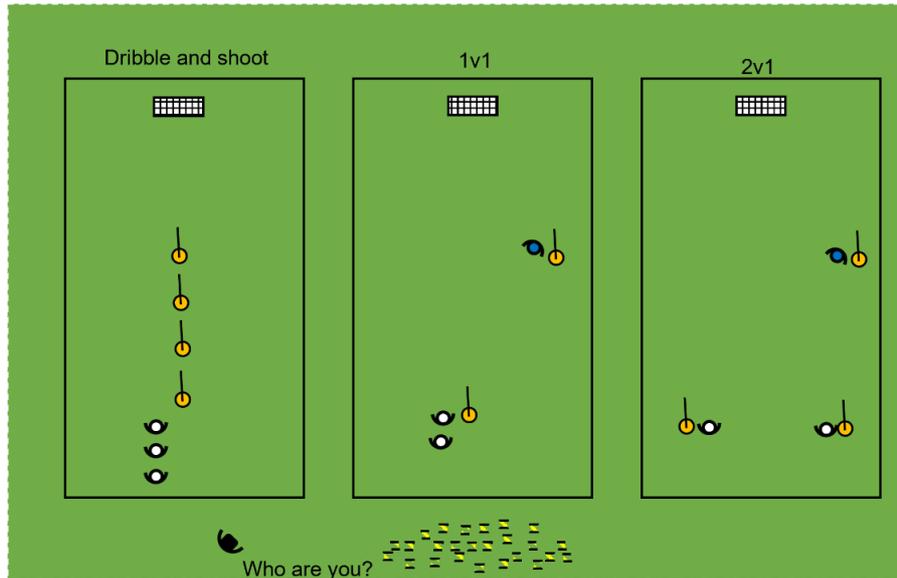
DURÉE : 30 minutes

Un circuit de trois exercices différents et adaptés à l'âge des joueuses et des joueurs sera élaboré par l'entraîneur-e (5 minutes par exercice). A la fin de chaque exercice, les joueuses et les joueurs pourront choisir une image parmi celles mises à disposition dans une boîte placée devant l'espace du circuit. La question à laquelle les joueuses et les joueurs devront répondre est la suivante : « Qui êtes-vous ? Imaginez que vous vous présentiez à quelqu'un qui ne vous a jamais vu. Choisissez trois images qui, selon vous, décrivent le mieux qui vous êtes ».

Les images seront divisées en quatre catégories (football individuel – football collectif – autre individuel – autre collectif) (**voir annexe 5.1 – 10-14 ans**). Lorsque le circuit sera terminé, chaque joueur/euse disposera d'une minute pour montrer ses images (s'il/elle le souhaite) et expliquer pourquoi il/elle les a choisies comme étant les plus significatives. Quelques minutes seront consacrées à souligner que la plupart des joueuses et des joueurs ont probablement choisi les images liées au football, pour montrer l'importance de ce sport dans leur vie.

Une représentation graphique d'un circuit possible est présentée ci-dessous.





ÉTAPE 2 - Qui sommes-nous ?

DURÉE : 20 minutes

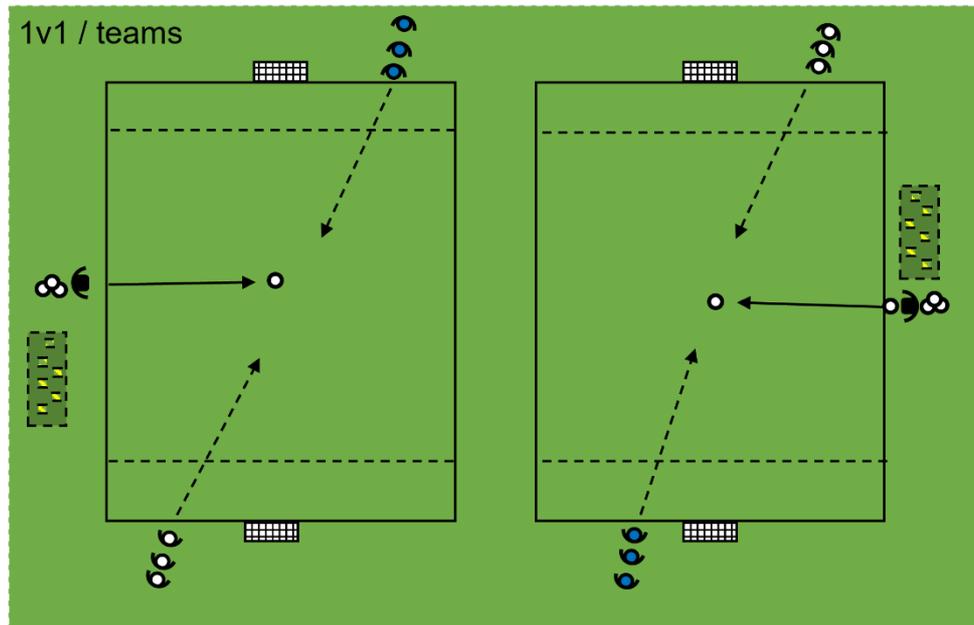
29

Dans le second jeu, les joueuses et les joueurs seront invités à réfléchir à leur équipe et à ce que signifie pour eux le fait d'en faire partie. Deux équipes seront constituées et deux petits terrains de jeu, adaptés à la tranche d'âge, seront créés pour réduire le temps d'attente. Les équipes A et B seront réparties sur les deux terrains et joueront le même jeu. Le/La joueur/euse A commencera d'un côté du terrain et le/la joueur/euse B de l'autre. Ils/Elles s'affronteront dans une compétition 1vs1. Le gagnant (c'est-à-dire le premier à marquer un but contre son adversaire) aura la possibilité de choisir dans une boîte remplie d'étiquettes ([voir annexe 5.2](#)) celle qui, à son avis, répond le mieux à la question : « Qu'est-ce que cela signifie pour toi d'être membre de cette équipe ? »



Project supported
by





ÉTAPE 3 – Discussion

30

DURÉE : 20 minutes

A la fin, toutes les étiquettes seront rassemblées. Elles seront lues à haute voix par l'entraîneur-e et les étiquettes les plus fréquentes seront mises en évidence à l'aide d'une affiche, si cela s'avère utile. Une discussion de 15 minutes sera menée par l'entraîneur-e pour souligner l'importance de l'équipe et de l'appartenance au club pour chacun, à partir d'étiquettes telles que « Fierté », « Amitié », etc. Des questions peuvent être posées, comme par exemple :

- Qui veut expliquer quel(s) étiquette(s) vous choisissez et pourquoi ?
- Que signifie pour vous le fait de faire partie de cette équipe ? Est-ce important pour vous ?

Tu peux encourager et résumer la conversation par quelques réflexions, telles que :





- Une équipe ressemble beaucoup à une famille : nous nous soucions les uns des autres et nous unissons nos efforts pour atteindre un objectif commun : c'est pourquoi nous (moi y compris !) considérons qu'il est si important de faire partie de cette équipe, et nous en tirons des sentiments de fierté et d'amitié. Les membres des familles et des équipes se serrent les coudes et s'entraident, même dans les moments difficiles.

DEVOIR À LA MAISON

Au cours de la semaine prochaine, essayez de rendre service à votre équipe. Vous pouvez le faire de différentes manières : en aidant votre entraîneur-e à ranger le matériel après l'entraînement, en aidant un-e coéquipier/ière à acquérir une nouvelle compétence, en vous portant volontaire pour aider à organiser les matchs des plus jeunes, etc. C'est à vous de décider !

D'ENTRAÎNEUR-E À ENTRAÎNEUR-E : QUELQUES SUGGESTIONS PRATIQUES

Voici une suggestion d'entraîneur-e-s qui ont déjà mis en œuvre les activités au sein de leurs équipes.

- **Les images sont nécessaires pour obtenir un bon résultat dans cette activité. Avant la mise en œuvre de l'activité, prévois du temps pour imprimer et découper les images disponibles dans le modèle, ou pour créer tes propres images.**

Groupe d'âge : 15-18 ans

Travailler sur l'identité de l'équipe	45 minutes
---------------------------------------	-------------------

L'activité est similaire à celle décrite ci-dessus. Bien entendu, dans l'activité 1 (**voir annexe 5.1 – 15-18 ans**), le circuit doit être adapté aux compétences footballistiques des joueuses et des joueurs plus âgés. De plus, lors de l'activité 2, au lieu de choisir parmi des étiquettes, les athlètes



Project supported
by





seront invités à écrire sur des post-it ce que signifie pour eux le fait de faire partie de leur club. Au cours de la phase de discussion, les post-it seront lus et collés sur le carton, regroupés selon le thème principal. Les questions de départ pour la discussion peuvent être les suivantes :

- Qui veut partager ce qu'il a écrit et pourquoi ?
- Que signifie pour vous le fait de faire partie de cette équipe ?
- Diriez-vous que votre appartenance à cette équipe constitue une part importante de votre personnalité ? En êtes-vous fier ?
- L'opinion de vos coéquipiers/ières est-elle importante pour vous ? Leur faites-vous confiance ? Les admirez-vous ? Pensez-vous partager les mêmes valeurs ?

Tu peux encourager et résumer la conversation par quelques réflexions, telles que :

- Une équipe ressemble beaucoup à une famille : nous nous soucions les uns des autres et nous unissons nos efforts pour atteindre un objectif commun : c'est pourquoi nous (moi y compris !) considérons qu'il est si important de faire partie de cette équipe, et nous en tirons des sentiments de fierté et d'amitié. Les membres des familles et des équipes se serrent les coudes et s'entraident, même dans les moments difficiles.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE	
Groupe d'âge : 10-14 ans	Groupe d'âge : 15-18 ans
Ballons de football	Ballons de football
Matériau pour le circuit	Matériau pour le circuit
Bibs pour répartir les équipes	Bibs pour répartir les équipes
Buts	Buts



Project supported
 by





Sifflet	Sifflet
Annexe 5.1	Annexe 5.1
Annexe 5.2	
4 cases pour placer les images/étiquettes	3 cases pour placer les images
Affiche	Post-it
Marqueur	3 ou 4 stylos/marqueurs pour les joueurs/euses
	Affiche
	Marqueur

Activité 6 – « ...Et voici comment nous le faisons ! »

Description générale de l'activité

Cette activité est essentielle pour commencer à définir les règles de l'équipe en matière de lutte contre le harcèlement. Le premier jeu permettra aux joueuses et aux joueurs de comprendre que les auteurs du harcèlement agissent impunément en raison d'une norme générale d'indifférence et de peur. Cependant, si de nombreuses personnes contrecarrent cette norme et en créent de nouvelles, les auteurs du harcèlement deviennent impuissants. Dans un deuxième temps, les jeunes définiront leurs propres normes anti-harcèlement.

Groupe d'âge : 10-14 ans

Créer des normes sociales contre le harcèlement	60 minutes
---	------------

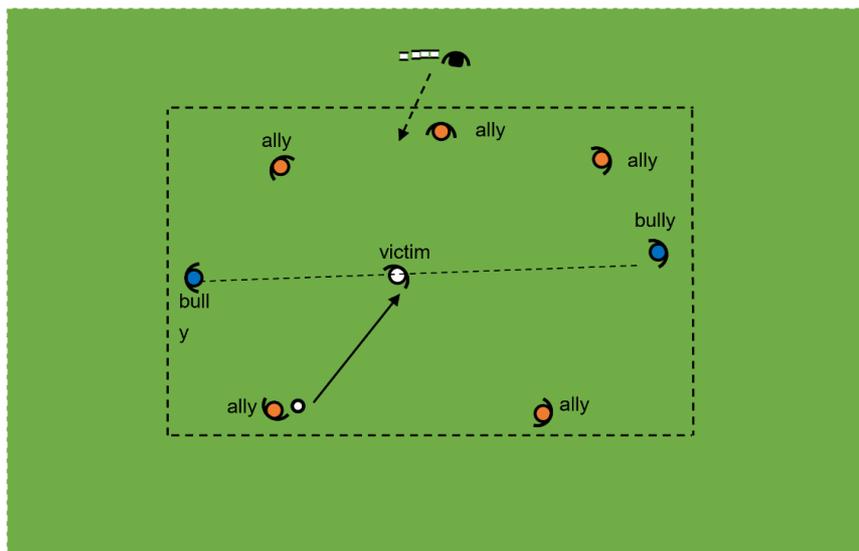
ÉTAPE 1 – Le groupe établit les règles, le groupe peut les modifier

DURÉE : 30 minutes





Le jeu commencera avec le jeu commun « Rondo », qui sera une représentation du phénomène du harcèlement en tant que phénomène de groupe. Une joueuse ou un joueur sera la victime, deux autres – sur les côtés opposés du terrain/cercle – seront les auteurs du harcèlement, et tous les autres seront les spectateurs. Le jeu commencera avec la victime seule, essayant impuissante de récupérer la balle. Après quelques minutes, l'entraîneur-e donnera un coup de sifflet, demandant à un spectateur de devenir un « allié » et d'aider la victime. Après quelques autres minutes, l'entraîneur-e sifflera à nouveau, et trois autres spectateurs deviendront des alliés. Enfin, l'entraîneur-e sifflera une nouvelle fois, et les alliés deviendront la majorité. À ce moment-là, les auteurs du harcèlement ne pourront plus exclure la victime (voir ci-dessous pour une représentation graphique).



Une discussion de dix minutes soulignera cet aspect à l'aide de questions incitatives :

- Que s'est-il passé pendant le match ?



Project supported
by





- Les auteurs du harcèlement ont-ils pu harceler la victime lorsque les alliés étaient nombreux ?
- Que pourriez-vous faire ou dire pour être l'allié de la personne qui a été exposée à une forme d'harcèlement ? [Exemples pour l'entraîneur-e si rien n'est dit : « Si vous vous sentez mal à l'aise, vous pouvez dire à voix haute que ce n'est pas acceptable » ; « Vous pouvez demander à la victime si elle veut se joindre à vous et vous éloigner de la situation » ; « Si vous ne vous sentez pas à l'aise pour intervenir, vous pouvez aussi aller chercher de l'aide auprès de votre entraîneur-e ou d'un autre adulte »].
- « Les spectateurs sont passés du statut de partisans de l'intimidation à celui d'alliés de la victime. Cela signifie qu'un groupe peut modifier ses règles pour que tout le monde se sente inclus et, lorsque cela se produit, les auteurs du harcèlement n'ont pas d'autre choix que d'arrêter d'intimider. Devrions-nous essayer de créer nos nouvelles règles ? »

Il est important de souligner ici que le pouvoir de l'auteur du harcèlement repose sur l'approbation silencieuse des spectateurs. Dès que les spectateurs prennent la défense de la ou des victimes, l'auteur du harcèlement ne peut plus l'être.

ÉTAPE 2 – Nous avons de nouvelles règles !

DURÉE : 30 minutes

Un jeu sera conçu pour lutter contre le harcèlement en élaborant des règles d'inclusion afin de poursuivre conjointement l'objectif, qui est d'instaurer une bonne atmosphère dans l'équipe. L'entraîneur-e répartira les joueuses et les joueurs en deux équipes pour disputer un match de football de 15 minutes. Cependant, au lieu du but habituel, le but sera représenté par 5 cônes



Project supported
by





représentant métaphoriquement le phénomène du harcèlement (voir ci-dessous). Chaque fois qu'une équipe marquera un but, elle aura la possibilité d'inscrire sur un post-it une règle anti-harcèlement qu'elle juge pertinente pour l'équipe. L'objectif final est de disposer d'au moins cinq règles à discuter et à ajuster ensemble au cours des 15 prochaines minutes, selon les principes suivants :

1. Les règles doivent être brèves et faciles à comprendre.
2. Les règles doivent toujours être négociées et acceptées par tous/toutes les coéquipiers/ières.
3. Les règles doivent être exprimées de manière positive, par exemple, au lieu de « N'insultez pas vos coéquipiers/ières », nous pouvons utiliser « Utilisez toujours des mots gentils avec vos coéquipiers/ières ».

Ces règles internes seront rédigées dans un document ([voir annexe 6.1](#)), comprenant des exemples et des spécifications, ainsi que la manière de traiter les conséquences d'une infraction aux règles. Voici un exemple :

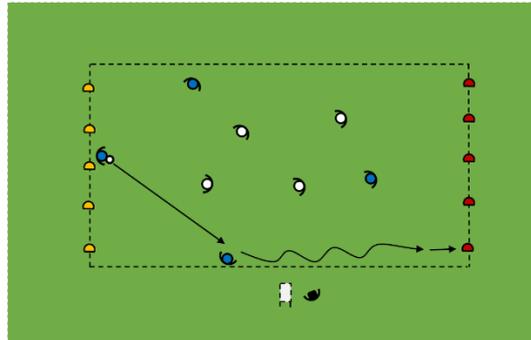
RÈGLE	COMMENT FAIRE ?	SI NOUS ENFREIGNONS LA RÈGLE
Utilisez toujours des mots gentils avec vos coéquipiers	<ul style="list-style-type: none"> - Garder son calme lors d'une discussion avec un coéquipier - Éviter les gros mots - Écouter avant de parler 	Les coéquipiers doivent signaler gentiment que la règle n'a pas été respectée et essayer d'être plus gentils. Des excuses seraient les bienvenues.

Après avoir conçu les règles, un jeu de cartes (autant que les règles finales) ([voir annexe 6.2](#)) sera présenté aux athlètes : chaque semaine, certains d'entre eux prendront la responsabilité de





veiller à ce qu'une règle soit respectée et d'intervenir si elle est enfreinte. L'entraîneur-e peut choisir des joueuses et des joueurs différents chaque semaine et ils auront la possibilité de choisir la règle qu'ils veulent approuver.



DEVOIR À LA MAISON

Au cours de la semaine prochaine, concentrez-vous sur la règle qui vous semble la plus difficile à respecter et essayez de remarquer chaque fois que vous l'enfreignez ou que vous êtes sur le point de le faire. C'est un bon exercice que de l'enfreindre de moins en moins !

D'ENTRAÎNEUR-E À ENTRAÎNEUR-E : QUELQUES SUGGESTIONS PRATIQUES

Voici une suggestion d'entraîneur-e-s qui ont déjà mis en œuvre les activités au sein de leurs équipes.

- **Il est important de revoir les règles après l'entraînement ou au début de l'entraînement suivant. Il serait utile de résumer et de publier les règles définitives de l'équipe comme étant officielles.**

Groupe d'âge : 15-18 ans

Créer des normes sociales contre le harcèlement	60 minutes
---	------------



Project supported
 by





L'activité sera la même que pour le groupe plus jeune, avec une discussion plus stimulante.

Après l'étape 1, les questions suivantes pourraient être utiles :

- Pouvez-vous dire en quoi le jeu « Rondo » est une métaphore du harcèlement ?
- Avez-vous remarqué quelque chose dans le comportement des auteurs du harcèlement ou de la victime pendant que les alliés le rejoignaient ? Pourquoi pensez-vous que ce soit le cas ?
- Pensez-vous que le même processus se produirait dans la vie de tous les jours ?
- Les règles du jeu sont passées de « la victime contre tous » à « un groupe d'alliés contre les auteurs du harcèlement », ce qui a entraîné un changement dans leur comportement. Selon vous, que signifie cette métaphore ? »
- « En effet. Les spectateurs sont passés du statut de partisans du harcèlement à celui d'alliés de la victime. Cela signifie qu'un groupe peut modifier ses règles pour que tout le monde se sente inclus et, lorsque cela se produit, les auteurs du harcèlement n'ont pas d'autre choix que d'arrêter leur harcèlement. Devrions-nous essayer de créer nos nouvelles règles ? »

Il est important de souligner ici que le pouvoir de l'auteur du harcèlement repose sur l'approbation silencieuse des spectateurs. Dès que les spectateurs prennent la défense de la ou des victimes, l'auteur du harcèlement ne peut plus agir.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE	
Groupe d'âge : 10-14 ans	Groupe d'âge : 15-18 ans
Ballons de football	Ballons de football



Project supported
 by





Bibs pour répartir les équipes	Bibs pour répartir les équipes
10 cônes	10 cônes
Sifflet	Sifflet
Annexe 6.1	Annexe 6.1
Annexe 6.2	Annexe 6.2
Marqueur	Marqueur
Post-it	Post-it
Stylos	Stylos

Activité 7 – « Suivez le leader »

Description générale de l'activité

Cette activité vise à renforcer les règles anti-harcèlement de l'équipe en utilisant les capitaines comme modèles. Les capitaines ont une influence sociale sur leurs coéquipiers/ières et ceux/celles-ci suivent souvent l'exemple de leur capitaine : leur confier le rôle de donner la marche à suivre pour lutter contre le harcèlement est donc susceptible d'avoir un fort impact sur leurs camarades de football.

Groupe d'âge : 10-14 ans

Créer des normes sociales contre le harcèlement	45 minutes
---	-------------------

ÉTAPE 1 – Capitaine, jette un coup d'œil !

DURÉE : 30 minutes



Project supported
 by

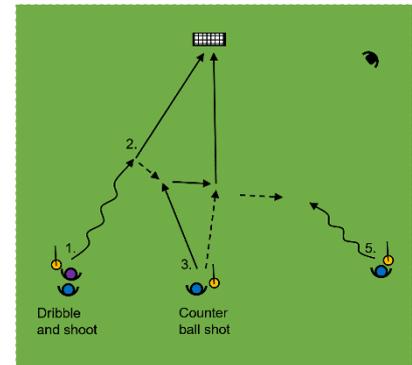
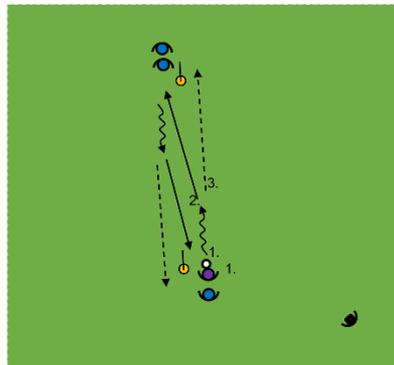
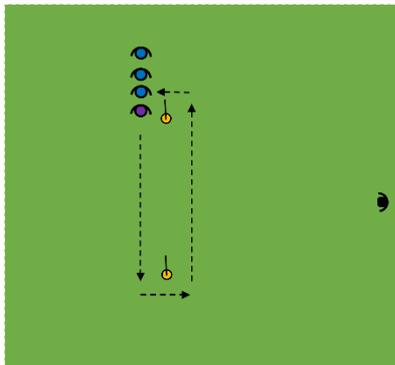




L'entraîneur-e concevra un entraînement en trois petits groupes différents et désignera une joueuse ou un joueur par groupe pour diriger l'équipe. Avant le début de l'entraînement, l'entraîneur-e fera deux choses :

- Demander aux capitaines de s'assurer que non seulement les activités sont menées avec sérieux, mais aussi que les règles de conduite convenues sont respectées.
- Désigner secrètement un « harceleur » par groupe pour qu'il adopte des comportements (ouvertement ou plus subtilement) contraires aux normes de l'équipe (par exemple, mal répondre à ses coéquipiers/ières, exclure quelqu'un de l'exercice, se moquer, etc.) à l'encontre d'une victime (AUSI INFORMÉE).

La ou le capitaine devra trouver des stratégies pour soutenir les règles de conduite sans devenir agressif. L'entraîneur-e doit soutenir le/la capitaine dans cette démarche, sans pour autant le/la remplacer, afin que les coéquipiers/ières remarquent l'engagement du/de la capitaine à respecter les règles.



ÉTAPE 2 - Discussion

- **DURÉE : 15 minutes**



Project supported
by





Le jeu de l'entraîneur-e sera dévoilé et une discussion sera lancée à l'aide de quelques questions:

Pour les capitaines :

- Quelle a été la partie la plus difficile pour toi ?
- Qu'avez-vous ressenti en défendant vos coéquipiers/ières ?

Pour tous :

- Qu'avez-vous ressenti lors de l'intervention du/de la capitaine ?
- Quelle est l'importance pour le/la capitaine d'être un exemple pour vous ?
- Une autre personne que le/la capitaine est-elle intervenue dans votre groupe ? Si oui, pourquoi l'avez-vous fait ? Si non, pourquoi avez-vous été bloqué ?

L'entraîneur-e doit conclure la conversation en soulignant que la protection des autres est la responsabilité de chacun, et pas seulement celle du capitaine, même s'il est important qu'il donne le bon exemple. Plus important encore, la responsabilité principale incombe à l'entraîneur-e, à qui l'on peut donc toujours demander de l'aide en cas de besoin.

DEVOIR À LA MAISON

Au cours de la semaine prochaine, essayez d'agir comme un leader. Chaque fois que vous voyez un-e coéquipier/ière enfreindre une règle, rappelez-lui gentiment que, dans l'équipe, la gentillesse et le respect sont des valeurs importantes.

D'ENTRAÎNEUR-E À ENTRAÎNEUR-E : QUELQUES SUGGESTIONS PRATIQUES

Voici une suggestion d'entraîneur-e-s qui ont déjà mis en œuvre les activités au sein de leurs équipes.

- **Le rôle des capitaines est important dans une équipe, et c'est pourquoi l'exercice fonctionne très bien. Cependant, il est important que l'entraîneur-e guide et soutienne le/la capitaine : une bonne façon de le faire serait d'avoir une discussion rapide avec le(s) capitaine(s) avant le début de l'exercice.**



Project supported
by





Groupe d'âge : 15-18 ans

Créer des normes sociales contre le harcèlement	45 minutes
---	------------

ÉTAPE 1 – Capitaine, jette un coup d'œil !

DURÉE : 30 minutes

La ou le capitaine de l'équipe concevra un circuit d'entraînement composé de trois activités différentes de 10 minutes et sera chargé-e de le gérer pour la journée. Dans ce cas, l'aide de l'entraîneur-e n'est pas forcément nécessaire lors de la phase de conception (toutefois, l'entraîneur-e peut demander des activités spécifiques, par exemple pour améliorer la coopération au sein de l'équipe), mais il/elle examinera les activités par la suite et les révisera si nécessaire.

Avant le début de l'entraînement, l'entraîneur-e désignera secrètement un « harceleur » par groupe pour adopter des comportements (ouvertement ou plus subtilement) contraires aux normes de l'équipe (par exemple, répondre mal à un-e coéquipier/ière, exclure quelqu'un de l'exercice, se moquer, etc.).

La ou le capitaine devra détecter ces comportements négatifs et trouver des stratégies pour soutenir les règles de conduite convenues par l'équipe. Si la ou le capitaine de l'équipe ne semble pas se rendre compte qu'il se passe quelque chose de grave ou n'intervient pas dans les 5 premières minutes, l'entraîneur-e peut l'encourager à demander à ses coéquipiers/ières de respecter le code de conduite. L'entraîneur-e soutiendra le/la capitaine dans sa résolution sans



Project supported
by





le/la remplacer, afin que les coéquipiers/ières remarquent l'engagement du/de la capitaine à respecter les règles.

ÉTAPE 2 – Discussion

- **DURÉE : 15 minutes**

Le jeu de l'entraîneur-e sera dévoilé et une discussion sera lancée à l'aide de quelques questions:

Pour le/la capitaine :

- Quelle a été la partie la plus difficile pour toi ?
- Qu'as-tu ressenti en défendant tes coéquipiers/ières ?
- Comprends-tu l'importance de ton rôle et de ton responsabilité pour garantir la sécurité de tous et le respect des règles ?

Pour tous :

- Qu'avez-vous ressenti lors de l'intervention du/de la capitaine ?
- Quelle est l'importance pour le/la capitaine de faire en sorte que chaque membre de l'équipe se sente en sécurité en son sein ?
- Quelle est l'importance pour la ou le capitaine d'être un exemple pour vous ?
- Appréciez-vous que le/la capitaine vous rappelle de respecter les règles ? Attendez-vous qu'elle ou il le fasse ?
- Quelqu'un d'autre que le/la capitaine est-il intervenu dans votre groupe ? Si oui, pourquoi l'avez-vous fait ? Si non, pourquoi êtes-vous resté bloqué ?



Project supported
by





- Que pouvons-nous faire pour nous préparer et nous défendre les uns les autres contre le harcèlement ?

Tu peux conclure la discussion en proposant la contribution suivante :

- Vous attendez que votre capitaine et nous-mêmes, les entraîneur-e-s, fassent les bons choix. Je ferai toujours de mon mieux pour vous soutenir dans vos choix footballistiques et pour que notre équipe soit soudée. Cependant, il est important que vous gardiez tous à l'esprit que vous devez vous aider mutuellement lorsque vous sentez qu'un-e coéquipier/ière agit de manière agressive envers quelqu'un d'autre. Dans une équipe, nous nous aidons mutuellement à bien faire les choses.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE	
Groupe d'âge : 10-14 ans	Groupe d'âge : 15-18 ans
Ballons de football	Ballons de football
Matériel pour le circuit	Matériel pour le circuit

Activité 8 – « Nous pouvons changer la société »

Description générale de l'activité

Cette dernière activité a plusieurs objectifs : premièrement, elle vise à obtenir l'adhésion finale aux normes anti-harcèlement élaborées par l'équipe ; deuxièmement, elle permet au club de valider cet effort en élaborant une politique anti-harcèlement du club qui intègre officiellement le règlement intérieur de l'équipe ; troisièmement, elle encourage les jeunes à agir en tant que modèles et à présenter leur campagne anti-harcèlement à leurs pairs au cours d'un événement





officiel. Cela renforcera également l'adhésion aux règles elles-mêmes grâce au mécanisme de « dissonance cognitive », qui fait qu'après avoir publiquement défendu une cause, il est beaucoup plus difficile de se comporter de manière incohérente par la suite.

Groupe d'âge : 10-14 ans

Impliquer les jeunes dans les campagnes de lutte contre le harcèlement	60 minutes + 1 jour de tournoi
--	---------------------------------------

ÉTAPE 1 – Notre politique de lutte contre le harcèlement

DURÉE : 45 minutes

Cette activité ne se déroulera pas sur le terrain mais visera à organiser un grand événement sur le terrain dont les joueuses et les joueurs seront les protagonistes. A partir du document produit dans l'activité 5, les jeunes seront divisés en cinq groupes, chacun d'entre eux se chargeant de mieux définir et expliquer une règle. Un symbole ou une illustration pourra également être inventé pour représenter chaque règle. Enfin, chaque groupe élaborera un slogan qui sera utilisé lors du « Tournoi contre le harcèlement » qui sera organisé par le Club, en invitant certaines écoles du quartier et d'autres équipes/clubs. Les groupes travailleront séparément pendant 30 minutes, tandis que pendant les 15 dernières minutes, ils se présenteront mutuellement leur règle et le slogan final pour le tournoi sera négocié et sélectionné. Les clubs recevront un modèle que les athlètes pourront utiliser comme référence ([voir annexe 8.1](#)).

45



Project supported
by





ÉTAPE 2 – Un engagement solennel

DURÉE : 15 minutes

L'entraîneur-e expliquera que l'ensemble du club a été inspiré par le travail de l'équipe et souhaite offrir un environnement plus convivial, et qu'il a formulé/intégré un code de conduite qui traite de l'intimidation et du harcèlement. Cette politique, qui pourrait être conçue sur la base du modèle suggéré ([annexe 8.1](#)), aura pour manifeste les règles des joueuses et des joueurs et sera présentée lors d'un grand événement public impliquant d'autres équipes de football et des écoles, dans lequel les jeunes seront les protagonistes. L'entraîneur-e peut introduire la conversation en citant l'article 12 de la Convention relative aux droits de l'enfant (respect de l'opinion de l'enfant) : « Tout enfant a le droit d'exprimer son opinion sur toute question l'intéressant ». Les joueuses et les joueurs joueront donc un rôle de modèle en demandant le soutien de la communauté, par exemple en proposant aux écoles d'adopter leurs règles et en créant un partenariat de lutte contre le harcèlement. L'engagement solennel sera proposé par tous les membres de l'équipe qui signeront le document final et l'engagement à respecter et à diffuser les normes élaborées. La première signature sera apposée par le/la capitaine et la dernière par l'entraîneur-e. Cela met également l'accent sur la responsabilité des adultes. Les enfants et les jeunes de moins de 18 ans ont le droit de s'exprimer, d'être écoutés et de voir leurs droits respectés.



Project supported
by





ÉTAPE 3 – Le tournoi

DURÉE : Une journée/un après-midi entier(e)

Les joueuses et les joueurs seront invités à participer à l'organisation de l'événement public de lutte contre le harcèlement, qui consistera en un tournoi suivi de la présentation de la politique, au cours de laquelle les jeunes monteront sur scène pour présenter leurs règles et leur slogan. À l'issue du tournoi, des prix seront décernés aux équipes qui auront le mieux respecté les normes d'inclusion et les représentants des équipes de football (par exemple, les capitaines) et des écoles pourraient recevoir une copie de la politique de la part de la ou du capitaine de l'équipe, comme symbole de leur engagement à mettre en œuvre les règles.

Nous présentons ci-dessous un exemple de la manière dont le tournoi peut être organisé. N'oubliez pas que chaque club peut décider de la manière d'organiser son propre tournoi, l'objectif étant de diffuser les règles anti-harcèlement auprès d'autres clubs ou écoles. En ce sens, un simple tournoi de quatre clubs précédé ou suivi d'une présentation convient parfaitement, de même que l'invitation d'une ou deux classes d'une école. D'autres formes de tournoi sont également les bienvenues.

47

En incluant un club et quelques classes, il est possible de créer 8 équipes de football mixtes. Le tournoi de football se déroulera sur 4 terrains simultanément et chaque équipe sera identifiée et numérotée de 1 à 8 (par exemple, à l'aide de maillots de couleurs différentes). Les 4 terrains seront créés par l'entraîneur-e, en divisant un terrain de football entier en 4 à l'aide de cônes, deux petites buts seront placées aux extrémités de chaque terrain. Les 7 matches seront joués simultanément sur les 4 terrains et dureront 15 minutes chacun, avec 5 minutes de récupération



Project supported
by





entre l'un et l'autre. Il sera nécessaire d'adopter un principe de rotation pour permettre aux jeunes de se confronter à un plus grand nombre d'équipes.

Pendant les 5 minutes de récupération après chaque match, les joueuses et les joueurs de chaque équipe choisiront la joueuse ou le joueur qui a montré le meilleur comportement inclusif. Les joueuses et les joueurs ayant obtenu le plus grand nombre de voix à la fin du tournoi se verront remettre un prix. Les scores seront enregistrés sur une affiche si cela s'avère utile.

DEVOIR À LA MAISON

Soyez un multiplicateur ! Parlez à vos amis et camarades de classe de la politique anti-harcèlement que votre club et vous-même avez élaborée et invitez-les à assister au tournoi.

Groupe d'âge : 15-18 ans

Impliquer les jeunes dans les campagnes de lutte contre le harcèlement	60 minutes + 1 jour de tournoi
--	---------------------------------------

ÉTAPE 1 – Notre politique de lutte contre le harcèlement

DURÉE : 50 minutes

L'activité est la même que celle décrite ci-dessus, à quelques différences : pendant la définition de la politique du club, qui dure une heure, les jeunes se verront présenter la politique du club dès le départ et auront la possibilité de proposer des modifications (20 minutes). L'entraîneur-e expliquera dès le début que l'ensemble du club a été inspiré par le travail de l'équipe contre le harcèlement et qu'il a formulé/intégré un code de conduite qui traite du harcèlement ([voir](#)



Project supported by





l'annexe 8.1 pour le modèle de politique contre le harcèlement) et leur demandera leur avis « d'expert » sur le document. En effet, les jeunes sont suffisamment mûrs pour s'impliquer activement dans les politiques du club et ce type d'engagement est très gratifiant pour eux. Ensuite, les jeunes auront la possibilité de finaliser leurs règles de conduite en se divisant en petits groupes (20 minutes) et en créant ensemble un slogan pour l'événement public (10 minutes).

ÉTAPE 2 – Un engagement solennel

DURÉE : 10 minutes

L'engagement solennel sera proposé par tous les membres de l'équipe qui signeront le document final ainsi que l'engagement de respecter et de diffuser les normes rédigées. La première signature sera apposée par la ou le capitaine et la dernière par l'entraîneur-e.

49

ÉTAPE 3 – Le tournoi

DURÉE : Une journée/un après-midi entier(e)

L'événement public et le tournoi seront conçus comme proposé ci-dessus, avec quelques petites différences. Premièrement, les joueuses et les joueurs se verront confier davantage de responsabilités organisationnelles et pourraient éventuellement être invités à trouver des idées pour promouvoir le message d'inclusion et de non-violence dans le cadre du tournoi (par exemple, en concevant un jeu spécifique avant le tournoi ou en menant l'une des activités PINBALL qu'ils jugent plus utiles au sein des autres équipes). Deuxièmement, alors que les joueuses et les joueurs auront la possibilité de jouer un match contre une équipe de même âge, ils agiront également en tant qu'arbitres pour les matchs entre catégories plus jeunes – de sorte



Project supported
by





qu'ils se comporteront encore plus activement comme des modèles pour les enfants plus jeunes. Les arbitres disposeront d'une carte bleue PINBALL (voir annexe 8.2) qui attribuera un point supplémentaire aux enfants qui agiront conformément aux principes d'intégration du tournoi. Le score final du tournoi sera donné par le score du match + la somme des cartes PINBALL et les joueuses et les joueurs les plus respectueux seront récompensés par les capitaines des joueuses et des joueurs de PINBALL.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE	
Groupe d'âge : 10-14 ans	Groupe d'âge : 15-18 ans
POUR L'ACTIVITÉ	
Le document de l'activité 5	Le document de l'activité 5
Stylos et marqueurs	Stylos et marqueurs
Annexe 8.1	Annexe 8.1
POUR LE TOURNOI	
Ballons de football	Ballons de football
Bibs pour répartir les équipes	Bibs pour répartir les équipes
Buts	Buts
Sifflets	Sifflets
	Annexe 8.2
Matériaux pour le marquage des terrains de jeu	Matériaux pour le marquage des terrains de jeu
Prix	Prix
Nourriture/eau pour les participants	Nourriture/eau pour les participants



Project supported
 by





Microphones/projecteurs pour la présentation	Microphones/projecteurs pour la présentation
---	---





Annexe

Matériel Activité 1 : « Dis-moi en plus »

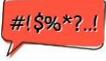
Annexe 1.1 (Groupe d'âge : 10-14 ans)



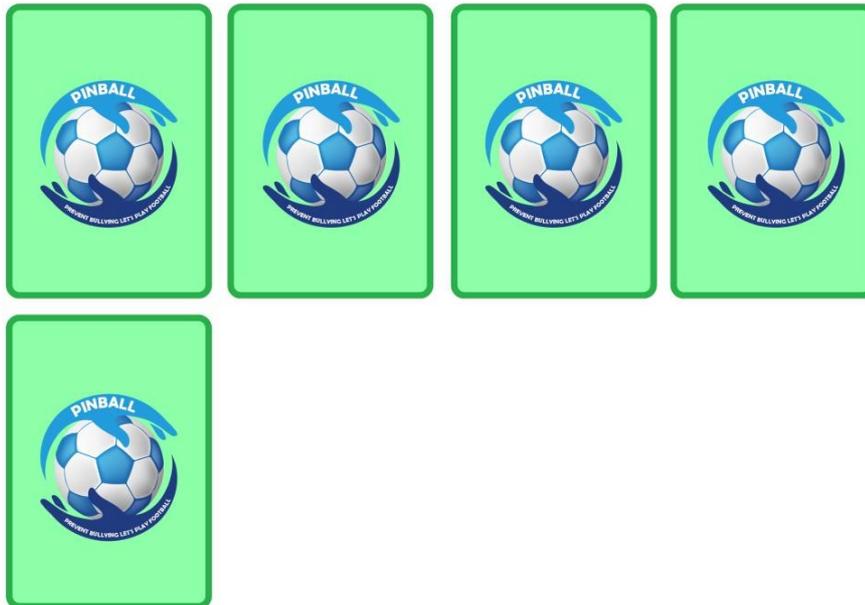
Project supported
by





<p>Harcèlement verbale</p>  <p>Des gros mots, des insultes, des moqueries, par exemple sur l'habillement, l'apparence ou la situation familiale d'une personne.</p>	<p>Harceleur</p>  <p>Quelqu'un de fort qui se comporte de manière agressive envers ses pairs plus faibles afin de démontrer son pouvoir ou d'obtenir quelque chose d'eux.</p>	<p>Victime</p>  <p>Une personne qui est maltraitée de façon répétée par un harceleur et qui se sent faible et effrayée.</p>	<p>Spectateurs</p>  <p>Les personnes qui sont témoins de harcèlement. Elles peuvent être soit des partisans du harceleur, soit des observateurs silencieux, soit des alliés de la victime («défenseurs»).</p>
<p>Harcèlement physique</p>  <p>Coups de pied, coups de poing, bousculades, mais aussi destruction délibérée des biens d'autrui.</p>	<p>Isolement social</p>  <p>Dire du mal de quelqu'un derrière son dos pour l'isoler.</p>	<p>Harcèlement interpersonnel</p>  <p>Harcèlement fondé sur les caractéristiques personnelles d'une personne (par exemple, le surpoids ou la timidité).</p>	<p>Harcèlement fondé sur les préjugés</p>  <p>Le harcèlement se produit parce que la victime appartient à un certain groupe (par exemple, parce qu'elle est étrangère).</p>

Annexe 1.1
 Recto



Annexe 1.1
 Verso



Project supported by





<p>Conséquences pour les victimes (1)</p>  <p>Les victimes de harcèlement peuvent être si tristes et effrayées qu'elles ne peuvent plus quitter leur domicile seules.</p>	<p>Conséquences pour les harceleurs (1)</p>  <p>Une fois adultes, les auteurs de harcèlement ont moins d'amis et de moins bons emplois que d'autres personnes.</p>	<p>Conséquences pour les victimes (2)</p>  <p>Les victimes de harcèlement ont tendance à se sentir peu sûres d'elles et à cesser d'aller à l'école.</p>	<p>Conséquences pour les harceleurs (2)</p>  <p>Une fois adultes, les auteurs de harcèlements sont plus susceptibles de tomber malades que d'autres personnes.</p>
<p>Conséquences pour les spectateurs</p>  <p>Les personnes qui sont témoins de harcèlement ont tendance à se sentir plus mal dans leur vie quotidienne que leurs pairs.</p>			

Annexe 1.1
 Recto

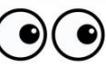
Annexe 1.1 (Groupe d'âge : 15-18 ans)

Annexe 1.1
 Verso





<p>Harcèlement verbale</p>  <p>Humiliation par des insultes, par exemple sur l'habillement, l'apparence, le sexe ou la situation familiale d'une personne.</p>	<p>Harceleur</p>  <p>Une personne souvent plus forte physiquement que la victime, qui se comporte de manière agressive pour démontrer son pouvoir et profiter de la situation.</p>	<p>Victime</p>  <p>Une personne caractérisée par des faiblesses physiques ou mentales, qui ne peut pas se défendre et qui est exposée à l'agressivité d'un harceleur.</p>	<p>Spectateurs</p>  <p>Les personnes qui sont témoins de harcèlement. Elles peuvent être soit des partisans du harceleur, soit des observateurs silencieux, soit des alliés de la victime.</p>
<p>Harcèlement physique</p>  <p>Agressions physiques directes (par exemple, coups de pied, coups de poing, bousculades), mais aussi vol d'objets et/ou destruction délibérée de biens d'autrui.</p>	<p>Isolement social</p>  <p>Isolement, propagation de rumeurs et atteinte à la réputation.</p>	<p>Harcèlement interpersonnel</p>  <p>Le comportement agressif est exercé en raison des caractéristiques individuelles de la victime (par exemple, le surpoids ou la timidité).</p>	<p>Harcèlement fondé sur les préjugés</p>  <p>Le comportement agressif est exercé en raison de l'appartenance de la victime à un groupe social (par exemple l'ethnie, l'orientation sexuelle, le handicap ou la religion).</p>

Annexe 1.1
 Recto



Annexe 1.1
 Verso



Project supported by





Conséquences pour les victimes (1)



Les victimes de harcèlement ont tendance à développer de l'anxiété et des dépressions.

Conséquences pour les harceleurs (1)



Des études montrent que les auteurs de harcèlement, une fois adultes, sont plus susceptibles d'échouer professionnellement, d'avoir de mauvaises relations et de souffrir de maladies physiques.

Conséquences pour les victimes (2)



Les victimes de harcèlement ont tendance à voir leurs résultats scolaires se dégrader et peuvent même finir par quitter prématurément l'école.

Conséquences pour les harceleurs (2)



Les auteurs de harcèlement, une fois adultes, peuvent développer des comportements très agressifs et sont plus susceptibles de souffrir de maladies psychiques.

Conséquences pour les spectateurs



Une étude récente a montré que les témoins de harcèlement sont plus susceptibles d'être insatisfaits que leurs pairs qui ne sont pas témoins de harcèlement.

Annexe 1.1
 Recto



Project supported by





Matériel Activité 2 : « Comment se sent-on ? »

Annexe 2.1

NE ME PASSEZ JAMAIS LE BALLON

FAITES DES COMMENTAIRES DÉSAGRÉABLES SUR MON JEU

SI JE FAIS UNE ERREUR, FAITES-MOI ME SENTIR PIRE

**FAITES-MOI BEAUCOUP DE COMPLIEMNTS SUR LES EFFORTS
QUE JE FAIS**

PASSEZ-MOI TOUJOURS LE BALLON LE PLUS VITE POSSIBLE

CONSOLEZ-MOI SI JE FAIS UNE ERREUR



Project supported
by





Matériel Activité 5 : « Voici qui nous sommes... »

Annexe 5.1 (Groupe d'âge : 10-14 ans)



Project supported
 by





Annexe 5.1



Annexe 5.1



Project supported
 by





Annexe 5.1 (Groupe d'âge : 15-18 ans)



Annexe 5.1

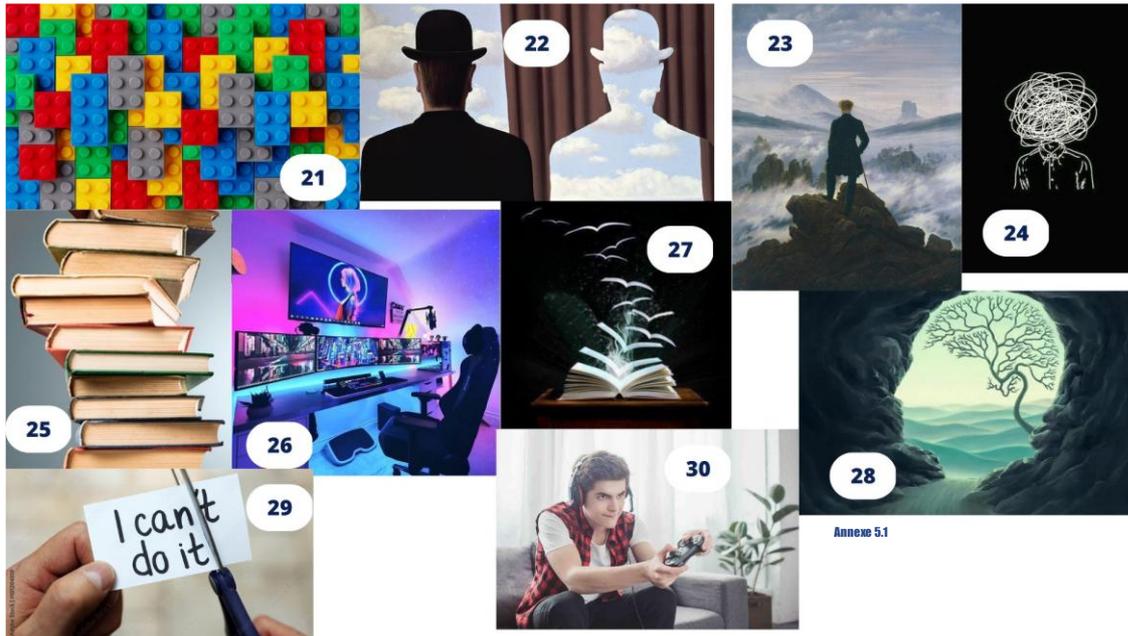


Annexe 5.1



Project supported
 by





Annexe 5.1



Annexe 5.1



Project supported
 by





Annexe 5.2 (Groupe d'âge : 10-14 ans)

	UNION
	FAMILLE
	AMITIÉ
	CONFIANCE
	SOUTIEN
	FIERTÉ
	VALEURS
	GAGNER ENSEMBLE
	APPRENDRE
	S'AMUSER
	PASSION
	AVENIR

Annexe 5.2



Project supported
by





Matériel Activité 6 : « ...Et voici comment nous le faisons ! »

Annexe 6.1

NOS RÈGLES

- LES RÈGLES DOIVENT ÊTRE BRÈVES ET FACILES À COMPRENDRE
- LES RÈGLES DOIVENT TOUJOURS ÊTRE NÉGOCIÉES ET ACCEPTÉES PAR TOUTE L'ÉQUIPE
- LES RÈGLES DOIVENT ÊTRE EXPRIMÉES DE MANIÈRE POSITIVE, PAR EXEMPLE, AU LIEU DE « N'INSULTEZ PAS VOS COÉQUIPIERS », DIS « UTILISEZ TOUJOURS DES MOTS GENTILS AVEC VOS COÉQUIPIERS ».

	RÈGLE	COMMENT FAIRE ?	SI NOUS ENFREIGNONS LA RÈGLE
1			
2			
3			
4			
5			



Annexe 6.1



UNIMORE
 UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
 MODENA E REGGIO EMILIA

FORMODENA

Project supported
 by

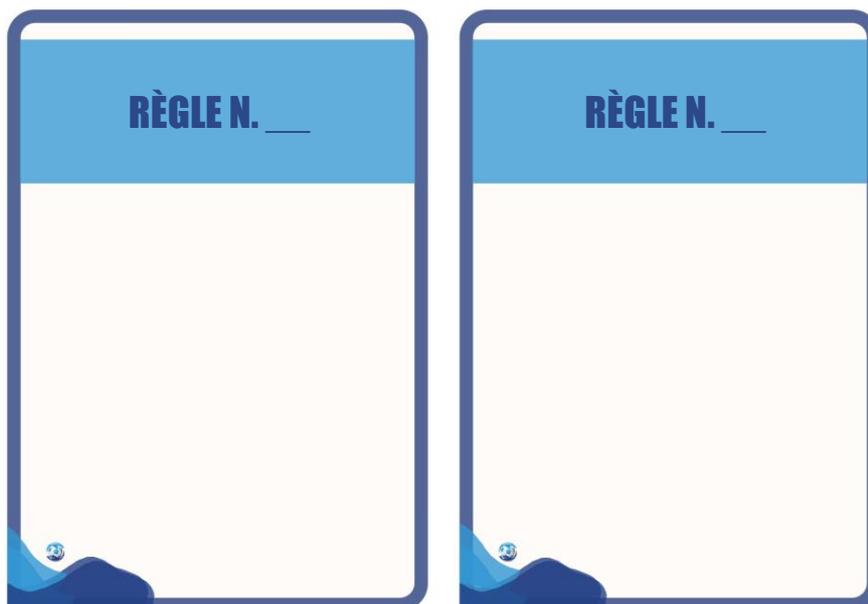




Annexe 6.2



Annexe 6.2
Verso



Annexe 6.2
Recto



Project supported
by





Matériel Activité 8 : « Nous pouvons changer la société »

Annexe 8.1

EXEMPLE DE POLITIQUE ANTI-HARCÈLEMENT

Le harcèlement : qu'est-ce que c'est ?

Le harcèlement est défini comme « un comportement physique menaçant et agressif persistant ou une violence verbale envers d'autres personnes, en particulier envers des personnes plus jeunes, plus petites, plus faibles ou relativement défavorisées sous une autre forme » (APA Dictionary of Psychology, s.d.). Le comportement violent se répète ou a le potentiel de se répéter au fil du temps et est souvent exercé en présence d'autres personnes (Smith & Sharp, 1994). Ce phénomène apparaît généralement à la fin de l'enfance et à l'adolescence et se produit généralement dans les écoles ou dans d'autres lieux où les jeunes se rencontrent, comme le sport (Olweus, 1986).

Certaines caractéristiques particulières contribuent à définir le harcèlement et à le distinguer d'autres formes de violence entre pairs (Gini, 2005) :

1. Un comportement agressif, qui comprend à la fois la violence physique (bousculer, frapper, etc.) et la violence psychologique (humilier, dénigrer, exclure, etc.).
2. Le fait que le « harceleur » cause délibérément du tort à la victime.
3. La fréquence à laquelle le comportement de harcèlement se répète pendant des jours, des mois, voire des années.
4. La différence de pouvoir/de force (physique, psychologique ou sociale) entre le « harceleur » et la victime.



Project supported
by





5. La présence de « spectateurs » qui peuvent supporter le harcèlement ou être de simples spectateurs.

Déclaration d'intention

Nous nous engageons à fournir un environnement attentif, amical et sûr à tous nos membres, afin qu'ils puissent pratiquer le football dans une atmosphère détendue et sûre. Le harcèlement, sous toutes ces formes, est inacceptable pour [insérer le club]. Si une forme de harcèlement a lieu, tous les membres du club et les parents/responsables d'enfants doivent pouvoir en parler à leur club et savoir que les incidents seront traités rapidement et efficacement par le club. En outre, [insérer le club] s'engage à jouer son rôle pour apprendre aux joueuses et aux joueurs à se traiter mutuellement avec respect.

66

En cas de harcèlement : procédure de renvoi

ÉTAPE 1 : Chaque joueur/euse, entraîneur-e, parent et/ou membre du club qui a connaissance d'un cas de harcèlement dans le contexte du football doit en référer au responsable de prévention du club ou à un membre du comité du club.

ÉTAPE 2 : Les parents/responsables sont informés et invités à venir discuter du problème.

ÉTAPE 3 : [Insérer l'action appropriée]

ÉTAPE 4 : Il faut enquêter sur le harcèlement et le faire cesser rapidement.

ÉTAPE 5 : Si la médiation échoue et que le harcèlement se poursuit, le club prendra des mesures disciplinaires adaptés à son règlement.



Project supported
by





Action recommandée du club

Les actions que le club peut entreprendre sont décrites ci-dessous :

1. Réconciliation en réunissant les parties.
2. En cas d'échec ou si cela n'est pas approprié, il convient de rencontrer le parent/la personne en charge de l'enfant et l'enfant concerné par le harcèlement afin d'obtenir des détails sur l'allégation. Un procès-verbal doit être rédigé.
3. Réunions avec les parents/responsables de la victime et de l'auteur du harcèlement pour discuter de l'allégation. Un procès-verbal doit être rédigé.
4. Sanction pour l'auteur du harcèlement, par exemple, suspension temporaire ou permanente si le harcèlement se poursuit. Il convient d'examiner s'il est opportun d'organiser une réunion de réconciliation entre les parties.
5. Tous les entraîneur-e-s impliqué-e-s avec les deux individus doivent être informé-e-s des préoccupations et des résultats de la procédure.
6. Les cas plus graves peuvent être transmis à la police et/ou à l'aide sociale à l'enfance.

Prévention

[Insérer ici les politiques et procédures de prévention du club – y compris le projet PINBALL].



Project supported
by





Annexe 8.2 (Groupe d'âge : 15-18 ans)



Annexe 8.2



Project supported
by

