



ACTION SALLE

OBJECTIF DE L'ATELIER

Organiser une séance de questions/ réponses en lien avec l'organisation du club.

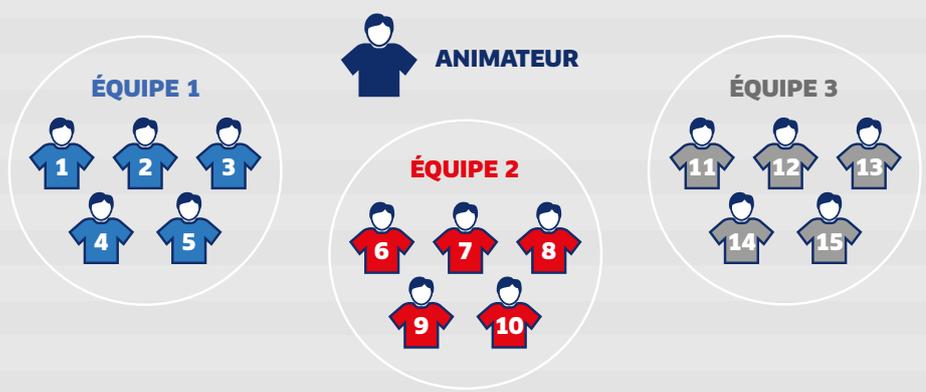
- **Espace nécessaire**
Siège du club, salle, club house
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
10 à 15 participant(e)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Salle, chaises, rétroprojecteur, ardoises ou carte A,B,C,D
- **Remarque**
Possibilité de remplacer les cartes de réponses par des ardoises.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Connaître** l'organisation du club

MODÉLISATION DE L'ATELIER

SUPPORT « QUESTIONS-RÉPONSES »



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Répartir les joueur(se)s par équipe de 5.
- Désigner un(e) « capitaine » par équipe.
- Attribuer 4 cartes (« A » - « B » - « C » - « D ») à chaque équipe. Ces cartes correspondent aux possibilités de réponse.
- Déterminer et énoncer toutes les questions qui concernent le club.
- Gérer l'animation à l'aide d'un support Powerpoint.
- Attribuer les points aux équipes et réaliser une explication détaillée des « bonnes » réponses.
- Distribuer, à chaque participant(e), un résumé de la présentation du club à l'issue de l'animation.





ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

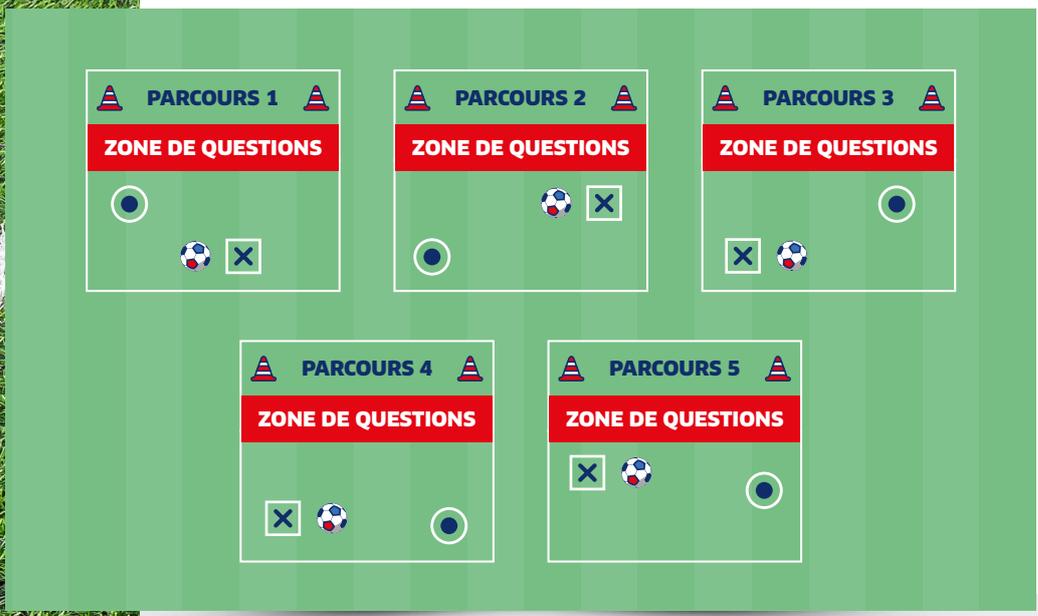
Sensibiliser sur la culture footballistique par l'intermédiaire d'un golf foot.

- **Espace nécessaire**
Terrain de football
- **Encadrement souhaité**
5 personnes
- **Effectif idéal**
12 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
45 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, chasubles, but, quiz, planche de rebond, cerceaux, piquets

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- Partager sa connaissance du football

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**



→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Répartir les joueur(se)s par équipe de 2.
- Matérialiser 10 zones distinctes :
 - 5 zone de « parcours de golf foot »
 - 5 zone de « questions » avant chaque début de parcours
- Réaliser l'ensemble des 5 parcours.
- Répondre à une question avant chaque début de parcours afin d'obtenir un bonus/ malus lors de l'exercice :
 - Si la réponse est bonne : -1 sur le nombre total de frappes lors du parcours
 - Si la réponse est mauvaise : +1 sur le nombre total de frappes lors du parcours
- Organiser une rotation simultanément sur les 5 parcours.
- Imposer une alternance dans les frappes au sein de chacune des équipes.
- Récompenser l'équipe qui aura réalisé les 5 parcours de « golf foot » avec le moins de frappes.





QUESTIONNAIRE « CULTURE FOOT »



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Mon 1 ^{er} est sur une même ligne, mon 2 nd sert à présenter la nourriture, mon 3 ^e est le contraire de « avec ». Mon tout est sur le banc de touche.	Remplaçant (rang - plat - sans).
2	Quelle est la température d'un fumigène en combustion : 200°C, 400°C, 800°C ?	800° C.
3	Combien de stades ont accueilli des matches de l'EURO 2016 en France ?	10.
4	En français, comment appelle-t-on un penalty ?	Un coup de pied de réparation (il sanctionne une faute commise dans la surface de réparation).
5	À quelle occasion un(e) joueur(se) effectue-t-il un coup de pied de but : après un but, après une touche ou après une sortie de but ?	Après une sortie de but (le gardien se charge souvent de cette remise en jeu).
6	Vrai ou faux ? Un(e) entraîneur(e) peut marcher tout le long de la ligne de touche pour donner des consignes à ses joueur(se)s.	Faux (il ne doit pas dépasser le périmètre de sa surface technique).
7	Combien y a-t-il de bénévoles dans les 17 500 clubs de football en France : 100 000, 250 000, 400 000 ?	400 000. Ils donnent leur temps pour aider au fonctionnement du club.
8	Comment est attribué le camp des équipes avant le début d'un match : suivant le sens du vent, par décision de l'arbitre ou par tirage au sort ?	Par tirage au sort (celui qui gagne choisit son camp, l'autre donne le coup d'envoi).
9	Que désigne l'expression « coup du chapeau » : 3 buts consécutifs inscrits par un joueur(se) dans un match, une révérence à l'arbitre ou un but marqué de la tête ?	3 buts inscrits dans un match (marqués de façons différentes, le coup du chapeau est « parfait »).
10	En France, quelle compétition est réservée aux équipes de U19 : la Coupe Zidane, la Coupe Gambardella ou la Coupe des champs ?	La Coupe Gambardella (créée en 1954 pour permettre aux jeunes de s'aguerrir au niveau national).
11	Combien y a-t-il de clubs de football en France : 10 000, 17 500, 30 500 ?	Près de 17 500.
12	Quel est le niveau de compétition le plus élevé (championnat) du football amateur ?	Le National 1.
13	En quelle année la FFF a-t-elle été créée : 1890, 1919 ou 1939 ?	1919.
14	Quel pays a gagné le plus de fois la Coupe du Monde ?	Le Brésil (5 fois).
15	Combien y a-t-il de licencié(e)s à la FFF : moins de 500 000, 1 million, plus de 2 millions ?	Plus de 2 millions.

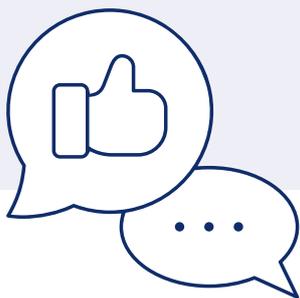
Déterminer le nombre de frappes par équipe

RÉSULTATS



	ÉQUIPE 1	ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 3	ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 5
Parcours 1					
Parcours 2					
Parcours 3					
Parcours 4					
Parcours 5					
TOTAL					





UTILISER À BON ESCIENT LES RÉSEAUX SOCIAUX

→ CONSTAT & ENJEUX

Pour de nombreux jeunes, exposer sa vie en ligne (photos, vidéos, commentaires) est une pratique courante. Il est important pour eux comme pour le club de **savoir fixer des limites** afin que la réputation de tous soit respectée.

MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Sensibiliser et responsabiliser les jeunes sur les conséquences de leurs publications sur internet (image, caractère permanent, etc.).

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Mettre en valeur sur son site internet** l'ensemble des équipes et des membres qui les composent.
- **Rendre compte des matches du week-end**, avec la possibilité de valoriser les performances de certain(e)s joueur(se)s.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Le respect des adversaires, éducateur(trice)s ou arbitres, c'est sur le terrain, mais également en dehors, y compris sur internet. En cas de dérive, comme par exemple des insultes, le risque de sanction existe »
- « Un contenu mis en ligne une fois, y restera pour toujours. Il n'est jamais vraiment possible de savoir qui a vu ce contenu, comment il a été interprété ou de quelle manière il peut être réutilisé »

→ FICHE À VOIR

- « Le respect : sur le terrain et sur Internet »

→ RECOMMANDATIONS

Faire passer ce message au début d'un entraînement.
Distribuer la fiche de référence aux parents.

Service : la ligne d'accueil Net écoute est disponible gratuitement de manière anonyme et confidentielle du lundi au vendredi de 9h à 19h.

N° Vert 0 800 20 00 00

APPEL GRATUIT DEPUIS UN POSTE FIXE



LE RESPECT : SUR LE TERRAIN ET SUR INTERNET

→ JE RESTE "FAIR-PLAY"

En partageant mes résultats de matches avec mes coéquipiers sur les réseaux sociaux, **je veille toujours à garder un esprit sportif et une attitude «fair-play».**

→ JE ME PROTÈGE

Je sécurise mes comptes (surtout celui de ma messagerie) en créant un mot de passe différent à chaque fois et en mélangeant des chiffres et des lettres.

Exemple •• Mot de passe 06*cITRon3

→ J'UTILISE LES PARAMÈTRES DE CONFIDENTIALITÉ

Je peux choisir qui peut voir mes commentaires et/ou photos sur les réseaux sociaux [cadenas] ou [roue] ou « aide ».

→ JE JOUE COLLECTIF

Respecter les autres sur les réseaux sociaux, c'est aussi un devoir, comme sur le terrain : mes adversaires, mes éducateur(trice)s, mes partenaires et également les arbitres.

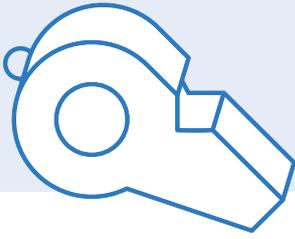
→ JE PRÉSERVE MON IMAGE ET CELLE DES AUTRES

Je réfléchis avant de publier des photos et/ou commentaires sur les réseaux sociaux.

Les informations que je laisse sur internet deviennent publiques et souvent indélébiles.

En publiant un message, une photo ou un commentaire en ligne, je ne peux pas vraiment savoir qui va les lire ou comment cela peut être compris par les autres. Pour protéger mon image et celle des autres, je ne fais pas en ligne ce que je ne ferais pas sur le terrain.





RESPECTER LES ARBITRES

→ CONSTAT & ENJEUX

Le rôle de l'arbitre est de faire appliquer les lois du jeu. Il/Elle doit être considéré(e) comme un partenaire du jeu. Ses décisions sont parfois contestées, principalement en raison d'une méconnaissance des règles. Ces comportements peuvent avoir des effets négatifs sur le climat des rencontres et sur l'image du football en général.



MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

Apprendre aux licencié(e)s
à respecter les décisions
de l'arbitre.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Bien accueillir les arbitres** dès leur arrivée au stade.
- **Sortir un(e) joueur(se) du terrain qui conteste** les décisions arbitrales.
- **L'ensemble des joueur(se)s échangent une poignée de main** avec les arbitres à la fin du match quel que soit le résultat.
- Partager, à l'issue du match, **un « pot de l'amitié »** avec les arbitres.
- **Intégrer les arbitres licencié(e)s** dans la vie du club.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueur(se)s »

→ FICHE À VOIR

- « Code de bonne conduite vis-à-vis de l'arbitre »

→ RECOMMANDATION

Fiche à distribuer aux joueur(se)s



CODE DE BONNE CONDUITE VIS-À-VIS DE L'ARBITRE

Sans arbitre, il n'y a pas de match. Il est là pour faire respecter les lois du jeu et protéger les joueur(se)s. Le respect de l'arbitrage est donc l'affaire de tous : joueur(se)s, entraîneurs, dirigeant(e)s, spectateur(trice)s, parents, etc. Et lorsque la tension monte, c'est à l'éducateur d'intervenir pour calmer ses joueur(se)s et appuyer les décisions de l'arbitre, quelles qu'elles soient.

→ ACCUEILLIR L'ARBITRE

Quand un(e) arbitre arrive au stade, éducateur(trice)s, joueur(se)s et dirigeant(e)s le saluent. Avant le match, pensez à lui offrir une bouteille d'eau et après le match, quel que soit le résultat, le remerciez d'avoir permis son bon déroulement en lui serrant la main.

→ REFUSER LA TRICHERIE

Simuler ou contester n'aide pas l'arbitre dans ses décisions : dans tous les cas, **la tricherie et la violence doivent être bannies.**

→ COMPRENDRE LA COMPLEXITÉ D'ARBITRER

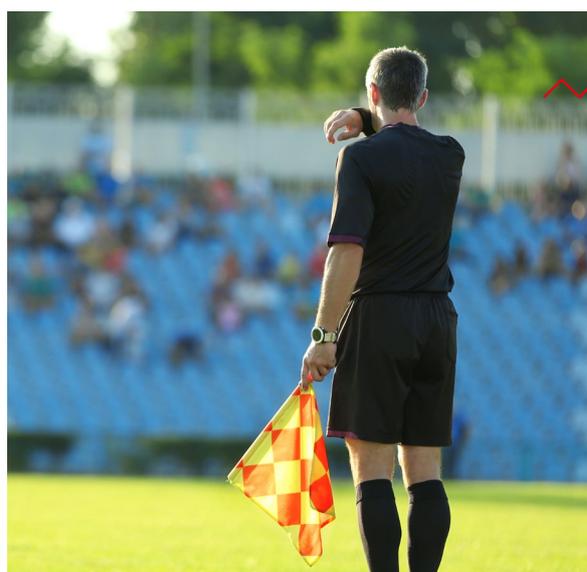
Le rôle de l'arbitre est difficile. Sur le terrain, il/elle est seul(e) face aux joueur(se)s des deux équipes et n'a que ses yeux pour juger et prendre très vite ses décisions. Il y a 17 lois du jeu donnant lieu à des détails et interprétations pour chacune des règles.

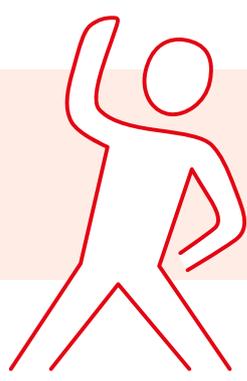
→ S'APPUYER SUR LE CAPITAINE

Le/La capitaine entend et voit tout ce que disent ses coéquipier(ère)s. Il connaît les caractères de chacun de ses partenaires. Alors, si l'un(e) d'eux/elles s'énerve ou conteste, c'est à lui/elle de le/la calmer et de lui expliquer.

→ ACCEPTER LES DÉCISIONS DE L'ARBITRE ET SES ERREURS ÉVENTUELLES

Si l'arbitre prend une décision, il faut la respecter. En cas de mauvaise compréhension, demander calmement une explication à la fin du match. Et s'il peut lui arriver de se tromper, cela fait partie du jeu, il faut donc accepter ses erreurs. Pas d'agressivité, ni de pression ! C'est inutile et ne fera pas changer la décision de l'arbitre.





S'ÉCHAUFFER EN AUTONOMIE

→ CONSTAT & ENJEUX

Un échauffement correctement réalisé prépare le corps à l'effort, limite le risque de blessure et favorise la performance physique.



MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

Faire prendre conscience aux joueur(se)s de l'importance de l'échauffement dans la pratique sportive et compétitive. Leur apprendre à s'échauffer collectivement au début de chaque entraînement et avant chaque match.

”

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- Enseigner des exercices-types à effectuer en autonomie pour monter progressivement en rythme (déplacements variés, jeux avec ballon, etc.)
- Proposer à une(e) joueur(se) de prendre en charge l'échauffement du groupe. Faire en sorte que chaque joueur(se) guide l'échauffement à tour de rôle.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Pour être performant(e)s sur le terrain dès l'entame du match, échauffez-vous selon les conseils de vos entraîneurs, avant le début de la rencontre »
- « L'échauffement est collectif, toute l'équipe participe à la mise en route. Des exercices spécifiques peuvent être mis en place en complément »

→ FICHE À VOIR

- « S'échauffer ensemble »





S'ÉCHAUFFER ENSEMBLE

→ ÉTAPE 1 : RÉVEIL MUSCULAIRE

- Trottiner lentement
- Échauffer progressivement les membres inférieurs
- Échauffer progressivement les membres supérieurs



+ Hydratation

→ ÉTAPE 2 : EXERCICES SPÉCIFIQUES

- Talons aux fesses
- Pas chassés
- Montées de genou
- Course à reculons



+ Hydratation

→ ÉTAPE 3 : JEUX DE BALLON

- Jongleries
- Conservations de balle
- Jeux au sol



+ Hydratation



→ ÉTAPE 4 : ÉTIREMENTS





CONNAÎTRE LE BARÈME DES SANCTIONS

→ CONSTAT & ENJEUX

Les sanctions disciplinaires peuvent faire l'objet d'une suspension de jeu plus ou moins importante. Les barèmes disciplinaires déterminent, selon la qualification des faits, les sanctions minimales prononcées. Ces sanctions peuvent être alourdies de matchs supplémentaires, de matchs avec sursis, d'une durée allongée jusqu'à la radiation à vie.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Donner le barème aux joueur(se)s** en début de saison, accompagné de commentaires. Possibilité d'afficher le barème dans les vestiaires ou le clubhouse.
- **Dresser un bilan de la saison précédente** (nombre de joueur(se)s suspendu(e)s dans la saison, nombre de matchs cumulés sans jouer, coût financier pour le club).
- **Fixer des objectifs** avec les joueur(se)s pour la saison à venir.
- **Informé que toute forme de violence** peut entraîner des poursuites judiciaires et qu'une peine plus lourde peut être envisagée si la victime est un(e) arbitre (mission de service public).

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Le football est un sport collectif. Une suspension me pénalise ainsi que l'ensemble de mon équipe »

→ FICHE À VOIR

- « Le barème des sanctions à l'encontre des joueur(se)s »

→ RECOMMANDATION

Fiches à distribuer aux joueur(se)s



LE BARÈME DES SANCTIONS À L'ENCONTRE DES JOUEUR(SE)S

→ AVERTISSEMENTS REÇUS (CARTON JAUNE)

NATURE DE L'ACTE	SANCTION MINIMALE
Deuxième avertissement au cours du même match (exclusion)	1 match
3 avertissements en moins de 3 mois	1 match

→ FAUTES PASSIBLES D'UNE EXCLUSION (CARTON ROUGE)

NATURE DE L'ACTE	MOMENT	SANCTION MINIMALE
Anéantissement d'une occasion de but sans atteindre l'intégrité physique	Pendant la rencontre	2 matchs
Faute grossière à l'encontre d'un/une joueur(se) (mise en danger de l'intégrité physique)	Pendant la rencontre	3 matchs
Propos ou gestes déplacés	Au cours de la rencontre	1 match
	En dehors de la rencontre	2 matchs
Propos blessants à l'encontre d'un/une joueur(se) ou d'un/une dirigeant(e) ou du public	Pendant la rencontre	1 match
	Après la rencontre	2 matchs
Propos blessants à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre	2 matchs
	Après la rencontre	3 matchs
Propos grossiers ou injurieux à l'encontre d'un/une joueur(se) ou d'un/une dirigeant(e) ou du public	Pendant la rencontre	2 matchs
	Après la rencontre	3 matchs
Propos grossiers ou injurieux à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre	3 matchs
	Après la rencontre	4 matchs
Gestes ou comportement obscènes à l'encontre d'un/une joueur(se) ou d'un/une dirigeant(e) ou du public	Pendant la rencontre	3 matchs
	Après la rencontre	4 matchs
Gestes ou comportements obscènes à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre	4 matchs
	Après la rencontre	5 matchs
Menaces, intimidations verbales ou physiques à l'encontre d'un/une joueur(se) ou d'un/une dirigeant(e) ou du public	Pendant la rencontre	3 matchs
	Après la rencontre	4 matchs
Menaces, intimidations verbales ou physiques à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre	5 matchs
	Après la rencontre	8 matchs



LE BARÈME DES SANCTIONS À L'ENCONTRE DES JOUEUR(SE)S

→ FAUTES PASSIBLES D'UNE EXCLUSION (CARTON ROUGE)

NATURE DE L'ACTE	MOMENT	SANCTION MINIMALE
Propos ou comportements racistes	Pendant ou après la rencontre	6 matchs
Bousculade volontaire, tentative de coups à l'encontre d'un/une joueur(se) ou d'un/une dirigeant(e) ou du public	Pendant la rencontre Après la rencontre	4 matchs 5 matchs
Bousculade volontaire, tentative de coups à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	6 mois 1 an
Crachat à l'encontre d'un/une joueur(se) ou d'un/une dirigeant(e) ou du public	Pendant la rencontre Après la rencontre	5 matchs 7 matchs
Crachat à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	9 mois 18 mois
Brutalité, coups sans interruption temporaire de travail à l'encontre d'un/une joueur(se) ou d'un/une dirigeant(e) ou du public	Pendant la rencontre Après la rencontre	4 matchs 6 matchs 8 matchs
Brutalité, coups sans interruption temporaire de travail à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	2 ans 3 ans
Brutalité, coups avec interruption temporaire de travail < 8 jours à l'encontre d'un/une joueur(se) ou d'un/une dirigeant(e) ou du public	Pendant l'action de jeu En dehors de l'action de jeu Après la rencontre	6 matchs 6 mois 1 an
Brutalité, coups avec interruption temporaire de travail < 8 jours à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	4 ans 6 ans
Brutalité, coups avec interruption temporaire de travail > 8 jours à l'encontre d'un/une joueur(se) ou d'un/une dirigeant(e) ou du public	Pendant l'action de jeu En dehors de l'action de jeu Après la rencontre	12 matchs 1 an 2 ans
Brutalité, coups avec interruption temporaire de travail > 8 jours à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	6 ans 10 ans



ACTION TERRAIN

OBJECTIF
DE L'ATELIER

Mettre en place le
challenge supporter du
« meilleur accueil » sur
l'ensemble de l'année.

- **Espace nécessaire**
Terrain, club house
- **Encadrement souhaité**
5 personnes
- **Effectif idéal**
Une équipe
- **Durée de l'action**
Saison complète
- **Matériel nécessaire**
Appareil photo
- **Remarque**
Possibilité de pilotage
de l'action par les
instances (ligues -
districts).

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Valoriser** les bons comportements des parents et supporters

CONSIGNES DE L'ATELIER

- Mettre en place le dispositif « un public en or » au sein du club.
- Définir une organisation qui implique les parents de joueur(se)s :
 - Les parents des joueur(se)s de l'équipe recevante offrent le café d'avant match.
 - Les parents des joueur(se)s 2 équipes votent pour le joueur(se) fair-play du match : échanges communs pendant le match, signalisation des comportements fair-play, vote à la majorité, etc.
 - Les parents des joueur(se)s de l'équipe recevante organisent la collation d'après match avec tous les acteurs du match.
 - Le/la joueur(se) du match est valorisé(e) à l'occasion de cette collation d'après-match.
 - Les clubs publient la photo de ces moments de convivialité sur leurs réseaux sociaux respectifs.
- Prévoir une rotation dans la désignation des parents « public en or » sur chaque week-end.



ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

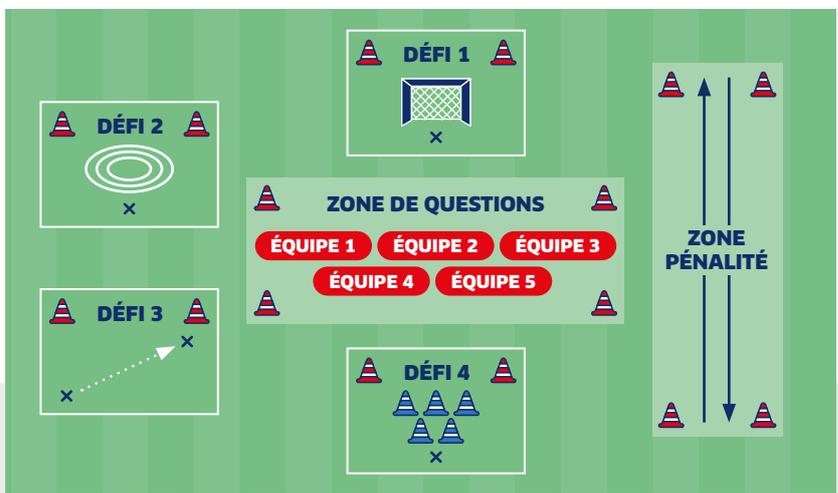
Sensibiliser sur la culture footballistique par l'intermédiaire d'un biathlon technique.

- **Espace nécessaire**
Terrain de football
- **Encadrement souhaité**
5 personnes
- **Effectif idéal**
10 à 14 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
45 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, chasubles, but, quiz, planche de rebond, cerceaux, piquets, coupelles

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Partager** sa connaissance du football

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**



→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Répartir les joueur(se)s en 5 équipes de 2.
- Matérialiser 6 zones distinctes :
 - Une zone « questions » au centre du terrain.
 - 4 zones de « défis techniques » pour les épreuves à réaliser.
 - Une zone « pénalité » qui correspond à la zone de réalisation d'une pénalité.
- Inviter chaque équipe à se rendre dans la zone « questions » avant chaque atelier.
- Poser une question à l'ensemble de l'équipe.
 - Si la réponse est bonne : L'équipe se rend sur un des 4 ateliers (ordre à respecter). La réalisation d'un atelier « défis techniques » passe obligatoirement par l'obtention d'une bonne réponse à la question posée.
 - Si la réponse est fausse : L'équipe se rend dans la zone « pénalité ». L'équipe doit repasser par la zone « questions » pour obtenir le droit de se rendre dans l'un des défis techniques.
- Chronométrer chaque équipe (temps global des 4 ateliers) pour déterminer le classement général.

→ **Défis techniques**

Défi 1 : Challenge foot : Tirer sur le poteau ou la barre - Tir à 11m.
Défi 2 : Le curling foot : Doser une passe dans une zone définie - 1 frappe de balle imposée. **Défi 3 :** Le jonglage mobile : Jongler sur 30 mètres sans faire tomber le ballon au sol. **Défi 4 :** Le chamboule foot : Tirer (à 10m) sur 5 cônes pour les faire tomber. **Zone Pénalité :** Sprinter sur 80m (40m aller- retour).



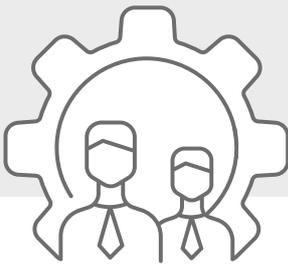


QUESTIONNAIRE « CULTURE FOOT »



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Mon 1 ^{er} est sur une même ligne, mon 2 nd sert à présenter la nourriture, mon 3 ^e est le contraire de « avec ». Mon tout est sur le banc de touche.	Remplaçant (rang - plat - sans).
2	Quelle est la température d'un fumigène en combustion : 200°C, 400°C, 800°C ?	800° C.
3	Combien de stades ont accueilli des matches de l'EURO 2016 en France ?	10.
4	En français, comment appelle-t-on un penalty ?	Un coup de pied de réparation (il sanctionne une faute commise dans la surface de réparation).
5	À quelle occasion un(e) joueur(se) effectue-t-il un coup de pied de but : après un but, après une touche ou après une sortie de but ?	Après une sortie de but (le gardien se charge souvent de cette remise en jeu).
6	Vrai ou faux ? Un(e) entraîneur(e) peut marcher tout le long de la ligne de touche pour donner des consignes à ses joueur(se)s.	Faux (il ne doit pas dépasser le périmètre de sa surface technique).
7	Combien y a-t-il de bénévoles dans les 17 500 clubs de football en France : 100 000, 250 000, 400 000 ?	400 000. Ils donnent leur temps pour aider au fonctionnement du club.
8	Comment est attribué le camp des équipes avant le début d'un match : suivant le sens du vent, par décision de l'arbitre ou par tirage au sort ?	Par tirage au sort (celui qui gagne choisit son camp, l'autre donne le coup d'envoi).
9	Que désigne l'expression « coup du chapeau » : 3 buts consécutifs inscrits par un joueur(se) dans un match, une révérence à l'arbitre ou un but marqué de la tête ?	3 buts inscrits dans un match (marqués de façons différentes, le coup du chapeau est « parfait »).
10	En France, quelle compétition est réservée aux équipes de U19 : la Coupe Zidane, la Coupe Gambardella ou la Coupe des champs ?	La Coupe Gambardella (créée en 1954 pour permettre aux jeunes de s'aguerrir au niveau national).
11	Combien y a-t-il de clubs de football en France : 10 000, 17 500, 30 500 ?	Près de 17 500.
12	Quel est le niveau de compétition le plus élevé (championnat) du football amateur ?	Le National 1.
13	En quelle année la FFF a-t-elle été créée : 1890, 1919 ou 1939 ?	1919.
14	Quel pays a gagné le plus de fois la Coupe du Monde ?	Le Brésil (5 fois).
15	Combien y a-t-il de licencié(e)s à la FFF : moins de 500 000, 1 million, plus de 2 millions ?	Plus de 2 millions.





CONNAÎTRE LES PARTENAIRES DU CLUB

→ CONSTAT & ENJEUX

Le club constitue une organisation complexe. Les joueur(se)s ont souvent un regard orienté autour de leur seule pratique. **Ils ne connaissent pas ou peu l'ensemble des partenaires du club** qui permettent de mettre en œuvre les conditions matérielles (mise à disposition des installations, dotation de tenues, etc.) et financières de leur pratique (subventions des collectivités territoriales, de l'Etat, des entreprises privées, etc.)



MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Présenter aux jeunes l'importance
des partenaires de club et
communiquer sur leur rôle.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Sensibiliser les joueur(se)s** en salle à l'occasion d'un stage (temps du midi) ou le jour d'une séance annulée pour cause d'intempéries. Une forme jouée entre plusieurs équipes peut être mise en œuvre.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Les partenaires du club peuvent offrir au club des ressources financières ou matérielles qui sont très importantes pour la vie du club »
- « La majorité des ressources financières des clubs sont constituées de subventions publiques, de sponsoring ou encore de mécénat »

→ FICHE À VOIR

- Questionnaire : « Les partenaires du club »

→ RECOMMANDATION

Fiche à distribuer aux éducateur(trice)s.



QUESTIONNAIRE :

« LES PARTENAIRES DU CLUB »



1 A qui appartiennent les installations du club ? (terrain, vestiaires, tribunes, club house)

Réponses possibles ..

Commune, regroupement de communes, club, etc.

2 Qui est chargé de leur entretien ? (pelouse, vestiaire, tribune, club house)

Réponses possibles ..

Commune, regroupement de communes, club, etc.

3 Quels rôles peuvent avoir les joueur(se)s dans leur entretien ?

Réponses possibles ..

Respect du terrain : remettre les mottes de terre en place, respect de la propreté des vestiaires, nettoyage des chaussures, etc.

4 Qui paie généralement les maillots des équipes dans un club de football ?

Réponse ..

Les sponsors

5 Quels sont les sponsors de votre équipe ?

6 Où sont-ils affichés ?

Réponses possibles ..

Panneaux publicitaires, plaquette du club, maillots, etc.

7 Connaissez-vous d'autres sponsors dans le club ?

8 Qu'est ce qu'une subvention ?

Réponse ..

Aide financière d'un partenaire public (ville, état, etc.)

9 Qui verse les subventions à notre club ?

Réponse à adapter ..

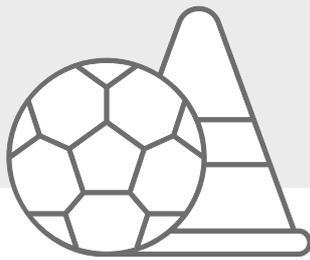
Collectivités territoriales, Ministère des Sport (ANS), Fédération Française de Football, etc.

10 Qu'est ce que le mécénat ?

Réponse ..

Personne physique ou entreprise qui soutient le club financièrement, humainement ou matériellement sans contrepartie directe. Il s'agit souvent d'un don.





CONNAÎTRE L'ORGANISATION DU CLUB

→ CONSTAT & ENJEUX

Peu de parents et de licencié(e)s connaissent le fonctionnement d'un club de football. Leur implication dans la vie de l'association constitue un enjeu important. Cet engagement bénévole doit être valorisé et s'inscrire dans la continuité.



MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

Informer parents et licencié(e)s
sur le fonctionnement
d'un club de football.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Proposer à l'ensemble des bénévoles un espace** permettant de passer du temps au sein du club.
- **Valoriser les bénévoles impliqués dans le club** : désignation du bénévole du mois, de l'année, etc.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

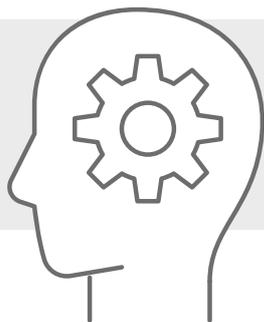
- « Un club de football amateur est une association qui fonctionne grâce à l'implication de dirigeants bénévoles : les membres du comité directeur sont élus par les licencié(e)s au suffrage universel lors de l'Assemblée générale »

→ FICHE À VOIR

- Le lexique du club de football amateur
cf : chapitre engagement citoyen

→ RECOMMANDATION

À l'occasion de réunions d'information, faire passer le message aux parents et aux licencié(e)s.



CONNAÎTRE L'ENVIRONNEMENT INSTITUTIONNEL DU CLUB

→ CONSTAT & ENJEUX

Les joueur(se)s de football bénéficient d'une pratique organisée tout au long de l'année. Cette pratique est gérée par les institutions qui varient selon les niveaux de compétitions (Districts, Ligues, Fédération). Dans le cadre d'une pratique compétitive, **les jeunes doivent savoir situer le niveau de jeu de leur équipe** parmi tous ceux qui sont proposés et connaître le fonctionnement des différentes compétitions (nombre de matchs, nombre de phases, accession, rétrogradation, etc.).

MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Faire connaître aux jeunes
les différentes instances du football
et leurs rôles.

”

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Présenter l'environnement institutionnel** de l'équipe et du club dans le cadre d'un stage ou d'un entraînement annulé. Cette présentation peut se faire à l'appui du questionnaire ou sous forme ludique (concours entre plusieurs équipes).
- **Présenter** les sections sportives ; les stades départementaux, régionaux ou nationaux ; les sélections régionales et nationales, etc.

→ FICHE À VOIR

- Questionnaire : « L'environnement institutionnel de l'équipe et du club »

→ RECOMMANDATION

Fiche à distribuer aux éducateur(trice)s.



QUESTIONNAIRE :

« L'ENVIRONNEMENT INSTITUTIONNEL DE L'ÉQUIPE ET DU CLUB »

1 À quel niveau jouez-vous ?

2 Combien y a-t-il de groupes dans votre niveau de jeu ?

3 Quels sont les autres niveaux de jeu de votre catégorie d'âge ?

4 Comment fonctionne le championnat, la coupe et le futsal ? (phases, montées, descentes, qualifications, etc.)

5 Qui gère votre championnat ?

6 Qui gère les suspensions de joueur(se) ?

7 Combien y a-t-il de licencié(e)s dans votre club ?

8 Combien y a-t-il de licencié(e)s à la FFF ?

Réponse ..
Plus de 2 millions de licencié(e)s.

9 Combien y a-t-il de clubs en France ?

Réponse à adapter ..
Plus de 17 000 clubs.

10 Quelles actions de détection vous concernent cette saison ?

11 Y a-t-il des centres de perfectionnement pour votre catégorie ?

12 Dans quel pôle ou section sportive scolaire pouvez-vous rentrer l'an prochain ?

13 Quelle formation d'éducateur(trice) pouvez-vous suivre ?

Réponse à adapter ..
Module U9 mineurs et module U11 mineurs pour les catégories U15 et U18.

14 Combien de joueur(se)s (d'une catégorie d'âge) deviennent professionnel(le)s chaque année ?

Réponse ..
Environ 80 par an, soit 1 pour 1 000 d'une génération.



ÊTRE FIDÈLE À SON CLUB

→ CONSTAT & ENJEUX

L'évolution de la société et des mentalités se traduisent aujourd'hui par un **manque de fidélité des jeunes à leur club**. De nombreux joueur(se)s, avant l'âge de 15 ans, ont déjà eu une licence dans plusieurs clubs.



MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

Mettre en place les conditions pour développer auprès des jeunes le sentiment d'appartenance au club.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Expliquer** la valeur symbolique de la signature d'une licence (engagement sur 1 saison), voire d'une carte de membre actif.
- **Animer** la vie du club par l'organisation de manifestations diverses (tournois, sorties, activités, etc.).
- **Inciter** les joueur(se)s et leur entourage à s'investir dans le club (participation aux activités, intégration dans le bureau du club, bénévolat, etc.).
- **Valoriser** les membres du club (joueur(se)s, entraîneurs, dirigeant(e)s, etc.) sur divers supports (site internet, journal du club, assemblée générale, etc.).
- **Proposer** dans la mesure du possible, des équipements aux couleurs du club (survêtement, tee-shirt, polo, etc.).
- **Développer** le sentiment d'appartenance au club en s'appuyant sur les valeurs qui doivent être communes à tout l'encadrement, dans les différentes équipes et tout au long des saisons.
- **Ne pas participer** au recrutement exacerbé de jeunes joueur(se)s mis en place par certains clubs.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « La vie d'un club ou d'une équipe est faite de hauts et de bas. Il te sera formateur de participer à la construction d'un projet et d'en être un acteur sur plusieurs saisons »





ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

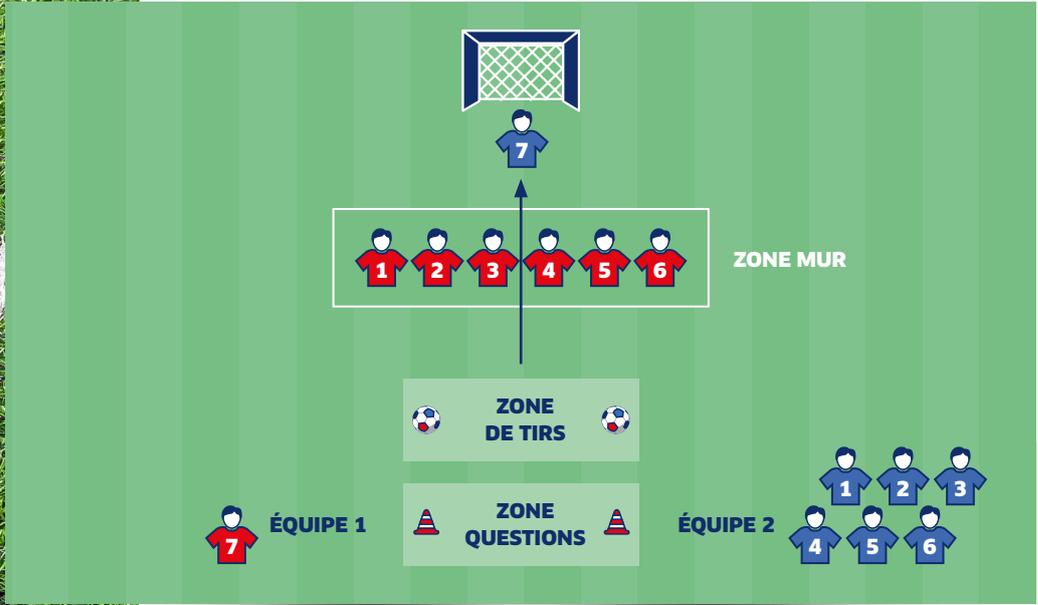
Sensibiliser sur les pratiques addictives par l'intermédiaire d'un atelier de coup-franc.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
12 joueur(se)s et 2 gardien(ne)s
- **Durée de l'action**
15 minutes
- **Matériel nécessaire**
But, ballons, questions/réponses, chasubles

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Prévenir** les comportements addictifs

MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « questions » : c'est la zone de départ de l'atelier.
 - La zone « tir » : c'est la zone de frappe au but.
 - La zone « mur » : c'est la zone de positionnement du « mur » de défenseur(e)s.
- Constituer les joueur(se)s en 2 équipes de 7 joueur(se)s (dont un gardien).
- Désigner une équipe « attaquant(e)s » et une équipe « défenseur(e)s ».
- Poser une question à chaque joueur(se) de l'équipe « attaquant(e)s » avant la réalisation du 1^{er} tir.
- Chaque bonne réponse permet de retirer un(e) joueur(se) de l'équipe adverse du « mur » situé à 9M15.
- Demander à chaque joueur(se) de l'équipe « attaquant(e)s » d'exécuter leur coup-franc (tous positionnés au même endroit).
- Inverser les rôles pour la seconde manche : l'équipe « attaquant(e)s » devient l'équipe « défenseur(e)s ».
- Désigner le vainqueur par le plus grand nombre de buts marqués.





QUIZ - SANTÉ - PRATIQUES ADDICTIVES



	QUESTIONS	RÉPONSES	
1	Je suis stressé(e) avant un match important, fumer du cannabis peut-il me détendre ?	Faux	
2	Boire de l'alcool permet de se désaltérer.	Faux	Il accélère la déshydratation du corps.
3	On peut faire une overdose avec de l'alcool.	Vrai	
4	L'alcool réchauffe et stimule le corps.	Faux	
5	Consommer régulièrement de l'alcool augmente le risque de blessure.	Vrai	Cela augmente le risque de crampes Vrai et ne permet pas une récupération optimale.
6	Le cannabis fait partie des produits dopants.	Vrai	Comme l'EPO.
7	Il y a un risque de dépendance lorsque l'on fume la chicha.	Vrai	La fumée du tabac à chicha comme celle des cigarettes, crée et entretient une dépendance à cause de la nicotine qu'il contient.
8	Le tabac n'a aucun effet sur les muscles.	Faux	La qualité des fibres musculaires et le bon fonctionnement des muscles sont altérés.
9	Quand je fume une cigarette, je ne fume que du tabac.	Faux	
10	Faire du sport compense les effets nocifs de la cigarette.	Faux	
11	L'infarctus est le principal risque lors de la pratique sportive pour les fumeurs.	Vrai	La consommation de tabac peut provoquer l'obstruction des artères et l'augmentation du rythme cardiaque.
12	Les cigarettes roulées sont moins nocives que les cigarettes « blondes ».	Faux	Elles sont tout aussi nocives voire plus.
13	La drogue n'est pas néfaste dans la vie quotidienne (école, sport...).	Faux	
14	En cas de contrôle positif à un produit dopant je risque une sanction disciplinaire et pénale.	Vrai	
15	Il est préférable de consommer des drogues « douces » plutôt que des drogues « dures ».	Faux	
16	Lorsque je prends ma licence, je m'engage à ne pas me doper.	Vrai	
17	Fumer à côté d'un ami non-fumeur ne l'affecte pas.	Faux	Le tabagisme passif est aussi nocif.
18	La consommation de drogue excessive change mon comportement.	Vrai	
19	Boire de l'alcool pendant un match est autorisé.	Faux	
20	À dose équivalente, une femme est plus sensible à l'alcool.	Vrai	
21	Un sportif contrôlé positif est uniquement sanctionné dans son propre sport.	Faux	D'autres fédérations sportives peuvent également lui interdire de participer à des compétitions.
22	Fumer change mes capacités physiques.	Vrai	Rend moins rapide, endurant, fort.
23	Les boissons énergisantes sont considérées comme produits dopants.	Faux	Mais elles sont stimulantes et leurs effets n'ont pas encore été étudiés.
24	Je peux améliorer ma performance sans produits.	Vrai	Bien dormir, alimentation saine et variée, non consommation de tabac, d'alcool et stupéfiants. Ainsi que de l'entraînement.
25	Les jeunes deviennent beaucoup plus vite dépendants que les adultes.	Vrai	
26	Pour les filles, fumer et prendre la pilule en même temps est dangereux.	Vrai	
27	Il est conseillé de boire de l'alcool pour la récupération.	Faux	
28	Un sportif amateur risque moins qu'un sportif professionnel.	Faux	L'alcool, le tabac et la drogue ont les mêmes effets quelques soient les personnes et leur niveau de pratique.
29	Prendre une douche ou un café fait baisser son taux d'alcool.	Faux	Cela crée une « illusion » de réveil.
30	Si j'ai une addiction à une drogue (tabac, alcool, cannabis...) je ne peux pas en parler à quelqu'un.	Faux	Au contraire je dois vite en parler à mon entourage.





ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

Utiliser la proprioception comme animation d'atelier de « montante-descendante ».

- **Espace nécessaire**
Surface de réparation
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
12 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
20 minutes
- **Matériel nécessaire**
Matériel de proprioception, ballons, chronomètre
- **Remarque**
La montante-descendante est une méthode d'organisation d'atelier basée sur le principe suivant : à la fin d'un match, le gagnant monte d'un terrain, le perdant descend d'un terrain.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Prévenir** des blessures

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**



→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Positionner le matériel de proprioception dans la logique de la « montante- descendante ».
- Organiser un « match » 1 contre 1 entre les joueur(se)s, positionné(e)s face à face, pendant 1 minute (minimum).
- Demander aux joueur(se)s de se lancer le ballon (pied ou main) tout en restant en équilibre.
- Attribuer les points de la manière suivante :
+1 si l'adversaire pose son 2ème pied au sol ou relâche le ballon
-1 si le ballon est mal lancé
- Demander au/à la joueur(se) ayant cumulé le plus de points de passer au niveau supérieur pour le prochaine match.
- Demander au/à la joueur(se) ayant perdu son duel de passer au niveau inférieur.





ACTION SALLE



OBJECTIF DE L'ATELIER

Sensibiliser sur le fonctionnement du corps humain et la prévention des blessures.

- **Espace nécessaire**
Salle, club house, vestiaire
- **Encadrement souhaité**
2 personnes dont un professionnel de la santé
- **Effectif idéal**
10 à 30 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
1 heure
- **Matériel nécessaire**
Salle, paper board, table de massage (option), vidéo projecteur (option)
- **Remarque**
Inviter ce spécialiste de la santé à l'issue/ en amont d'un entraînement.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Connaître** le corps humain et prévenir des blessures

CONSIGNES DE L'ATELIER

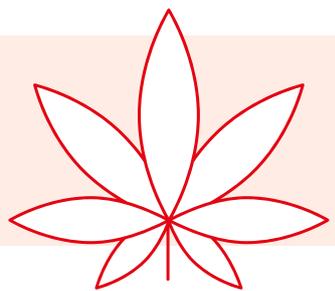
- Organiser dans les locaux du club, une sensibilisation aux bons gestes à adopter pour les jeunes licencié(e)s.
- Inviter un spécialiste de la santé pour animer cet atelier (kinésithérapeute, osthéo-pathe, etc).

Première mi-temps :
Présenter le métier du spécialiste invité.

Deuxième mi-temps :
Présenter les blessures fréquentes du footballeur ainsi que les traitements appropriés.

Prolongations :
Mettre en place un atelier pratique (massages, manipulations, etc) pour les licencié(e)s.





CONNAÎTRE LES MÉFAITS DU CANNABIS

→ CONSTAT & ENJEUX

Le cannabis est le produit illicite le plus largement consommé en France, surtout par les jeunes. En France, 39% des 15-16 ans déclarent avoir déjà expérimenté au moins une fois le cannabis. Dans un contexte sportif, cette consommation s'assimile à une conduite dopante. **La consommation de cannabis est néfaste pour l'organisme** et n'est pas compatible avec une bonne hygiène de vie et une performance sportive.



**MISSION
DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)**

Sensibiliser aux risques de la consommation de cannabis (dopage, addiction, isolement, etc.) et expliquer ce qu'est une conduite dopante.

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- Organiser une séance de questions / réponses entre les licencié(e)s et les éducateur(trice)s.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « On peut être performant sans avoir recours à des produits grâce à une hygiène de vie adaptée et à un environnement favorable »
- « On parle de conduite dopante, lorsqu'une substance (médicament, stupéfiant, etc.) est utilisée dans le but de surmonter un obstacle à des fins de performance (sportive ou autre). Le cannabis est sur la liste des produits dopants »

→ FICHES À VOIR

- « Le cannabis : info ou intox ? »
- « Le cannabis, on s'informe et on en parle »

→ RECOMMANDATION

Fiches à distribuer aux dirigeant(e)s du club et responsables de la buvette





LE CANNABIS : INFO OU INTOX ?

Le cannabis me déstresse et me rend plus performant(e) sur le terrain.

→ FAUX

Fumer du cannabis diminue la lucidité lors d'un match et perturbe la mémoire immédiate. La consommation de cannabis modifie aussi la perception visuelle, la vigilance et les réflexes.



Le cannabis a des effets néfastes sur la réussite scolaire et la vie sociale.

→ VRAI

Outre ses effets sur la mémoire et la concentration, le cannabis peut engendrer une perte de volonté et de motivation concernant les études, le sport et les loisirs. Il peut également altérer les relations amicales et familiales.



Le cannabis n'est pas vraiment une drogue, ni du dopage.

→ FAUX

Le cannabis est un stupéfiant contenant du THC interdit par la loi, un principe actif fort qui agit sur le cerveau et peut rendre psychologiquement dépendant. S'il est repéré lors d'un contrôle antidopage, il entraînera une sanction.

Pourquoi je refuse de me doper ?

- J'ai ma personnalité et je n'en ai pas besoin.
- C'est tricher !
- Les produits sont dangereux pour ma santé.
- Je risque une sanction disciplinaire voir pénale car c'est interdit.

Comment être plus performant sans produit ?

- Une hygiène de vie adaptée (bien dormir, une alimentation saine et variée, ne pas consommer d'alcool, de tabac ni de stupéfiant).
- Être à l'écoute de son corps pour prévenir la fatigue et la douleur.





LE CANNABIS : ON S'INFORME, ON EN PARLE

Tu souhaites te renseigner sur le cannabis, les conduites dopantes ou encore sur la législation ? Il existe de nombreuses sources d'information, notamment sur Internet :

LES CONTACTS NATIONAUX

Ministère des Sports

www.sports.gouv.fr
Informations sur la réglementation française, la liste des substances et procédés interdits, la prévention.

La Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie

www.drogues.gouv.fr
Fournit des informations sur les produits et sur la loi, propose des conseils et recense les lieux d'accueil.

Institut national de prévention et d'éducation pour la santé

drogues-info-service.fr
À travers une série de témoignages tu pourras mesurer ton niveau de connaissance sur les véritables effets des drogues !

Écoute Dopage

Tél : 0800 15 2000 (Numéro vert)
Espace d'écoute privilégié destiné à aider et orienter les sportifs (et toute autre personne concernée) en difficulté face au dopage.

Écoute Cannabis

Tél : 09 80 98 09 40
Une aide et une écoute pour faire face aux difficultés liées à la consommation de façon confidentielle et anonyme.



LES CONTACTS LOCAUX

Le médecin traitant

Il peut répondre à certaines de tes interrogations et t'orienter dans ta recherche.

Une personne recommandée par le club (ex : éducateur(trice), personne extérieure au club, etc.)

Qui est-ce ?

Nom : Prénom :

Pour le contacter :

Antenne régionale de lutte contre le dopage de votre région





CONNAÎTRE LES MÉFAITS DE L'ALCOOL

→ CONSTAT & ENJEUX

L'alcool a des effets sur la performance et la santé. Il est de la responsabilité de l'éducateur(trice) de responsabiliser les jeunes et lutter contre les idées reçues en informant les joueur(se)s des risques associés à la consommation d'alcool dans le sport et en dehors : fatigue accrue, perte de contrôle, agressivité, infraction au code de la route, addiction et danger de mort.

MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

Informer et faire prendre conscience aux joueur(se)s des dangers liés à la consommation d'alcool et à leurs conséquences sur la santé.

”

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Informé que la consommation d'alcool** est interdite dans l'enceinte du stade aux jeunes mineurs.
- **Montrer l'exemple** et demander aux adultes de le faire : privilégier les « softs » à la vente en différenciant les tarifs pour favoriser les boissons sans alcool.
- **Mettre en place l'opération** « capitaine de soirée ».

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « L'alcool augmente le temps de réaction et entraîne une mauvaise coordination »
- « L'alcool ne désaltère pas. Au contraire, il accélère la déshydratation du corps, augmente le risque de crampes et ne permet pas une récupération optimale. Pour récupérer, il faut se reposer, boire de l'eau et s'étirer »
- « L'alcool est un psychotrope : il modifie le comportement des personnes, altère les capacités intellectuelles et donc la compréhension des messages de manière raisonnée. Il peut amener le/la sportif(ive) à faire de mauvais choix, rendre agressif(ive) ou défaitiste »

→ FICHE À VOIR

- « Football, alcool et convivialité »

→ RECOMMANDATION

Fiche à distribuer aux dirigeant(e)s du club et responsables de la buvette





FOOTBALL, ALCOOL ET CONVIVIALITÉ

La consommation de boissons alcoolisées est une pratique culturelle dans notre pays. Boire du vin, de la bière, un apéritif, ce n'est pas dangereux lorsque cela est avec modération.

CE QUI EST FORTEMENT DÉCONSEILLÉ, VOIRE INTERDIT

- Consommer de l'alcool **avec excès**
- Consommer de l'alcool **lorsque l'on doit se déplacer en voiture, en bicyclette ou en scooter**
- Consommer de l'alcool **pour une femme enceinte**
- Consommer de l'alcool **avant la pratique du football**

« **Boire de l'alcool et pratiquer le football, ce n'est pas une bonne équation** »

LES CONSÉQUENCES DE L'ALCOOL DANS LA PRATIQUE DU FOOTBALL

« **Bien se préparer pour jouer au football : c'est s'entraîner, bien se nourrir, boire de l'eau et se reposer** »

- **Perte de vigilance** et de concentration, peu de réflexion sur le jeu
- **Mauvaise lecture** des trajectoires
- **Agressivité** exacerbée
- **Rythme cardiaque** anormalement élevé, essoufflement
- **Mauvaise qualité** de récupération



Les moments conviviaux du club sont aussi agréables en buvant de bons jus de fruits, des sodas ou des sirops à l'eau.





ACTION SALLE

OBJECTIF
DE L'ATELIER

Organiser un temps
d'échanges entre les
acteurs d'un match.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Respecter** ses partenaires, son éducateur(trice) et les arbitres

CONSIGNES DE L'ATELIER

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Convier l'ensemble des arbitres, éducateur(trice)s, et joueur(se)s U14-U19 licencié(e)s.
- Répartir les participant(e)s en groupe de 4-5 personnes.
- Demander à chaque groupe de réfléchir aux questions suivantes :
 - Moi arbitre, quelles attitudes j'attends du joueur(se) ? de l'éducateur(trice) ? Avant match, pendant le match, après le match ?*
 - Moi joueur(se), quelles attitudes j'attends de l'arbitre ? de l'éducateur(trice) ? Avant match, pendant le match, après le match ?*
 - Moi éducateur(trice), quelles attitudes j'attends de l'arbitre ? du joueur(se) ? Avant match, pendant le match, après le match ?*
- Attribuer 30 min pour la phase de réflexion et d'échange (interne à chaque groupe).
- Attribuer 10 min pour la phase de restitution.
- Désigner un capitaine d'équipe afin de présenter les travaux réalisés par son groupe.
- Poursuivre la séance en salle par un entraînement commun entre tous les participant(e)s.

- **Espace nécessaire**
Vestiaire, terrain de football, club house
- **Encadrement souhaité**
Arbitres du club, joueur(se)s U14/U19, éducateur(trice)s de chaque catégorie, président du club
- **Effectif idéal**
15 à 30 participant(e)s
- **Durée de l'action**
1 heure
- **Matériel nécessaire**
Salle, chaises, paper board
- **Remarque**
Inviter les arbitres, les joueur(se)s U14-U19 et les éducateur(trice)s des catégories d'âges concernées.



ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

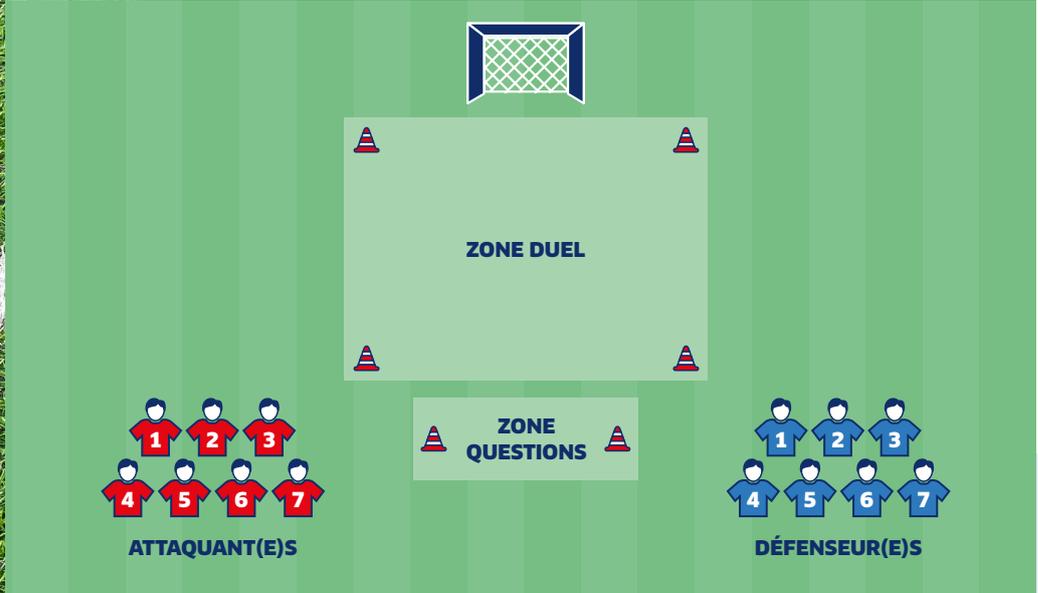
Répondre à la question pour réussir son duel.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
10 à 15 participant(e)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, plots, coupelles, chronomètre, but, questionnaire

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Se comporter** avec élégance sur et en dehors du terrain

MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes : les « attaquant(e)s » et les « défenseur(e)s ».
 - Construire un parcours technique en identifiant 3 zones distinctes :
 - Une zone « questions » : l'animateur y pose une question.
 - Une zone « duel » : les attaquant(e)s et défenseur(e)s s'y affrontent.
 - Une zone « but » : un gardien y défend son but.
- Inviter 3 joueur(se)s à rejoindre l'animateur dans la zone « questions » : 1 attaquant(e) - 2 défenseur(e)
- Poser une question à l'attaquant(e) :
 - S'il répond bien, il doit éliminer un défenseur(e) et marquer un but en moins de 30 secondes.
 - S'il répond mal, il doit éliminer 2 défenseur(e) et marquer un but en moins de 30 secondes.
- Attribuer les points de la manière suivante :
 - +3 points par but marqué.
 - +1 point pour les attaquant(e)s par tir cadré.
 - +1 point pour les défenseur(e) par but non marqué.





QUESTIONNAIRE « FAIR-PLAY »



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Dans un stade, quelle personne a le droit de contester ouvertement une décision de l'arbitre ?	Aucune (joueur(se)s, entraîneur(e)s, supporters doivent respecter ses choix).
2	En 10 lettres, commençant par F : lien de solidarité qui unit les membres d'un club, d'une équipe.	Fraternité (elle implique d'écouter les autres, de les respecter et de les aider).
3	Quel risque encourt un(e) joueur(se) proférant des insultes racistes : une peine de prison et une amende, une suspension et une amende ou les 2 à la fois ?	Les 2 à la fois (prison et amende au tribunal ; suspension et amende avec la FFF).
4	Comment appelle-t-on une personne qui travaille dans un club sans rémunération ?	Un bénévole.
5	Mon 1 ^{er} est toujours contre, mon 2 ^e est un jeu où l'on s'amuse, mon 3 ^e est un arbre. Mon tout est contraire à l'esprit du jeu.	Antisportif (anti - sport - if).
6	Laquelle de ces fautes n'entraîne pas une exclusion : une touche mal exécutée, une faute grossière, ou cracher sur un adversaire.	Une rentrée de touche mal exécutée.
7	Complète la phrase : « Sans arbitre, il n'y a pas de ... »	...match ».
8	Dans quel endroit peut-on se mettre en tenue et partager la joie d'une victoire ou la tristesse d'une défaite avec ses coéquipier(e)s ?	Les vestiaires.
9	Quelle sanction un(e) joueur(se) risque-t-il en simulant une faute ?	Un carton jaune (cela est considéré comme de l'antijeu).
10	Mon 1 ^{er} est le contraire d'amateur, mon 2 ^e est l'inverse de tard, mon 3 ^e sert à lier des pièces entre elles. Mon tout est une action de fair-play d'avant match.	Protocole (pro - tôt - colle).
11	Que doit-on faire à la fin d'un match pour remercier ses adversaires ?	Leur serrer la main.
12	En 9 lettres, commençant par T : qualité qui respecte la liberté de penser, la couleur de peau, la religion, la nationalité...des autres joueur(se)s.	Tolérance (du latin tolerare qui signifie supporter).
13	En français, comment traduit-on l'expression « fair-play » : faire le jeu, franc jeu ou jouer pour gagner ?	Franc jeu (ce terme désigne une attitude honnête et sans tricherie dans le jeu).
14	Mot anglais signifiant « maison du club » où l'on peut se retrouver après un match ?	Club house.
15	En 7 lettres, commençant par R : je suis l'une des principales valeurs du football et du sport en général.	Respect (on peut l'associer à la loyauté, à l'effort, le plaisir, la fraternité...).



FAIRE PREUVE D'ABNÉGATION ET DE COMBATIVITÉ

→ CONSTAT & ENJEUX

Sur le terrain, la combativité dans le respect des règles et des adversaires ainsi que l'abnégation au service de l'équipe sont des valeurs à encourager et à développer. Le football est un sport de contact au sein duquel il est nécessaire de **faire preuve d'engagement tout en respectant les limites** fixées par les règles du jeu.

MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Apprendre aux joueur(se)s
à se surpasser dans les
règles de l'art.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Souligner et rappeler les valeurs** du club et de l'équipe à l'occasion de la préparation des matchs : entraînements, causeries.
- **Mettre en place des jeux avec handicap** à l'entraînement (ex : buts de retard).
- **Interpeller les joueur(se)s** sur ce qui caractérise un(e) joueur(se) combatif(ive), sur la définition de la notion d'abnégation etc.
- **Mettre en avant les jeunes qui s'engagent** : élection du/de la joueur(se) combatif(ive) sur une période.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Je suis capable d'être combatif(ive) sur le terrain sans avoir un comportement susceptible de mettre en danger l'intégrité physique de mes partenaires de jeu »
- « J'ai l'ambition de me surpasser pour mon équipe et mes coéquipier(ère)s tout en respectant les règles de jeu »
- « Le surpassement permet de prendre l'ascendant sur un(e) adversaire réputé(e) supérieur(e) »



RESTER CONCENTRÉ(E)

→ CONSTAT & ENJEUX

Le sort d'une rencontre peut basculer à des moments au sein desquels la concentration n'est plus optimale. De cette manière, le risque encouru par le/la joueur(se) est de « sortir du match » par le biais d'actes contraires à l'esprit du jeu. Il convient ainsi de mettre en place des stratégies permettant d'atteindre un niveau correct de concentration.



MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Sensibiliser les joueur(se)s sur
la nécessité de rester concentré(e)
au cours d'un match.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Mettre en place des exercices qui obligent à rester concentré(e)** : temps de jeu avec départ du ballon sur des coups de pieds arrêtés, jeux avec réversibilité des rôles (phases de transitions), opposition multicolore, etc.
- **Proposer des ateliers physiques et athlétiques** afin que les joueur(se)s puissent être lucides toute la durée du match.
- **Exposer, lors des causeries, les conséquences d'un mauvais geste** (ex : coup sur adversaire) pour le/la joueur(se) (suspension), l'équipe (perte de compétitivité) et le club (image, amende, etc.).
- **Demander au capitaine de communiquer** avec ses coéquipier(ère)s pour mobiliser les joueur(se)s lors des moments clés du match.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Je reste concentré(e) sur le match quel que soit le résultat de la rencontre »
- « Si des insultes ou provocations sont proférées à mon encontre, je ne réagis jamais de façon incorrecte mais je reste focalisé(e) sur mes objectifs »
- « Il est important que je sois en bonne condition physique pour garder toute ma lucidité »





SE COMPORTER AVEC ÉLÉGANCE SUR ET EN DEHORS DU TERRAIN

→ CONSTAT & ENJEUX

Sur et en-dehors du terrain, quelles que soient les circonstances, **le comportement doit rester courtois en permanence.**

L'image véhiculée par le club repose en partie sur les attitudes de ses membres.

MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Enseigner la pratique du football dans un esprit sportif.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Échanger avec les joueur(se)s** sur la notion de fair-play.
- **Définir avec les jeunes** les comportements attendus sur le terrain.
- **Ne pas stigmatiser les erreurs** en rappelant que tout le monde peut en commettre.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « En cas de victoire, je reste humble et respectueux de mon adversaire »
- « En cas de défaite, j'accepte de perdre, je rends hommage à la performance de mon adversaire »

→ FICHE À VOIR

- « Carton vert attitude + »

→ RECOMMANDATION

Lors des rassemblements, mettre en place le dispositif du carton vert



CARTON VERT

« ATTITUDE + »

OBJECTIF

Le carton vert est une action qui permet de valoriser les bonnes attitudes des joueur(se)s sur le terrain afin d'encourager les bons comportements.



QUELLES ATTITUDES VALORISER ?

Toutes les attitudes spontanées positives en lien avec les valeurs de la FFF :

P	R	Ê	T	S
<p>Plaisir</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Privilégier le beau geste ou le beau jeu ○ Vivre avec enthousiasme et générosité son match ○ Partager des émotions sans exubérance avec ses partenaires 	<p>Respect</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Contribuer à la bonne entente au sein de l'équipe ○ Reconnaître les belles actions de l'adversaire ○ Porter les consignes de l'éducateur(trice) ou de l'arbitre 	<p>Engagement</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir le goût de l'effort et du dépassement de soi ○ Être un(e) capitaine exemplaire ○ Continuer à jouer tout le match, même largement mené(e) 	<p>Tolérance</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Minimiser l'erreur d'un(e) partenaire ○ Accepter d'être remplacé(e) ○ Favoriser l'acceptation de l'erreur arbitrale 	<p>Solidarité</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Réconforter un(e) coéquipier(ère) en difficulté ○ Rester uni(e)s dans la défaite ○ Se comporter comme un(e) remplaçant(e) exemplaire

ATTRIBUTION DU CARTON VERT

- À l'issue du match, **les observateurs se concertent et désignent** le ou les lauréat(e)s. Ils remplissent le carton qui sera remis.
- Sur le terrain ou au clubhouse, en présence des acteurs du match (joueur(se)s, arbitres, éducateur(trice)s, accompagnateur(trice)s), **le/la capitaine de l'équipe adverse remet le carton vert au(x) lauréat(e)s.**
- **Le motif de la désignation est annoncé** à haute voix par l'observateur adverse.
- **Un classement** peut être organisé à l'issue du championnat ou du tournoi avec valorisation des lauréats.

MISE EN PLACE

- **1 carton vert maximum** est attribué par match à chacune des équipes. Possibilité de ne pas en décerner.
- **Le club qui accueille** est chargé de sa mise en place.
- **1 observateur(trice) au moins par équipe** (éducateur(trice), accompagnateur(trice), parent, etc.) est désigné(e) et identifié(e). Il observe particulièrement le comportement des joueur(se)s de l'équipe adverse (1 personne neutre peut remplir ce rôle).



ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

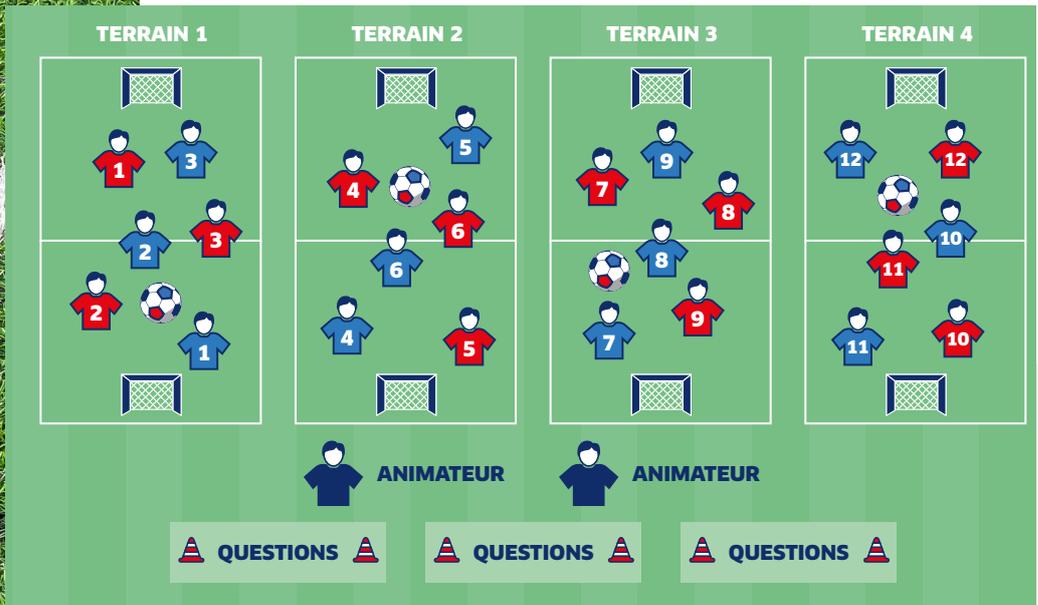
Sensibiliser sur l'environnement par l'intermédiaire d'une « montante-descendante ».

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
16 à 24 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
45 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, coupelles, chasubles, cônes, questions/réponses, chronomètre
- **Remarques**
Possibilité de dupliquer cet atelier sur l'ensemble des thématiques du PEF. Possibilité de varier les modes d'opposition (match, stop-ball, etc.).

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- Réduire sa production de déchets

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**



→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Modéliser 4 mini-terrains de football à effectif réduit (3x3 ; 2x2).
- Répartir les joueur(se)s en 8 équipes.
- Organiser des matchs de 3 minutes selon le principe de la « montante-descendante ».
- A l'issue de chaque match, poser une question au capitaine de l'équipe qui a gagné le match :
 - Si la réponse est bonne : L'équipe valide son accession à l'échelon supérieur.
 - Si la réponse est mauvaise : L'équipe se voit retirer 2 buts sur le score final de son match.
- A l'issue de chaque match, faire progresser une équipe au terrain supérieur, faire régresser une équipe au niveau inférieur.





QUESTIONNAIRE « ENVIRONNEMENT »

	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Vrai ou faux ? Plus tu roules vite, moins tu consommes d'essence.	Faux (c'est le contraire !).
2	Quel système consiste à utiliser une seule voiture à plusieurs pour faire un même trajet ?	Le covoiturage (penses-y quand tu vas au stade ou à l'entraînement).
3	Quel est le temps de décomposition d'un sac plastique jeté dans la nature : 4, 40, 400 ans ?	400 ans.
4	Quel est l'intrus : eau, vent, pétrole, marée, chaleur de la terre, soleil ?	Pétrole (ce n'est pas une énergie renouvelable).
5	Quels pays « polluent » le plus la Terre : les pays riches, les pays pauvres ou les pays chauds ?	Les pays riches.
6	Que doit-on faire de ton chargeur quand il a terminé de charger ton portable ?	Le débrancher (sinon, il continue à consommer de l'électricité).
7	À qui est dû le changement climatique actuel : aux hommes, au soleil ou aux animaux ?	Aux hommes (et à leurs activités : transport, industrie, agriculture).
8	Vrai ou faux ? Il faut 9 000 litres d'eau pour produire 1 kilo de viande de bœuf.	Vrai.
9	Où doit-on rapporter des médicaments non utilisés ?	À la pharmacie.
10	Quel gaz, dénommé CO2, est une des causes de la pollution et du réchauffement de la planète ?	Le Dioxyde de Carbone.
11	Combien de déchets un Français produit-il chaque jour : 100 g, 1 kg ou 10 kg ?	1 Kg (soit près de 350 kilos par an).
12	Combien d'années un chewing-gum met-il pour se décomposer dans la nature : 1, 5, 10 ans ?	5 ans.
13	Mon 1 ^{er} suit M. Mon 2 ^e suit Q. Mon 3 ^e suit I. Mon tout doit être économisé pour moins polluer la planète.	Énergie (N - R - J).
14	Combien de kilos de matières premières faut-il pour fabriquer 1 jean : 12, 22 ou 32 kilos ?	32 kilos.
15	Vrai ou faux ? Une télévision laissée en veille ne consomme pas d'électricité.	Faux.





ACTION TERRAIN

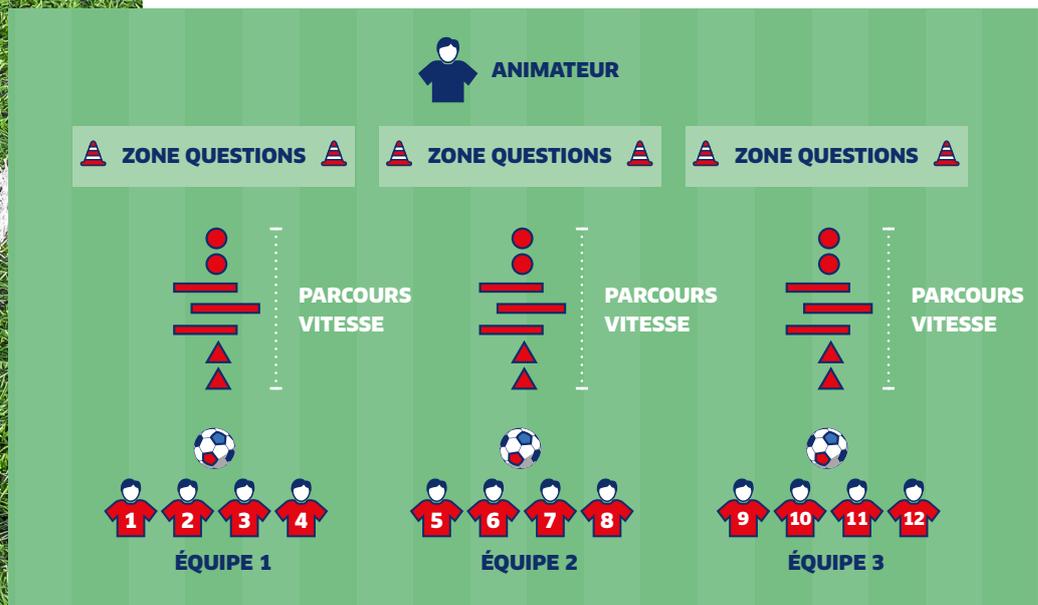
OBJECTIF
DE L'ATELIER

Mettre en place un atelier
de vitesse/vivacité
associé à un quiz sur
l'environnement.

- **Espace nécessaire**
1/4 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
10 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
20 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, plots, cerceaux, coupelles, chasubles, cônes, questions/réponses, chronomètre
- **Remarque**
Possibilité de dupliquer cet atelier sur l'ensemble des thématiques du PEF.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- Réduire sa consommation d'énergie

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Répartir les joueur(se)s en 3 équipes.
- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - Une zone « vitesse » : c'est un parcours de vitesse - vivacité.
 - Une zone « questions ».
- Demander à 1 joueur(se) de chaque équipe de réaliser le parcours vitesse/vivacité.
- Poser une question uniquement au/à la joueur(se) le plus rapide sur l'exercice.
- En cas de bonne réponse : +2 points pour son équipe
- En cas de mauvaise réponse : 0 point
- Attribuer la victoire à l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points.



QUESTIONNAIRE « ENVIRONNEMENT »

	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Vrai ou faux ? Plus tu roules vite, moins tu consommes d'essence.	Faux (c'est le contraire !).
2	Quel système consiste à utiliser une seule voiture à plusieurs pour faire un même trajet ?	Le covoiturage (penses-y quand tu vas au stade ou à l'entraînement).
3	Quel est le temps de décomposition d'un sac plastique jeté dans la nature : 4, 40, 400 ans ?	400 ans.
4	Quel est l'intrus : eau, vent, pétrole, marée, chaleur de la terre, soleil ?	Pétrole (ce n'est pas une énergie renouvelable).
5	Quels pays « polluent » le plus la Terre : les pays riches, les pays pauvres ou les pays chauds ?	Les pays riches.
6	Que doit-on faire de ton chargeur quand il a terminé de charger ton portable ?	Le débrancher (sinon, il continue à consommer de l'électricité).
7	À qui est dû le changement climatique actuel : aux hommes, au soleil ou aux animaux ?	Aux hommes (et à leurs activités : transport, industrie, agriculture).
8	Vrai ou faux ? Il faut 9 000 litres d'eau pour produire 1 kilo de viande de bœuf.	Vrai.
9	Où doit-on rapporter des médicaments non utilisés ?	À la pharmacie.
10	Quel gaz, dénommé CO2, est une des causes de la pollution et du réchauffement de la planète ?	Le Dioxyde de Carbone.
11	Combien de déchets un Français produit-il chaque jour : 100 g, 1 kg ou 10 kg ?	1 Kg (soit près de 350 kilos par an).
12	Combien d'années un chewing-gum met-il pour se décomposer dans la nature : 1, 5, 10 ans ?	5 ans.
13	Mon 1 ^{er} suit M. Mon 2 ^e suit Q. Mon 3 ^e suit I. Mon tout doit être économisé pour moins polluer la planète.	Énergie (N - R - J).
14	Combien de kilos de matières premières faut-il pour fabriquer 1 jean : 12, 22 ou 32 kilos ?	32 kilos.
15	Vrai ou faux ? Une télévision laissée en veille ne consomme pas d'électricité.	Faux.





ACTION SALLE



OBJECTIF DE L'ATELIER

Sensibiliser à l'éco-citoyenneté par l'intermédiaire d'un jeu de questions/réponses.

- **Espace nécessaire**
Club house, salle, vestiaire
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
10 à 12 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Paperboard, chaises, chronomètre
- **Remarque**
Possibilité de dupliquer cet atelier sur l'ensemble des thématiques du PEF.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- Sensibiliser à l'éco-citoyenneté

CONSIGNES DE L'ATELIER

- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes.
- Désigner un(e) capitaine dans chaque équipe qui sera le seul interlocuteur officiel du jeu.
- Poser une première question dite de « rapidité » afin de déterminer l'équipe qui « aura la main ».
- Énoncer une question à l'équipe qui « a la main ».
- Demander à cette équipe de donner 5 réponses (les plus communément citées) en moins d'une minute.
- Le barème de points est le suivant (cf : questionnaire « Environnement ») :
 - La réponse 1 = 5 points ;**
 - La réponse 2 = 4 points ;**
 - La réponse 3 = 3 points ;**
 - La réponse 4 = 2 points ;**
 - La réponse 5 = 1 point ;**
- L'objectif pour l'équipe qui « à la main » est d'enchaîner un sans-faute dans l'énoncé des 5 réponses.
- En cas d'erreur, la main passe à l'équipe adverse qui tente de trouver la ou les réponses manquantes.
- L'équipe qui donne la dernière bonne réponse, remporte l'intégralité des points marqués par les 2 équipes.
- Après 3 tentatives, si aucune des 2 équipes ne parvient à trouver les 5 réponses proposées, les points acquis sont attribués respectivement à chaque équipe.





QUESTIONNAIRE « ENVIRONNEMENT »



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Citez un métier ayant un rapport avec l'environnement.	Un agent d'entretien Un éboueur Un jardinier Un garde forestier Un architecte
2	Citez les animaux les plus regardés au zoo.	Un singe Un lion Un tigre Une girafe Un ours
3	Citez un moyen de déplacement non polluant à utiliser en ville.	Un vélo La marche à pieds Tramway Trottinette Skateboard
4	Citez une fleur que l'on peut trouver dans un jardin.	Les roses Les tulipes Les hortensias Les jonquilles Le muguet
5	Citez une couleur de l'arc en ciel.	Bleu Jaune Rouge Vert Violet
6	À quoi pense-t-on quand on parle d'environnement ?	L'eau Les économies d'énergie La nature Les arbres La pollution
7	Citez un animal que l'on trouve dans les arbres.	Un écureuil Un oiseau Un chat Un singe Un koala
8	Citez une énergie renouvelable.	L'eau Le vent Le soleil Le gaz La chaleur
9	Citez une catégorie de déchets.	Plastique Carton/Papier Verres Toxiques Liquides
10	Citez les raisons d'utilisation de l'eau pour un être humain.	Se laver Manger S'hydrater Jardiner Se rafraichir





LAISSER LES INSTALLATIONS EN BON ÉTAT

→ CONSTAT & ENJEUX

Participer à l'entretien des installations sportives relève d'un comportement éco-citoyen. Prendre soin des équipements, c'est leur assurer une durée de vie plus importante.



MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Faire prendre en charge l'entretien des installations sportives par les utilisateur(trice)s.

”

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Demander aux joueur(se)s de ramasser** les bouteilles d'eau et papiers à la fin de l'entraînement ou de la rencontre (bancs de touche notamment).
- **Inciter les joueur(se)s à nettoyer** leurs chaussures avant de rentrer dans les vestiaires. Prévoir un lieu et des brosses de nettoyage. Les joueur(se)s participeront également au nettoyage du matériel pédagogique (ballons, coupelles, etc.).
- **Organiser une rotation** pour que les jeunes participent au nettoyage des vestiaires. Vérifier l'état des vestiaires avant de les quitter.
- **En cas de sanction disciplinaire, faire participer les joueur(se)s à des travaux d'intérêt général :** nettoyage des abords du stade, des tribunes, du local de matériel.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « J'ai plaisir à utiliser des installations et du matériel propres et en bon état. Au club et dans la vie en général, je quitte les locaux que j'ai utilisé dans l'état où j'aime les trouver »

→ FICHE À VOIR

- « Les éco-gestes du/de la jeune footballeur(se) »





LES ÉCO-GESTES DU/DE LA JEUNE FOOTBALLEUR(SE)

En réalisant ces petits gestes au quotidien, tu contribues à préserver l'environnement.



1

Je jette systématiquement mes déchets dans une poubelle. Je les mets dans le bon container si le club est équipé de poubelles de tri sélectif.

2

En hiver, **je ferme les portes et les fenêtres.**

3

Après l'effort, je prends une douche **ni trop chaude, ni trop longue !**

4

Si je viens au stade en voiture avec mes parents, **je propose à un copain de l'emmener.**

5

Pour venir au stade, **je privilégie la marche à pied, le vélo ou les transports en commun.**

6

J'apporte une gourde remplie d'eau dans mon sac de sport et privilégie, pour mon goûter, les emballages réutilisables.

7

Je prend soin du matériel du club et de ma tenue afin qu'ils durent plus longtemps.

8

J'éteins la lumière si je suis le/la dernier(e) à sortir du vestiaire.





RÉDUIRE SA PRODUCTION DE DÉCHETS

→ CONSTAT & ENJEUX

La quantité de déchets a doublé en 40 ans : chacun de nous jette en moyenne 390 kg/an de déchets dans les poubelles et containers de tri. La réduction des déchets permet de limiter la pollution et le rejet de gaz à effet de serre.



MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

Informers les licencié(e)s sur les moyens de limiter leur production de déchets. Donner quelques exemples de gestes à réaliser au quotidien (utiliser une gourde réutilisable plutôt que des bouteilles d'eau par exemple).



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Organiser une bourse aux vêtements** à destination des parents et des licencié(e)s. Les maillots, shorts et autres paires de chaussures à crampons (encore en bon état) auront ainsi une nouvelle vie.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Chacun peut agir pour réduire sa production de déchets. Pour cela, il faut privilégier les produits ayant moins d'emballage et ceux qui sont recyclables. Il faut également mieux identifier les quantités dont vous avez besoin »

→ FICHE À VOIR

- « Quelques astuces pour limiter sa production de déchets »

→ RECOMMANDATION

Faire passer ce message en début d'entraînement





QUELQUES ASTUCES POUR LIMITER SA PRODUCTION DE DÉCHETS

→ MIEUX ACHETER

C'est choisir des produits en vrac, avec le moins d'emballages possibles et qui soient recyclables.

Idée •• pour mes goûters, j'essaie de privilégier des aliments que je peux apporter dans une boîte à goûter (plutôt que des portions individuelles). Idéalement, je consomme des fruits car les seuls déchets que je produirai seront détruits naturellement (compostage).



→ MIEUX UTILISER

C'est bien choisir les quantités dont j'ai besoin.

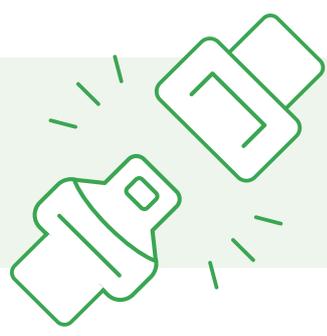
Idée •• en consommant de l'eau du robinet dans une gourde plutôt que de l'eau en bouteille, je réduis en moyenne mes déchets de 12 kg par an ! À chaque entraînement, je pense à emporter ma gourde dans mon sac de sport. En plus, je ne suis pas obligé(e) de remplir ma gourde complètement pour aller à l'entraînement : il me suffit de prévoir juste ce dont j'ai besoin pour économiser de l'eau.

→ MOINS JETER

C'est donner une « seconde vie » aux objets, vêtements que je n'utilise plus. Trier c'est bien, mais jeter moins c'est encore mieux.

Idée •• quand mes équipements de foot ne sont plus à ma taille mais qu'ils sont encore en bon état, je peux en faire don au club, qui trouvera quelqu'un de plus jeune pour en profiter !





SE DÉPLACER EN TOUTE SÉCURITE

→ CONSTAT & ENJEUX

Les jeunes licencié(e)s (et leurs parents) utilisent différents moyens de transport pour se rendre au stade. À un âge où ils sont encore peu conscients des risques liés à ces modes de transport, **il est important de les sensibiliser aux règles de sécurité** leur permettant de s'en prévenir.



MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

Faire prendre conscience qu'un accident de la circulation peut arriver n'importe quand et que le respect de quelques règles permet de ne pas se mettre en danger.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Quand vous vous rendez au stade ou rentrez chez vous, soyez particulièrement prudents ; les accidents de la circulation concernent tout le monde : que vous soyez à pied, en rollers, en vélo, en scooter ou en voiture. En respectant certaines règles, on réduit de manière très importante les risques »

→ RECOMMANDATIONS

Faire passer ce message à la fin des entraînements, lorsque tout le monde quitte le stade

→ FICHE À VOIR

- « Je me déplace en toute sécurité »

LE SAVIEZ-VOUS ?

Les jeunes (de 15 à 24 ans) sont les premières victimes de l'insécurité routière. Chaque année, environ 700 jeunes de moins de vingt ans sont tués lors d'accidents de la circulation et environ 24 000 sont blessés. Parmi ces derniers, beaucoup gardent des séquelles à vie et ne peuvent plus envisager la pratique sportive comme auparavant.





JE ME DÉPLACE EN TOUTE SÉCURITÉ

À PIED...

Je traverse sur les passages piétons.



+ S'il n'y a pas de passage piéton, je choisis un endroit où je vois bien les véhicules arriver et où les véhicules me voient bien.

À VÉLO...

Je porte un casque et un gilet rétro-réfléchissant (obligatoire la nuit hors agglomération).



+ Je vérifie régulièrement l'état de mon vélo (freins, lumière, dispositifs réfléchissants).

À CYCLO...

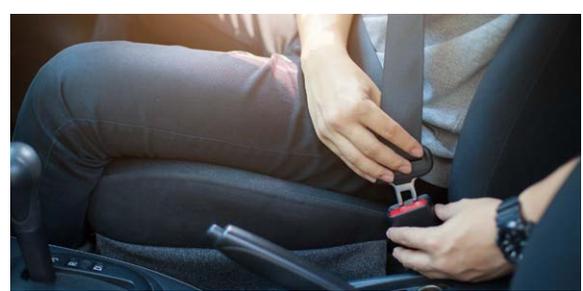
Je mets mon casque et je l'attache. La nuit, je mets un gilet rétro-réfléchissant pour être mieux vu(e).



+ Je ne trafique pas mon cyclo pour qu'il aille plus vite et ne bois jamais d'alcool avant de conduire.

EN VOITURE...

Je mets toujours ma ceinture à l'avant comme à l'arrière, même pour un trajet court.



+ Si je mesure moins d'1m35, je m'installe sur un rehausseur.





ACTION TERRAIN

OBJECTIF
DE L'ATELIER

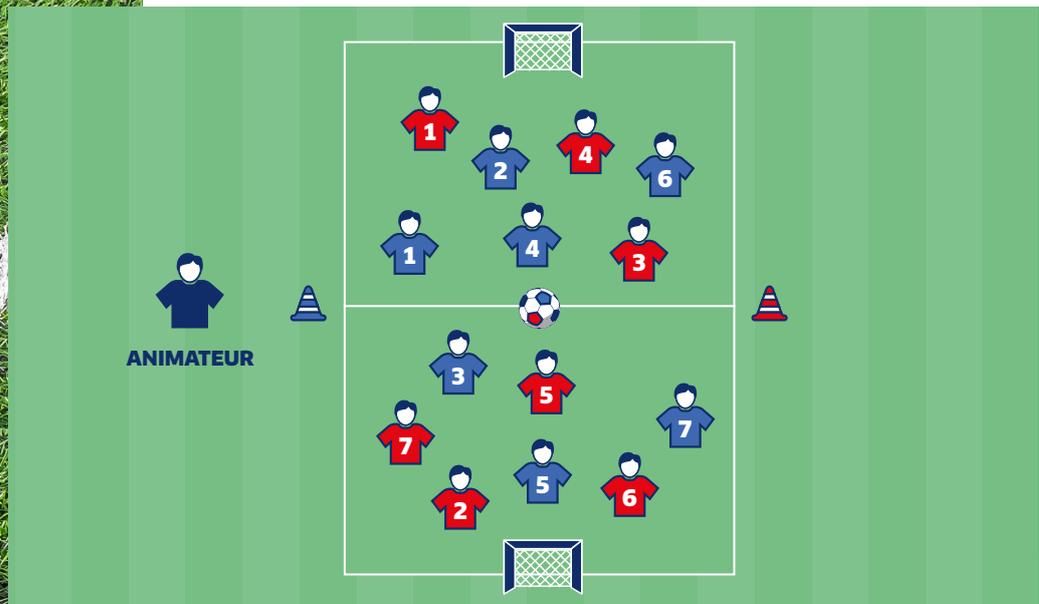
Mettre en place un match
basé sur l'attribution
de bonus liés à des
questions/réponses.

- **Espace nécessaire**
Terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
10 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, coupelles, questionnaire, cônes, mini-buts
- **Remarque**
Possibilité de diversifier les questions/réponses en lien avec les autres thématiques du PEF.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

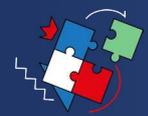
- **Sensibiliser** sur les bons comportements.

MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes.
- Organiser un match entre ces 2 équipes.
- Délimiter le terrain de jeu par 2 cônes positionnés aux extrémités de la ligne médiane.
- Demander, après chaque but inscrit, à un(e) joueur(se) de chaque équipe de se déplacer jusqu'au cône afin de le faire tomber au sol.
- Poser une question au/à la joueur(se) le/la plus rapide à faire tomber le cône :
 - Si c'est un(e) joueur(se) de l'équipe qui a marqué et qu'il/elle répond bien : le but compte double
 - Si c'est un(e) joueur(se) de l'équipe qui a marqué et qu'il/elle répond mal : le but est annulé
 - Si c'est un(e) joueur(se) de l'équipe qui a encaissé le but et qu'il/elle répond bien : le but est annulé
 - Si c'est un(e) joueur(se) de l'équipe qui a encaissé le but et qu'il/elle répond mal : le but compte double



QUESTIONNAIRE « ENGAGEMENT CITOYEN »



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	À partir de quel âge peut-on voter en France ?	18 ans.
2	Comment appelle-t-on le fait de traiter les gens différemment en fonction de leur sexe, leur religion ou leur couleur de peau par exemple ?	La discrimination (sexisme, homophobie, racisme...).
3	Qui peut lire tes réseaux sociaux si tu ne les protèges pas ?	Tout le monde (parents, amis, ennemis, professeurs, inconnus...).
4	Quel verbe signifie chercher à nuire à la réputation ou à l'honneur de quelqu'un : accuser, juger ou diffamer ?	Diffamer.
5	Vrai ou faux ? Il faut demander l'autorisation à quelqu'un avant de publier sa photo.	Vrai (c'est le droit à l'image).
6	Comment appelle-t-on le vote de l'ensemble des citoyens pour élire, par exemple, le chef de l'état ?	Le suffrage universel.
7	Comment appelle-t-on la politesse et le respect des biens publics ?	Le civisme.
8	Comment appelle-t-on une discussion sur un thème avec des personnes ayant des avis différents ?	Un débat.
9	Comment appelle-t-on le fait d'être à l'heure : la célébrité, la vanité ou la ponctualité ?	La ponctualité (c'est une marque de politesse).
10	Quel est le synonyme du mot « entraide » : solidarité, égoïsme ou humour ?	Solidarité.
11	Quelle femme, représentée parfois sur les timbres, est le symbole de la république française et de ses valeurs ?	Marianne.
12	Quel est le régime politique de la France : démocratie, royauté ou dictature ?	Démocratie.





ACTION TERRAIN



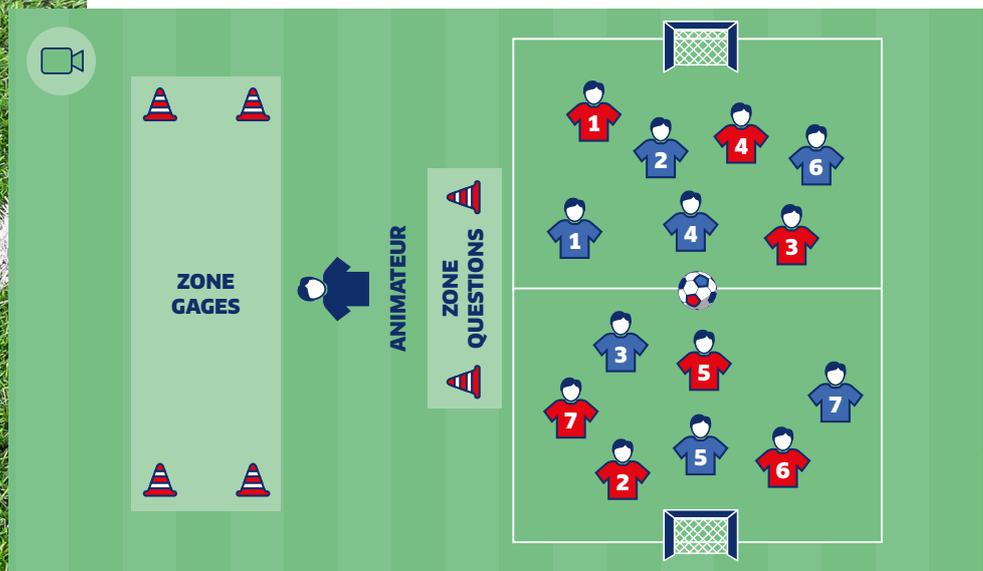
OBJECTIF DE L'ATELIER

Sensibiliser sur l'utilisation des réseaux sociaux par l'intermédiaire d'un match basé sur l'attribution de bonus/malus

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 à 2 personne(s)
- **Effectif idéal**
10 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, coupelles, questionnaire « réseaux sociaux », cônes, caméra
- **Remarque**
Réaliser cette action après la mise en place de l'atelier « Mets toi à la page ». Possibilité de diversifier les questions/réponses sur d'autres thématiques du PEF.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- Utiliser à bon escient les réseaux sociaux.

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes et organiser un match.
- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - La « zone questions » : le/la joueur(se) répond à une question.
 - La « zone gages » : le/la joueur(se) réalise sa pénalité.
- Pendant le déroulement du jeu, appeler un(e) joueur(se) à venir dans la zone « questions ».
- Poser une question à ce(tte) joueur(se) sur la thématique d'internet et des réseaux sociaux.
 - Si la réponse est bonne : inviter le/la joueur(se) à retourner directement sur le terrain.
 - Si la réponse est mauvaise : inviter le/la joueur(se) à réaliser un gage (ex : 20 jongles, 10 pompes, faire un tour de terrain en conduite de balle, etc.). Autoriser ce(tte) joueur(se) à retourner sur le terrain avec ses coéquipier(ère)s à l'issue du gage.
- Filmer les joueur(se)s lorsqu'ils/elles répondent aux questions et/ou réalisent leur gage.
- Publier la vidéo (avec l'accord des licencié(e)s et de leurs parents) sur les réseaux de communication du joueur(se) et/ou du club.



QUESTIONNAIRE « INTERNET/RÉSEAUX SOCIAUX »



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Pourquoi dois-tu faire attention à ce que tu publies sur Internet ?	Car cela y restera pour toujours.
2	Comment appelle-t-on la liberté qui permet à chacun d'exprimer librement ses idées ?	La liberté d'expression (dans le respect des autres toutefois).
3	Vrai ou faux ? Il faut demander l'autorisation à quelqu'un avant de publier sa photo.	Vrai (c'est le droit à l'image).
4	Comment dois-je réagir si, en tant que joueur(se), à l'issue de mon match, un joueur(se) de l'équipe adverse m'insulte sur Facebook ou Twitter ?	J'enregistre le message et je le signale à Facebook ou Twitter.
5	Vrai ou faux ? J'ai le droit de parier en ligne sur des matchs de football si je suis mineur.	Faux.
6	Quel est l'âge minimum requis pour s'inscrire sur Facebook ?	13 ans.
7	Quelle application permet d'envoyer des photos et vidéos qui n'apparaissent que pendant quelques secondes.	Snapchat. Sois vigilant à ce que tu peux envoyer à tes amis.
8	Quel réseau social est symbolisé par un oiseau bleu ?	Twitter.
9	Comment appelle-t-on un faux nom emprunté par quelqu'un qui souhaite dissimuler sa vraie identité sur internet ?	Un pseudo (ou pseudonyme).
10	Réalise un « hashtag » avec tes doigts.	#





ACTION SALLE

OBJECTIF
DE L'ATELIER

Sensibiliser sur
l'utilité et les
dangers des
réseaux sociaux.

- **Espace nécessaire**
Siège du club, salle, club house
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
10 à 25 participant(e)s
- **Durée de l'action**
45 minutes
- **Matériel nécessaire**
Salle, chaises, tables, powerPoint, quiz, wifi
- **Remarque**
Réaliser cette action « Mets toi à la page » en amont de l'atelier : « Le match connecté ».

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Utiliser à bon escient** les réseaux sociaux.

CONSIGNES DE L'ATELIER

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Organiser cette réunion de sensibilisation aux réseaux sociaux avec l'ensemble des licencié(e)s U14 - U19 du club.

1^{ÈRE} MI-TEMPS • •

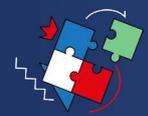
- Organiser une présentation des principaux réseaux sociaux : Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat... (objectifs - contenus - paramétrage de compte)

2^{ÈME} MI-TEMPS • •

- Organiser un quiz (par équipe) spécialement dédié aux réseaux sociaux.

PROLONGATIONS • •

- Inviter tous les jeunes volontaires à participer à la gestion et à l'animation des pages de réseaux sociaux du club de manière périodique et/ou durable (articles, photos, reportage, informations pratiques). Encadrement / tutorat souhaitable.



QUESTIONNAIRE « INTERNET/RÉSEAUX SOCIAUX »



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Quel verbe signifie chercher à nuire à la réputation ou à l'honneur de quelqu'un : accuser, juger ou diffamer ?	Diffamer.
2	Comment appelle-t-on la liberté qui permet à chacun d'exprimer librement ses idées ?	La liberté d'expression (dans le respect des autres toutefois).
3	Vrai ou faux ? Il faut demander l'autorisation à quelqu'un avant de publier sa photo.	Vrai (c'est le droit à l'image).
4	Comment dois-je réagir si, en tant que joueur(se), à l'issue de mon match, un(e) joueur(se) de l'équipe adverse m'insulte sur Facebook ou Twitter ?	J'enregistre le message et je le signale à Facebook ou Twitter.
5	Vrai ou faux ? J'ai le droit de parier en ligne sur des matchs de football si je suis mineur(e).	Faux.
6	Quel est l'âge minimum requis pour s'inscrire sur Facebook ?	13 ans.
7	Quelle application permet d'envoyer des photos et vidéos qui n'apparaissent que pendant quelques secondes ?	Snapchat. Sois vigilant à ce que tu peux envoyer à tes amis.
8	Quel réseau social est symbolisé par un oiseau bleu ?	Twitter.
9	Comment appelle-t-on un faux nom emprunté par quelqu'un qui souhaite dissimuler sa vraie identité sur internet ?	Un pseudo (ou pseudonyme).
10	Réalise un « hashtag » avec tes doigts.	#





CONNAÎTRE LES PARCOURS POUR DEVENIR ÉDUCATEUR(TRICE) ET ARBITRE

→ CONSTAT & ENJEUX

Les rôles d'arbitre et d'éducateur(trice) sont fondamentaux dans le football. Tous deux sont porteurs de valeurs fortes. L'arbitre utilise ses compétences pour **garantir le respect des lois et de l'esprit du jeu**. L'éducateur(trice) est garant(e) du projet éducatif et sportif et permet aux jeunes de développer leurs compétences en partageant le plaisir du jeu.

MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Faciliter l'accès aux formations
et la prise de responsabilités.

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- Élaborer un système d'information pour que les jeunes puissent connaître les parcours pour devenir éducateur(trice) et/ou arbitre : affichage, échanges avec les jeunes lors de l'entraînement, réunions d'informations, etc.
- Leur permettre d'assumer ces rôles au sein du club.
- Educateur(trice) : inciter les jeunes à encadrer une séance de l'école de foot (ex : mercredi après-midi).
- Arbitre : organiser un planning pour que les jeunes puissent arbitrer dans la catégorie d'âge inférieure.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Je m'engage pour participer à l'encadrement et au développement de mon sport »

→ FICHES À VOIR

- « Devenir éducateur(trice) de football »
- « Devenir arbitre de football »
- « Valeurs et apports de l'arbitrage »

LE SAVIEZ-VOUS ?

Plus de 35 000 éducateur(trice)s de football. C'est un élément central pour diffuser auprès des plus jeunes des messages empreints de valeurs éducatives et sociales fortes.



DEVENIR ÉDUCATEUR(TRICE) DE FOOTBALL

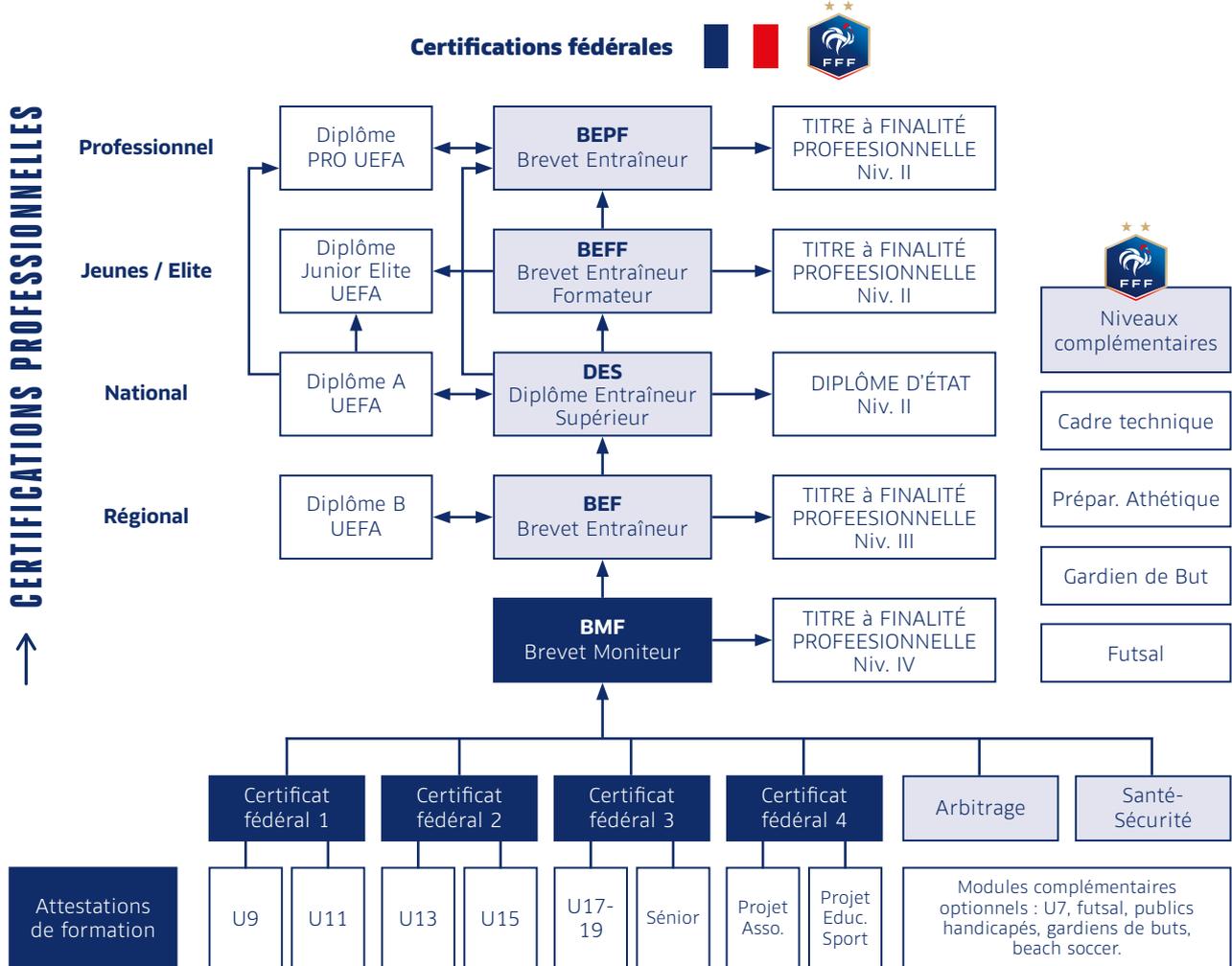
Pour devenir éducateur(trice) de football, je me renseigne auprès de ..

- o **Mon club** : mon éducateur(trice) et le/la correspondant(e) de formation du club.
- o **Ma Ligue** : dans chaque Ligue, un conseiller est chargé de ces formations.

Je devrai suivre des stages de formation et mettre en application les compétences acquises au service des jeunes joueur(se)s.

Je pourrai passer des examens et me construire un parcours de formation adapté à mes compétences, mon âge et mes motivations.

PARCOURS DE FORMATION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)





DEVENIR ARBITRE DE FOOTBALL

→ JE DEVIENS ARBITRE

Tu souhaites devenir arbitre ? La démarche est simple ..

La condition : Tu dois être âgé(e) de 15 ans ou plus (possibilité dès 13 ans)



La démarche : Tu valides les 4 étapes suivantes :

- **Étape 1 ..** Contacte le référent arbitre du club ou un dirigeant du club
- **Étape 2 ..** Dès ton inscription, la commission d'arbitrage de ton district assurera ta formation théorique et pratique
- **Étape 3 ..** Tu valides ta formation théorique
- **Étape 4 ..** Tu valides ta formation pratique

**Si tu as validé ces étapes, ça y est, tu es arbitre officiel !
Et tu pourras, si tu le souhaites, continuer à jouer au football (arbitre joueur(se)).**

Encadré(e) par la commission d'arbitrage de ton District, tu seras ensuite désigné(e) comme arbitre sur des rencontres. Au fur et à mesure que tu acquerras de l'expérience, tu pourras arbitrer des matches de haut niveau. Découvre la classification des arbitres (premières étapes) :

- ✓ **Jeune arbitre de district :** tu arbitres les jeunes de ton district et les séniors (si tu es majeur(e))
- ✓ **Jeune arbitre de Ligue :** tu arbitres dans ta ligue en U15, U17, U19 et en sénior (si tu es majeur(e))
- ✓ **Jeune arbitre de la Fédération :** tu arbitres en championnat national U17 et U19, et en sénior dans ta Ligue



Les contacts : Tu peux dans un premier temps prendre contact avec le « Référent club en arbitrage »

Coordonnées du « Référent Arbitre »

Nom :

Prénom :

Téléphone :

Jour de présence au stade :

Coller ici
la photo
du référent

En collaboration avec la Direction Technique de l'Arbitrage





VALEURS ET APPORTS DE L'ARBITRAGE

→ CE QUE L'ARBITRAGE PEUT T'APPORTER

Le plaisir

L'arbitre est un(e) passionné(e) de football au même titre que les joueur(se)s. Le plaisir est le moteur de sa pratique et est indispensable pour progresser en s'épanouissant.

La confiance

Maîtriser le déroulement d'une rencontre nécessite de la confiance en soi lors des prises de décision et permet aussi d'instaurer de la confiance auprès des acteurs du jeu. Son rôle lui apporte, au fil des expériences, un degré élevé de confiance en soi.

La responsabilité

Au cœur du jeu, l'arbitre endosse une part de responsabilité importante. S'il/elle commet des erreurs d'arbitrage, celles-ci peuvent influencer sur le cours de la rencontre. Arbitrer est un excellent exercice pour un jeune, qui peut se familiariser avec la prise de responsabilités.

L'analyse et la justesse dans la prise de décision

L'arbitre doit sans cesse et très rapidement analyser la situation pour être juste vis-à-vis du jeu, des deux équipes et de tou(te)s les joueur(se)s. Indispensable pour un arbitre, cette qualité d'analyse est appréciée dans la vie de tous les jours.

Le sens de la médiation

L'arbitrage développe les capacités de dialogue et de diplomatie pour expliquer ses décisions et entretenir un bon climat sur le terrain.

La concentration

C'est une obligation pour l'arbitre qui ne peut perdre le fil du jeu. L'arbitrage est un bon entraînement pour les jeunes et développe notamment la capacité de concentration, indispensable à tout âge et dans la vie quotidienne.

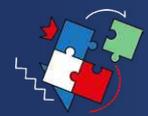
La maîtrise de soi

Se maîtriser sur un terrain de sport n'est pas toujours facile. L'arbitre doit montrer l'exemple, en instaurant un climat de respect et d'apaisement auprès des joueur(se)s et des éducateur(trice)s. La maîtrise de soi sur un terrain va de pair avec la maîtrise de soi dans la vie courante.

L'engagement physique

L'arbitre, comme les joueur(se)s, possède des qualités physiques lui permettant de suivre la rapidité du jeu. Par exemple, il/elle parcourt en moyenne 11km par match, l'équivalent de la distance moyenne parcourue par les joueur(se)s.





S'IMPLIQUER DANS LA VIE DE SON CLUB

→ CONSTAT & ENJEUX

Pour bien fonctionner, une association a besoin de bénévoles volontaires qui s'impliquent dans la vie du club. **Les jeunes doivent pouvoir devenir des membres actifs** de leur club.



MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Présenter les missions,
rôles et tâches à assumer pour
faire vivre son club.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

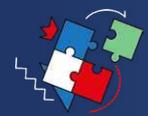
- **Lors de l'inscription, recenser les jeunes volontaires** et leur présenter les domaines au sein desquels il est possible de s'impliquer.
- **Proposer à l'ensemble des jeunes** de participer à l'organisation des événements : utiliser les compétences particulières des joueur(se)s (vie du site internet, journal interne, expo photo, etc.).
- **Valoriser les jeunes actifs du club** à diverses occasions (assemblée générale, tournoi, etc.) et les récompenser (équipements, cotisation gratuite, bons d'achat, etc.).
- **Constituer un bureau de jeunes** et nommer un(e) délégué(e) par équipe de jeunes : formuler des demandes, faire des propositions, participer à des décisions, réfléchir à la vie du club, mettre en place des projets.

→ FICHES À VOIR

- « Le lexique du club de football amateur »
- « Planning des petites tâches »

→ RECOMMANDATION

Fiche à distribuer aux joueur(se)s et aux parents.



LE LEXIQUE DU CLUB DE FOOTBALL AMATEUR

Une **association** est la réunion de plusieurs personnes ayant un but, un intérêt commun. En Janvier 2006, il existait en France plus d'un million d'associations, dont environ 30 000 ayant pour activité le football. Elles sont constituées en majorité de bénévoles.

Pour vivre, permettre les déplacements, un club doit organiser des événements. En tant que licencié(e), on se doit, dans la mesure du possible, de **participer à la vie du club**. C'est aussi l'occasion de donner un état d'esprit à son club et d'apprécier les bienfaits du travail en équipe et de l'aventure humaine.

C'est à l'occasion de **l'assemblée générale** qu'est dressé le bilan de la saison et que sont fixés les objectifs de l'association. On y élit également le comité directeur et son président. C'est un moment essentiel de la vie d'un club auquel il est important de participer, chacun pouvant y exprimer son avis.

Un club a besoin de l'implication d'un grand nombre de personnes, de manière régulière. Les **parents** se mobilisent généralement dans l'accompagnement des joueur(se)s lors des déplacements et contribuent à faire de la vie de l'équipe un moment agréable et constructif.

Les missions de **l'entraîneur / éducateur(trice)** sont multiples : il est chargé de préparer et d'animer les séances d'entraînement, de composer l'équipe qui jouera le match et d'organiser la vie de son groupe (déplacements, gestions des conflits). Il participe évidemment à l'éducation citoyenne de ses joueur(se)s par les valeurs qu'il transmet.

Pour mieux connaître mon club, je consulte régulièrement son **site internet** où je retrouve l'organigramme (schéma de l'organisation de mon club) **ou encore le calendrier des événements**.

Le bénévole exerce une activité non rétribuée au sein d'une association. Dans un club de football, les bénévoles peuvent être dirigeant(e)s, encadrants d'équipes, accompagnateur(trice)s ou encore éducateur(trice)s. Les bénévoles sont la pierre angulaire du club : sans eux le club aurait du mal à fonctionner !

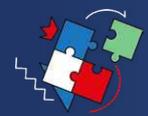
LE FOOTBALL FRANÇAIS EN QUELQUES CHIFFRES

2 millions de licenciés
(dont 1 millions de jeunes)

1 million de matchs joués par an
400 000 bénévoles

Plus de 17 500 clubs





LE PLANNING DES PETITES TÂCHES

**1****Je suis responsable
de la propreté du terrain**

Je vérifie qu'aucun déchet (bouteilles, emballages) ne traîne sur ou aux abords du terrain à la fin de l'entraînement ou du match.

2**Je suis responsable
du matériel**

Je m'occupe d'apporter le matériel du local jusqu'au terrain avant l'entraînement et de le ranger après (2 joueur(se)s peuvent s'en charger).

3**Je suis responsable
de la propreté des locaux
et des vestiaires**

Je vérifie qu'aucun déchet ne traîne dans le vestiaire. Si des affaires sont oubliées par mes coéquipier(e)s, je me charge de les confier à mon éducateur(trice).

4**Je suis responsable
« vert »**

Je vérifie que les lumières sont bien éteintes et les robinets bien fermés quand tout le monde a quitté le vestiaire : je pense donc à sortir en dernier du vestiaire.

5**Je suis responsable
de prévenir les secours
ou un(e) adulte du club**

Si un(e) de mes coéquipier(ière)s se blesse, afin que mon éducateur(trice) puisse rester à ses côtés.

6**Je suis responsable
de l'accueil des
adversaires le jour
du match**

Je leur indique notamment où se trouve leur vestiaire. Je peux compter sur le soutien de mon/ma capitaine dans cette mission.



ACTION SALLE

OBJECTIF
DE L'ATELIER

Analyser mes
performances sur
l'atelier de terrain
« Le 4 à la suite ».

- **Espace nécessaire**
Club house,
siège du club, salle
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
10 à 15 participant(s)
- **Durée de l'action**
45 minutes
- **Matériel nécessaire**
Salle, chaises, tables,
test vidéo
- **Remarque**
Possibilité de réaliser
l'atelier en présence
d'un(e) arbitre officiel
du club.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Maîtriser** la règle du hors-jeu

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**

SUPPORT VIDÉO



ANIMATEUR

→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Réaliser l'atelier de terrain « Le 4 à la suite » avant de mettre en place l'action en salle « J'analyse mon arbitrage ».
- Analyser toutes les séquences de jeu, avec les joueur(se)s, en salle.
- Echanger avec les joueur(se)s et analyser chaque vidéo afin d'étudier les prises de décision.



ACTION TERRAIN

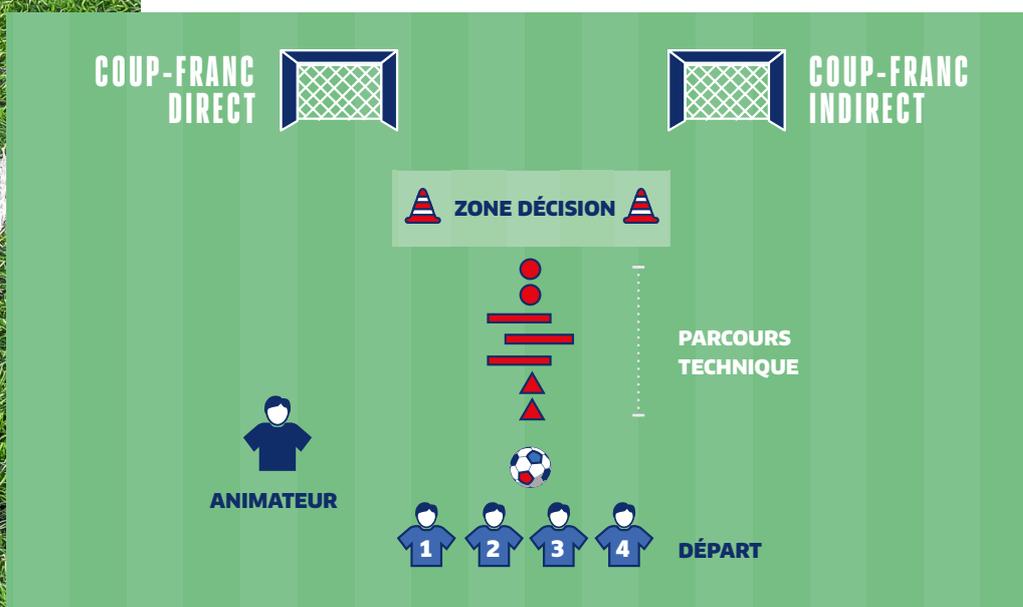
OBJECTIF
DE L'ATELIER

Sensibiliser sur la nature des coups francs par l'intermédiaire d'un atelier technique.

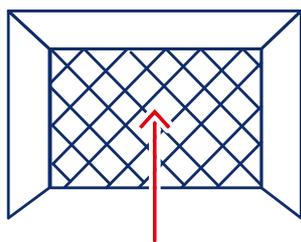
- **Espace nécessaire**
Terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
10 à 15 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
2 minis buts, coupelles, ballons, cerceaux, piquets, cônes
- **Remarques**
Possibilité de réaliser une variante avec les cartons rouges/jaunes. Possibilité d'associer des pénalités avec des frappes du « mauvais » pied, des tirs au but sans que le ballon ne touche le sol, etc.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

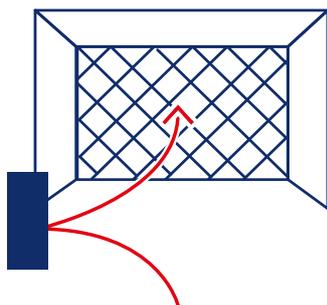
- **Respecter** et **comprendre** les décisions de l'arbitre

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - La zone « technique » : C'est un parcours technique.
 - La zone « décision » : Se situe à l'issue de la zone « technique ».
- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes.
- Réaliser un parcours technique et positionner 2 mini-buts à l'issue du parcours :
 - un but « CFI » (coup-franc indirect)
 - un but « CFD » (coup-franc direct)
- Enoncer, en début de parcours, un exemple de type de faute.
- Réaliser le parcours technique le plus rapidement possible et tirer dans le but qui correspond à la « bonne » décision technique.

**NATURE DU COUP-FRANC**→ « **COUP FRANC DIRECT** »

- Je charge un(e) adversaire ;
- Je saute sur un(e) adversaire ;
- Je donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- Je bouscule un(e) adversaire ;
- ↑ ○ Je frappe ou essaie de frapper un(e) adversaire ;
- Je tacle un adversaire ou lui dispute le ballon ;
- Je fais ou essaie de faire trébucher un(e) adversaire, etc.

→ « **COUP FRANC INDIRECT** »

- Je joue d'une manière dangereuse ;
- Je fais obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- J'empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ;
- Je suis signalé(e) en position de hors-jeu ;
- Mon/Ma gardien(ne) garde le ballon dans les mains pendant plus de 6 secondes ;
- Mon/Ma gardien(ne) prend le ballon avec les mains sur une passe volontaire d'un partenaire réalisée avec le pied ;
- Mon/Ma gardien(ne) prend directement le ballon des mains sur une rentrée de touche de mon partenaire, etc.





ACTION TERRAIN

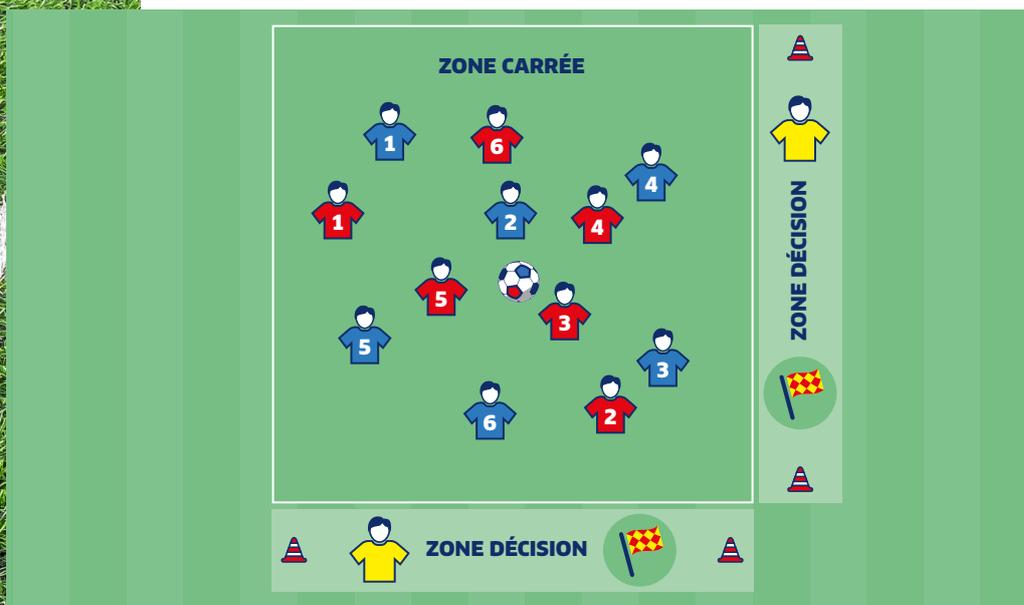
OBJECTIF
DE L'ATELIER

Mettre en place un
atelier de signalisation
du hors-jeu.

- **Espace nécessaire**
Terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
10 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
10 minutes
- **Matériel nécessaire**
Drapeau de touche, coupelles, ballons, chasubles
- **Remarque**
Le jeu ne doit pas s'arrêter à chaque signalisation de hors-jeu. L'objectif est d'apprendre la gestuelle et la mécanique du hors-jeu.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Maitriser** la règle du hors-jeu

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - Une zone « carrée » : réaliser une conservation de balle à 4 vs 4.
 - Une zone « décision » : 2 joueur(se)s/arbitres se situent sur les 2 lignes de délimitation du carré.
- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes.
- Organiser une opposition de 6 contre 6 dans la zone « carrée ».
- Nommer 2 arbitres qui doivent :
 - Se tenir sur les 2 lignes de délimitation du carré dénommées « zone de décision ».
 - Être aligné avec l'avant dernier défenseur(e).
 - Lever le drapeau à chaque fois qu'un(e) joueur(se) qui reçoit le ballon est hors-jeu (derrière le dernier joueur(se) de l'équipe adverse).



ACTION TERRAIN



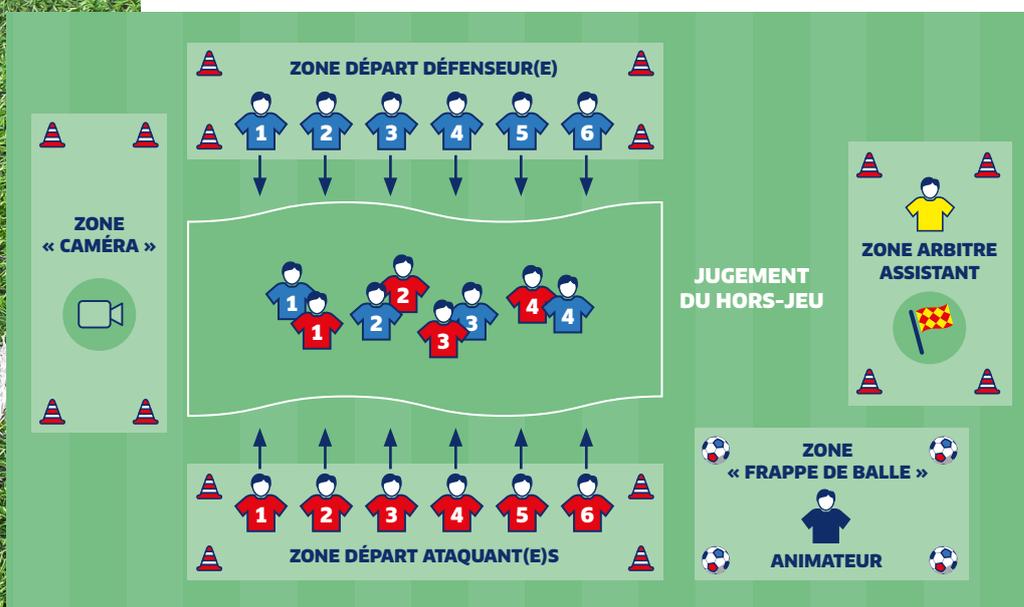
OBJECTIF DE L'ATELIER

Mettre en place un atelier de mise en situation de hors-jeu.

- **Espace nécessaire**
Terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
10 à 15 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Drapeau de touche, coupelles, ballons, chasubles, caméra

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Maitriser** la règle du hors-jeu

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes : attaquant(e)s / défenseur(e)s
- Nommer 2 arbitres pour chaque séquence de jeu.
- Fixer une caméra en face de la zone « arbitre assistant » dans la zone « caméra ».
- Matérialiser 5 zones distinctes :
 - Une zone « départ défenseur(e) » : Ligne des 16,5M de la surface de réparation.
 - Une zone « départ attaquant(e) » : Ligne médiane.
 - Une zone « frappe de balle » : Derrière la ligne médiane, plein axe.
 - Une zone « arbitre assistant » : Le long de la ligne de touche.
 - Une zone « caméra » : Le long de la ligne de touche opposée à la zone « arbitre assistant ».
- Au signal de l'animateur :
 - Faire « remonter » la ligne de 4 défenseur(e)s en direction de la ligne médiane
 - Faire « descendre » la ligne de 4 attaquant(e)s en direction du but.
- Envoyer un ballon en profondeur dès que les 2 lignes de joueur(se)s se croisent.
- Déterminer s'il y a « hors-jeu » ou non pour les 2 arbitres assistants.
- Réaliser une analyse vidéo (en salle) lors d'une prochaine séance pour débriefer les différentes situations de jeu.



→ SITUATION 1 4 attaquant(e)s - 4 défenseur(e)s

Séquence 1 : 1 attaquant(e) et 1 défenseur(e) se croisent**Séquence 2 :** 1 attaquant(e) et 1 défenseur(e) se croisent**Séquence 3 :** 1 attaquant(e) et 1 défenseur(e) se croisent**Séquence 4 :** 1 attaquant(e) et 1 défenseur(e) se croisent

- 4 ballons envoyés par l'animateur(trice)
- Placement et remplacement des arbitres à chaque séquence.
- Les 4 séquences s'enchainent à la suite.

→ SITUATION 2 4 attaquant(e)s - 4 défenseur(e)s

Séquence 1 : 2 attaquant(e)s et 1 défenseur(e) se croisent**Séquence 2 :** 1 attaquant(e) et 1 défenseur(e) se croisent**Séquence 3 :** 1 attaquant(e) et 2 défenseur(e)s se croisent

- 3 ballons envoyés par l'animateur(trice)
- Placement et remplacement des arbitres à chaque séquence.
- Les 3 séquences s'enchainent à la suite.

→ SITUATION 3 4 attaquant(e)s - 4 défenseur(e)s

Séquence 1 : 4 attaquant(e)s et 4 défenseur(e)s se croisent

- 1 ballon envoyé par l'animateur(trice)

→ SITUATION 4 5 attaquant(e)s - 4 défenseur(e)s

Séquence 1 : 1 attaquant(e) et 1 défenseur(e) se croisent**Séquence 2 :** 1 attaquant(e) et 2 défenseur(e)s se croisent**Séquence 3 :** 3 attaquant(e)s et 1 défenseur(e) se croisent

- 3 ballons envoyés par l'animateur(trice)
- Placement et remplacement des arbitres à chaque séquence.
- Les 3 séquences s'enchainent à la suite.

→ SITUATION 5 4 attaquant(e)s - 5 défenseur(e)s

Séquence 1 : 1 attaquant(e) et 1 défenseur(e) se croisent**Séquence 2 :** 2 attaquant(e)s et 1 défenseur(e) se croisent**Séquence 3 :** 1 attaquant(e) et 3 défenseur(e)s se croisent

- 3 ballons envoyés par l'animateur(trice)
- Placement et remplacement des arbitres à chaque séquence.
- Les 3 séquences s'enchainent à la suite.



GÉRER ET ARBITRER UNE RENCONTRE FUTSAL

→ CONSTAT & ENJEUX

Le futsal est une pratique complémentaire dans la formation de nos jeunes joueur(se)s. Son arbitrage présente deux spécificités par rapport à l'arbitrage traditionnel : gestion de la table de marque et arbitrage au centre à 2.



MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

Exposer les règles du futsal,
l'arbitrage de l'activité et la
gestion de la table de marque.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Proposer des séances et des rencontres de futsal** lors des périodes hivernales.
- **Présenter les règles** de cette discipline en salle.
- **Instaurer une rotation dans les missions d'arbitrage** pour les rencontres de futsal (table de marque, arbitre, etc.).

→ FICHE À VOIR

- « Futsal : règles spécifiques et arbitrage »

→ RECOMMANDATION

Fiche à distribuer aux joueur(se)s



FUTSAL : RÈGLES SPÉCIFIQUES ET ARBITRAGE

CONNAÎTRE LES RÈGLES ESSENTIELLES DU FUTSAL



- 4 joueur(se)s de champ, 1 gardien(ne) et 7 remplaçant(e)s maximum par équipe
- Un ballon plus petit et plus lourd (T4)
- Terrain et buts de hand-ball
- Pas de hors-jeu
- 2 périodes de 20' (à adapter chez les jeunes)
- Temps mort possible de 1' par équipe et par période
- 5 fautes cumulées autorisées (CFD) par période et par équipe à partir de la 6ème et les suivantes, CFD sans mur à 10 m (à 7 ou 8m chez les jeunes)
- Coup de pied de réparation à 6m
- Adversaire à 5m sur les remises en jeu, 4 secondes pour jouer
- Rentrée de touche au pied, sortie de but réalisée à la main par le/la gardien(ne)
- Système du remplaçant-remplacé, changement possible pendant le jeu par la zone de remplacement (5 m de large à 5 m de la ligne médiane)
- Charge à l'épaule et tacle interdits (chez les jeunes)
- Remplacement possible au bout de 2' d'un exclu (carton blanc chez les jeunes : exclusion remplacée)

ARBITRER UNE RENCONTRE DE FUTSAL

- L'arbitrage se réalise à 2 centraux
- Les arbitres se positionnent le long d'une ligne de touche, un arbitre de chaque côté du terrain
- Chaque arbitre gère prioritairement les actions qui se déroulent de son côté
- La gestuelle est identique à celle du foot à 11
- Quelques règles particulières doivent être connues

GÉRER LA TABLE DE MARQUE



- Gérer du temps de jeu de la rencontre (au panneau si possible) et les temps morts
- Comptabiliser les fautes cumulées des équipes et indiquer aux arbitres quand une équipe est sanctionnable d'un coup franc direct sans mur à 10 m
- Comptabiliser les buts de la rencontre
- Gérer les exclusions
- Elaborer le classement des équipes et annoncer les matchs suivants (dans le cadre d'un tournoi)





CONNAÎTRE LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES

→ CONSTAT & ENJEUX

Au football, les sanctions disciplinaires se caractérisent par l'attribution de la part de l'arbitre d'un carton jaune (avertissement) ou d'un carton rouge (exclusion) à un/une joueur(se) fautif. **Ces sanctions prévues dans les lois du jeu sont souvent mal connues par les joueur(se)s.** Les causes de la sanction reçue sont rarement analysées.



MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Porter à la connaissance des joueur(se)s les sanctions disciplinaires prévues par les règlements et faire identifier les causes de la sanction reçue.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Prévoir des séquences d'information** auprès des joueur(se)s. Possibilité de s'appuyer sur des situations vécues dans la saison.
- **Analyser les origines de la sanction disciplinaire reçue** (ex : mauvais placement ou condition physique, émotions non maîtrisées, etc.) : l'analyse se fait plusieurs jours après le match. Elle est collective ou individuelle selon les contextes.

Attention de ne pas analyser seulement les sanctions qui ont une incidence sur le résultat du match.

→ FICHE À VOIR

- « Les sanctions disciplinaires »

→ RECOMMANDATION

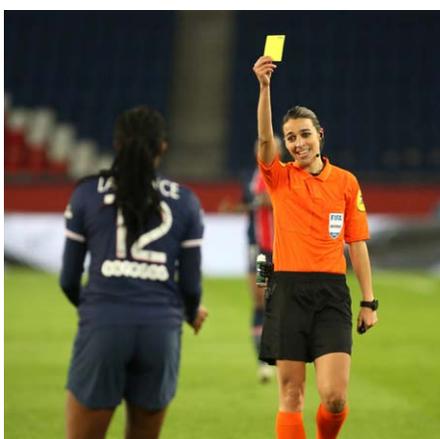
Fiche à distribuer aux joueur(se)s



LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Les sanctions disciplinaires données par un(e) arbitre à l'encontre d'un/une joueur(se) au cours d'une rencontre sont attribuées quand le/la joueur(se) commet une faute ou un acte irrégulier inscrit dans les lois du jeu. La sanction prend alors la forme d'un avertissement (carton jaune) ou d'une exclusion (carton rouge).

LES 7 FAUTES OU ACTES PASSIBLES D'UN « CARTON JAUNE »



- **Se rendre coupable d'un comportement antisportif (CAS)** : tacle irrégulier, tirage de maillot, enlever son maillot, etc.
- **Manifester sa désapprobation** en paroles ou en actes.
- **Enfreindre** avec persistance les lois du jeu.
- **Retarder** la reprise du jeu.
- **Ne pas respecter** la distance requise quand le jeu reprend par un corner ou un coup franc.
- **Pénétrer ou revenir** sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.
- **Quitter délibérément** le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

LES 7 FAUTES OU ACTES PASSIBLES D'UN « CARTON ROUGE »

- **Recevoir un deuxième avertissement** au cours du même match.
- **Anéantir une occasion de but** manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un pénalty.
- **Empêcher un adversaire de marquer** un but ou anéantir une occasion de but manifeste en touchant volontairement le ballon des mains, excepté le/la gardien(ne) dans sa surface.
- **Se rendre coupable d'une faute** grossière à l'encontre d'un/une joueur(se).
- **Se rendre coupable d'un comportement** violent.
- **Cracher sur un adversaire** ou toute autre personne.
- **Tenir des propos** ou **faire des gestes** blessants, grossiers ou injurieux.

La sanction est possible pour tous les actes commis à l'égard d'un/une joueur(se), d'un officiel, d'un/une dirigeant(e) ou du public pendant ou en dehors de la rencontre.



LES DISCRIMINATIONS N'ONT PAS LEUR PLACE DANS LA SOCIÉTÉ, NI DANS NOTRE CLUB

→ CONSTAT & ENJEUX

Dans la vie associative, comme dans la vie de tous les jours, les discriminations, le racisme et l'antisémitisme sont des fléaux que nous devons collectivement combattre.

Le club de Football doit être un lieu d'échange sur ces thématiques. La présence au sein du club est un moment privilégié pour les jeunes joueuses et joueurs afin d'être sensibilisés à ces enjeux sociétaux très forts.



MISSION DE L'ENCADRANT(E)
ÉDUCATEUR(TRICE) / DIRIGEANT(E)
ARBITRE / PARENT

Organiser au sein d'un groupe d'entraînement un temps d'échange interactif autour de la notion de discrimination et rappeler les valeurs du club.

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Utiliser** les supports interactifs mis à la disposition par la FFF pour organiser un moment d'échange au sein de son club.

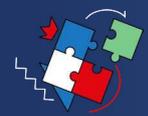
L'organisation de ce moment d'échanges doit être porté par une élue du club, garant de l'institution, aux côtés d'un(e) éducateur/trice, afin de marquer l'engagement fort du club.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Nous faisons partie d'une société où se côtoient des personnes différentes. Ces différences ne doivent jamais être utilisées pour isoler une ou plusieurs personnes. Les lois de la République Françaises punissent les discriminations. Dans notre club comme dans la vie, nos différences sont notre force. »

→ FICHES À VOIR

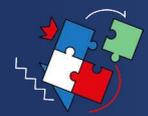
- « J'utilise l'outil fédéral MENTIMETER pour organiser un échange interactif »
- « Je prends connaissance du Quiz et des éléments de réponses »



→ RECOMMANDATIONS

- Consulter la vidéo de présentation de l'action de la FFF :
[Une seule couleur celle du maillot I FFF 2021-2022 - YouTube](#)
- Avant d'organiser cette sensibilisation auprès d'un groupe de jeunes, je prends connaissance des supports et des éléments de réponse.
- Avant d'organiser cette sensibilisation auprès d'un groupe de jeunes, je teste l'outil fédéral MENTIMETER.
- Si je souhaite être accompagné dans la mise en place de cette action éducative, je peux prendre contact avec la LICRA Ligue Internationale Contre le Racisme et l'Antisémitisme et ses sections locales : <https://www.licra.org/nos-sections-locales>.
- Je prends connaissance de la fiche Action dédié dans le catalogue RSO :
- Une fois mon action mise en place, je fais remonter l'action sur le site du PEF en cliquant ici : <https://pef.fff.fr/partagez-vos-actions>
- Organiser vos actions tout au long de la saison mais particulièrement dans le cadre de la semaine d'éducation contre le racisme et l'antisémitisme du 20 au 23 mars 2023.





J'UTILISE L'OUTIL FÉDÉRAL MENTIMETER POUR ORGANISER UN ÉCHANGE INTERACTIF

La FFF met à la disposition de tous les clubs volontaires un outil interactif nommé MENTIMETER. Cet outil permet de projeter un quiz interactif qui permet à vos jeunes de s'exprimer.

1

COMMENT SE CONNECTER ?

Vous rendre sur
<https://www.mentimeter.com/>

2

Cliquez sur **Log in**

3

Rentrez l'adresse mail :
pef@fff.fr

et le mot de passe :
PEFFFFclubs

4

Cliquez sur
« **Racisme_Discrimination** »

5

Cliquez sur
« **PEF_racisme_discrimination** »

6

Positionnez-vous
sur **la diapositive n°1** sur
la colonne de gauche

7

Cliquer sur
« **Present** » en haut à droite
de la fenêtre internet

Le quiz est alors lancé et vous pouvez en utilisant les différentes touches.

- Naviguer entre les questions
- Afficher les bonnes réponses après que les participants aient répondu en appuyant sur « **ENTRER** »



Lorsque vous vous connectez, si le site fait apparaître « **This presentation has results** », cela signifie qu'un club a déjà utilisé l'outil. Il vous suffit de cliquer sur « **Manage results** » puis « **Reset results for the entire presentation** » et cliquez sur « **reset results** ».

Cette action vous permettra de réinitialiser les résultats du quiz.



→ **SI VOUS RENCONTREZ UN PROBLÈME :
MERCİ DE CONSULTER LE TUTO DISPONIBLE ICI :**



→ **COMMENT LES PARTICIPANTS SE CONNECTENT ?**

1

Après avoir rassembler les jeunes par groupe de 3 ou 4 leur demander de prendre **un téléphone par groupe**

2

Leur demander de se connecter sur **www.menti.com**

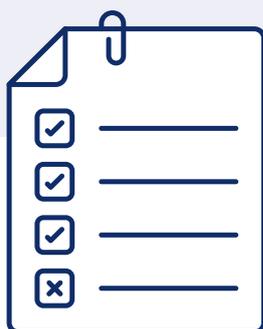
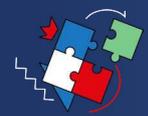
3

Leur demander de rentrer le **code de 8 chiffres** présent en haut de la présentation

→ **MATÉRIELS NÉCESSAIRES :**

- **Un ordinateur** pour faire passer les diapositives depuis l'outil numérique
- **Une enceinte** (interner à l'ordinateur) ou externe pour projeter des vidéos avec du son
- **Un écran** et **un câble HDMI** pour projeter l'image et le son de l'écran
- **Un mur blanc** et **un rétroprojecteur** pour projeter l'image et le son de l'écran
- **Un téléphone portable** par groupe de 3 ou 4 joueuses et joueurs pour participer





JE PRENDS CONNAISSANCE DU QUIZ ET DES ÉLÉMENTS DE RÉPONSES

Voici les questions du quiz et les éléments que vous permettront de conduire la discussion auprès de vos jeunes. N'hésitez pas à lire et relire les questions et ces éléments de réponse avant d'organiser la sensibilisation.

Légende : *En vert* les bonnes réponses.



1 Qu'est-ce qu'une discrimination ?

Réponses possibles ..

- A. C'est lorsqu'une personne est maltraitée de manière intentionnelle
- B. C'est un délit qui ne concerne pas les personnes de couleur de peau blanche
- C. C'est tout type de propos qui porte atteinte à l'honneur et à la considération
- D. Traiter différemment des personnes, qui sont dans des situations comparables, sans justification objective

2 Parmi ces phrases, sur quel critère pouvons-nous être victime de discrimination ?

Réponses possibles ..

- A. L'apparence physique
- B. Le handicap
- C. La richesse ou la pauvreté de ma famille
- D. Traiter différemment des personnes, qui sont dans des situations comparables, sans justification objective
- E. Le fait d'écrire avec la main gauche

→ NOTE :

La loi énumère 25 critères de discrimination qui sont projetés sur l'écran juste après la diapo de la question 2.

Une discrimination est une inégalité de traitement selon un critère prohibé par la loi, dans un domaine déterminé par la loi (accès aux biens, services, emploi). La loi énumère 25 critères de discrimination, dont l'appartenance ou la non-appartenance, vraie ou supposée à une prétendue race, religion, origine, ethnie, nationalité. Ce serait par exemple baser les critères de recrutement d'un joueur sur la couleur de la peau, ou encore instaurer des quotas ethniques. Ce serait également interdire la fonction d'entraîneur à certaines religions ou encore interdire l'accès du stade à des personnes parce qu'elles sont étrangères.

→ BON À SAVOIR :

La discrimination constitue également un délit puni par la loi de 3 ans d'emprisonnement et 45000€ d'amende.





3 Qu'est-ce que le racisme ?

Réponses possibles ..

- A. Une opinion comme une autre
- B. **Considérer qu'il existe plusieurs races et opérer une hiérarchie entre elles**
- C. **Un délit**
- D. Traiter différemment des personnes parce qu'elles sont différentes

→ NOTE :

Le racisme consiste à considérer qu'il existe plusieurs races, et à opérer une hiérarchie entre elles. Il y a là une infériorisation de la personne qui est différente en raison de la couleur de la peau, de sa nationalité, son origine, sa culture, sa religion ou son ethnité. Ce n'est pas une opinion, mais un délit ! Plusieurs exemples de cette infériorisation : l'esclavage, la colonisation, les zoos humains, les violences De nos jours nous retrouvons cette infériorisation à travers les injures notamment « pour déstabiliser » l'adversaire. Par ailleurs, considérer le racisme comme un moyen de déstabiliser revient à le banaliser.

Parmi les êtres humains, il n'y a pas de races. Il n'existe qu'une seule espèce, et c'est l'espèce humaine. Une preuve scientifique de la non-existence de la race, c'est le fait que les humains peuvent se reproduire entre eux et avoir une descendance peu importe la couleur ou l'origine ... Si on prend l'exemple des animaux, un tigre et une lionne peuvent avoir un petit, le tigron. Cependant, ce dernier est stérile et ne pourra pas assurer de descendance. Pareil pour la jument et l'âne ; ils auront un mulet qui sera stérile.

→ BON À SAVOIR :

Les propos à caractère raciste sont punis jusqu'à 5 ans d'emprisonnement et 45 000 € d'amende. Dans le monde footballistique, les règlements de la FFF prévoient une sanction de minimum 10 matchs de suspension pour les joueurs et minimum 5 mois de suspension pour les éducateurs ou dirigeants qui se rendent coupables de discrimination.

4 Qu'est-ce que l'antisémitisme ?

Réponses possibles ..

- A. **L'hostilité, la haine envers les juifs**
- B. C'est pareil que le racisme
- C. C'est également une opinion, liberté d'expression exige
- D. L'antisémitisme n'existe pas, c'est une invention des juifs

→ NOTE :

L'antisémitisme est une hostilité envers les personnes juives. Il est différent du racisme au niveau du mécanisme de réflexion. Pendant que le raciste va opérer une infériorisation de la personne, l'antisémite aura tendance à supérioriser le juif, à penser qu'il souhaite dominer le monde et en cela, il faut le supprimer. L'exemple le plus parlant est la Shoah lors de la 2^{de} guerre mondiale. Aujourd'hui encore on rencontre l'antisémitisme dans le football, lorsqu'une personne effectue un salut nazi par exemple.

→ BON À SAVOIR :

L'antisémitisme est également un délit. Les propos à caractère antisémite sont punis jusqu'à 5 ans d'emprisonnement et 45 000 € d'amende.

Dans le monde footballistique, les règlements de la FFF prévoient une sanction de **minimum 10 matchs de suspension** pour les joueurs et **minimum 5 mois de suspension** pour les éducateur ou dirigeant qui se rendent coupables de discrimination.





5 Parmi les injures, quelles sont celles qui ont un caractère racial ou antisémite ?

Réponses possibles ..

- A. Sale blanc
- B. Bougnoule
- C. Sale con
- D. Nègre
- E. Blédard
- F. Mocheté

→ NOTE :

Une injure est un propos haineux, un propos qui n'inspire que du mépris. Il constitue un délit puni par la loi. Le caractère racial ou antisémite constitue un caractère aggravant, qui aura pour conséquence une augmentation de la peine.

→ BON À SAVOIR :

Une injure raciste ou antisémite est punie jusqu'à un an d'emprisonnement et 45 000 € d'amende.

Dans le monde footballistique, les règlements de la FFF prévoient une sanction de **minimum 10 matchs de suspension** pour les joueurs et **minimum 5 mois de suspension** pour les éducateur ou dirigeant qui se rendent coupables de discrimination.

6 Qu'est-ce qu'un préjugé ?

Réponses possibles ..

- A. Un sentiment de supériorité conduisant à donner son avis sur toute chose et personne.
- B. Un synonyme de racisme et orienter vers une catégorie de personne bien définie.
- C. Un fléau social tire ses origines de -622 avant JC, qui avait disparu puis est réapparu en 1922 en Occident.
- D. Un jugement qui est formé à l'avance et qui oriente en bien ou en mal notre opinion à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes.

→ NOTE :

L'antisémitisme est une hostilité envers les personnes juives. Il est différent du racisme au niveau du mécanisme de réflexion. Pendant que le raciste va opérer une infériorisation de la personne, l'antisémite aura tendance à supérioriser le juif, à penser qu'il souhaite dominer le monde et en cela, il faut le supprimer. L'exemple le plus parlant est la Shoah lors de la 2nde guerre mondiale. Aujourd'hui encore on rencontre l'antisémitisme dans le football, lorsqu'une personne effectue un salut nazi par exemple.

→ BON À SAVOIR :

l'antisémitisme est également un délit. Les propos à caractère antisémite sont punis jusqu'à 5 ans d'emprisonnement et 45 000 € d'amende.

Dans le monde footballistique, les règlements de la FFF prévoient une sanction de **minimum 10 matchs de suspension** pour les joueurs et **minimum 5 mois de suspension** pour les éducateur ou dirigeant qui se rendent coupables de discrimination.





7 Parmi ces phrases, qu'est-ce qui caractérise un délit ?

Réponses possibles ..

- A. Nier l'existence du génocide juif lors de la 2nde guerre mondiale
- B. Ecrire sur une banderole de supporter « l'esclavage n'a jamais existé »
- C. Dire qu'il y a trop d'étranger dans l'équipe de France de football
- D. Ecrire sur les réseaux sociaux « vive Hitler »

→ NOTE :

Un délit est une infraction punie par la loi. L'affirmation C. ne constitue pas un délit, mais juste un exemple d'ignorance. En effet, dans l'équipe de France de football, il n'y a que des Français. Une confusion hâtive est donc faite entre la couleur de la peau et la nationalité. Ces personnes ignorantes considèrent qu'un français a forcément une peau de couleur blanche. Pourtant, la France est un parfait exemple de société multicolore, pluriculturelle et multiethnique. Le football est l'exemple parfait de cette diversité française.

8 Parmi ces expressions, une seule correspond à un préjugé, les autres sont des délits punis par la loi. Laquelle de ses phrases est un préjugé ?

Réponses possibles ..

- A. Les arabes sont des voleurs
- B. Les musulmans sont des terroristes
- C. Les noirs ne savent pas nager
- D. Les juifs veulent dominer le monde, il faudrait faire attention à eux

→ NOTE :

Il y peut y avoir un flou entre les préjugés et le discours de haine, c'est la raison pour laquelle nous devons faire très attention et lutter contre les préjugés.

Le discours de haine est un groupe de propos punis par la loi. On peut y compter l'injure, la diffamation, la provocation à la haine, le négationnisme et l'apologie (loi du 29 juillet 1881 relative aux délits de presse). Les réponses A. et B. sont constitutifs du délit de diffamation à caractère racial. La réponse D., en plus de constituer la diffamation, elle constitue également une provocation à la haine antisémite.

Le visuel derrière cette question vous permettra d'afficher le message à faire passer.

9 La liberté d'expression nous permet de dire tout ce que nous voulons, notamment sur l'internet.

Vrai / Faux ? Pourquoi ? (Parole libre)

→ NOTE :

L'idée est de faire prendre conscience que la liberté d'expression a deux limites : **la loi et autrui**. Cette loi nous protège contre les propos qui portent atteinte à notre honneur, contre les comportements qui portent atteinte à notre dignité et contre tous les abus. En conséquence, elle punit les auteurs de ces propos, qu'ils soient prononcés ou écrits, peu importe le support.

Le visuel derrière cette question vous permettra d'afficher le message à faire passer.





10 Comment appelle-t-on le processus qui conduit un État à légiférer pour distinguer les individus et favoriser un groupe plus qu'un autre ?

Réponses possibles ..

- A. Le communautarisme
- B. La laïcité
- C. L'intersectionnalité
- D. La ségrégation

→ NOTE :

La France n'est pas un pays raciste. Il y a des racistes en France, et la loi française lutte contre ces personnes.

Il y a eu des lois racistes dans le temps, comme ce fut le cas ou Etats unis lors de la ségrégation ou en Afrique du Sud lors de l'Apartheid. Ces lois créent une discrimination systématique pour une partie de la population. En ce qui concerne la ségrégation, les personnes de couleur de peau noire étaient très défavorisées par rapport aux personnes de couleur de peau blanche. Martin Luther King fut une figure emblématique de la lutte contre la ségrégation aux Etats Unis. Elle fut abolie progressivement entre 1965 et 1968.

→ BON À SAVOIR :

La seule façon de lutter contre les lois discriminatoires est de s'y opposer, de résister, comme la fait de grandes figures françaises et internationales lors de la seconde guerre Mondiale (Charles de Gaulle, Joséphine Baker, Nelson Mandela, Rosa Parks ...).

11 Lequel de ces comportements témoignent d'un racisme ?

Réponses possibles ..

- A. Réaliser un fichage de joueur mentionnant leur couleur de la peau, leur origine, leur religion ou leur nationalité
- B. Créer un quota de sélection selon lequel il doit y avoir au moins 5 Arabes dans l'équipe
- C. Définir comme critère que seules les personnes ayant déjà joué dans un club de football sont acceptées dans l'équipe
- D. Maintenir dans l'équipe que des personnes ayant réussi leurs examens de fin d'année

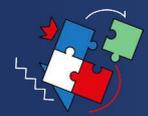
→ NOTE :

En France, le recensement ethnique est strictement interdit. Personne n'est autorisée à effectuer un tel recensement, notamment lorsque les personnes inscrites dans le recensement n'ont pas donné leur consentement éclairé.

→ BON À SAVOIR :

L'article 226-19 du code pénal : punit le fichage ethnique de 5 ans d'emprisonnement et de 300.000 € d'amende.





12 Je vois cette publication sur un réseau social, Qu'est-ce que je fais ? (l'image est projetée sur l'écran)

Parole libre

→ NOTE :

Quand on voit une image, un mème ou un texte haineux, il est recommandé de signaler le post à la plateforme. Chaque signalement compte ici, car si un contenu est signalé plus souvent, la plateforme peut agir plus rapidement contre les propos haineux et les supprimer. La suppression d'un tel contenu va permettre de limiter sa propagation. Et, la haine appelant la haine, ça limitera les réponses haineuses.

Le tweet ci-dessus est réel, il a été publié au lendemain des événements au stade de France lors de la finale de la Ligue des Champions du 28 mai 2022.

13 Je suis responsable des commentaires en dessous de ma publication.

Vrai / Faux ?

→ NOTE :

En France, vous êtes responsable de tout ce qui est publié sur votre compte ou votre page sur les réseaux sociaux. Cela a été confirmé en novembre 2018 par les juges.

Par exemple si vous laissez un commentaire :

○ « L'équipe de France de football devient de plus en plus nulle ces dernières années #c'était_mieux_avant »,

Une personne pourrait commenter :

○ « On devrait recréer des prisons pour y enfermer et exterminer tous ses étrangers qui envahissent notre pays et par conséquent notre belle équipe de France ».

Si vous ne supprimez pas ce commentaire, **vous pouvez en être tenu responsable.**

→ BON À SAVOIR :

La responsabilité n'est engagée que si, dès lors que nous avons eu connaissance du commentaire, nous n'avons pas fait tout ce qui est en notre pouvoir pour le supprimer. Il faut donc réagir rapidement.

14 Regardons la vidéo d'HULK

Qu'est-ce que cela vous inspire ? (Expression libre)

→ MESSAGE À FAIRE PASSER :

Dans notre club, dans un stade, dans le Football et dans la vie en général, les discriminations n'ont absolument pas leur place ! Une seule couleur, celle du maillot.

