

20
IMPACT
24

GUIDE ORGANISATION

—

Journée Job Dating

Stade vers l'emploi

JOB

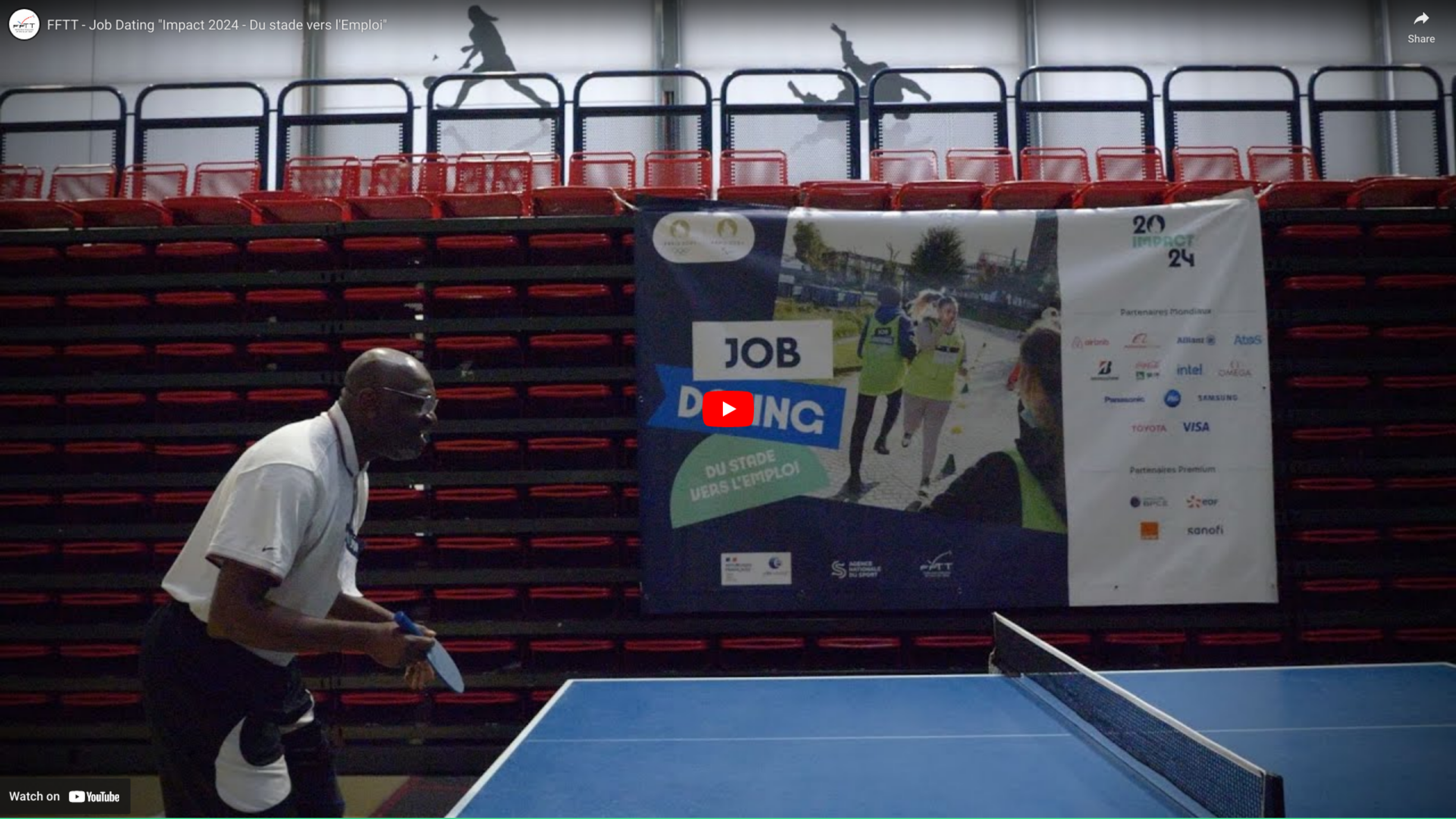
DATING

**DU STADE
VERS L'EMPLOI**

Le Job Dating

Le concept

Au départ, des demandeurs d'emploi et des chargés de recrutement se découvrent autour d'ateliers et jeux sportifs, sous couvert d'anonymat. Après le déjeuner, chacun enlève son maillot et se présente pour participer à un job dating plus classique qui consiste à faire se rencontrer candidats et recruteurs sur un temps court.



20 IMPACT 24

Partenaires Mondiaux

- airbnb, Allianz, At&S, BNP Paribas, intel, OMEGA, Panasonic, SAMSUNG, TOYOTA, VISA

Partenaires Premium

- EPIC, eor, sanofi

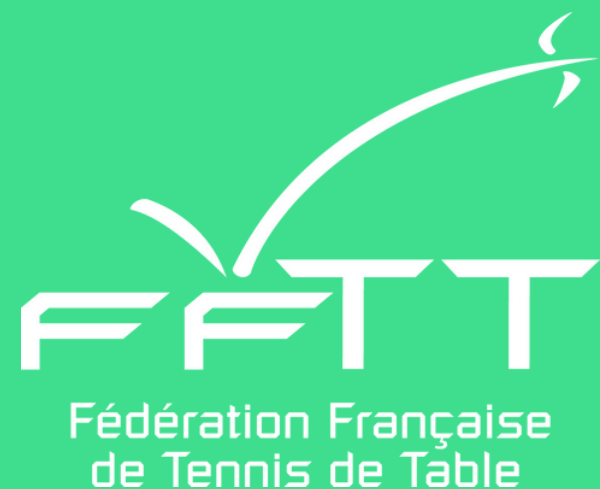
JOB DATING

DU STADE VERS L'EMPLOI

AGENCE NATIONALE DU SPORT, FFTT



Les objectifs sont doubles :



Mettre en avant les "soft skills" des demandeurs d'emploi

Ensemble des aptitudes et compétences qui ne sont pas techniques et qui nous permettent d'évoluer dans la vie, personnelle comme professionnelle



Faciliter les échanges entre recruteurs et demandeurs d'emploi

Journée Type

8h-9h45

8h00 : Installation
9h00 : Accueil des participants de manière anonyme

10h-10h15

Echauffement collectif type Fit Ping Tonic

10h15-12h

Ateliers pongistes par groupes de 10 à 15 personnes

12h30-14h

Repas collectif : on lève l'anonymat !

14h15-16h45

Job Dating entre recruteurs et demandeurs d'emploi

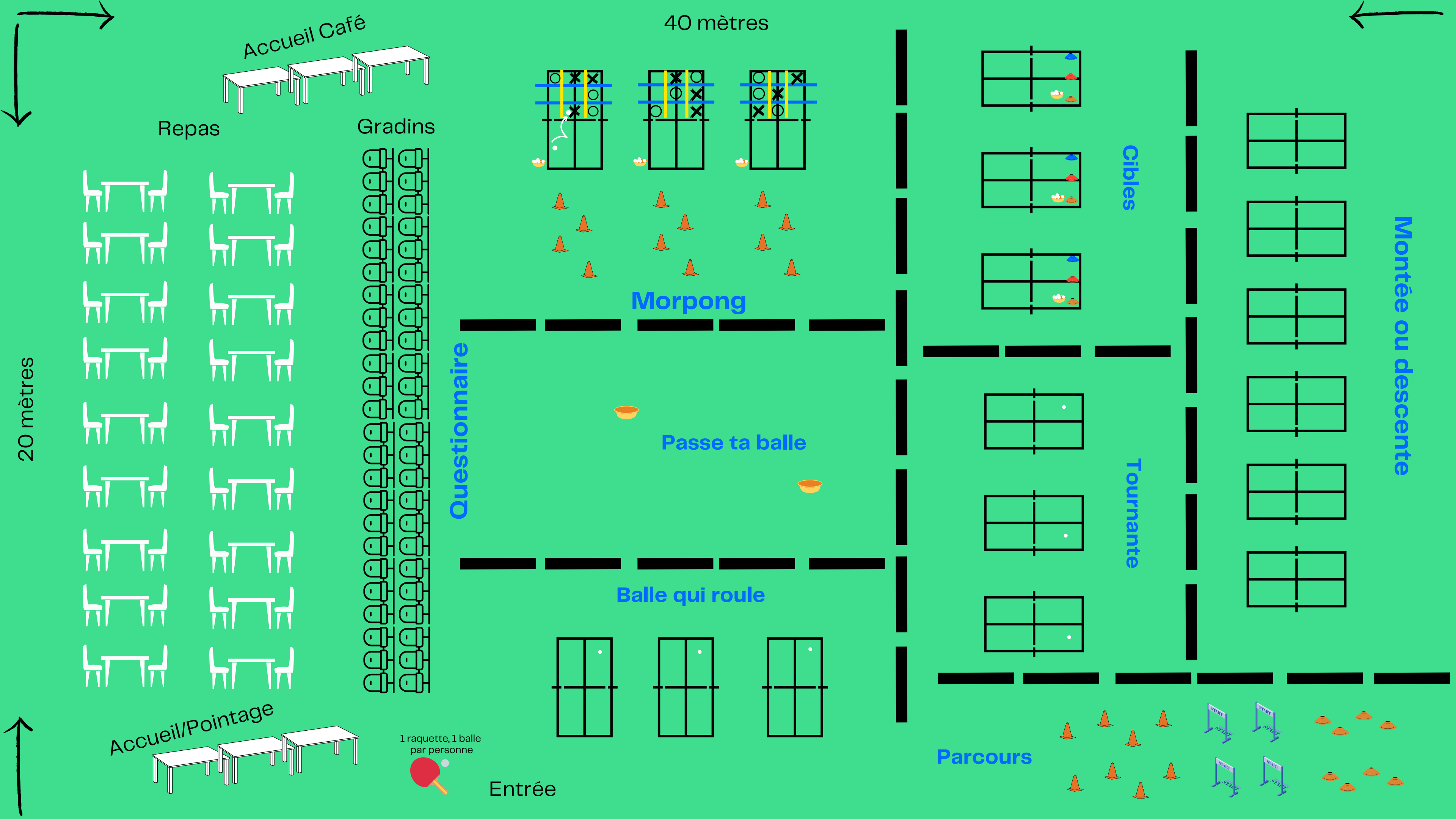
17h-19h : rangement de la salle



Lieu / Emplacement

Intérieur, une ou plusieurs salles proches (voir même complexe sportif), d'une surface de 40m*20m, en totalité (minimum).





Accueil Café

40 mètres

Repas

Gradins

20 mètres

Questionnaire

Morpong

Passe ta balle

Balle qui roule

Cibles

Tournante

Montée ou descente

Parcours

Accueil/Pointage

1 raquette, 1 balle par personne

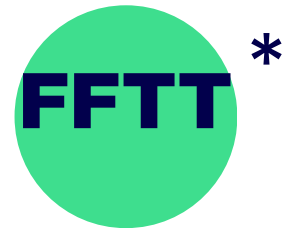
Entrée

Supports de communication

- Partenaires Spécifiques à Paris 2024
- L'organisateur ne pourra pas mettre en avant des partenaires concurrents de ceux de la FFTT et de Paris 2024. Ils seront cachés.
- Bâches, oriflamme, affiches, dossards, kakémono
 - 1 kakémono avec logo de la ligue, offert
 - 1 bâche offerte



Rôle et missions de chacun



- **Piloter le projet**
- **Mettre en lien les associations pongistes et PE***
- **Fournir le cahier des charges**
- **Former animateurs (trices)**
- **Fournir les outils de communication**
- **Fournir les dossards, les épingles et fiches ateliers**



- **Faire le sourcing des demandeurs et recruteurs**
- **Inviter les officiels : mairie, préfecture....**
- **Faire les équipes**
- **Accueillir et pointer les participants le jour**
- **Fournir l'accueil café**
- **Aider à l'animation**



- **Réserver la salle et mettre à disposition le matériel TT**
- **Mobiliser des animateurs et animatrices**
- **Fournir une sono + micro "madonna" (casque sans fil)**
- **Animer les ateliers : 10 personnes**
- **Fournir le repas du midi**
- **S'assurer de la présence de la sécurité civile**

- **FFTT = Fédération Française de Tennis de table et ligue**
- **PE = Pôle Emploi**

20
IMPACT
24

Formation des animateurs – tennis de table

Stade vers l'emploi

JOB

DATING

**DU STADE
VERS L'EMPLOI**

**Faire ressortir les
compétences
professionnelles et
favoriser le
collectif dans
chaque atelier !**

15 minutes par atelier →

1

Solidarité

2

Complémentarité

3

Travail en équipe

4

Dépassement de soi

5

Engagement / Autonomie

6

Prise de décision

- Echauffement collectif



EN MUSIQUE POUR DONNER LE TON DE LA JOURNEE

Chaque participant va à son rythme et selon ses capacités physiques

L'exercice

L'animateur donne des exercices de coordination et échauffement "classique" au fur et à mesure : course lente, montée de genoux, talons aux fesses, pas chassés....

L'animateur peut : montrer des mouvements de jeu à blanc et jongles ou tenue de balle sur la raquette, sur le rythme de la musique.

L'animateur peut montrer des mouvements d'assouplissement et étirements dynamiques sur le rythme de la musique.

Matériel

- Raquettes
- Balles
- Micro casque pour animateur (trice)

Nombre de personnes

Tout le groupe, face à l'animateur, en quinconce, espacés les uns des autres de la longueur de bras tendu

Déclinaisons

- On peut courir autour des tables, avec des pas différents ou marche rapide
- Avec ou sans musique
- Un ou plusieurs animateurs

1 – Solidarité (1)



PARCOURS BALLE-RAQUETTE EN BINOME ATTACHÉ

Par binôme, les participants devront franchir ensemble les obstacles d'un parcours pour réussir l'atelier !

L'exercice

Le parcours est à créer selon votre matériel et votre espace disponible.

Pour chaque atelier du parcours, **une seule personne du binôme a la balle**, l'autre doit faire attention à son partenaire et l'aider à réussir. Une fois l'objectif atteint, le binôme change les rôles. Celui ou celle qui avait la balle la donne à son partenaire.

Attention : la balle ne doit pas tomber !

Matériel

- Raquettes
- Balles
- Elastique / corde / foulard (pour attacher)
- Cerceaux
- Plots
- Echelle de rythme
- Barres de franchissement
- Lattes
- Bassines

Nombre de personnes

- En binôme (2 personnes)
- Plusieurs binômes peuvent être sur le parcours (laisser un écart au départ du suivant pour ne pas être gêné)

Déclinaisons

Technique :

- Si le binôme est en échec, lui donner une balle cassée ou un volant de badminton.
- Si le binôme est en réussite, le parcours peut être réalisé en jonglant avec la balle.

Résultats / scores :

- A la fin du parcours, le binôme doit viser une cible pour marquer des points.
 - Si les binômes sont en réussite, chaque passage peut être chronométré et il y a un classement après tous les passages.
- Objectif : identifier le leadership des participants.

1 – Solidarité (2)



Tournante

Par équipe, les participants devront garder la balle en jeu le plus longtemps possible, tout en tournant autour de la table

L'exercice

Répartis en nombre égal de chaque côté de la table (si possible), les participants se renvoient la balle à tour de rôle, tout en se déplaçant de l'autre côté de la table, après chaque touche de balle. La balle doit rester en jeu le plus longtemps possible.

Quand la balle touche le sol, les participants concernés s'arrêtent et attendent que les autres, encore en jeu, terminent.

L'animateur (trice) fait se réunir les équipes entre elles, à la pause, pour chercher les solutions d'amélioration au sein de chaque équipe.

Matériel

- Tables : 2 ou 3 (selon participants)
- 1 balle par table
- 1 raquette par participant

Nombre de personnes

- 6 à 10 personnes par table (sur X tables)

Déclinaisons

- La tournante peut être réalisée avec deux balles.
- Possibilité de changer de sens au signal de l'animateur (trice).
- La tournante peut être réalisée au temps. A la fin du temps imparti, l'équipe gagnante est celle ayant réalisé le plus de tours de table.
- Les tables commencent au même moment les échanges, celle qui reste en jeu le plus longtemps gagne un point par exemple.
- Quand la balle tombe, le joueur ayant fait la faute est éliminé et laisse son équipe continuer. L'équipe gagnante est celle ayant le plus de membres encore en jeu.

2 – Complémentarité



Rapidité et Habilité seront nécessaires pour remporter le Mor'Pong

En binôme, les participants devront être complémentaires pour gagner les parties de morpion en version tennis de table

L'exercice

L'objectif est simple et connu par tout le monde : réussir à aligner 3 symboles avant ses adversaires !

Le binôme choisit la personne qui amène les balles et celle qui sera en charge de viser les cases en réalisant un service de tennis de table.

La personne qui amène les balles doit être vive car elle doit courir ou marcher vite pour amener la balle. Son/sa partenaire, une fois la balle réceptionnée, doit être habile pour bien viser les cases et aligner 3 symboles avant l'autre équipe.

Matériel

Par table : (de 3 à 6 tables)

- 1 raquette par personne qui vise
- Un panier de balles
- Des lattes ou cordes pour dessiner le morpion sur une demi table
- 10 plots (5 d'une couleur et 5 d'une autre couleur)

Nombre de personnes

- 4 personnes par table (2 équipes de 2 personnes).

Déclinaisons

Surface de jeu :

- Le morpion peut être au sol, représenté avec 9 cerceaux, les participants doivent viser directement l'intérieur des cerceaux avec la balle et la raquette (distance de tir à définir selon le niveau).

Jeu similaire :

- Il est possible d'imaginer cet exercice dans l'esprit de la bataille navale : un peu plus long et nécessitant plus de matériel, mais reste dans le même esprit de complémentarité.

3 – Réussite en équipe



Faire des passes avec une balle pour réussir à marquer des points

En équipe, les participants devront se faire des passes avec une balle pour qu'à la fin de la "chaîne" il y ait une cible à viser

L'exercice

L'équipe forme une "chaîne" dont chaque maillon est important pour la réussite de l'exercice. L'équipe définit une personne qui tient le rôle du "passeur" aux autres membres de son équipe, qui, eux, forment une chaîne.

Après avoir fait une passe à tous ses équipiers, il ou elle devra viser une cible pour marquer des points.

Attention : si la balle tombe, le passeur doit recommencer depuis le début !

Des encouragements sont les bienvenus pour dynamiser cet atelier !

Matériel

- Une raquette par personne
- Une balle
- Une cible (bassine, sceau, filet à balles, ...)

Nombre de personnes

- Minimum : 5
- Conseillé : 10
- Maximum : Tous les participants (120)

Déclinaisons

- Possibilité de faire un rebond au sol (je contrôle la balle puis je la renvoie)
- Possibilité de faire une ronde, on fait glisser la balle sur la raquette de son voisin et on donne son prénom.
- Cet exercice peut être un atelier à part entière dans votre programme d'animation, mais il peut également faire l'objet d'un défi commun entre tous les participants en fin de matinée. Imaginez-vous les 120 acteurs qui réussissent cet exercice !!!
- L'exercice peut être également réalisé avec des tables de tennis de table. Placés sur 5 tables différentes et en quinconce, ils doivent envoyer la balle sur une autre table. Cette fois, on compte les allers-retours. (Garder cette déclinaison si le niveau est bon. Attention toutefois aux contraintes logistiques).

4 – Dépassement de soi



Montée ou descente

En simple ou en double, l'objectif est de renvoyer la balle le plus possible pour aller à la table 1 !

L'exercice

Dans cet atelier, les joueurs jouent un contre un ou deux contre deux (chacun son tour pendant le même point). Ils font des échanges : envois et renvois (service ou envoi à la main).

Au temps imparti (1 minute ou 2), l'animateur fait changer les adversaires ou partenaires.

Sans comptage de points au début, les changements de partenaire se font en rotation vers la droite ou gauche (sauf une personne ou un double qui reste fixe).

Puis avec comptage de points, ou renvois, les changements se font en montée vers la table 1 en cas de victoire, ou descente en cas de défaite.

L'animateur en profite pour expliquer les règles de base du service et du renvoi (avec raquette ou à la main, selon le niveau).

Matériel

- 6 Tables de tennis de table
- Une raquette par joueur
- Une balle par table

Nombre de personnes

- 2, 4 ou 6 joueurs par table
- si 6 joueurs autour de la table : 2 sont de chaque côté de la table pour comptage et/ou observation
- Jusqu'à 24 personnes

Déclinaisons

- Adaptation des règles et consignes selon le niveau des participants : l'envoi après rebond sur la table est permis. Le service à la main est permis. également.
- Si le niveau le permet : montée descente en simple au temps ou premier arrivé à 7 points.
- Le jeu en double permet les échanges verbaux entre participants et les conseils pour s'améliorer à 2.
- Faire arbitrer 1 ou 2 personnes par table : sensibilisation à l'arbitrage, se faire respecter, prise de décision.

5 – Engagement / Autonomie



La balle roulée

S'envoyer la balle en la faisant rouler et arriver de l'autre côté de la table avant que celle-ci ne tombe tout en annonçant le nombre de tours réalisés sans perdre la balle.

L'exercice

Sur une table dont le filet a été surélevé ou enlevé, le participant fait rouler une balle à l'aide de sa raquette (ou à la main) de l'autre côté de la table. Il doit courir également de l'autre côté avant que la balle ne tombe et puis se placer derrière les autres participants, et ainsi de suite...

Pour plus de dynamisme, des encouragements sont recommandés !

Matériel

- Table de tennis de table : au moins 3 ou 4
- 1 balle par participant
- 1 raquette par participant

Nombre de personnes

De 2 à X personnes par table

Déclinaisons

- L'atelier peut se réaliser sur une demi table afin de réduire la distance (en largeur ou en longueur) : plus de participants en même temps autour de la table.
- Un déplacement spécifique (pas chassés, marche, course) peut être demandé.
- 2 équipes : La balle est envoyée par l'équipe adverse : plus de stratégie.
- Les participants font cet atelier sous forme de tournante.
- L'un en face de l'autre, les participants envoient la balle en même temps.
- 2 coéquipiers, l'un qui envoie la balle et l'autre qui court de l'autre côté de la table.

6 – Prise de décision (1)



Quizz Tennis de Table :

Qui connaît le mieux le tennis de table ?

Question 1

Le mot "ping-pong" provient :

D'une expression japonaise

Du nom de son inventeur

Du bruit que fait la balle contre la raquette et la table

Question 2

Comment appelle-t-on un joueur de tennis de table ?

Un ping-pongueur

Un pongiste

Un tennisman de table

Question 3

Le tennis de table a été inventé par les chinois

Vrai

Faux (ce sont les anglais)

Consignes animateur (trice) : prendre le temps de discuter et expliquer les réponses. L'idéal est une personne qui connaît le tennis de table : histoire et/ou actualité.

6 – Prise de décision (1)



Quizz Tennis de Table

Qui connaît le mieux le tennis de table ?

Question 4

Quel est le record de l'échange le plus long de l'histoire (réalisé en 1936 lors des championnats du Monde de Prague)

14 minutes

1H

2H15

Question 5

Quelle vitesse peut atteindre une balle de tennis de table ?

90 km/h

110 km/h (record à 112,5 km/h)

150 km/h

Question 6

Quelle est la hauteur de la table de tennis de table ?

56 cm

76 cm

96 cm

Consignes animateur (trice) : prendre le temps de discuter et expliquer les réponses. L'idéal est une personne qui connaît le tennis de table : histoire et/ou actualité.

6 – Prise de décision (1)



Quizz Tennis de Table

Qui connaît le mieux le tennis de table ?

Question 7

Quel pays a remporté le plus de titres de champion (ne) du monde ?

La Chine

La France

Le Japon

Question 8

Aujourd'hui, un set de tennis de table se joue :

En 21 points

Le premier à 11 points

En 11 points et 2 points d'écart

Question 9

La raquette de tennis de table doit avoir une taille précise

Vrai

Faux (aucune restriction sur la grandeur de la raquette)

Question 10

Aujourd'hui on peut jouer avec des plaques de couleur verte, orange, violet, bleu, ...

Vrai

Faux

Consignes animateur (trice) :

Prendre le temps de discuter et expliquer les réponses.

L'idéal est une personne qui connaît le tennis de table : histoire et/ou actualité.

6 – Prise de décision (2)



Les cibles de couleur

Au panier de balle, annoncer le nombre de fois que l'on va toucher les cibles de couleurs

L'exercice

L'atelier se réalise sous la forme d'un exercice de panier de balles par un/une animateur (trice) qui régule le temps de passage.

Sur la table, il y a 4 cibles de couleurs placées à différents endroits .

Le participant, avant de commencer l'atelier, annonce combien de fois il va toucher chaque cible, sachant qu'il jouera entre 6 et 10 balles (selon le nombre de personnes).. Les balles lui sont envoyées de la manière suivante : 5 balles dans chaque rectangle de la table .

Les autres participants encouragent ou comptent le nombre de réussites.

Matériel

- Table de tennis de table : au moins 3
- Une raquette par participant
- Une bassine
- 40 balles
- 4 cibles (plots) de couleurs différentes
- Filet récupérateur de balles

Nombre de personnes

Au moins 1 animateur par table :

- 1 participant
- 1 qui compte les touches
- 1 distributeur par table

Les autres encouragent !

Déclinaisons

Pour simplifier l'exercice :

- les balles arrivent dans la même zone
- Il y a moins de cible sur la table
- La taille de la cible peut être plus grande ou plus petite.

Autre forme :

- Placer les cibles en bout de table et l'objectif est de les faire tomber (en combien de balles je fais tomber les cibles ?)

Pour plus de renseignements : L'équipe FFTT



LASNIER Malory

malory.lasnier@fftt.org
06 98 58 10 76



FOURNIE Eric

eric.fournie@fftt.org
07 70 16 37 02

