

Organisation d'un atelier pour des jeunes : mode d'emploi

Soyez bien préparés

L'atelier a été conçu pour être organisé facilement et être une formidable occasion d'apprentissage pour de jeunes participants.

Afin de proposer quelque chose de divertissant et que les participants soient plus à l'aise à l'idée de jouer un rôle, nous vous recommandons d'apporter des accessoires et des déguisements. Parmi les plus populaires, citons les lunettes de soleil et les chapeaux, mais aussi les colliers et les perruques. Si vous souhaitez organiser plusieurs ateliers, il est préférable de prévoir également du spray désinfectant pour les perruques ainsi que des lingettes nettoyantes pour les autres accessoires.

Il est par ailleurs nécessaire d'imprimer les pictogrammes (Annexe 1). Chaque catégorie doit être imprimée dans une couleur différente afin de permettre de les identifier plus facilement. Si cela n'est pas possible, veillez à bien séparer les différentes catégories.

Choisissez un bon emplacement

L'endroit où vous allez organiser l'atelier doit être assez vaste pour permettre aux participants de bien pouvoir se déplacer.

Aucun matériel spécifique n'est nécessaire, à moins que vous ne souhaitiez afficher les pictogrammes sur un mur. Dans ce cas, il vous faudra un mur lisse pour pouvoir coller les pictogrammes ou des panneaux blancs pour les afficher avec des aimants.

Pour la partie jouée, une scène serait la bienvenue.

Accueillez et mobilisez d'autres participants

Si vous organisez l'atelier au cours d'un événement sportif ou autre, les participants à l'atelier sont recrutés parmi les passants – des athlètes qui passent près de votre stand ou qui s'arrêtent devant celui-ci, ou qui entrent pour s'amuser avec les accessoires accrochés au mur. L'animateur doit être accueillant et doit engager la conversation avec tous les visiteurs, en leur demandant par exemple d'où ils viennent.

Début de l'atelier

- Mettez de la musique de fond (en option).
Vous pouvez télécharger les hits du moment sur le lecteur MP4 pour créer une ambiance dynamique. Le fait de laisser la musique pendant une minute au début permet de détendre l'atmosphère, les participants seront ainsi plus disposés à jouer.
- Donnez à chaque participant un autocollant pour inscrire son prénom (à moins que vous ne connaissiez les participants) ainsi qu'un stylo.
-

Si vous n'êtes pas seul mais travaillez en équipe, ces tâches peuvent être réparties entre les membres de l'équipe.

Autocollants prénoms

Les athlètes participants sont ensuite invités à écrire leur prénom sur un autocollant qu'ils collent sur leur vêtement (cela sert aussi à briser la glace et permet à l'animateur de mobiliser chaque participant en lisant son prénom à voix haute en demandant si la prononciation est correcte).

Bienvenue

Quand tout le monde est prêt, l'animateur baisse le volume de la musique et souhaite la bienvenue aux participants en commençant par se présenter, puis en décrivant l'objectif de l'atelier. Le code de conduite (en annexe) sert de base.

Soyez irréprochables envers vous-mêmes et envers votre sport en respectant le CODE DE CONDUITE.

Ne pariez JAMAIS sur votre sport ou sur les compétitions olympiques.

Ne participez JAMAIS au truchage des compétitions et donnez toujours le meilleur de vous-mêmes.

Ne partagez JAMAIS d'informations d'initiés. Les informations privilégiées relatives à votre sport doivent rester privées.

Signalez TOUJOURS toute tentative d'approche ou activité suspecte :

www.olympic.org/integrityhotline

L'animateur rappelle simplement qu'il s'agit d'expliquer ce qu'est la tricherie dans le sport en créant un petit sketch puis en le jouant.

Présentation du jeu






L'animateur passe rapidement en revue la structure du jeu, en montrant chaque série de pictogrammes/icônes (ces icônes sont des indices visuels importants pour les participants, en particulier s'ils ne parlent pas la langue de l'animateur).

Avec votre équipe, CRÉEZ UN SKETCH en utilisant les cinq éléments de l'histoire ci-dessous :

Il était une fois un athlète qui pratiquait [sport]. Un jour, alors qu'il s'entraînait, une chose surprenante se produisit : un [méchant] s'approcha de ce jeune athlète talentueux et lui demanda : "Hé, j'ai besoin de ton aide. Est-ce que tu serais prêt à [faire quelque chose] si je te donnais [un cadeau] ? C'est facile. Et c'est une excellente affaire !" Vous réfléchissez et vous dites : "[décision]." Que se passe-t-il ensuite à votre avis... ? [conséquences]. Quelle est la suite de votre histoire ?









Le kit comprend :

1. Quel sport choisissez-vous ? [SPORT]






				
Football	Handball	Course	Natation	Tennis

2. Qui est-ce qui vous approche ? [MÉCHANT]









Dans cette section, l'animateur explique que la personne qui vous demande de tricher – le méchant – peut être un inconnu, ou *n'importe quelle personne* – même quelqu'un en qui vous avez confiance, comme un ami ou un proche, ou encore votre entraîneur, votre médecin ou enseignant, etc.

				
Médecin, personnel médical	Ami(e)	Petit(e) ami(e)	Officiel	Parents
				
Arbitre, juge	Inconnu	Enseignant, entraîneur		





3. Que vous demande-t-on de faire ? [FAIRE QUELQUE CHOSE]

				
Donner des informations concernant l'équipe	Donner des informations, sur vous, sur les blessures, ou sur la stratégie adoptée	Ne pas donner le meilleur de vous-même	Faire exprès de perdre	Parier sur le match








4. Que vous propose-t-on ? [UN CADEAU]

				
Études, bourse	Traitement médical	Résoudre un problème	Argent	Surclassement de voyage, vacances
				
Voiture, surclassement de véhicule	Maison, travaux de réparation/rénovation	Contrat (travail, sport, sponsor)		

5. Quelle est votre décision ? [DÉCISION]

			
Vous répondez NON, vous refusez d'être corrompu(e). Vous n'en parlez à personne.	Vous répondez NON, vous refusez d'être corrompu(e). Vous en parlez à quelqu'un (entraîneur, fédération de sport, CIO).	Vous répondez OUI, vous acceptez la proposition de corruption. Vous n'en parlez à personne.	Vous répondez OUI, vous acceptez la proposition de corruption. Vous en parlez à quelqu'un (entraîneur, fédération de sport, CIO).

6. Quelles sont les conséquences de votre décision ? [CONSÉQUENCES]

				
Mauvaise presse	Vous devenez riche	Célébrité	Vous êtes poursuivi(e) en justice, devez payer une amende	Vous allez en prison
				
Vous êtes exclu(e) de l'équipe, de la fédération	Vos médailles vous sont retirées			

Remarque: Les différentes icônes peuvent être interprétées différemment selon les participants. L'animateur doit avoir l'esprit ouvert et respecter la logique des participants. L'objectif de l'atelier est d'expliquer ce qui pourrait arriver et les conséquences éventuelles, les détails sont secondaires.

Mise en place de la partie jouée

L'animateur demande qui souhaiterait interpréter les différents rôles.

- Il est demandé au premier participant de se mettre dans la peau de l'athlète. L'acteur en question choisit ses accessoires.
- Le deuxième participant joue le rôle du méchant. L'acteur choisit à son tour ses accessoires.
- Les participants se préparent. Les accessoires et les déguisements (lunettes, chapeaux et autres perruques) suscitent l'hilarité.
- Le troisième participant joue le rôle du réalisateur – c'est lui qui raconte l'histoire – on lui fournit une petite machine qui produit des effets sonores (un gadget très simple qui comporte une dizaine de boutons et produit des sons amusants – en option) qu'il peut utiliser pour agrémenter l'histoire.
- Le quatrième participant est invité au tableau afin d'aider l'équipe à prendre la décision finale.

Jeu

L'animateur donne le départ en disant "3-2-1-moteur !" et indique au réalisateur qu'il peut commencer à narrer l'histoire. Certains groupes comprennent clairement ce qu'ils sont censés faire et le réalisateur raconte l'histoire imaginée, alors que d'autres groupes sont un peu plus perdus et ont besoin de conseils. L'animateur peut alors utiliser des mots simples, des gestes ou encore des exemples pour les aider à mieux comprendre. Tous les groupes comprennent finalement ce qui est attendu d'eux, et il y a souvent une ou deux personnalités dans le groupe plus ouvertes qui prennent ensuite la direction du reste du jeu. Le jeu suscite beaucoup de rires et d'amusement.

L'animateur surveille avec attention le déroulement du jeu et joue en quelque sorte le rôle de réalisateur en chef, en décrivant les actions, en posant des questions, en faisant des commentaires pour que l'action continue à se dérouler de manière fluide et que le fil de la narration ne soit pas rompu. À des moments clés de l'histoire, par exemple lorsque le méchant demande à l'athlète de tricher et de faire un choix, l'animateur se tourne vers le public et lui demande de réagir par rapport à ce choix. L'équipe qui s'occupe du stand fait alors des "Ouah !" (👉) ou des "Ouh !" (👎) pour faire réagir le public. Demandez aux acteurs de saluer le public et encouragez les applaudissements et acclamations de la part de la foule.

L'objectif est de créer un petit sketch dynamique, rempli de fous rires et drôle, avec la participation du public également. Le sketch peut être joué partout et dure entre 3 et 10 minutes, en fonction de la créativité et de la mobilisation des participants. Quel que soit leur niveau d'engagement, il est important de leur dire qu'ils se débrouillent bien et de souligner

les points clés et décisifs qu'ils ont su mettre en avant dans l'histoire afin qu'ils repartent au moins avec une bonne compréhension des actions et conséquences s'agissant de la question des paris.

Conclusion

Une fois le sketch joué, les applaudissements et les salutations terminés, saluez la prestation des participants et remerciez-les. AVANT qu'ils n'enlèvent leur déguisement et accessoires, demandez-leur de poser pour une photo de groupe, si possible devant le logo Be True Be You Believe in Sport. Cette photo est une option mais sera certainement un bon souvenir qu'ils pourront imprimer ou que vous pourrez leur envoyer.

Dites au revoir aux participants.

Nous espérons que vous vous amuserez en organisant ces ateliers !

Si vous avez besoin d'aide, n'hésitez pas à prendre contact avec Christelle Correia, cheffe de projet au CIO, en écrivant à christelle.correia@olympic.org ou pour plus d'informations, rendez-vous sur : <https://www.olympic.org/fr/believeinsport>.