

Manual de Futebol3

Como utilizar o futebol para a mudança social



Este trabalho é licenciado pela licença internacional 4.0, com atribuição, fins não comerciais e compartilhamento nos mesmos termos, da Creative Commons. Para visualizar a cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Atribuição–você deve atribuir o crédito apropriado, fornecer um link para a licença e indicar as alterações realizadas. Deve ser feito de uma maneira razoável , mas não de uma forma que sugira que o obtentor da licença o endosse ou endosse o seu trabalho.

Fins não comerciais–você não poderá utilizar este material para fins comerciais.

Compartilhamento pelos mesmos termos–se você alterar, transformar ou ampliar este material, você deverá distribuir suas contribuições somente por meio da mesma licença ou de uma licença similar à original.

Sem restrições adicionais–Você não poderá aplicar termos legais ou medidas tecnológicas que restrinjam legalmente outros a fazerem o que é permitido pela licença.



Publicado por:

streetfootballworld gGmbH
Waldenserstr. 2–4
10551 Berlim – Alemanha

Tel.: +49 (0)30 7800 6240
football3@streetfootballworld.org

www.streetfootballworld.org
www.football3.info

Edição:

Laura Fox, Maja Hebel,
Bert Meijers, George Springborg

Apoio ao desenvolvimento do currículo:

Jamison Merrill (jamisonmerrill@gmail.com)

Revisão:

Victor de Oliveira

Design:

Lucid. Berlin
www.lucid.berlin

Tradução para o português:

Carla Zorzanelli (carlazorzanelli@gmail.com)

Crédito das Fotos:

Capa: Caio Vilela (Instituto Formação, Maranhão, Brasil); pág. 4–5 Paula da Silva; pág. 2 Slum Soccer, Índia; pág. 10–11 Peter Dench (Fundação EPROCAD, Brasil); pág. 44–45 Sarah Mbinja (MÝSA, Quênia); pp. 52–53 Yusuf Suliat (Search and Groom, Nigéria)

Manual de Futebol3

Como utilizar o futebol para a mudança social

Seja bem-vindo ao manual de Futebol3

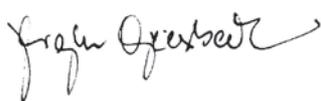
Andrés Escobar foi o capitão do time nacional colombiano e um verdadeiro profissional, dentro e fora do campo. Ele era conhecido como o “Cavalheiro do Futebol”. Porém, na Copa dos Estados Unidos de 1994 ele cometeu um erro: marcou um gol contra que eliminou sua equipe. Onze dias depois, ele foi morto a tiros.

Eram 5h da manhã do dia 02 de julho, uma dessas lindas manhãs em Medellín. Eu estava me preparando para mais um dia na universidade, onde eu dava aula de sociologia do esporte e trabalhava no meu PhD em saúde pública, quando de repente a notícia da morte de Andrés me paralisou. Eu fiquei completamente sem palavras. Aquele dia mudou a minha vida para sempre. Eu comecei a me perguntar como o futebol, um jogo baseado no trabalho em equipe, na comunicação e no respeito, poderia levar a um ato tão violento. Eu decidi então não continuar a minha carreira acadêmica, mas ao invés, estudar o fenômeno da violência urbana na Colômbia. Em 1994, mais de 5.000 jovens foram mortos nas ruas de Medellín.

Depois de conversar com muitas pessoas e de ler inúmeros livros, a jornada me levou de volta ao futebol. Eu cheguei à conclusão de que o jogo poderia ser um espaço para o diálogo e um elemento chave para a solução dos problemas da violência. Em 1996, eu e meus colegas desenvolvemos o projeto Fútbol por La Paz ou Futebol para a Paz. Nós adaptamos um jogo tradicional de futebol para facilitar o diálogo entre jovens que estavam participando ou sendo afetados pelo conflito armado. O jogo aconteceu sem árbitro e teve ênfase nos valores da igualdade de gênero, do fair play e da resolução pacífica dos conflitos.

Funcionou brilhantemente, e desde então tem sido desenvolvido pelos membros da rede streetfootballworld em todo o mundo, em uma metodologia que aborda temas sociais em uma variedade de contextos locais, unidos pelo termo “futebol3”. O Kit Futebol 3 é uma tentativa de compartilhar esta metodologia com uma comunidade ainda mais ampla. Os membros da rede streetfootballworld foram os principais contribuidores deste Kit.

Referindo-se ao seu próprio gol contra, Andrés declarou: “a vida não termina aqui”. O futebol3 é o legado que permanece para transformar as vidas de milhares de jovens ao redor do mundo. Nós convidamos você a explorar o Kit Futebol3 e para se unir a nós para mudar o mundo por meio do futebol!



Jürgen Griesbeck
Fundador e presidente da streetfootballworld



A taça Andrés Escobar,
premiada no festival 06 da streetfootballworld

Índice

PARTE I

Introdução	5
Introdução ao futebol3	6
Como utilizar o manual de futebol3	7
O futebol3: conceito básico	8
Objetivos do futebol3	9

PARTE II

Jogando Futebol3	11
PLANEJAMENTO	
Escolha das regras	12
Criação do sistema de pontos	14
Elaboração do formulário do jogo	18
Preparação do terreno	20
CAPACITAÇÃO	
Capacitação dos mediadores	22
Capacitação de treinadores	26
Capacitação dos jogadores	27
O JOGO	
Primeiro tempo: discussão pré-jogo	30
Segundo tempo: a partida	32
Terceiro tempo: discussão pós-jogo	34
A CONSTRUÇÃO DO SUCESSO	
Organizando um torneio de futebol3	36
Engajamento da comunidade	38
Monitoramento dos resultados	39

PARTE III

Além do campo	45
Abordando questões sociais	46
Expandindo o futebol3	49
Anexo	53
Perguntas e Respostas	54
Glossário	56
Ferramentas do futebol3 – Formulário de jogo	56
Desenvolvendo o seu Kit Futebol3	61
Agradecimentos	61



PARTE I

Introdução



O futebol3 é uma maneira única de jogar futebol que está mudando vidas ao redor mundo. É baseado no princípio de que os valores básicos de fair play, igualdade de gênero, trabalho em equipe e respeito são tão importantes quanto as habilidades no futebol.

Introdução ao futebol3

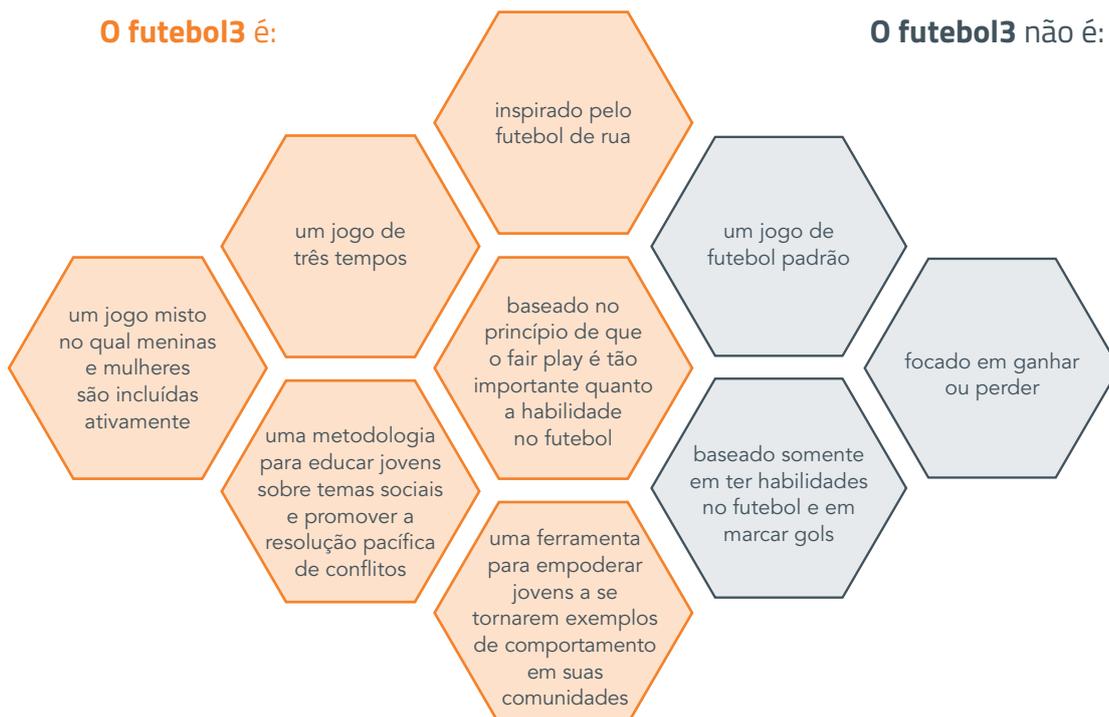
O nome futebol3 foi baseado nos “três tempos” – uma discussão pré-jogo, a partida de futebol em si e uma discussão pós-jogo – que incorporam lições chave de vida. Jogando em times mistos, os jogadores coletivamente decidem as regras antes da partida. Após a partida, eles refletem sobre o seu comportamento em campo e sobre o comportamento dos adversários, ganhando pontos pelos gols realizados e pontos de fair play. Como o futebol3 é jogado sem árbitro, os jogadores aprendem a resolver os conflitos por meio do diálogo e do compromisso.

Desde suas origens em Medellín, Colômbia, o futebol3 tem sido desenvolvido pelos membros da rede streetfootballworld ao redor do mundo, em uma metodologia que aborda uma variedade de tópicos sociais, como igualdade de gênero, saúde e cultura de paz. O futebol3 empodera jovens para que tenham responsabilidade por suas ações e para tratar outras pessoas de maneira justa. Eles aprendem a valorizar a comunicação e o respeito mútuo, dentro e fora do campo.

A streetfootballworld é uma rede internacional com mais de cem organizações sem fins lucrativos, situadas em mais de 60 países e que utilizam o futebol pra fortalecer comunidades e melhorar as vidas de jovens.

Mais de cem organizações da rede streetfootballworld utilizam alguma variação do futebol3. A metodologia é parte integrante de todos os festivais da streetfootballworld e é um elemento chave dos Festivais Football for Hope que foram realizados durante as Copas do Mundo da FIFA de 2010 e 2014. O futebol3 também teve destaque em 2008 e em 2012 nos Campeonatos Europeus da UEFA como parte dos Eurocamps. O futebol3 vem ganhado popularidade pelo mundo. Os membros da rede streetfootballworld têm adaptado as regras da metodologia, ajustando-as ao seu contexto específico. No entanto, a ideia principal continua a mesma: utilizar um jogo de futebol para educar e empoderar jovens.

O futebol3 é:



Como utilizar o manual de futebol3

O manual de futebol3 foi elaborado para qualquer indivíduo, grupo ou organização, incluindo coordenadores de projetos, educadores, treinadores e jovens líderes que estejam interessados em utilizar o futebol como ferramenta educacional. O manual inclui as seguintes partes:

PARTE I Introdução

» informações básicas sobre a metodologia

PARTE II Jogando Futebol3

» uma explicação passo a passo sobre como implementar o futebol3

PARTE III Abordando temas sociais

» uma descrição de como os membros da rede da streetfootballworld têm adaptado o futebol3 para atender as suas comunidades

ANEXO » informação adicional e materiais sobre o futebol3

O manual foi elaborado para ser utilizado em conjunto com as ferramentas e informações disponíveis no [site do futebol3](#). No site, você pode criar regras, produzir formulários para o jogo e criar a programação para torneios. Navegue pelos perfis dos membros da rede da streetfootballworld e descubra como eles utilizam a metodologia para abordar as diferentes questões sociais. Leia histórias de pessoas que vivenciaram o impacto do futebol3 e utilize planos criados por especialistas na área.

Um dos pontos fortes do futebol3 é a adaptabilidade. Ao invés de fornecer um currículo rígido, a intenção é que o manual inspire o uso do futebol3 adequando-o às necessidades dos seus programas e da comunidade. Experimente as sessões de futebol3 que já estão sendo implementadas com sucesso ao redor do mundo e crie seus próprios materiais para abordar tópicos que são relevantes para o contexto dos seus projetos. O futebol3 está constantemente evoluindo e você está convidado a contribuir para desenvolvimento contínuo da metodologia!



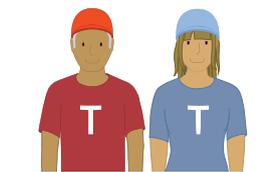
Manual



Site



Kit Futebol3



Treinadores



Jogadores

A equipe do futebol3



Mediadores

O futebol3: conceito básico

O futebol3 foi inspirado pelo futebol de rua. Em todo o mundo, jogadores se encontram, formam equipes, acordam as regras e jogam. O futebol3 aproveita o potencial educativo do futebol de rua garantindo que o diálogo e o fair play sejam integrados ao jogo. Pode ser jogado por qualquer um, em qualquer lugar, e pode ser utilizado como meio para abordar qualquer tema social. No futebol3 não existem árbitros. Ao invés, mediadores facilitam as discussões entre os dois times e monitoram a partida.

Os 'três tempos'

O terceiro tempo: discussão pós-jogo



Após a partida, os times são reunidos pelo mediador para refletirem sobre a partida e sobre como eles respeitaram as regras acordadas previamente. Os times têm a oportunidade de premiar o adversário com pontos de fair play baseando-se em sua conduta durante o jogo. O mediador adiciona os pontos de fair play aos pontos dos gols marcados durante a partida para determinar o resultado final.

O primeiro tempo: discussão pré-jogo



Antes da partida, os dois times se reúnem para acordar as regras que serão seguidas durante o jogo. Regras especiais são selecionadas para abordar questões sociais relevantes como, por exemplo, regras para aumentar a participação feminina no esporte (consulte o [site do futebol3](#) para mais regras). A discussão é facilitada pelo mediador já treinado como um jovem líder, treinador ou professor. O mediador utiliza um formulário de jogo para registrar as regras que os jogadores acordaram.

O segundo tempo: a partida de futebol



A partida de futebol3 normalmente é realizada com times menores (ex. Entre cinco e sete jogadores em cada time) e são mais curtas (ex. Entre 10 e 20 minutos). São jogadas em quadras menores e improvisadas (ex. 40 x 20m), na rua, em um parque ou em um campo de futebol. Os times são mistos em gênero e as partidas não possuem árbitros. Os jogadores são responsáveis pelo jogo e por respeitar as regras que eles acordaram. Eles também acordam entre eles sobre faltas, cobranças de falta e gols marcados. O mediador monitora e intervem somente se os dois times não conseguirem chegar numa decisão.

O futebol3 pode ser utilizado para partidas de "jogo único", torneios ou em um programa com a duração de um mês ou um ano. As discussões pré e pós-jogo devem ser idealmente utilizadas para a abordagem de temas que vão além das quadras, que vão desde as questões pessoais dos jogadores, até desafios nas comunidades.

Objetivos do futebol3

O objetivo geral do futebol3 é desenvolver habilidades para a vida e empoderar jovens para se tornarem líderes em suas comunidades. Com uma grande ênfase no diálogo e na resolução de conflitos, o futebol3 oferece conhecimento e habilidades para a vida, tanto para os jogadores quanto para os mediadores, incluindo as listadas abaixo:



Você pode definir metas adicionais dependendo dos seus objetivos com o futebol3 e com as mensagens que você pretende transmitir.

Além dos jogadores e mediadores, as comunidades também podem se beneficiar da implementação do futebol3. A metodologia auxilia jovens a se tornarem engajados ativamente na comunidade do entorno e fomenta a igualdade de gênero, a diminuição da violência e os estigmas sociais.



Acompanhando os resultados: Consulte a [Parte II](#) para saber mais sobre como acompanhar os resultados baseando-se nos resultados de curto e longo prazo do programa do futebol3.



Abordando temas sociais: Consulte a [Parte III](#) para saber mais sobre como os membros da rede da streetfootballworld estão utilizando o futebol3 para abordar temas sociais como gênero, saúde, empregabilidade e cultura de paz.



PARTE II

Jogando Futebol3



A preparação é a chave para a execução bem sucedida de um programa de futebol3. Siga esses passos para garantir que a partida, o torneio ou o programa de futebol3 estejam planejados sejam implementados apropriadamente.

Escolha das regras

Não há um conjunto de regras específico para o futebol3. Os membros da rede streetfootballworld em todo mundo elaboram suas próprias regras baseando-se em suas necessidades e em sua realidade local. Para que um programa seja mais educacional, é preciso adaptar as regras para atender aos resultados como, por exemplo, dando ênfase na participação feminina ou na integração de participantes de diferentes origens. Apenas certifique-se que as regras se encaixam na metodologia principal: três tempos, grupos menores e mistos, quadras menores, partidas mais curtas e a presença de mediadores ao invés de árbitros.

Regras abertas e fixas

As regras de uma partida de futebol3 são uma combinação entre as “regras fixas”, que são as mesmas em todas as partidas, e as “regras abertas”, que são abertas para negociação durante a discussão pré-jogo. Selecione as regras fixas no início do programa ou torneio de futebol3 e as aplique em todos os jogos. As regras abertas variam de jogo para jogo, dependendo do acordo feito entre os times, e são uma poderosa ferramenta para enfatizar o fair play e temas sociais que você queira abordar. Encoraje seus jogadores e mediadores a serem criativos na seleção das regras abertas e a desenvolverem novas regras para o enriquecimento do jogo. Segue abaixo uma lista de regras fixas e exemplos de regras abertas que podem ser adaptadas ou modificadas conforme suas necessidades:

Exemplos de regras fixas:



Exemplos de **regras abertas**:

Estabeleça as suas regras de futebol3 em conjunto com os seus mediadores, treinadores e jogadores e resuma-as em um documento para ser compartilhado com todos.



Se os jogadores não entenderem a lógica das regras, eles terão dificuldade para cumpri-las. Certifique-se de que há tempo suficiente e espaço para discussão das regras entre os jogadores.



Consulte o site do futebol3 para um panorama das regras que a [streetfootballworld](http://streetfootballworld.com) utiliza para os [torneios de futebol3](http://streetfootballworld.com).

Criação do sistema de pontos

Encorajamos a modificação do sistema de pontuação do futebol tradicional para enfatizar a competição positiva e a responsabilidade pessoal. O futebol3 combina os pontos da partida (baseados nos gols marcados) com pontos de fair play (ou seja, pontos atribuídos pelas equipes durante a discussão pós-jogo) para determinar o ganhador da partida.

O peso atribuído para cada categoria de pontos dá significado tanto para ganhar como para jogar de maneira justa. Em diversas modalidades do futebol3 é possível que os times percam em quadra, mas ganhem pontos suficientes de fair play durante a discussão pós-jogo para ganhar a partida.

Estabeleça um critério claro

É essencial estabelecer um critério claro de como os pontos de fair play serão atribuídos para assegurar a transparência na discussão pós-jogo. Se os jogadores não entenderem porque eles receberam uma certa quantidade de pontos de fair play, eles perderão o respeito pelo processo.



Se os jogadores não entenderem o porquê de eles terem recebido determinada pontuação por fair play, eles perderão o respeito pelo processo.

Encontre o equilíbrio certo

Ao determinar o sistema de pontos, considere atentamente a ênfase que você quer dar para a competição e para o fair play, respectivamente. Quanto mais você der peso para os pontos de fair play, maior importância será dada nas discussões pré e pós-jogo e ao processo de facilitação dos mediadores. É importante encontrar um equilíbrio entre os dois para fomentar uma competição saudável e para garantir que os jogadores aproveitem a experiência e tenham o desejo de voltar para jogar.

Ao começar a trabalhar com a metodologia do futebol3, considere um número limitado de pontos de fair play para introduzir os jogadores ao conceito e para construir a confiança dos mediadores na facilitação das discussões do pós-jogo de maneira eficaz. Experimente sistemas de pontos diferentes (veja opções nas páginas seguintes) e o critério para concedê-los para poder determinar qual melhor se encaixa na sua realidade.



Consulte o site do futebol3 para mais informações sobre o sistema de pontos utilizado nos [torneios de futebol3](#) da [streetfootballworld](#).

O sistema de pontuação do futebol3



PASSO 2

Escolha uma ou mais opções abaixo ou crie sua própria pontuação:



Exemplos de sistemas de pontos

Abaixo, três opções de sistemas de pontos que progressivamente dão uma ênfase maior no fair play. A maioria dos membros da rede da streetfootballworld utiliza variações entre as opções dois e três. Você é mais do que bem-vindo a utilizar estas opções ou adaptá-las para as suas necessidades.

PASSO
2

Opção I: básico

	1 a 3
	0 a 2
	1 a 5

Opção II: intermediário

	1 a 3
	0 a 3
	1 a 6



+

Pontos da partida

- 1 PONTO** pela participação
- 2 PONTOS** por um empate
- 3 PONTOS** por uma vitória

Opção III: avançado

	1 a 3
	0 a 5
	1 a 8



+



+

Pontos da partida

- 1 PONTO** pela participação
- 2 PONTOS** por um empate
- 3 PONTOS** por uma vitória

Avaliação do time adversário

- ex.
- 0 PONTOS** por não respeitar as regras,
 - 1 PONTO** por respeitar algumas das regras,
 - 2 PONTOS** por respeitar todas as regras.

Nas opções II e III, o time que perde (mas recebe todos os pontos de fair play possíveis) pode derrotar um time que tenha jogado de maneira injusta pelo não recebimento de nenhum ponto de fair play, mesmo tendo ganhado a partida. Apesar de ser improvável, demonstra a importância de jogar de maneira justa para garantir o sucesso de toda a equipe.

PASSO
2



EXEMPLO DE RESULTADO DE JOGO

	TIME A	TIME B
PLACAR	1	0
	3	1
	2	2
	5	3

TIME A VENCE



EXEMPLO DE RESULTADO DE JOGO

	TIME A	TIME B
PLACAR	1	0
	3	1
	0	3
	3	4

TIME B VENCE



EXEMPLO DE RESULTADO DE JOGO

	TIME A	TIME B
PLACAR	1	0
	3	1
	3	5
	6	6

EMPATE

Elaboração do formulário do jogo

O formulário do jogo é a ferramenta mais importante para os mediadores. Ele é usado para registrar as informações básicas da partida, as regras abertas acordadas, os gols marcados e os pontos finais. O mediador deve completar um formulário para cada jogo mediado.

PASSO
3



Aqui está **um exemplo de formulário de jogo** criado online e a explicação de como o mediador deve preenchê-lo out:



- * Registre as **informações da partida**.
- * Preencha o **número de gols** marcados durante a partida.
- * Registre o **número de pontos** da partida, de fair play e o total de pontos de cada time.
- * Faça um resumo das **regras fixas mais importantes** definidas anteriormente à partida.
- * Registre as **regras abertas** que as duas equipes acordaram durante a discussão pré-jogo.
- * Tome notas sobre o **comportamento de cada time** durante a partida para utilização na discussão pós-jogo.



Você pode elaborar um formulário de jogo depois de ter criado as regras e o sistema de pontos no [site do futebol3](#), que poderá ser preenchido pelos mediadores.

Informação da partida

Nome da organização

Mediador/a

Região

País

Campo

Data

A hora de início

Duração da partida

Resultado da partida

Equipes

Gols marcados

Pontos da partida

Pontos de fair play

Pontos totais

Regras

Descrição

Opções

Observações do/da mediador/a

PASSO
3

Preparação do terreno

Considere os seguintes pontos durante a preparação de uma sessão, jogo ou torneio de futebol3.

Local seguro

A segurança dos jogadores é o mais importante ao decidir onde jogar.

A quadra pode ser acessada de maneira segura durante a sessão e os jogadores poderão retornar de maneira segura para casa após o término?

A quadra é mantida apropriadamente para reduzir os riscos de ferimentos?

Existem instalações apropriadas para os jogadores de ambos os gêneros para se trocarem e para irem ao banheiro?

Existe algum risco de os jogadores se sentirem intimidados por jogadores colegas ou expectadores?

Os jogadores devem ter acesso à água potável e a um kit de primeiros socorros. Idealmente, os mediadores e treinadores obtiveram treinamento de primeiros socorros e podem agir apropriadamente no caso de alguma lesão. O futebol3 somente será bem sucedido se todos os jogadores se sentirem confortáveis no ambiente.

Quadra

O futebol3 pode ser jogado em qualquer local: na rua, na quadra de terra ou num campo de grama. Idealmente é jogado numa quadra pequena (ex. 40 x 20m ou menor) com gols pequenos (ex. 2m de altura por 3m de largura ou menor), o que reduz o número de jogadores num time (ex. Entre cinco e sete de cada lado). Quadras menores são mais fáceis e mais baratas de manter e dar segurança, e times menores garantem que os jogadores serão mais envolvidos no jogo, independente de suas habilidades. Encorajamos que haja um espaço extra onde os jogadores poderão fazer o aquecimento apropriadamente.

PASSO

4

Área de discussão

Além da quadra, é importante identificar um espaço que os jogadores poderão utilizar para as discussões pré e pós-jogo. Isso pode ser realizado dentro da quadra mesmo ou, caso a quadra esteja sendo utilizada constantemente, um local próximo. A área de discussão deve ser silenciosa e claramente identificada para que os jogadores possam manter uma discussão sem distrações ou interrupções.



Se a área de discussão não for isolada e os observadores puderem escutar a discussão, os jogadores podem se sentir desconfortáveis para falar o que pensam.

Materiais

Além da bola, você não precisa de muito. Mediadores devem ter um formulário de jogo, prancheta, um relógio para marcar o tempo e um apito. Eles devem utilizar um colete ou camiseta de forma que possam ser identificados claramente. Jogadores devem se vestir apropriadamente, mas não devem utilizar sapatos de futebol com travas duras visando diminuir o risco de ferimentos.

Instalações

Você somente precisa de uma quadra segura, uma bola, jogadores e um mediador para começar. Ao fornecer instalações de boa qualidade e materiais, você aumentará a diversão dos jogadores e poderá mantê-los interessados em voltar para jogar mais facilmente.

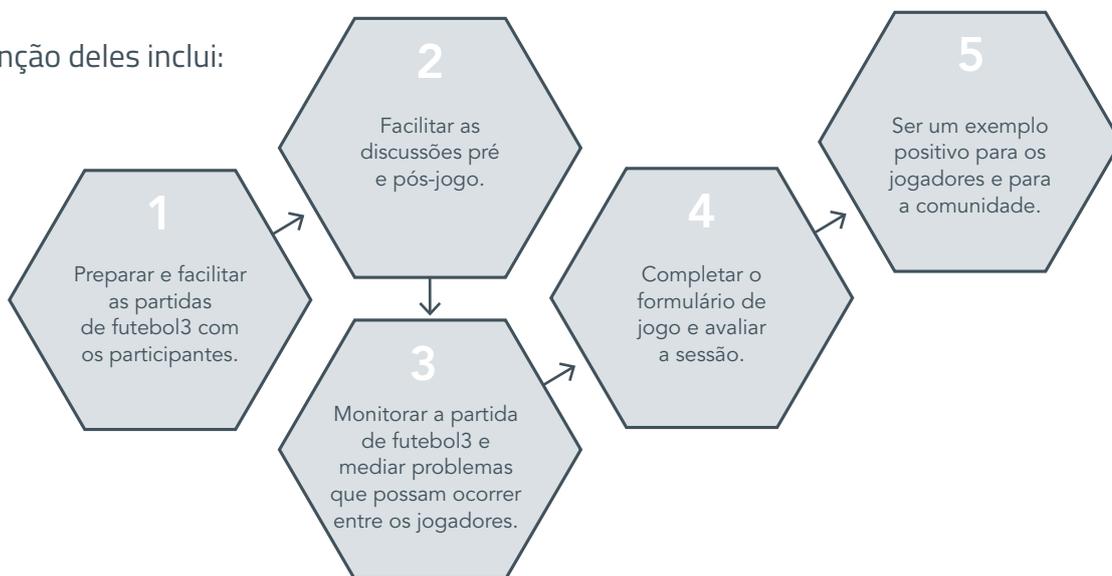
PASSO

4

Capacitação dos mediadores

Os mediadores são fundamentais para o sucesso do futebol3.

A função deles inclui:



Os mediadores podem ser jovens líderes, treinadores ou professores, e devem ser de ambos os gêneros para refletir o equilíbrio de gênero dos times.

É importante treinar o mediador para ajudá-lo a entender e a explicar o futebol3 para os jogadores, para que ele possa cumprir suas tarefas com sucesso. Consulte o plano de sessão introdutória abaixo para começar esse processo. O treinamento deve ser contínuo e é valioso tanto para os mediadores quanto para o programa de futebol3. Desenvolva um programa de treinamento de longo prazo para melhorar as competências de seus mediadores. Você pode inclusive dar a oportunidade para que jogadores experientes de futebol3 possam atuar como mediadores, o que lhes dará uma noção da função e os inspirará a preenchê-la.



Consulte o site do futebol3 para [materiais adicionais](#) que vão ajudá-lo a desenvolver o programa de treinamento para os seus mediadores.

Um/a mediador/a:

Empático

é sensível às emoções, identidades e valores dos outros, incluindo as diferenças de gênero, origem étnica, religião, cultura, etc.

Neutro

permanece imparcial ou objetivo, sem impor sua própria opinião ou tomar partido

Digno de confiança

mantém a confidencialidade e deixa os outros se sentirem confortáveis para confiarem nele (a)

Um ouvinte ativo

demonstra interesse genuíno no que os outros estão dizendo e faz com que os jogadores sintam que estão sendo ouvidos.

Paciente

aceita atrasos, problemas ou opiniões conflituosas sem se irritar, ficar ansioso ou fazer julgamentos



Entusiasta

tem energia e engaja outros de personalidade tímida para criar uma atmosfera divertida para os jogadores

Um comunicador claro

fala em alto e bom som para que todos possam entender

Organizado

garante que tudo esteja bem preparado no horário

Um solucionador de problemas

contribui com boas ideias para ajudar os outros a encontrarem uma solução que seja tanto efetiva quanto mutuamente aceitável

Sensível à questão da igualdade de gênero

garante que ambos os gêneros sejam igualmente envolvidos no processo

Observador

monitora ações de perto, percebe momentos importantes e o comportamento dos indivíduos



Se o mediador for uma pessoa de personalidade dominante, os participantes podem não se sentir confortáveis para falar na sua presença. Tenha cuidado ao selecionar mediadores, tendo a certeza de que eles possuem vontade e habilidade para encorajar os jogadores e para fomentar o comportamento positivo ao invés de reprimir o comportamento negativo.

Nome da sessão:

Capacitação do Mediador

Sessão liderada por:

Rede da streetfootballworld

Temas sociais abordados: (ex. gênero, cultura de paz, saúde e etc.)

Comunicação e habilidades de mediação de conflito

Duração da sessão:



Motivo para a sessão: (ex. por quê esse assunto está sendo abordado com esse grupo, utilizando essa metodologia?)

Preparar os indivíduos para as suas responsabilidades como mediadores de futebol3, incluindo o treinamento de futebol3 para jogadores e a mediação de jogos de futebol3.

Objetivos: (ex. até o final da sessão, os participantes serão capazes de...)

1. Fornecer aos potenciais mediadores uma introdução ao futebol3
2. Garantir que os potenciais mediadores tenham uma compreensão clara do seu papel no processo de mediação
3. Empoderar os potenciais mediadores para treinar outras pessoas na metodologia do futebol3

Número de participantes:

até 12 por treinador,
máx. 24

Idade:

qualquer idade, mas de
preferência jovens entre 15 e 30 anos

Detalhes: (ex. equidade de gênero)

Ter idealmente um equilíbrio com relação ao gênero.
As habilidades no futebol são irrelevantes

Materiais: (ex. espaço, bolas, cones e etc.)

Espaço: Uma sala de aula com cadeiras ou um espaço silencioso com lugar para sentar, uma quadra de aprox. 40mx20m
Materiais: Duas bolas, 20 cones, apito, cronômetro, prancheta, formulários de jogo

Conhecimento, habilidades, competências e preparação necessárias para o treinador:

O treinador precisa ter um conhecimento detalhado sobre o futebol3 e ter experiência como mediador de partidas de futebol3. O treinador pode ser um antigo participante que aprendeu como se tornar um mediador, sabe como jogar futebol3 e deseja utilizá-lo para gerar uma transformação pessoal e coletiva entre seus colegas e na comunidade. O treinador deve organizar a sala e a quadra para poder realizar as atividades práticas da sessão.

Envolvimento dos participantes na preparação e nos resultados da sessão:

Convide os participantes a definirem os tópicos ou temas sociais da sessão perguntando o que está acontecendo em suas vidas e com sua família, na escola, na comunidade, naquela semana. Utilize os tópicos mais significativos levantados para promover os resultados educativos da sessão. Engaje os participantes envolvendo-os na preparação dos espaços e na distribuição de materiais. Durante a sessão, os encoraje a assumirem responsabilidades pela organização de algumas atividades.

Observações:

Dada a complexidade do papel do mediador, planeje metade do dia para a sessão para garantir que os mediadores sejam treinados apropriadamente.
Essa é uma sessão introdutória e deve ser complementada por treinamentos adicionais aos mediadores mais antigos.

Aquecimento:

Comece na sala de aula se apresentando e apresentando o objetivo da sessão. Conduza um jogo de nomes para que todos possam apresentar um ao outro, seguido de uma divertida atividade de quebra gelo para gerar uma energia positiva nos participantes.



Primeiro tempo:

Comece a sessão entrando em acordo sobre as regras do dia e o que alcançarão juntos, como acontece no primeiro tempo de uma partida de futebol3. Por exemplo, você pode convidar participantes a acordarem que todo mundo vai mediar uma partida por cinco minutos que inclui uma situação de conflito criada especialmente para testar o mediador, todo mundo terá a oportunidade de jogar e de avaliar a mediação do conflito. Registre os resultados num quadro para todo mundo ver.

Passo 1: Introduza o futebol3 para os participantes, incluindo sua história e objetivos.

Passo 2: Introduza o conceito dos três tempos, as regras básicas e as regras abertas para discussão e o sistema de pontos.

Passo 3: Explique as responsabilidades do mediador em cada um dos três tempos e as habilidades básicas de um mediador (definidas no manual de futebol3). Pergunte aos participantes o que eles sabem sobre mediação e o que eles querem saber sobre este assunto

Utilize os recursos disponíveis no manual de futebol3 e no site, incluindo a apresentação sobre o futebol3.



Segundo tempo:

No segundo tempo, vá para a quadra para colocar em prática o que foi aprendido no primeiro tempo. Crie duas equipes e peça para dois participantes serem os mediadores. Explique o que seria um exemplo de partida, incluindo a discussão pré-jogo, a partida e a discussão pós-jogo. Intervenha quando apropriado para reforçar alguma informação dada na parte teórica da sessão e para fornecer dicas adicionais aos mediadores. Após a discussão pós-jogo, peça para os mediadores preencherem o formulário de jogo. Repita o processo com os novos mediadores para garantir que todos tenham a oportunidade de mediar uma partida.



Relaxamento:

Faça um pequeno intervalo para que os participantes possam se alongar, tomar alguma coisa e relaxar.



Terceiro tempo:

Retorne para a sala de aula ou espaço utilizado para a teoria e encoraje os participantes a refletirem sobre o que aprenderam e praticaram. Pergunte se eles acham que os objetivos definidos no primeiro tempo foram atingidos. Segue alguns exemplos de perguntas:

- » Que aspectos da mediação foram particularmente prazerosas e quais foram particularmente difíceis?
- » Como você se sentiu como mediador e como você se sentiu como jogador?
- » Como acha que pode melhorar para uma próxima vez?
- » O que você aprendeu sobre mediação?

Colete alguns dos pontos principais e dê conselhos sobre como superar os principais desafios durante o processo de mediação.

Conclua com um resumo de como os mediadores podem agora realizar uma sessão de introdução de futebol3 similar para os jogadores e fale sobre quais ferramentas estão disponíveis para auxiliá-los. Os participantes agora possuem habilidades básicas para treinar jogadores e para atuar como mediadores em partidas de futebol3. Com o objetivo de desenvolver outras habilidades, defina sessões de continuidade de treinamento com os mediadores e os direcione para as ferramentas úteis existentes para a mediação.

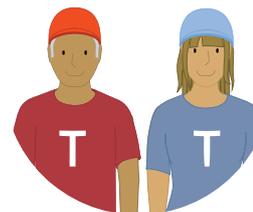


Processo de avaliação da sessão:

Após a sessão, o treinador deve completar o formulário de avaliação da sessão que pode ser encontrado no site do futebol3. Se possível, conduza discussões de grupos focais com os participantes depois de alguns meses para avaliar o impacto e determinar o que pode ser melhorado.

Capacitação de treinadores

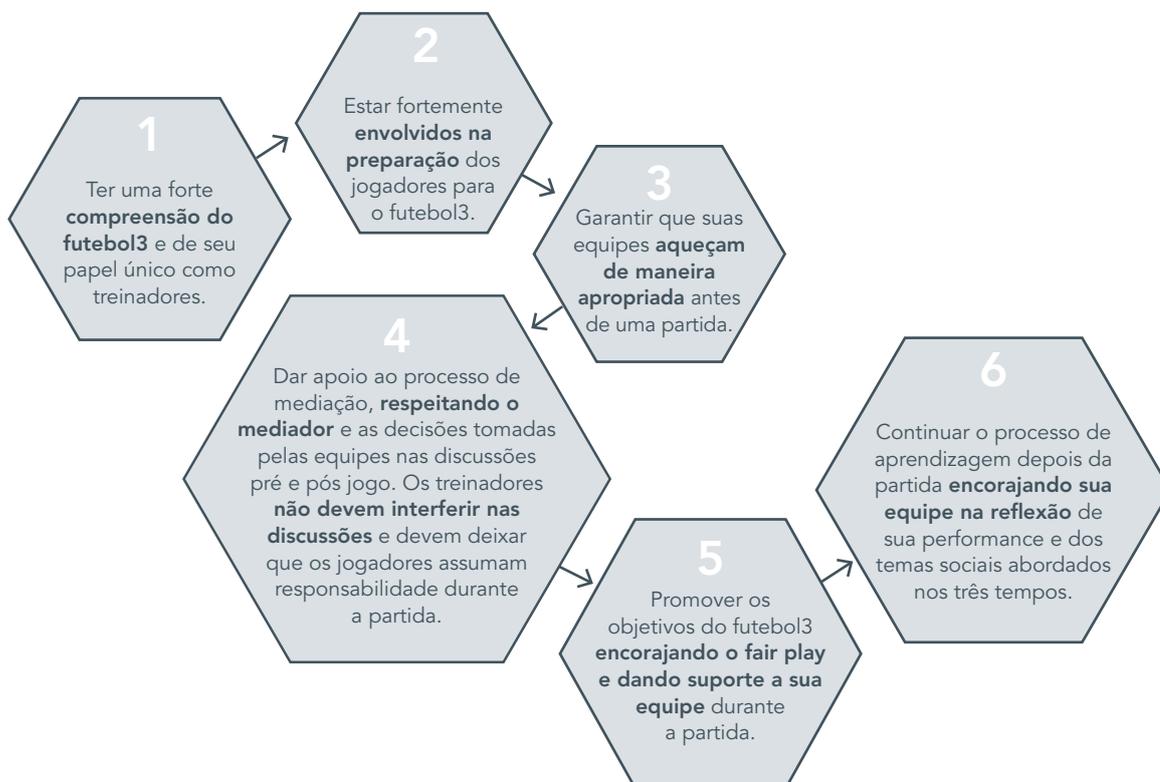
O papel do treinador no futebol3 é bastante diferente do do futebol padrão. O objetivo principal não é assegurar a vitória de seu time, mas sim contribuir positivamente para o jogo, independente do resultado final.



Para muitos treinadores, essa mudança de pensamento é difícil e requer motivação para que abracem seu novo papel. Assegure que você envolva os treinadores no desenvolvimento dos programas de futebol3. Inclua-os nas capacitações dos mediadores e dos jogadores antes de um jogo de futebol3 ou um campeonato, assim eles também podem apoiar o processo. Bons treinadores conhecem bem seus jogadores e são capazes de dar boas contribuições para a melhoria de programas de futebol3.

Para muitas organizações, o treinador é o principal facilitador de programas de futebol3. Eles implementam sessões ou até atuam como mediadores de jogos. Defina o papel que você quer que seus treinadores exerçam e os capacite para que as ações sejam implementadas com sucesso.

Para apoiar a implementação do futebol3, os treinadores precisam:



Treinadores excessivamente competitivos podem ser um dos maiores desafios para a implementação bem sucedida do futebol3. Envolve-os desde o início para garantir que eles contribuam para o processo.



Capacitação dos jogadores

Antes de uma bola ser chutada, é crucial que os jogadores sejam introduzidos ao futebol3 para entenderem seus objetivos. Para muitos, que somente jogaram o futebol tradicional anteriormente, levará um tempo para se acostumarem ao futebol3 e à sua ênfase no diálogo, no fair play, na igualdade de gênero e na responsabilidade pessoal.

Uma vez treinados, faça com que os mediadores executem uma sessão introdutória de futebol3 para os jogadores. Realize a sessão antes do início de um torneio de futebol3 ou como a primeira sessão em um novo programa. Ao final do treinamento, os jogadores entenderão os objetivos do futebol3, os três tempos, as regras e seu papel no jogo. Segue abaixo um exemplo de um plano de sessão introduzindo o futebol3 para os jogadores. Para obter mais recursos consulte o [site do futebol 3](#).



Sem treinamento apropriado, os jogadores não entenderão o futebol3 e rapidamente ficarão frustrados e perderão o interesse pela metodologia.



Nome da sessão:

Introdução para jogadores de futebol3

Sessão liderada por:

membro da streetfootballworld

Temas sociais abordados: (ex. gênero, cultura de paz, saúde e etc.)

Comunicação e resolução de conflito

Duração da sessão:



Motivo para a sessão: (ex. por quê esse assunto está sendo abordado com esse grupo, utilizando essa metodologia?)

Preparar os jogadores que nunca jogaram futebol3 previamente para um jogo de futebol e/ou torneio para garantir que eles tenham um forte entendimento sobre o futebol3 antes de participarem de sua primeira discussão pré-jogo.

Objetivos: (ex. até o final da sessão, os participantes serão capazes de...)

1. Fornecer aos jogadores uma breve introdução sobre o futebol3.
2. Garantir que os jogadores tenham um claro entendimento sobre os três tempos.
3. Empoderar os jogadores para negociarem suas próprias regras e assumirem responsabilidade pela partida.

Número de participantes:

até 12 por treinador,
máx. 24 para 2 treinadores

Idade:

qualquer idade

Detalhes: (ex. equidade de gênero)

Manter idealmente o equilíbrio de gênero

Materiais: (ex. espaço, bolas, cones e etc.)

Espaço: uma ou duas quadras de aprox. 40mx20m
Materiais: duas bolas, 20 cones, apito, cronômetro, prancheta, formulário grande de jogo

Conhecimento, habilidades, competências e preparação necessárias para o treinador:

O treinador precisa ter um conhecimento detalhado sobre o futebol3 e precisa ter experiência como mediador de futebol3. O treinador deve preparar todos os materiais e deixar a quadra preparada antes do início da sessão.

Envolvimento dos participantes na preparação e nos resultados da sessão:

Engaje os participantes envolvendo-os na preparação da quadra. Durante a sessão, encoraje-os a assumirem responsabilidade pela criação de seus próprios times mistos.

Observações:

Esta é uma sessão básica de introdução. Os jogadores desenvolverão uma forte compreensão do futebol3 conforme forem jogando e ganhando experiência.

É vital que os jogadores, antes de iniciarem um jogo ou torneio de futebol3, sejam providos de uma introdução ao futebol3 – senão, eles não entenderão a estrutura do jogo.

É recomendado envolver os treinadores na sessão como observadores para que eles possam desenvolver uma melhor compreensão do futebol3 e auxiliar no processo.

Aquecimento:

Comece se apresentando e apresentando o objetivo da sessão.
Conduza um jogo de nomes para que todos possam apresentar um ao outro e acordar as regras do dia e o que eles desejam atingir juntos, assim como seria no primeiro tempo do jogo de futebol3.
Registre os resultados num quadro para todo mundo ver.
Em seguida, é o momento de jogar futebol! Forme dois times mistos e organize um rápido jogo de futebol parceiro, onde as duplas formadas, idealmente com mistura de gêneros, devem segurar as mãos durante o período da partida. Após cinco minutos, pare a partida e reúna os jogadores para que eles possam descansar, alongar e refletir brevemente sobre sua experiência jogando o futebol parceiro, enfatizando o trabalho em equipe, a comunicação e a interação.



Primeiro tempo:

Desenvolva um forte entendimento sobre o futebol3 seguindo os passos abaixo:
Introduza o futebol3 para os participantes utilizando efeitos visuais
Explique o conceito dos "três tempos", as regras básicas, as regras abertas e o sistema de pontos. Se possível, use uma versão grande do formulário de jogo para isso.
Forme duas equipes mistas e inicie a discussão pré-jogo utilizando o formulário de jogo. Se há muitos jogadores participando, você pode criar quatro times e fazer dois jogos em paralelo.



Segundo tempo:

Inicie a partida e permita que os times tenham um melhor entendimento do que é o futebol3. Espere um instante quando um jogador ou equipe não entender as regras e junte os dois times para esclarecer a situação.
Encoraje todos os jogadores a participarem da partida e a utilizarem o formulário de jogo para registrarem os gols e outros momentos importantes.
Depois de 15 minutos, conclua a partida e instrua os jogadores a relaxarem.



Relaxamento:

Faça um breve intervalo para que os jogadores possam descansar, beber algo e alongar.



Terceiro tempo:

Reúna as equipes para a discussão pós-jogo e anuncie o número de gols marcados.
Estimule os times a refletirem sobre o seu comportamento, o de sua equipe e de seus adversários.
Encoraja cada time a fornecer suas reflexões sobre a partida fazendo perguntas como:
» O jogo de futebol3 foi diferente dos jogados no passado por você?
» Foi prazeroso? Teve algo que você não gostaria de vivenciar novamente?
» Seu time seguiu as regras acordadas antes da partida?
» Seus adversários seguiram as regras acordadas antes da partida?
Identifique momentos na partida em que os times esqueceram ou interpretaram mal as regras de futebol3.
Após a reflexão dos times, peça que eles atribuam pontos de fair play uns aos outros e adicione esses pontos aos pontos da partida para determinar o vencedor.
Conclua a sessão completando o formulário de jogo e oferecendo aos jogadores a oportunidade de fazerem perguntas. Parabenize a todos por jogarem seu primeiro jogo de futebol3 e deseje a melhor sorte para eles no próximo jogo!



Processo de avaliação da sessão:

Após a sessão, preencha o formulário de avaliação da sessão, que pode ser encontrado no site do futebol3. Com o tempo, conduza discussões de grupos focais com participantes selecionados para mensurar o impacto da sessão e determinar o que pode ser melhorado.



Primeiro tempo: discussão pré-jogo

Após o aquecimento das equipes, o mediador as reúne para a discussão pré-jogo, na qual eles conversam e entram em acordo sobre as regras que querem utilizar. Utilize a discussão pré-jogo para engajar criativamente seus jogadores e para estimular o processo de aprendizagem.

A discussão pré-jogo é o espaço ideal para iniciar o diálogo em algum tema social específico. Por exemplo, se o tema é construção da paz, as equipes podem ser encorajadas a selecionar regras específicas de paz, como ter que entrar em campo de mãos dadas ou comemorar todos os gols de maneira conjunta. Se o tema é melhorar a higiene, o mediador pode introduzir mensagens importantes sobre lavar as mãos, o que pode ser parte de um teste durante a discussão pós-jogo para ganhar pontos extras de fair play.

Uma vez que haja acordo nas regras, os resultados da discussão pré-jogosão registrados no formulário de jogo pelo mediador e a partida pode começar. A discussão pré-jogo envolve somente os jogadores de cada equipe e deve acontecer num espaço silencioso (ex. Na quadra ou perto dela) onde os jogadores podem conversar sem distrações ou interrupções.



PASSO
8



Dicas para treinadores



- * Estimule a sua equipe a **pensar nas regras** que eles querem anteriormente à discussão pré-jogo.
- * Garanta que sua equipe esteja **aquecida apropriadamente** e que chegue a tempo para a discussão pré-jogo. Construa uma **atmosfera positiva entre equipes** envolvendo os adversários no aquecimento.
- * Estimule **todos os membros** da sua equipe a se **engajarem** no diálogo com a outra equipe.
- * **Não interfira** na discussão – deixe os jogadores **assumirem responsabilidade** pela partida.
- * **Mostre respeito ao mediador** – Eles têm uma tarefa desafiadora e seu apoio é crucial para o processo.



Instruções para mediadores



- * **Dê tempo suficiente** para a discussão. É interessante que as equipes estejam presentes pelo menos vinte minutos antes do jogo.
- * Dê as boas-vindas para ambas as equipes e crie uma **atmosfera positiva** por meio de uma breve atividade que estimule a interação.
- * Assegure que ambas as **equipes estejam completas** e prontas para a partida.
- * Assegure que todos os jogadores tenham **recebido o treinamento de futebol3** e relembre as regras fixas.
- * Envolver-os numa **discussão** sobre o **significado do jogo** e verifique quais **regras abertas** os jogadores querem utilizar. Você pode fazer isso fazendo as seguintes perguntas:
 - » *Por que a partida que você está prestes a jogar é importante?*
 - » *É diferente de partidas que você já jogou anteriormente? De que forma?*
 - » *Você quer estimular valores específicos por meio do jogo (ex. Trabalho em equipe e honestidade)? Quais regras poderiam estimular o trabalho em equipe e a honestidade?*
- » *Existem outras regras abertas que você gostaria de sugerir e por quê?*
- » *Você gostaria de definir alguma regra mais técnica (ex. Relacionado a escanteio, goleiros, etc.)?*
- » *Você tem alguma preocupação com relação à sua própria equipe ou à partida que se iniciará? Como podemos solucionar estas questões de maneira conjunta?*
- * Quando uma equipe compartilha as regras que deseja, pergunte à outra equipe se eles **concordam com a proposta** e continue com o processo até você atingir o número desejado de regras abertas.
- * Uma vez que as equipes tenham chegado a um acordo com relação às regras abertas, registre-as no **formulário da partida** e **repita-as de maneira clara** para todos os jogadores e treinadores.
- * Deseje **sorte** à ambas as equipes e **leve-as para a quadra** para a partida.



Dicas para mediadores



- * Estimule os jogadores a **serem criativos** e a se **divertirem ao selecionar** as regras abertas, e verifique se eles não estão sempre escolhendo as mesmas regras.
- * Assegure que ambas as equipes e **todos os jogadores estejam participando** do diálogo. Se uma equipe ou jogador está dominando a discussão, pergunte a opinião dos outros.
- * Não permita que treinadores, espectadores ou pais influenciem na discussão – garanta que a discussão ocorra **apenas entre as equipes**. Se alguém estiver interferindo, educadamente, peça que se retire.
- * Você pode utilizar mais de um mediador. Se as equipes falam **línguas diferentes** e a tradução é necessária, ter mais de um mediador pode ser útil. Se na partida há **mais de um mediador**, assegure que eles falem a mesma linguagem e trabalhem em parceria para evitar mal entendidos.
- * Estimule as equipes a decidirem como querem **entrar na quadra juntos** (ex. Misturados, de mãos dadas, etc.) para enfatizar a unidade.



Se as regras não forem claramente definidas e compreendidas pelas equipes durante a discussão pré-jogo, tanto a partida quanto a discussão pós-jogo serão bastante desafiadoras para os jogadores e o mediador.



Segundo tempo: a partida

Após todas as preparações, é hora de jogar futebol! A partida de futebol3 é curta, intensa e muito divertida. Os times mistos interagem num espírito de competição saudável. A partida é para os jogadores e é responsabilidade deles garantir que ela seja jogada de maneira justa. Se uma bola sai, os jogadores decidem quem tem a posse da bola. Se um jogador leva uma falta, ele levanta o braço para indicar um chute livre. A intenção do futebol3 é garantir que todo mundo aproveite a experiência independentemente de perder ou ganhar, porém, mantendo ainda a adrenalina de uma partida competitiva.

Os mediadores estão presentes dando suporte para as equipes durante o processo e registram os resultados da partida. Treinadores, pais e expectadores devem dar incentivo e, juntamente com os jogadores, comemorar o poder do futebol para o desenvolvimento de novas habilidades e para a possibilidade de transformação do comportamento.



PASSO
9



Dicas para treinadores



- * **Incentive positivamente** a sua equipe para eles respeitarem as regras e se envolverem no espírito do fair play.
- * Demonstre **respeito pelo mediador** deixando-o realizar o seu trabalho – **não o questione nas decisões** ou solicite chutes livres, etc.
- * Enfatize a importância de se **jogar como equipe** e garanta que todos os jogadores tenham a **oportunidade de jogar**, independente de suas habilidades.
- * **Substitua jogadores** que estejam intencionalmente **ignorando as regras** da partida.
- * Assegure que todos os jogadores, pais e apoiadores **estejam encorajando a equipe**. Se alguém estiver sendo negativo, educadamente peça para parar ou para se retirar.
- * **Parabenize sua equipe** e seus adversários no **final da partida**, independente de quem ganhou ou perdeu.



Instruções para mediadores



- * Sobre o **apito ou toque um sinal** para começar a partida e **controle o tempo** (ex. com um cronômetro).
- * **Registre cada gol** marcado. Se há **regras relacionadas a gols** (ex. Gols feitos por meninas valem dois pontos), registre-as **de acordo**.
- * Nos casos de **desentendimento dentro da quadra**—ex. com relação a uma falta—**permita** que os times tentem solucioná-lo por meio do **diálogo**. Se não for possível, pare o relógio, entre na quadra e medie a **discussão para a solução da situação**. Na maioria dos casos, os times querem continuar jogando e, portanto, chegam a um acordo rapidamente. Se é evidente que nenhum dos times está disposto a se comprometer, você possui a **autoridade para tomar uma decisão final** e terminar a partida.
- * Jogadores e mediadores podem pedir um **tempo fair play** caso sintam que a partida **não está sendo jogada de maneira justa**. Se o tempo é pedido, pare o relógio e entre na quadra para mediar a **discussão entre as equipes** sobre como eles podem melhorar o nível de fair play **enfatizando as regras** que eles acordaram. O tempo Fair play não deve ser usado como tática e **somente pode ser solicitado quando a bola está fora de campo**.
- * Se um jogador estiver **repetidamente cometendo faltas** nos jogadores adversários ou se cometer uma **falta muito perigosa** de maneira intencional e seu treinador não tomar nenhuma atitude, você tem a autoridade para **substituir o jogador pelo restante da partida**.
- * Quando o tempo alocado para a partida terminar, sobre o **apito final**. Dê tempo para que ambas as equipes possam **apertar as mãos**, beber algo e **descansar por alguns minutos** antes de levá-los para a discussão pós-jogo.



Dicas para mediadores



- * **Incentive positivamente** a sua equipe para eles respeitarem as regras e se envolverem no espírito do fair play.
- * Monitore o jogo de perto e **não se distraia** com os treinadores, espectadores ou jogadores substitutos - o seu **foco é na quadra**.
- * **Tome notas do que observar** durante a partida como exemplos positivos de fair play ou situações nas quais as equipes não praticaram as regras acordadas ou jogaram de maneira agressiva. As **anotações serão importantes** para utilizar de referência durante a discussão pós-jogo.
- * Estimule os jogadores a assumirem **responsabilidade pela partida**. Se um jogador leva uma falta, ele deve claramente levantar a mão para ter o direito do chute livre, **não dependendo do mediador** para marcar a falta.



Julgar quando é apropriado intervir num conflito acontecendo dentro da quadra é um dos maiores desafios para os mediadores. Enquanto é importante deixar os jogadores tentarem chegar num consenso, também é crucial garantir que o confronto não seja agressivo.



Terceiro tempo: discussão pós-jogo

O “terceiro tempo” é único para o futebol3 e é crucial para o poder de transformação da metodologia. Após o apito final da partida, os jogadores de ambas as equipes têm a oportunidade de refletir sobre seus comportamentos, os de sua equipe e avaliar o comportamento dos adversários com a ajuda do mediador. O mediador solicita que cada equipe atribua pontos de fair play aos seus adversários, os quais são adicionados aos pontos da partida para determinar o vencedor.

A discussão pós-jogo enfatiza a importância da transparência e de se chegar a um consenso. É também o momento ideal para abordar temas importantes para os jogadores e para a comunidade - explore esse potencial!



PASSO 10



Dicas para treinadores



- * Assegure que sua equipe tenha um pequeno descanso e **algo para beber antes da discussão pós-jogo** e incentive **todos os jogadores a participarem de maneira construtiva** na discussão pós-jogo.
- * **Não tente manipular** a discussão ou o número de pontos de fair play que sua equipe dará para os adversários—é responsabilidade deles.
- * **Não diminua o mediador** criticando suas ações. Se um jogador tentar envolvê-lo em alguma discussão, passe a questão para os companheiros de equipe, para os adversários e para o mediador.
- * Mostre o seu apoio ao processo **procurando contato com o treinador do time adversário** e observado conjuntamente as discussões do pós-jogo.
- * **Parabenize** ambas as equipes e o mediador pela partida, **uma vez que os resultados tenham sido anunciados.**
- * Se você sentir que o mediador não está sendo imparcial, **converse calmamente** com ele após a discussão do pós-jogo ou leve a questão para o coordenador do programa ou do torneio. Mediadores cometem erros e é importante **dar o feedback construtivo** e apropriado para que eles possam melhorar suas habilidades de mediação.
- * Reflita sobre a **experiência com a sua equipe** e considere como eles podem melhorar para **receberem o máximo de pontos de fair play** na próxima partida.



Instruções para mediadores



- * Esteja ciente que a discussão pós-jogo **não tem um tempo determinado**. Leve o tempo necessário para proporcionar uma **discussão significativa**.
- * Reúna os jogadores na área escolhida para a discussão e os instrua a **sentar num círculo para discutirem** a partida. Faça uma **atividade divertida de desaquecimento** para eliminar qualquer tensão existente entre as equipes.
- * **Anuncie o número de gols** marcados por cada equipe e incentive cada equipe a compartilhar suas **reflexões** sobre a partida fazendo perguntas como:
 - » *A partida refletiu os valores conversados durante a discussão pré-jogo (ex. trabalho em equipe e honestidade)? Por que? Por que não?*
 - » *A partida foi diferente de partidas que você já jogou no passado?*
 - » *Foi divertido? Aconteceu algo que você não gostaria de vivenciar de novo?*
 - » *Houve algum jogador que demonstrou fair play excepcional? De que maneira?*
 - » *Sua equipe seguiu as regras acordadas antes da partida?*
 - » *Os seus adversários seguiram as regras acordadas antes da partida?*
- * Utilize as **anotações feitas durante a partida**. Se você sentir que as equipes estão esquecendo-se de citar momentos importantes de **comportamento justo ou injusto**, aponte-os para eles.
- * Após o momento no qual os jogadores tiveram a **oportunidade de refletir**, peça-os para atribuir **pontos de fair play para os seus adversários**. Isso pode ser feito de uma variedade de maneiras, por exemplo:
 - » *Peça para a equipe vencedora da partida atribuir os pontos de fair play primeiramente, e depois a equipe perdedora.*
 - » *Estabeleça a regra que a equipe da casa ou a equipe visitante atribui os pontos primeiramente, e depois a outra equipe.*
 - » *Peça para cada equipe decidir entre si quantos pontos de fair play darão para a outra equipe, e avise que eles anunciarão o resultado imediatamente um após o outro.*
- * Uma vez que os pontos de fair play forem atribuídos, anuncie os pontos da partida, os pontos de fair play, o total de pontos, a equipe ganhadora e **parabenize ambos os times** pela sua contribuição. Um jogo bem-sucedido é resultado de ambas as equipes e do mediador **trabalhando em conjunto**.
- * **Preencha o formulário de jogo** e garanta que seja **entregue** à pessoa apropriada – é o registro oficial do jogo.



Dicas para mediadores



- * Um **time pode discordar** de quantos pontos de fair play receberam ou de como você interpretou um incidente que ocorreu dentro da quadra. É importante, portanto, **dar a oportunidade de fala para ambas as equipes**. Tente chegar num ponto em que as equipes se **sintam confortáveis com o resultado final**, sem frustração.
- * Se um ou ambos os times **não estiverem contribuindo construtivamente para a discussão**, estiverem utilizando linguagem inapropriada ou estiverem claramente manipulando os pontos de fair play
 - atribuídos, você tem a autoridade para tomar **uma decisão final quanto ao número de pontos de fair play** que serão concedidos. Essa opção somente deve ser utilizada se todas as tentativas para chegar a um compromisso já tiverem sido utilizadas e, caso aconteça, deve ser pontuado claramente no formulário de jogo.
 - * Se ficar claro na discussão pré e pós-jogo que um **jogador está com algum problema** que você não possa resolver (ex. dificuldades em casa ou na escola), dê assistência a ele, colocando-o em contato com **alguém que poderá ajudá-lo**.



Os times às vezes atribuem pontos de fair play baseados não na maneira justa pela qual o outro time jogou, mas pela quantidade de pontos de fair play que eles receberam ou para ganhar vantagem em relação aos adversários (ex. num torneio). Explore as diferentes opções para a atribuição de pontos de fair play para garantir que o espírito do futebol3 seja respeitado e para que os jogadores não manipulem os pontos de fair play.

Organizando um torneio de futebol3

Utilize as etapas a seguir para realizar um planejamento e uma implementação bem sucedidas para um torneio de futebol3:

Planeje o torneio

1.

Selecione as regras, o sistema de pontos e os regulamentos do torneio com bastante antecedência e **comunique** para os times participantes.



Consulte o site do futebol3 para obter exemplos de regras e regulamentos de torneios que a streetfootballworld utiliza.

2A.

Aumente a interação entre os jogadores organizando um torneio completo ou fases de grupos, no qual os jogadores de diferentes equipes jogam juntos em uma mesma equipe.

2B.

Em relação à progressão nas fases de grupos, se acontecer uma situação na qual **duas equipes possuem um número igual de pontos**, o número de **pontos de fair play** recebidos deve ser o fator decisivo. Se este número também for igual, o **ganhador de confronto direto** deve ser considerado. Se a **partida terminou em empate**, deve ser **lançada uma moeda** para decidir que time deve progredir. A diferença de gols ou o número de gols marcados não devem ser considerados.

2.

Utilize a estrutura do torneio para enfatizar o fair play e a igualdade na participação de todas as equipes. Por exemplo:

3.

Se esforce para garantir que todos os times joguem a **maioria das partidas** predominantemente na fase de grupos ao invés da realização de partidas de eliminação.

2c.

Nos **jogos eliminatórios** ou "mata-mata", se uma partida terminar em empate, os times primeiro conduzem uma discussão pós-jogo. Se eles atribuírem um ao outro a **mesma quantidade de pontos de fair play**, os times retornam para o campo para a **cobrança de pênaltis** para determinar o vencedor.



Use a ferramenta de torneio no site do futebol3 para criar, salvar e imprimir a agenda e os formulários em branco das partidas.

4.

Separe **tempo suficiente** entre uma partida e outra para as discussões do pré e do pós-jogo.

5.

Se assegure que as equipes tenham **tempo suficiente** entre suas partidas para que não sejam obrigadas a se apressarem de uma partida para outra sem **intervalo** ou sem se **aquecerem de maneira apropriada**. Os mediadores devem garantir que as partidas comecem na hora prevista para **evitar atrasos**.

6.

Escolha um **tema para o torneio** (como "Jogando pela Paz" ou "Combatendo a Tuberculose") que os mediadores podem **abordar durante o primeiro e o terceiro tempo** do jogo.

7.

Faça **parcerias com financiadores** para obter **apoio financeiro e de materiais** – os torneios são maneiras excelentes de convencê-los da força que a metodologia tem.



Os torneios de futebol3 geram um forte espírito entre as equipes participantes, garantindo que eles dialoguem umas com as outras e desenvolvam respeito pela sua equipe e pelos adversários.

Engajamento da comunidade

O futebol3 é efetivo se compreendido e aderido por toda a comunidade. A informação abaixo o ajudará a entender como criar um espaço seguro e de apoio para o futebol3 e seus jogadores. Seja paciente – levará tempo para que as pessoas entendam integralmente o futebol3, porque não é o mesmo que futebol tradicional.

Engaje os pais e a comunidade

Os pais possuem grande influência em como as crianças lidam com uma nova experiência. Ao iniciar um programa de futebol 3, introduza os pais à metodologia. Por exemplo, organize um jogo de exibição que explique o futebol3 e os resultados esperados para o programa e permita que eles experimentem a metodologia.

Em locais aonde ainda não é normal para uma menina jogar futebol, esse processo é particularmente importante para garantir o apoio dos pais para a participação de meninas em times mistos. Quanto mais engajados forem os pais, maior a chance de sucesso de engajamento dos jogadores.

Dê apoio aos pais e aos membros da comunidade no desenvolvimento de seus próprios jogos ou torneios. Envolve-os na criação de novos espaços para jogar ou promova eventos por meio da circulação de panfletos e trazendo amigos para assistir aos jogos. Com o apoio da comunidade você terá uma chance muito maior de promover a mudança que deseja.

Envolva parceiros

Envolva parceiros no processo. Dependendo do contexto, os parceiros podem incluir ONGs, escolas e professores, associações de jovens, clubes de futebol, governo local e parceiros financiadores. Introduza-os ao futebol3 e demonstre o que você está tentando alcançar convidando-os a participarem de uma sessão ou torneio de futebol3. Após experimentarem pela primeira vez, eles podem querer implementar eles mesmos a metodologia ou, no caso de um financiador, este pode querer contribuir com uma ajuda financeira para o programa ou torneio de futebol3.

Uma vez que tenha adquirido experiência com o futebol3, compartilhe suas experiências com outras organizações, escolas ou parceiros para que eles possam desenvolver e melhorar seus próprios programas de futebol3. Isso contribuirá para que o futebol3 continue a crescer e a melhorar.



Monitoramento dos resultados

É essencial o monitoramento e a avaliação dos programas de futebol3 para verificar se a metodologia está atingindo os objetivos estabelecidos. Você pode utilizar um grande número de ferramentas que o ajudarão a mensurar o impacto.

Certifique-se de definir:



Uma vez que as informações tenham sido coletadas, separe um tempo para discutir sobre os resultados e faça as adaptações adequadas no seu programa de futebol3.

Considere a possibilidade de colaboração com um parceiro local para apoio no processo, como um membro experiente da rede da [streetfootballworld](#) ou uma universidade. O treinamento e apoio da [inFocus](#) pode também auxiliá-lo na revisão ou no desenvolvimento do sistema e dos processos de mensuração do impacto.

Resultados a curto prazo	Resultados a longo prazo	Impacto global
<p>Aumento do senso de responsabilidade e transparência</p> <p>Aumento da capacidade de compromisso e de encontrar consenso</p> <p>Melhora na capacidade de comunicação</p> <p>Competição positiva/saudável no campo</p> <p>Aumento no respeito à meninas e mulheres</p> <p>Aumento na vontade de incluir os outros</p> <p>Aumento na confiança para jogar esportes</p>	<p>Melhora na capacidade de mediar conflitos</p> <p>Aumento na participação juvenil no desenvolvimento e na implementação de programas</p> <p>Diminuição do comportamento violento e agressivo</p> <p>Aumento na interação positiva entre os diversos grupos</p> <p>Aumento na igualdade de gênero</p>	<p>Jovens são empoderados a agir como exemplos de comportamento e atuarem como jovens líderes em suas comunidades</p> <p>Resultados</p> <p>Número de:</p> <ul style="list-style-type: none"> * mediadores treinados em futebol3 * jogadores treinados em futebol3 * participantes em sessões regulares de futebol3 * pontos concedidos de fair play

O Futebol3 estimula o desenvolvimento de **competências-chave para a vida** e visa **empoderar jovens a se tornarem líderes em suas comunidades**.

Ferramentas para coleta de dados

Abaixo você encontrará exemplos de ferramentas para a coleta de dados, as quais você pode utilizar para avaliar a qualidade e o impacto das suas sessões de futebol3.

Formulário de Jogo

Utilize o formulário de jogo para coletar informações básicas dos resultados do programa de futebol3. Monitore quantos pontos de fair play estão sendo atribuídos e solicite que os mediadores façam o registro da frequência com a qual eles precisam intervir durante a partida. Formate o formulário de jogo de acordo com a informação que você deseja rastrear.

Formulário de avaliação da sessão

O formulário de avaliação da sessão deve ser preenchido pelo mediador após o final de cada sessão para coletar informações e fornecer recomendações iniciais. Na próxima página você poderá ver exemplo de como o formulário pode ser utilizado:

O formulário oferece uma abordagem qualitativa para avaliar a sessão. Se você possui interesse em utilizar mais informações qualitativas, ex. ser capaz de inserir informações numa planilha do excel de maneira mais fácil, é possível desenvolver uma escala de avaliação, conforme abaixo.

Exemplo de escalas de avaliação:

- * No geral a discussão pré-jogo foi...
Muito bom – bom – nem bom nem ruim – ruim – muito ruim
- * No geral o jogo foi...
Muito justo – justo – nem justo nem injusto – injusto – muito injusto
- * As meninas foram ativamente envolvidas no jogo.
Concordo plenamente – concordo – não concordo nem discordo – discordo – discordo totalmente
- * A discussão pós-jogo foi...
Muito respeitosa – respeitosa – nem respeitosa nem disrespeitosa – disrespeitosa – muito disrespeitosa
- * A mensagem da sessão foi bem compreendida pelos participantes.
Concordo plenamente – concordo – não concordo nem discordo – discordo – discordo totalmente

Ferramentas adicionais:

- * **Enquetes**, ex. utilizando escalas validadas para avaliar os resultados definidos.
- * **Entrevistas**, ex. fazendo perguntas diretamente aos grupos envolvidos no futebol3 como jogadores, mediadores, treinadores, pais, professores, etc.
- * **Discussões de grupos focais**, ex. aprendendo mais sobre as perspectivas daqueles envolvidos no futebol3 por meio de um grupo de discussão.
- * **Observação direta**, ex. vendo e ouvindo sessões e jogos de futebol3 para observar o comportamento dos participantes.
- * **Contação de histórias**, ex. capturando informações sobre como o programa impacta a vida dos jovens.
- * **Fotografias e filmagens**, ex. para ilustrar como o programa funciona e gerar depoimentos que podem ser utilizados também para objetivos de comunicação.

Nome da sessão:

Sessão liderada por:

Data e hora:

Local:

PARTICIPANTES:

Número:

Divisão por gênero:

Variação de idade:

Detalhes: *(ex. nível de habilidade, diferentes línguas, etc.)*

O que foi positivo? *(ex. nível de engajamento dos participantes, atividades que eles gostaram, mensagens que foram bem compreendidas e etc.)*

Descreva aspectos da sessão que foram positivos

*(ex. Nível de engajamento dos participantes,
atividades que eles gostaram,
mensagens que foram bem compreendidas, etc.)*

O que pode ser melhorado? *(ex. atividades que os participantes não gostaram, mensagens que não foram bem compreendidas e etc.)*

Descreva aspectos da sessão que precisam ser melhorados

*(ex. Atividades que os participantes não gostaram,
mensagens que não foram compreendidas,
atividades que levaram muito tempo, conflito dentro do grupo, etc.)*

Comentários adicionais: *(ex. recomendação de acompanhamento e apoio adicional a determinado participante)*

Quaisquer comentários adicionais do mediador ou dos participantes da sessão



PARTE III

Além do campo



O futebol3 é uma metodologia altamente adaptável que pode ser alinhada com as necessidades e tópicos sociais de um contexto específico. Enquanto o futebol3 intrinsecamente aborda tópicos como respeito, honestidade, trabalho em equipe e habilidades de comunicação, este pode ser utilizado para realizar muito além desses temas.

Abordando questões sociais

Abaixo se encontram alguns exemplos de tópicos sociais que os membros da rede da streetfootballworld abordam em suas comunidades utilizando o futebol3.

Igualdade de gênero

Ao redor do mundo, meninas e mulheres enfrentam discriminação, violência, educação limitada e são dependentes economicamente. Frequentemente, elas crescem sem autoconfiança e o conhecimento que precisam para assumirem o controle de suas próprias vidas, e muitas não tem a oportunidade de participar e jogar futebol. Colocando tanto meninos quanto meninas para jogarem juntos engajados no diálogo, o futebol3 transmite aos jogadores que todos os gêneros são igualmente importantes, não somente no campo, mas também na vida.

A [Asociación Civil WARA](#) utiliza o futebol3 para fortalecer a participação feminina e colocar as mulheres em primeiro plano, no Peru.

O [Instituto Formação](#) promove a igualdade de gênero no Brasil implementando o futebol3 e outros esportes com a metodologia dos três tempos.

A [SALT Academy](#) promove a igualdade de oportunidades para meninas por meio do futebol3 no Camboja.

A [Trans-Nzoia Youth Sports Association](#) utiliza o futebol3 para inserir mais meninas nas quadras do Quênia, aumentando assim o seu acesso à educação e a conclusão dos estudos.

O [Youth Football Club Rurka Kalan](#) aumenta a participação feminina no futebol e aborda a desigualdade de gênero na Índia por meio do futebol3.

Saúde

As discussões de pré e pós jogo no futebol3 proporcionam um espaço para os jogadores aprenderem e fazerem perguntas sobre a sua saúde. É um meio efetivo para ensinar os jogadores sobre uma variedade de temas de saúde como HIV/AIDS, malária, tuberculose, ou higiene pessoal e limpeza.

A **Altus Sport** utiliza o futebol3 para educar jogadores sobre os perigos da tuberculose e de outras doenças na África do Sul, um país com uma alta taxa de infecção pelo vírus HIV em jovens.

A **Bauleni United Sports Academy** da Zâmbia implementa o futebol3 para ensinar jogadores sobre o vírus HIV/AIDS, sobre doenças sexualmente transmissíveis e sobre o tratamento da malária e de outras doenças.

O **Moving the Goalposts Kilifi** ensina meninas e jovens mulheres no Quênia sobre saúde sexual e reprodutiva por meio do futebol3.

A **Vijana Amani Pamoja** utiliza o futebol3 para espalhar mensagens sobre HIV/AIDS, tuberculose, higiene e saúde reprodutiva para jovens quenianos.

Integração Social

O campo de futebol pode servir como um ambiente seguro e inclusivo, o que é importante particularmente para grupos marginalizados como refugiados, minorias étnicas, portadores de deficiências e moradores de rua. Ao experimentar o trabalho em equipe e o respeito na quadra, todos os jogadores se sentem parte de um todo coletivo.

O **Football Friends** joga futebol3 para fomentar a integração social pela antiga Iugoslávia.

A **Altalom Sport Association** utiliza o futebol3 para ajudar jogadores de diferentes origens a se encontrarem como iguais na Hungria e em outros países.

A **SEPROJOVEN** utiliza torneios de futebol3, como a Liga FEM e a Copa Indígena, para reunir jovens de diferentes comunidades indígenas da Costa Rica.

A **Soccer in the Streets** une diferentes comunidades por meio de seu programa de futebol3 nos EUA.

A **Soccer Without Borders** implementa o futebol3 em Kampala na Uganda para unir ugandenses e refugiados provenientes de todo o leste da África.

A **Sport Against Racism Ireland** utiliza o futebol3 como parte do seu programa SARI Soccernites para abordar o racismo e promover a integração cultural e a inclusão social na cidade de Dublin, na Irlanda.



Saiba mais visitando os seus perfis no site do futebol3 onde você poderá conhecer mais sobre as histórias particulares de seus programas e utilizar os planos de sessão que eles criaram.

Cultura de Paz



Muitos jovens enfrentam conflitos violentos todos os dias, seja por violência pelo gênero, tensões pós-seleções, guerras de gangues ou confrontos étnicos. Já que o futebol3 é baseado no diálogo, este proporciona a plataforma ideal para ensinar aos jogadores como prevenir a violência e solucionar conflitos pacificamente.

A **Association des Jeunes Sportifs de Kigali “Espérance”** utiliza o futebol3 para fomentar a reconciliação em toda Ruanda.

O **Centres des Jeunes pour la Paix** utiliza o futebol3 para conectar separações étnicas em partes da República Democrática do Congo assoladas pelas guerras étnicas.

A **Fundación Colombianitos** implementa o futebol3 para fomentar a paz em áreas de conflitos na Colômbia.

O **Mathare Youth Sports Association** promove a coesão comunitária e a prevenção da violência por meio do futebol3 no Quênia.

O **The Peres Center for Peace** utiliza o futebol FairPlay, sua versão do futebol3, para promover a paz entre judeus e árabes, crianças israelitas e palestinas.

A **Fundación Tiempo de Juego** utiliza o futebol3 para promover o respeito e a convivência pacífica, mesmo entre fãs de times de futebol rivais na Colômbia que sejam propensos à violência.

Empregabilidade



Muitos jovens saem da escola, são forçados a ficar em casa e trabalhar, ou não possuem acesso à educação, reduzindo assim sua chance de encontrar um emprego significativo. Jogando futebol3, eles podem desenvolver habilidades sociais, de comunicação e de liderança – todas vitais para um futuro emprego.

A **Fundación de las Américas para el Desarrollo (FUDELA)** incorpora o futebol3 como parte de seu programa para a empregabilidade e o desenvolvimento da liderança no Equador.

A **Fundación Educere** utiliza o futebol3 para o desenvolvimento pessoal e o desenvolvimento de competências de jovens no Chile.

O **KICKFAIR** desenvolveu a metodologia “Straßenfußball für Toleranz” (Futebol de Rua para a Tolerância) em um conceito educacional abrangente que é o elemento central do seu trabalho no setor de educação formal em escolas e em vários programas de protagonismo juvenil na Alemanha.

O **RheinFlanke** desenvolve habilidades de liderança por meio do futebol3 na Alemanha.

Engajamento Civil



Cidadãos ativos ajudam a fomentar e a manter a democracia se engajando nas políticas de seu país e no processo de tomada de decisão. Por meio do futebol3, os jogadores aprendem a respeitar as opiniões dos outros e a assumirem responsabilidade por suas ações, as quais são lições fundamentais que podem ser aplicadas para o engajamento civil e a proteção dos direitos humanos.

A **Associação Cristã de Moços do Rio Grande do Sul (ACM-RS)** através de sua Área de Desenvolvimento Social (ADS) usa o futebol3 Tempos para promover atividades esportivas com foco no desenvolvimento da sociedade.

O **Centro de Educación y Desarrollo Comunitario** utiliza o futebol3 para promover a igualdade e formar cidadãos ativos no Peru.

A **Organización Juvenil RECREARTE** realiza programas de futebol3 na Costa Rica para formar cidadãos autossuficientes que saibam como solucionar conflitos por meio do diálogo.

A **Fundação EPROCAD** or meio da metodologia do futebol3 contribui com a formação de crianças e adolescentes, buscando ensinar valores e atitudes positivos que visam a autonomia de participação na sociedade.

A **Asociación Civil Gurises Unidos** instrui jovens do Uruguai ao respeito dos direitos humanos e da inclusão social por meio do futebol3.

Expandindo o futebol3

Utilize esses exemplos como inspiração para adaptar o futebol3 para atender as necessidades do seu programa e da sua comunidade. Na medida que você for criando a sua versão da metodologia, compartilhe as suas experiências com outros para fomentar o crescimento e o desenvolvimento do futebol3.

Você encontrará na próxima página uma descrição de como utilizar o modelo de plano da sessão para criar suas próprias sessões de futebol3, o que pode ser compilado para criar o seu programa de semanas ou meses.

Nome da sessão:

Sessão liderada por:

Temas sociais abordados: (ex. gênero, cultura de paz, saúde e etc.)

Quais tópicos sociais estão sendo abordados nas sessões
(ex. construção da paz, saúde, gênero, etc.)?

Duração da sessão :



Motivo para a sessão: (ex. por quê esse assunto está sendo abordado com esse grupo, utilizando essa metodologia?)

ex. Por quê este assunto está sendo abordado com este grupo de participantes utilizando este método?

Objetivos: (ex. até o final da sessão, os participantes serão capazes de...)

ex. Ao final da sessão, os participantes serão capazes de...(os objetivos devem ser quantificáveis quando possível).

Número de participantes:

Idade:

Detalhes: (ex. equidade de gênero)

Materiais: (ex.: espaço, bolas, cones e etc.)

ex. espaço, bolas, cones, etc.

Conhecimento, habilidades, competências e preparação necessárias para o treinador:

O que o treinador precisa saber e quais habilidades são necessárias para executar com êxito a sessão?
Que preparação ou configuração deve ser executada pelo treinador anteriormente à sessão?

Envolvimento dos participantes na preparação e nos resultados da sessão:

Como os participantes podem se envolver na preparação e na entrega da sessão?

Observações:

Existem tópicos adicionais que os treinadores devem estar cientes anteriormente à sessão?

Aquecimento:

Forneça a descrição de uma introdução e uma atividade de aquecimento apropriadas para a sessão.



Primeiro tempo:

Forneça a descrição da atividade abordando os tópicos sociais da sessão, incluindo o papel dos participantes e do mediador (idealmente com efeitos visuais), e prepare o formulário de jogo para o 2o tempo. Inclua questões chave e outras sugestões para o mediador.



Segundo tempo:

Jogue uma partida de futebol3 incluindo momentos de aprendizado potencial durante o jogo relacionados à atividade do 1o tempo e aos tópicos sociais abordados na sessão.



Relaxamento:

Um rápido intervalo para alongar, beber algo ou relaxar.



Terceiro tempo:

Este é o momento de reflexão e de avaliação. Forneça exemplos de perguntas que possam ser elaboradas pelos participantes para que as instruções teóricas da sessão possam ser traduzidas para a prática e para o dia a dia. Certifique-se que os resultados foram compreendidos e que o formulário de jogo tenha sido preenchido. Inclua questões chave e outras sugestões para o mediador.



Processo de avaliação da sessão:

Explique os passos sugeridos para avaliação pós sessão. Por exemplo, o preenchimento do formulário de avaliação da sessão, o envolvimento de um avaliador externo, etc.



Anexo



Informações e ferramentas adicionais para começar a jogar futebol3.

Perguntas e Respostas

Aqui se encontram as respostas para as perguntas mais comuns sobre o futebol3:

Quando o futebol3 pode ser jogado?

A qualquer momento, mas primeiramente você deve garantir a realização do treinamento do mediador e dos jogadores e encontrar um local seguro para que o futebol3 possa ser realizado apropriadamente.

Onde o futebol3 pode ser jogado?

Pode ser jogado em qualquer local seguro, desde a rua até um campo de futebol. Não há um tamanho estabelecido para uma quadra de futebol3, mas geralmente é jogado em pequenas quadras, aproximadamente de 20 x 40m com gols pequenos (3m de largura e 2m de altura). Uma quadra menor é mais fácil de assegurar e aumenta o envolvimento de todos os jogadores, independente de suas habilidades. Algumas organizações utilizam redes em volta de suas quadras para aumentar a velocidade do jogo e diminuir o tempo das paradas, mas não é uma exigência.

Quanto tempo tem uma partida de futebol3?

Não há um tempo pré-determinado, mas as partidas de futebol3 normalmente têm uma duração entre 10 e 20 minutos. Partidas mais curtas são animadas, os jogadores são mais engajados e os times tecnicamente inferiores correm menor risco de serem desmoralizados caso haja uma grande diferença com relação ao nível de habilidades.

Quem pode jogar futebol3?

O futebol3 é para todo mundo, independente da idade, do gênero ou da pessoa possuir habilidades no futebol. Os membros da rede da streetfootballworld utilizam o futebol3 com jogadores com idade de 6 anos até adultos. A ênfase é na diversão e no fair play, ao invés do foco no desenvolvimento do talento no futebol.

Quantos jogadores cada time possui?

Os times normalmente são de cinco ou seis jogadores em cada lado, dependendo do tamanho da quadra – quanto menor for a quadra, menos jogadores devem jogar em cada time. Ao decidir o número de jogadores, leve em consideração o equilíbrio de gênero. Alguns jogam o futebol3 com goleiros e outros não – não há uma regra definida.

É uma exigência jogar com times mistos?

Os resultados positivos do futebol3 estão fortemente conectados com a participação de times mistos e a metodologia foi desenvolvida tendo isso em mente. Em alguns casos, envolver meninos e meninas em número igual pode ser extremamente desafiador devido às razões culturais ou a outros motivos. Ainda assim é possível utilizar o futebol3 com um número desigual de meninas e meninos ou com times somente compostos por um gênero. Entretanto, os benefícios a longo prazo serão menos eficazes.

Como o futebol3 pode ser utilizado com jogadores que falam línguas diferentes?

O diálogo é o coração do futebol3 e, portanto, é importante garantir que os jogadores possam se comunicar. No entanto, o futebol3 é particularmente eficaz quando os jogadores que não falam a mesma língua jogam juntos. Providenciar a tradução simultânea é possível, mas se os jogadores tiverem uma boa compreensão sobre o futebol3, eles encontrarão um meio de chegar a um acordo.

Quem pode ser o mediador?

Os mediadores podem ser qualquer pessoa de qualquer idade, contando que eles possuam as habilidades e o conhecimento necessários para a realização da tarefa. O mediador é geralmente da mesma idade ou mais velho que os jogadores para garantir que sejam respeitados. Muitas

organizações que utilizam o futebol3 engajam jovens entre 15 e 30 anos para atuarem como mediadores desenvolvendo suas habilidades de liderança. É importante haver o equilíbrio de gênero entre os mediadores.

Os mediadores podem tomar decisões?

Os mediadores não são árbitros, mas em casos onde os dois times não conseguem chegar num acordo, eles possuem a autoridade para tomar a decisão final.

Quem ganha o jogo?

O time ganhador é o time que consegue o maior número de pontos durante a partida e de pontos fair play. Portanto, o ganhador não é decidido imediatamente após a partida, mas após a discussão pós-jogo.

Não é chato jogar futebol com uma abordagem que não seja competitiva?

O futebol3 envolve os aspectos positivos da competição saudável, incluindo aprender como ganhar e aceitar a derrota, enquanto enfatiza valores como do fair play e do respeito. Longe de ser chato, o futebol3 une a animação de uma competição com a oportunidade dos jogadores assumirem responsabilidade pela própria partida.

O futebol3 é um substituto do futebol tradicional?

Não. Você pode decidir se quer utilizar o futebol3 somente ou se quer utilizá-lo conjuntamente com o futebol tradicional ou com outros tipos de futebol. Muitas organizações utilizam o futebol3 para complementar seus programas de futebol tradicional e testemunham os benefícios do futebol3 no comportamento dos jogadores no futebol tradicional.

O método dos três tempos pode ser utilizado em outros esportes?

Com certeza! Os membros da rede da streetfootballworld adaptaram o método dos três tempos para ser utilizado em uma variedade de esportes, incluindo atletismo, basquete, handebol e rúgbi.

Onde o futebol3 é jogado no mundo?

As diferentes versões do futebol3 são jogadas pelos membros da rede da streetfootballworld e por outras organizações nos cinco continentes. Descubra mais sobre como eles utilizam o futebol3 no [site do futebol3](#).

Quem criou o futebol3?

O futebol3 não foi criado por um único indivíduo ou organização, mas tem sido desenvolvido com o tempo por muitos colaboradores diferentes, em sua maioria membros da rede da streetfootballworld.

Quem é o proprietário do futebol3?

O futebol3 não é propriedade de nenhuma pessoa ou organização – é uma metodologia compartilhada que pode ser utilizada e desenvolvida por qualquer pessoa interessada em gerar uma mudança social por meio do futebol.

Como eu posso saber mais sobre o futebol3?

Se você está interessado em saber mais sobre o futebol3, acesse o [site do futebol3](#) e entre em contato com os membros da rede da streetfootballworld da sua região ou que esteja trabalhando com um tema social que seja importante pra você. Você também está convidado a contactar a streetfootballworld pelo e-mail football3@streetfootballworld.org.

Glossário

Fair play

Sem faltas, sem carrinhos e sem insultos; o respeito é demonstrado a todos os envolvidos, incluindo colegas de time, adversários, mediadores e espectadores.

Pontos de Fair Play

Pontos atribuídos para uma equipe por seus adversários durante as discussões pós-jogo. São baseados na maneira justa que os participantes jogaram a partida e se eles respeitaram as regras acordadas antes da partida.

Festival

Uma celebração do futebol para a mudança social organizado pela streetfootballworld e pelos membros de sua rede, tanto regionais quanto globais. A característica principal de um festival é o acontecimento de um torneio de vários dias de futebol3.

Regras fixas

Regras que são definidas antes do início do jogo de futebol3.

Sessão de futebol3

Uma sessão de treinamento que inclui os três tempos e a transmissão de mensagens sociais importantes utilizando o futebol3.

Competição saudável

Uma competição que é construtiva e divertida para todos os envolvidos, independente de suas vitórias ou perdas.

Formulário de jogo

Um formulário que é preenchido pelo mediador para cada jogo de futebol3 e que contenha as informações do jogo (ex. localização, nomes dos mediadores e das equipes, etc.) regras fixas e abertas, número de gols marcados e o total de pontos (incluindo pontos de fair play).

Pontos da partida

Pontos recebidos por cada equipe baseados no número de gols marcados durante a partida (ex. para uma vitória, para uma perda ou para um empate baseado no número de gols).

Mediador

Quem prepara e facilita as sessões de futebol3, mediando as discussões pré e pós-jogo e que lida com os conflitos que os jogadores não conseguem solucionar sozinhos; é utilizado no futebol3 ao invés do tradicional árbitro.

Regras abertas

Regras que enfatizam o fair play. São abertas para discussão e precisam ser acordadas pelos jogadores.

Discussão pós-jogo

A terceira parte de um jogo de futebol3, no qual os jogadores discutem seus comportamentos durante a partida, é utilizada com frequência para discutir outros temas educacionais.

Discussão pré-jogo

A primeira parte de um jogo de futebol3, no qual os jogadores conjuntamente decidem as regras da partida; é utilizada com frequência para discutir outros temas educacionais.

Três tempos

As três partes de um jogo de futebol3: discussão pré-jogo, a partida e a discussão pós-jogo

Jovem líder

Uma pessoa jovem com habilidades e conhecimento para liderar o engajamento cívico e as atividades comunitárias para beneficiar seus jovens colegas e a comunidade como um todo.

Ferramentas do futebol3 – Formulário de jogo

É recomendável que você crie um formulário de jogo utilizando o site do futebol3. Caso não seja possível, veja abaixo um formulário de jogo básico que você pode usar para tirar cópias e preenchê-las.



Baixe um formulário em branco, plano de sessão ou formulário de avaliação da sessão de futebol3 que você poderá preencher.

Informação da partida

Nome da organização

Mediador/a

Região

País

Campo

Data

A hora de início

Duração da partida

Resultado da partida

Equipes

Gols marcados

Pontos da partida

Pontos de fair play

Pontos totais

Regras

Descrição

Opções

Observações do/da mediador/a

Nome da sessão:

Sessão liderada por:

Temas sociais abordados: *(ex. gênero, cultura de paz, saúde e etc.)*

Duração da sessão:



Motivo para a sessão: *(ex. por quê esse assunto está sendo abordado com esse grupo, utilizando essa metodologia?)*

Objetivos: *(ex. até o final da sessão, os participantes serão capazes de...)*

Número de participantes:

Idade:

Detalhes: *(ex. equidade de gênero)*

Materiais: *(ex. espaço, bolas, cones e etc.)*

Conhecimento, habilidades, competências e preparação necessárias para o treinador:

Envolvimento dos participantes na preparação e nos resultados da sessão:

Observações:

Aquecimento:



Primeiro tempo:



Segundo tempo:



Relaxamento:



Terceiro tempo:



Processo de avaliação da sessão:

SESSÃO DE AVALIAÇÃO



Nome da sessão:

Sessão liderada por:

Data e hora:

Local:

PARTICIPANTES:

Número:

Divisão por gênero:

Variação de idade:

Detalhes: *(ex. nível de habilidade, diferentes línguas, etc.)*

O que foi positivo? *(ex. nível de engajamento dos participantes, atividades que eles gostaram, mensagens que foram bem compreendidas e etc.)*

O que pode ser melhorado? *(ex. atividades que os participantes não gostaram, mensagens que não foram bem compreendidas e etc.)*

Comentários adicionais: *(ex. recomendação de acompanhamento e apoio adicional a determinado participante)*

Desenvolvendo o seu Kit Futebol3

O kit é uma ferramenta viva e o convida a contribuir para o contínuo desenvolvimento do mesmo. Compartilhe o seu conhecimento enviando as regras e as sessões de futebol3 que você criar utilizando o modelo do plano da sessão para football3@streetfootballworld.org para que eles possam ser compartilhados no site do futebol3. Se você tem alguma sugestão de como podemos melhorar o Kit, por favor nos envie um e-mail – teremos o maior prazer em saber sua opinião!

Agradecimentos

O desenvolvimento do Kit do Futebol3 foi possível por meio da parceria entre a streetfootballworld e a Sony Corporation. A equipe da streetfootballworld criou o manual e, ao mesmo tempo que se responsabiliza por quaisquer deficiências, não pode reivindicar quaisquer dos sucessos apresentados. Eles são o resultado de contribuições excepcionais feitas pelos membros da rede streetfootballworld no mundo todo desde a ocorrência das primeiras partidas de futebol3.

Suas histórias se encontram no [site do futebol3](#), e seu entusiasmo levou à criação de uma metodologia única que pode ajudar a mudar o mundo por meio do futebol. Um agradecimento especial a todos aqueles que enviaram comentários valiosos sobre o manual.

