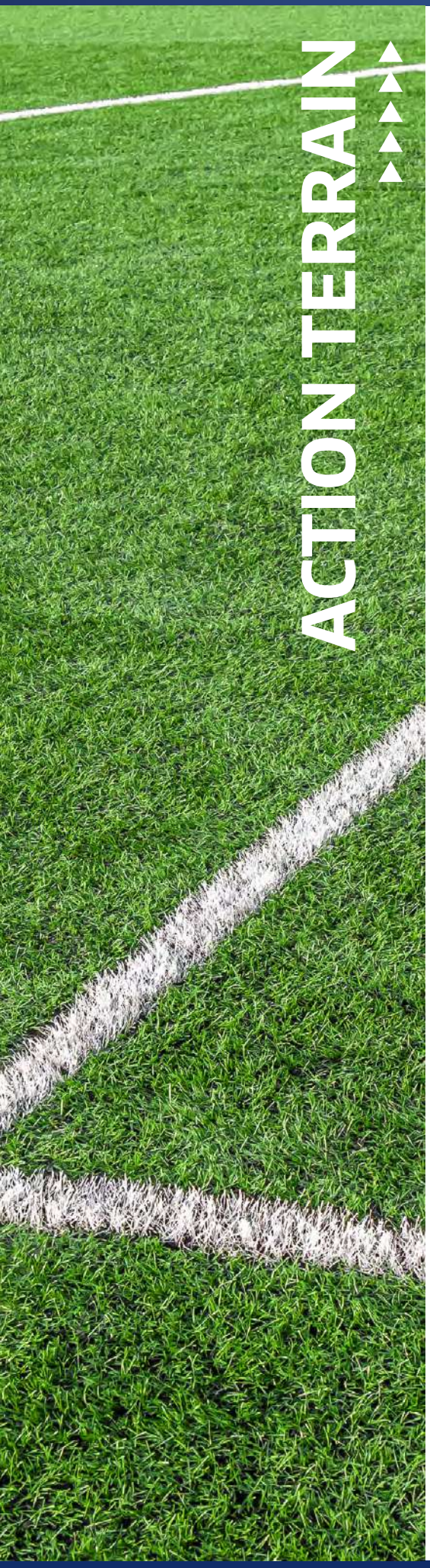




FAVORISER L'INCLUSION DES PERSONNES RÉFUGIÉES

GUIDE DE L'ÉDUCATEUR(RICE) 3

Définitions 3

Chiffres clés 3

JEU N°1 : QCM INCLUSIF 4

JEU N°2 : VIS MA VIE 8

JEU N°3 : OK / PAS OK 10

CONSTAT & ENJEUX

"Le football est un langage universel" ***Fondation UEFA pour l'enfance***

Accessible à tous(tes) et porteur de valeurs fortes, le football est un outil puissant pour favoriser l'inclusion des personnes réfugiées : accueillir ces personnes dans nos clubs permet de créer des liens sociaux et de transmettre des valeurs de tolérance, de respect et de solidarité. Que ce soit un(e) joueur(se) ou un(e) éducateur(rice) réfugié(e), je les intègre et je les respecte.

MISSION DE L'ÉDUCATEUR(RICE)

Organiser au sein d'un groupe d'entraînement des jeux ludiques et interactifs sur les thématiques de la migration et de la lutte contre toutes formes de discrimination, en mettant les jeunes en situation de jouer tout en développant la tolérance et la solidarité envers toutes et tous, sans distinction.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Interdire tous les commentaires discriminants (couleur de peau, religion, sexe, orientation sexuelle…).
- Rappeler à ses joueur(se)s que les discriminations, le racisme, l'antisémitisme, le sexisme et l'homophobie sont passibles de poursuites judiciaires.
- Demander aux joueur(se)s victimes de propos discriminants, racistes, antisémites, sexistes et homophobes d'alerter son entraîneur(e), l'arbitre ou une personne de confiance sans répondre aux provocations.

MESSAGE(S) CLÉ(S)

- Un club de football est bien plus qu'un simple terrain : c'est un lieu de tolérance et de solidarité, où chacun(e) peut progresser, quel que soit son parcours. C'est l'action d'accueil qui concrétise et fait vivre les valeurs du club et de la FFF.

P LAISIR
R ESPECT
E NGAGEMENT
T OLÉRANCE
S OLIDARITÉ

FICHES À VOIR

- **S'interdire toutes formes de discriminations, de racisme et d'antisémistime**
- **Stop aux discriminations, au racisme et à l'antisémistime dans notre société et dans notre club**
- **S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe**

POUR ALLER PLUS LOIN

- Consulter l'action de la FFF en matière d'inclusion des personnes réfugiées : **La FFF sur tous les fronts de l'inclusion**
- Consulter le **Guide Football & Réfugiés**
- Prendre connaissance des différents supports (guide de l'éducateur(rice), fiches pour les éducateur(rice)s et éléments de réponse).
- Pour être accompagné(e) dans la mise en place de cette action éducative, prendre contact avec l'**association Kabubu**
- Ces actions doivent être organisées tout au long de la saison, mais particulièrement : dans le cadre de la semaine d'éducation contre le racisme et l'antisémitisme (en mars), de la journée mondiale des réfugiés (20 juin) et de la journée internationale des migrants (18 décembre).
- Une fois l'action réalisée, faites la remonter sur l'outil PEF accessible depuis Footclubs : **découvrir le tutoriel**



GUIDE DE L'ÉDUCATEUR(RICE)

Dans ce guide de l'éducateur(rice), découvrez quelques définitions et chiffres clés sur la migration favorisant la compréhension du contexte, mais aussi l'animation des séquences.

DÉFINITIONS

- **UN(E) MIGRANT(E) :** bien qu'il n'existe aucune définition juridique, selon les Nations Unies, il s'agit de « toute personne qui a résidé dans un pays étranger pendant plus d'une année, quelles que soient les causes du mouvement – volontaires ou involontaires – et quels que soient les moyens utilisés pour migrer – réguliers ou irréguliers ».

- **UN(E) RÉFUGIÉ(E) :** il s'agit d'« une personne qui, craignant avec raison d'être persécutée du fait de sa race, de sa religion, de sa nationalité, de son appartenance à un certain groupe social ou de ses opinions politiques, se trouve hors du pays dont elle a la nationalité et qui ne peut, ou du fait de cette crainte, ne veut se réclamer de la protection de ce pays ».

- **UN(E) EXILÉ(E) :** il s'agit d'une personne qui a été obligée de quitter son pays à cause de la guerre, de persécutions, de la violence ou de menaces contre sa vie ou sa liberté. Elle cherche un endroit sûr pour vivre et doit reconstruire sa vie loin de ses repères et de sa famille.

- **UN(E) DEMANDEUR(SE) D'ASILE :** il s'agit d'une personne ayant fui son pays, qui sollicite la protection internationale, mais dont la demande n'a pas encore fait l'objet d'une décision.

  En France, il existe deux formes de protection internationale, accordées par l'Office Français de Protection des Réfugiés et Apatrides (OFPRA) :

  - Le statut de réfugié : permettant de bénéficier d'une autorisation légale de rester sur le territoire, via une carte de résident de 10 ans renouvelable, et de l'ouverture des droits sociaux.
  - La protection subsidiaire : accordée à toute personne qui ne remplit pas les conditions pour se voir reconnaître la qualité de réfugié, mais pour laquelle il existe des motifs sérieux et avérés de croire qu'elle courrait un danger dans son pays d'origine (peine de mort, torture…). Cette protection octroie le droit d'obtenir un titre de séjour valable 4 ans depuis la loi de septembre 2018.

- **UN(E) MINEUR(E) NON ACCOMPAGNÉ(E) (MNA) :** il s'agit d'un(e) jeune de moins de 18 ans, n'ayant pas la nationalité française, et qui se retrouve séparé de ses représentants légaux sur le sol français.

CHIFFRES CLÉS

- **304** millions de personnes migrantes dans le monde en 2024
- **123,2** millions de personnes exilées (déplacées de force) dans le monde en 2024
- **48,8** millions d'enfants exilés (déplacés de force) dans le monde en 2024

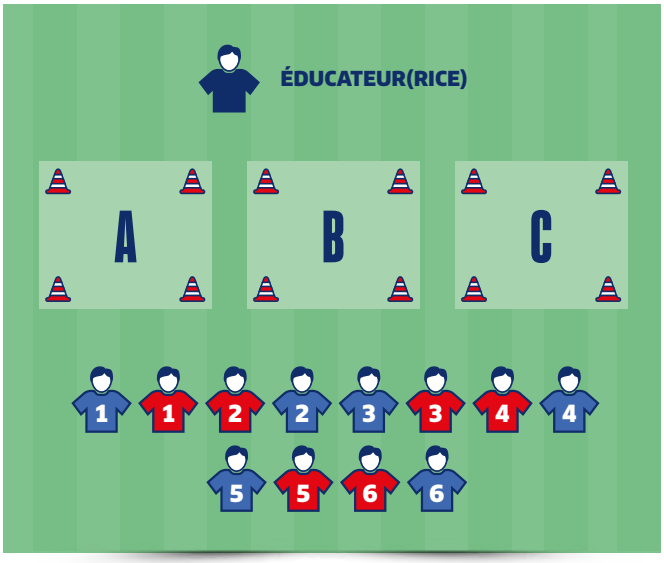
QCM INCLUSIF

OBJECTIF DU JEU

Partager des chiffres et notions clés sur la thématique de la migration par l'intermédiaire d'un jeu ludique et interactif.

- **Espace nécessaire :** terrain de football
- **Encadrement souhaité :** 1 ou 2 personne(s)
- **Effectif idéal :** 10 à 12 joueur(se)s
- **Durée de l'action :** 20 minutes
- **Matériel nécessaire :** ballons, coupelles, liste de questions

MODÉLISATION DU JEU



COMPÉTENCES VISÉES

- Améliorer sa connaissance sur la thématique de la migration.

CONSIGNES DU JEU

1. Matérialiser 3 zones circulaires distinctes par l'intermédiaire de coupelles (illustrées par les cercles rouges sur le modèle) :
   - La zone « A »
   - La zone « B »
   - La zone « C »
2. Demander aux joueur(se)s de se positionner en ligne en face des 3 zones.
3. Énoncer la question et les trois possibilités de réponse à haute voix.
4. Demander aux joueur(se)s de se rendre en conduite de balle dans la zone de leur choix (A, B ou C) le plus rapidement possible pour répondre à la question posée.
   - ***Possibilité de variante :*** pour ajouter de l'enjeu, positionner un(e) éducateur(rice) avec pour rôle de récupérer le ballon des joueur(se)s pendant qu'ils(elles) répondent. Dans ce cas, les joueur(se)s dont le ballon a été intercepté ne peuvent plus répondre.
5. Distribuer la parole aux joueur(se)s afin de leur demander ce qui a motivé leur choix de réponse et d'évaluer leur connaissance sur le sujet évoqué.
6. Échanger avec les joueur(se)s en s'appuyant sur les notes et remarques indiquées sur la fiche de l'éducateur(rice).
7. Demander aux joueur(se)s de retourner à leur coupelle, puis passer à la question suivante.

FICHE DE L'ANIMATEUR(RICE) DU QUIZ

Voici les questions du quiz accompagnées des éléments clés pour animer les échanges avec vos joueur(se)s. Prenez le temps de bien lire et assimiler ces questions ainsi que les réponses proposées avant de mener la séance de sensibilisation.

Légende : *En vert* les bonnes réponses.

1 En 2024, combien de personnes dans le monde ont été forcées de quitter leur pays ?

Réponses possibles ··

A. *15 millions de personnes*
B. *40 millions de personnes*
C. *123,2 millions de personnes*

→ **NOTE :**

Demander aux joueur(se)s, selon eux pourquoi sont-ils(elles) autant ? Évoquer par exemple que cela représente la population du Sénégal, de l'Australie et de la France cumulée.

2 En 2024, combien d'enfants dans le monde ont été forcés de quitter leur pays ?

Réponses possibles ··

A. *100 000 enfants*
B. *5 millions d'enfants*
C. *48,8 millions d'enfants*

→ **NOTE :**

Demander aux joueur(se)s est-ce qu'ils(elles) trouvent ce chiffre élevé ? Évoquer par exemple que cela représente plus de 2/3 de la population française.

3 Pourquoi ces personnes sont-elles forcées de quitter leur pays ?

Réponses possibles ··

A. *Pour fuir un danger (conflits, menaces...)*
B. *Pour apprendre une nouvelle langue*
C. *Pour découvrir de nouvelles cultures*

→ **NOTE :**

Demander aux joueur(se)s s'ils(elles) ont connaissance de conflits actuels dans le monde ? Puis expliquer la différence entre une personne migrante et exilée.

Une personne migrante : une personne qui quitte son pays ou sa région pour aller vivre ailleurs, peu importante la raison (pour travailler, étudier, chercher une vie meilleure...)

Une personne exilée : une personne qui a dû quitter son pays, parce qu'elle y était en danger ou ne pouvait plus y rester. Il s'agit d'une migration forcée.

4 **Pour quelle raison principale les personnes exilées migrent-elles vers la France ?**

Réponses possibles ··

A. *Parce qu'elles pourront faire du sport*
B. *Parce qu'elles parlent la langue*
C. *Parce qu'elles pourront s'enrichir*

→ **NOTE :**

Les personnes exilées choisissent la France pour plusieurs raisons, la principale étant la langue : beaucoup parlent déjà français, notamment si elles viennent d'anciennes colonies. Elles optent également pour la France en raison de la présence de proches ou de communautés déjà établies dans le pays.

5 **Quel joueur de l'Équipe de France actuelle a dû fuir de son pays étant plus jeune ?**

Réponses possibles ··

A. *Ousmane Dembélé*
B. *Michael Olise*
C. *Eduardo Camavinga*

→ **NOTE :**

Eduardo Camavinga est né en 2002 dans un camp de réfugiés en Angola. Lorsqu'il était petit, ses parents ont fui la guerre en République démocratique du Congo, un conflit qui a causé plusieurs millions de morts entre 1998 et 2003.

6 **Quel club de football a été créé parce que les dirigeants voulaient continuer d'accueillir des joueurs étrangers ?**

Réponses possibles ··

A. *Le Real de Madrid*
B. *L'Inter Milan*
C. *Le Bayern Munich*

→ **NOTE :**

Partager l'histoire de l'Inter Milan : le club a été fondé le 9 mars 1908 par des dirigeants de l'AC Milan, mécontents de la politique de leur ancien club qui excluait les joueurs étrangers. Le nom « Internazionale de Milan » reflète leur volonté d'inclusion, en acceptant les joueurs de toutes nationalités.

7 Les enfants migrants ont-ils le droit d'aller à l'école ?

Réponses possibles ··

A. *Vrai*
B. *Faux*
C. *Je ne sais pas*

→ **NOTE :**

En France, l'école est obligatoire pour tous les enfants, peu importe la situation de la famille. Demander aux joueur(se)s s'ils(elles) ont déjà rencontré(e)s des personnes déplacées dans leur école ou dans le club.

8 Un nouveau joueur intègre ton club. Il s'appelle Ali et vient d'arriver en France après avoir fui son pays. Concrètement que fais-tu ?

Réponses possibles ··

A. *Tu proposes à Ali de l'aider dans ses devoirs de français après l'entraînement*
B. *Tu invites Ali à jouer dans ton équipe*
C. *Tu l'ignores*

→ **NOTE :**

Rassembler les joueur(se)s en cercle. Ensemble, essayez de trouver d'autres actions simples qu'ils(elles) pourraient mettre en place pour favoriser l'inclusion de Ali.

VIS MA VIE

OBJECTIF DU JEU

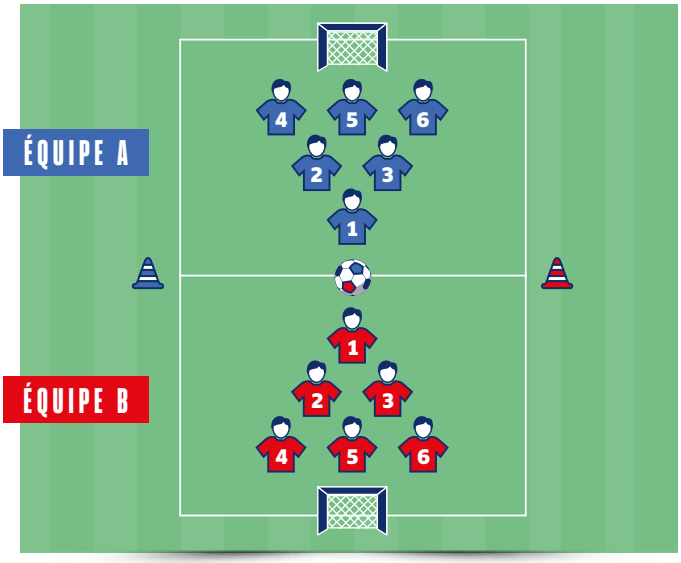
Réaliser le caractère soudain des changements que vivent les personnes réfugiées.

- **Espace nécessaire :** Terrain de football
- **Encadrement souhaité :** 1 ou 2 personne(s)
- **Effectif idéal :** 10 à 12 joueur(se)s
- **Durée de l'action :** 20 minutes
- **Matériel nécessaire :** ballons, coupelles, cages de football

COMPÉTENCES VISÉES

- Développer de l'empathie, du respect et de la bienveillance envers les personnes réfugiées.

MODÉLISATION DU JEU



CONSIGNES DU JEU

1. Répartir les joueur(se)s en 2 équipes et demander à chacun(e) de se mettre autant que possible à son poste préférentiel.
2. Lancer une première phase de jeu libre.
3. Interrompre le jeu à la mi-temps.
4. Demander aux joueur(se)s de changer de camp, et de position sur le terrain en se mettant autant que possible à un poste auquel il(elle) n'a jamais joué.
5. Relancer le match et observer les attitudes et comportements des joueur(se)s.
6. Siffler la fin du match à la fin du temps réglementaire.
7. Rassembler les joueur(se)s au centre du terrain, puis demander comment ils(elles) se sont senti(e)s durant la seconde période.

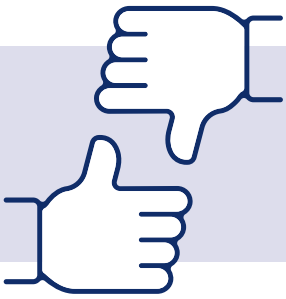
- ***Possibilité de variante pour ajouter de la difficulté :***
  - Demander aux joueur(se)s d'utiliser leur pied faible pendant la deuxième mi-temps.
  - Modifier les équipes en échangeant plusieurs joueur(se)s.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- Ce que vous venez de ressentir (à une moindre échelle), c'est le quotidien des personnes réfugiées, qui soudainement sont éloignées de leurs repères et doivent tout réapprendre. C'est pourquoi il est important d'être bienveillant(e)s et respectueux(ses), afin qu'elles puissent tisser des liens sociaux et se reconstruire.

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- Inviter un(e) membre du club ayant vécu un parcours de migration et souhaitant partager son témoignage.
- L'organisation de ce moment d'échanges peut être porté par un(e) élu(e) du club, garant(e) de l'institution, aux côtés d'un(e) éducateur(rice), afin de marquer l'engagement fort du club.



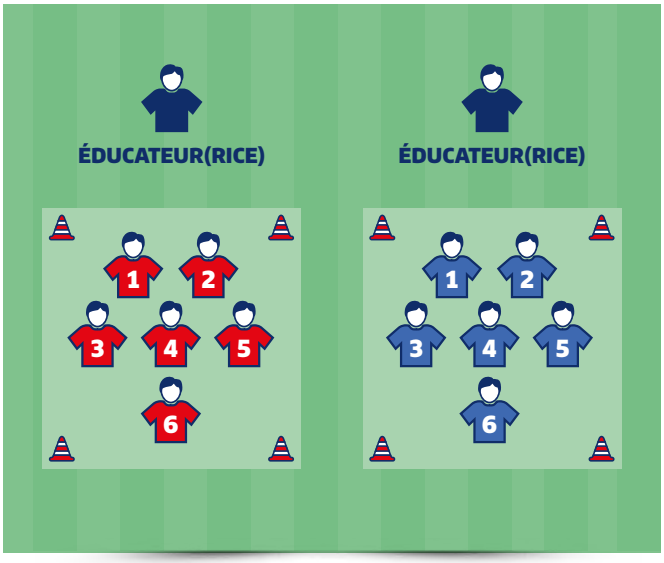
« OK » / « PAS OK »

OBJECTIF DU JEU

Comprendre les comportements qui nuisent à un environnement sportif inclusif à travers un jeu interactif.

- **Espace nécessaire :** Terrain de football
- **Encadrement souhaité :** 1 ou 2 personne(s)
- **Effectif idéal :** 10 à 12 joueur(se)s
- **Durée de l'action :** 20 minutes
- **Matériel nécessaire :** en fonction du nombre de joueur(se)s, des cartons, coupelles ou tout autre outil matérialisant 2 à 3 couleurs différentes (rouge, jaune et vert par exemple), fiche de l'éducateur(rice)

MODÉLISATION DU JEU



COMPÉTENCES VISÉES

- Développer et préserver un cadre bienveillant et inclusif.

CONSIGNES DU JEU

1. Distribuer à chaque joueur(se) un jeu de carton/autre outil (vert, jaune et rouge).
2. Pour faciliter les échanges, constituer des groupes d'environ 6 joueur(se)s, accompagné(e)s d'un(e) éducateur(rice) disposant d'une fiche.
3. Énoncer la situation, puis demander aux joueur(se)s de se positionner en levant (ou pas) le carton de leur choix :
   - *Carton vert :* ce comportement est « Ok », et donc à encourager
   - *Carton jaune :* ce comportement nécessite d'être discuté à l'avance
   - *Carton rouge :* ce comportement n'est « pas Ok », et donc à éviter
4. Distribuer la parole aux joueur(se)s pour comprendre ce qui a motivé leur choix de réponse.

CONSEIL :

- Pour lancer les échanges, commencer par interroger les joueur(se)s minoritaires sur leur choix afin de comprendre pourquoi ils diffèrent du groupe majoritaire.
- Partager aux joueur(se)s les notes et remarques indiquées sur la fiche de l'éducateur(rice).

FICHE DE L'ÉDUCATEUR(RICE) DU QUIZ

Voici les situations à énoncer, accompagnées des éléments clés pour animer les échanges avec vos joueur(se)s. Prenez le temps de bien lire et assimiler la fiche avant de mener la séance de sensibilisation.

Légende : *Les bons positionnements sont indiqués sous chaque situation.*

→ CONSEIL :

Expliquer aux joueur(se)s que dans ce jeu les cartons servent à manifester leur avis en matière d'éthique et non de respect des règles du football.

1 Imiter l'accent d'un(e) coéquipier(re)

Carton rouge

→ NOTE :

Même si ces comportements n'ont pas pour objectif de blesser. Imiter l'accent d'une personne est une manière de marquer une différence. Ces comportements répétés peuvent nuire au bien-être d'un(e) joueur(se) au sein du collectif.

2 Faire un passement de jambes / petit-pont à l'adversaire

Carton vert

→ NOTE :

Le football est un sport dit « d'évitement ». S'il est nécessaire de procéder à un geste technique pour progresser sur le terrain, cela ne pose pas de problème. Cependant, il est important de veiller aux remarques ou à l'attitude qui peuvent accompagner un dribble.

3 Poser sa main sur l'épaule d'un(e) coéquipier(ère)

Carton jaune

→ NOTE :

Dans certaines cultures, le contact physique n'est pas toujours naturel. Il est donc important d'observer les comportements de vos coéquipier(re)s avant d'agir.

4 Ne pas parler à un(e) coéquipier(re) car il(elle) nous semble différent(e)

Carton rouge

→ NOTE :

Demander aux joueur(se)s est-ce qu'ils(elles) sont en capacité de donner la définition de la discrimination, puis la donner.

Définition simple : la discrimination, c'est traiter quelqu'un de manière injuste ou négative à cause de ses différences (couleur de peau, origine, genre, accent, orientation sexuelle...). Demander aux joueur(se)s s'ils(elles) connaissent d'autres différences pouvant faire l'objet de discrimination.

5 Relever un(e) adversaire quand il(elle) tombe

Carton vert

→ **NOTE :**

Demander est-ce qu'ils(elles) adoptent ce comportement sur le terrain ? Puis donner la définition du fair-play.

Définition simple : le fair-play désigne l'esprit sportif incarné par une attitude positive et respectueuse envers tou(te)s les acteur(rice)s du jeu, sur et autour des terrains.

6 Poser des questions sur l'histoire familiale d'un(e) coéquipier(re)

Carton jaune

→ **NOTE :**

Il est important de garder à l'esprit que les personnes réfugiées ou issues de familles déplacées ont souvent des histoires sensibles. Avant de poser des questions, il faut s'assurer que le(a) coéquipier(re) est d'accord d'en parler.

7 Aider son(a) coéquipier(re) à comprendre les règles ou à se repérer dans le club

Carton vert

→ **NOTE :**

Les personnes réfugiées doivent sans cesse s'adapter à de nouveaux repères. Il est donc important de les accompagner en aidant chacun(e) à se repérer dans le club.

8 Appeler une personne autrement que par son prénom

Carton rouge

→ **NOTE :**

Ne pas appeler une personne par son prénom ou le déformer peut être vécu comme irrespectueux ou humiliant. Cela peut renforcer des stéréotypes ou des discriminations. Un surnom n'est acceptable que si la personne donne clairement son accord et s'il reste respectueux, non dégradant et non discriminatoire.