

Team 4 Democracy

La citoyenneté en action dans les stades de football



Introduction	3
1. Approche pédagogique	4
2. Les quatre thématiques (modules)	5
2.1. Démocratie	6
2.2. Inclusion	7
2.3. Le poids des mots	9
2.4. Bien-être	10
3. La visite en pratique	11
4. Lien avec les référentiels	11

Introduction

A l'heure où les valeurs démocratiques ne vont plus de soi, **Team for Democracy** cherche à y remédier en transformant les **stades de football** en environnements d'apprentissage dynamiques où celles-ci prennent vie.

Le football est plus qu'un simple sport, c'est un **langage universel** qui unit les gens au-delà des cultures et des générations. En se rendant dans les stades de football, le projet se nourrit d'un espace chargé d'énergie, de passion et de communauté. Ces lieux symbolisent le **travail d'équipe, le respect et le fair-play**, des valeurs chères aux sociétés démocratiques.

Pour les jeunes, les stades offrent une **alternative** à la salle de classe, rendant l'éducation citoyenne plus stimulante et pertinente. Le terrain de football devient une métaphore de la **citoyenneté active**, où chaque joueur a un rôle et où chaque décision compte.

Le musée BELvue, bien plus qu'un musée, est une référence en matière d'éducation citoyenne, utilisant des **méthodes interactives et pratiques** qui stimulent la pensée critique et la participation active. C'est pour cette raison que le musée BELvue propose un workshop dans des clubs de foot partenaires, pour sensibiliser à la problématique des discriminations, promouvoir l'inclusion, souligner l'impact des discours de haine, et comprendre les valeurs démocratiques.

Durant une demi-journée (3 heures), les jeunes abordent ces thématiques chères à notre démocratie mais aussi au monde du football, à travers des activités participatives et ludiques.

1. Approche pédagogique

Team4Democracy est un workshop modulable destiné aux jeunes à partir de 10 ans. Par son caractère modulable, les enseignant-es peuvent choisir deux des quatre activités thématiques proposées :

- Les règles du jeu. Démocratie versus totalitarisme.
- Inclusion. Lutte contre la discrimination.
- Le poids des mots. Sensibilisation aux discours de haine.
- Bien-être. Découverte de l'effet de groupe.

Chaque module traite d'un sujet observé sur et en dehors du terrain, comme les discours de haine qu'on peut entendre dans les tribunes, sur le terrain et sur les réseaux sociaux ; l'effet de groupe qui nous rend plus fort mais aussi peut-être moins « sage » ;

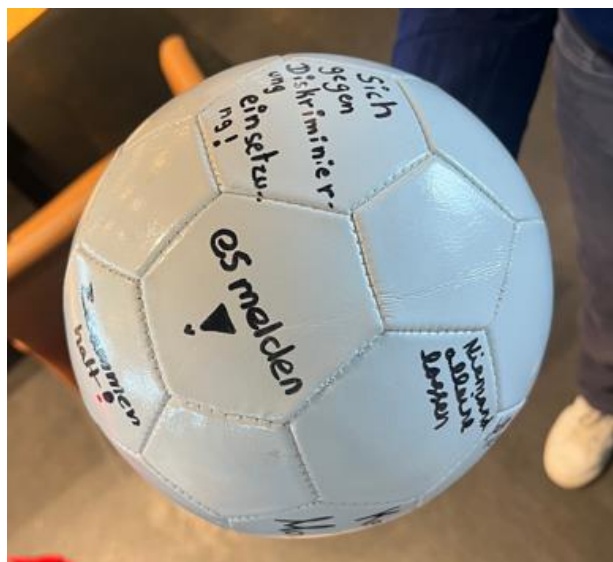
De plus, les modules offrent une expérience variée et un cadre théorique afin de nourrir leur réflexion. Par le biais de **jeux de rôle, de discussions et d'activités en équipe**, les workshops encouragent les jeunes à relier les principes démocratiques à des scénarios de la vie dans et aux abords du terrain de football.

2. Les quatre thématiques (modules)

Quels que soient les modules sélectionnés, les groupes entament le workshop par une introduction (A) et achèvent leur expérience par une conclusion (B).

(A) **L'introduction** est le moment durant lequel les jeunes découvrent le fil rouge du workshop. Pour ce faire, les jeunes observent 48 photos accrochées à un mur. Qui parmi toutes ces personnes est supporter ou supportrice ? Pourquoi certaines photos sont choisies et pas d'autres ? Y a-t-il des caractéristiques qui permettent de déterminer si quelqu'un est un supporter ? Cet exercice permet de faire ressortir les stéréotypes des jeunes et d'en prendre conscience. En fait, tous les visages sur le mur sont des portraits de supporters et de supportrices.

(B) **La conclusion** est un temps pour structurer les nouveaux acquis à la suite des deux modules. L'animateur-ice vérifie si les objectifs de chaque module sont bien atteints. Les élèves s'engagent également à réaliser l'une ou l'autre action afin de lutter contre la discrimination, les discours de haine ou les effets de groupe négatifs.



2.1. Les règles du jeu

Grâce au module démocratie, les jeunes appréhendent le **principe de la démocratie** en particulier, la prise de décision conjointe et la définition de la **démocratie en opposition au totalitarisme**.

Pour ce faire, des situations sont lues aux jeunes. Ce sont des situations fictives mais qui pourraient se passer au sein d'un club de foot. Les jeunes se positionnent sur une échelle de gradation allant du "Totalitarisme" à la "Démocratie". Les réponses sont ensuite vérifiées et débattues.

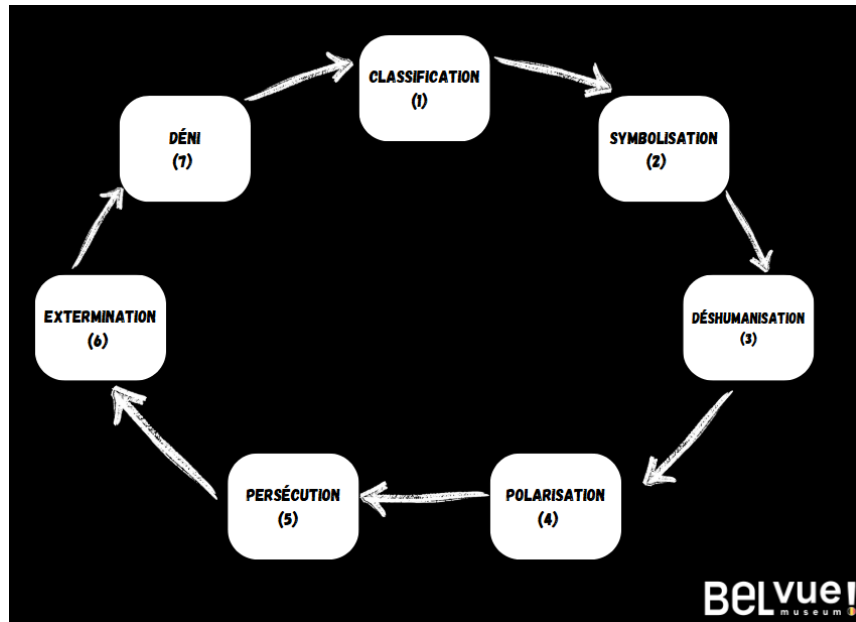
Après l'étude des différences entre "totalitarisme" et "démocratie" sur base de situations, les **jeunes jouent deux matchs de foot**. L'animateur·ice est l'arbitre. Pour le premier match, l'arbitre est en mode totalitaire. Pour le second match, l'arbitre est en mode démocratie : il donne les règles du jeu avant le match et demande aux élèves s'ils et elles sont d'accord avec les règles et s'ils et elles veulent en ajouter. Le match se termine et l'animateur·ice invite les élèves à une réflexion sur ce qui a été vécu et ressenti lors des deux matchs de foot.

2.2. Inclusion

Pour comprendre l'importance de l'inclusion, les jeunes sont mis-es à leur insu en situation de **discrimination** sur base d'un critère aléatoire (la couleur de leur vareuse). Les élèves vont ainsi jouer un match de foot totalement déséquilibré, une équipe étant discriminée par l'arbitre. La situation de discrimination est ensuite déconstruite sur base de la spirale de la violence ¹ :

- **Classification** : séparation en "nous" vs "eux", avec l'idée de gagner contre l'autre groupe.
- **Symbolisation** : vêtements différents pour identifier le groupe discriminé (vareuses de qualité différentes).
- **Déshumanisation** : le groupe discriminé est comparé à des animaux.
- **Polarisation** : l'arbitre renforce les divisions et interdit les contacts.
- **Persécution** : l'arbitre sanctionne et exclut le groupe discriminé uniquement à cause de son appartenance à la « mauvaise équipe ».
- **Extermination et Déni** : non appliqués car trop violents.

¹ Musée Holocauste Montréal (2018). Les 10 étapes d'un génocide. <https://museeholocauste.ca/>.
<https://museeholocauste.ca/fr/ressources-et-formations/dix-etapes-genocide/>



En guise de conclusion, l'animateur aborde la notion d'inclusion et d'environnement sécurisant. Lorsque les individus se sentent acceptés, malgré leur différence et faiblesse, ils et elles sont plus susceptibles de prendre activement part positivement à l'objectif du groupe. Les élèves auront également l'occasion de connaître UNIA et ses outils pour pouvoir signaler une discrimination.



2.3. Le poids des mots

Lors de ce module, les élèves se rendent compte que même de petits mots peuvent avoir de grandes conséquences et qu'ils et elles sont eux-mêmes responsables de leur parole. Ils et elles découvrent que non seulement l'expression, mais aussi la diffusion, l'encouragement et la facilitation des discours de haine peuvent être punissables. De plus, ils et elles se familiarisent avec les cadres juridiques et les actions qui peuvent être mises en place lorsqu'ils et elles sont confronté-es à des discours de haine.

Les élèves vont, entre autres, écouter un fichier audio diffusant des chants fictifs de supporters et supportrices lors d'un match de foot. Chaque fois qu'ils et elles entendent une déclaration blessante, ils et elles lèvent une carte jaune. Lorsque le chant ou cris de supporter est discriminant ils et elles lèvent une carte rouge. Un parallélisme est réalisé avec les mots discriminatoires ou injurieux proférés sur les réseaux sociaux.

Lors de ce workshop, les élèves comprennent qu'ils et elles ne sont pas seulement responsables de leurs propres mots, mais qu'ils et elles jouent également un rôle important dans la lutte contre les discours de haine.



2.4. Bien-être

Lors de ce module, les élèves découvrent que l'identité est multiple et expérimentent l'influence de l'effet de groupe.

Les élèves explorent la richesse de leur identité à travers une succession de petits exercices et prennent conscience de l'impact que peut avoir un groupe sur leurs choix, leurs comportements et leurs émotions.

À travers une série d'activités participatives, ils et elles vivront de l'intérieur les mécanismes de l'effet de groupe : comment il nous rassemble, nous influence... ou parfois nous dépasse. Un moment fort, ludique et fédérateur, qui invite à réfléchir ensemble sur ce qui nous unit, ce qui nous différencie, et sur la manière dont nos identités se transforment selon le contexte.

Ils et elles découvrent ainsi que l'effet de masse peut être une source de force, de cohésion et de confiance, mais qu'il peut aussi entraîner des comportements que l'on n'aurait pas eus seul-e, en diluant la responsabilité individuelle.

3. La visite en pratique

Il est conseillé de ne pas dépasser le nombre de 30 visiteur·euses par module.

L'élément central du workshop est l'apprentissage actif et l'échange au sein du groupe.

Le workshop est modulable. Les enseignant·es peuvent choisir deux des quatre activités thématiques proposées.

L'introduction dure 40 minutes et chaque module environ 50 minutes. Les enseignant·es, choisissent deux modules. Il faut ajouter 20 minutes pour la conclusion. Au total, l'ensemble du workshop dure 3 heures.

4. Lien avec les référentiels

Le workshop selon les modules choisis par les enseignant·es peuvent s'intégrer dans différentes matières tant en fin de **primaire** que dans les trois degrés du **secondaire**.

En primaire, dans le cours de **français et de citoyenneté** : la pratique du débat, apprendre à se connaître et à s'ouvrir aux autres, le développement de la pensée critique sont travaillés en classe.

En secondaire : les questions de stéréotypes et discrimination, les discours de haine, le poids des mots et la définition de la démocratie sont autant de thèmes qui sont abordés tant en **français, en histoire, en citoyenneté, morale ou religion** que dans les autres cours car ce sont des concepts transversaux que tout enseignant·e est amené·e à aborder avec ses classes.

Il est évident que, aussi bien pour le primaire que le secondaire, le programme du cours d'**éducation physique** rentre dans le cadre du workshop en favorisant les relations sociales et la promotion de la participation au sein d'un groupe.