



ACTION SALLE



OBJECTIF DE L'ATELIER

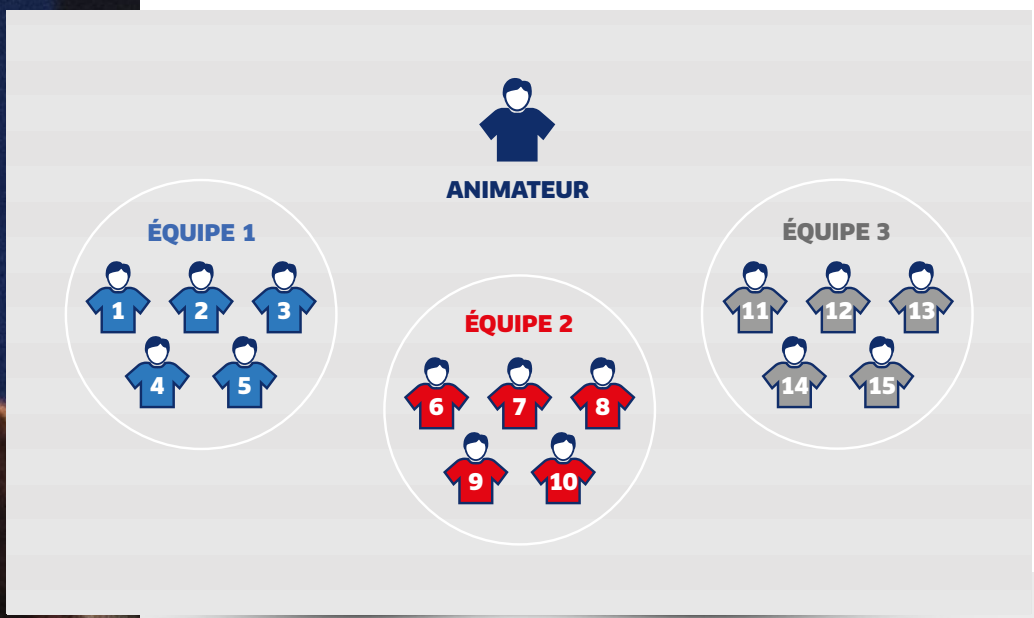
Organiser un jeu de devinettes sur les personnalités du club.

- **Espace nécessaire**
Siège du club, salle, club house
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
10 à 15 participant(e)s
- **Durée de l'action**
45 minutes
- **Matériel nécessaire**
Salle, chaises, tables, papiers/images, scotch, crayons

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Connaître** son club

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**



→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Répartir les joueur(se)s en équipe de 5 joueur(se)s.
- Identifier sur des papiers (noms/images) des membres du club (président(e), membres du bureau, éducateur(trice)s, dirigeant(e)s, arbitres, licencié(e)s joueur(se)s, partenaires, etc.).
- Demander à un joueur(se) par équipe de tirer un papier et de se le coller sur le front sans le regarder.
- Demander à ce(tte) joueur(se) de se positionner face aux 4 autres joueur(se)s de son équipe.
- Demander à ce(tte) joueur(se) de lui poser des questions afin de déterminer quelle personne du club est identifiée sur le papier.
Exemples de questions : « A-t-elle les cheveux longs ? » - « A-t-elle les yeux bleus ? » - « A-t-elle des lunettes ? » etc.
- La réponse des autres joueur(se)s doit exclusivement être : « Oui » ou « Non ».
- Expliquer à l'ensemble du groupe le rôle de cette personne au sein du club.





ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

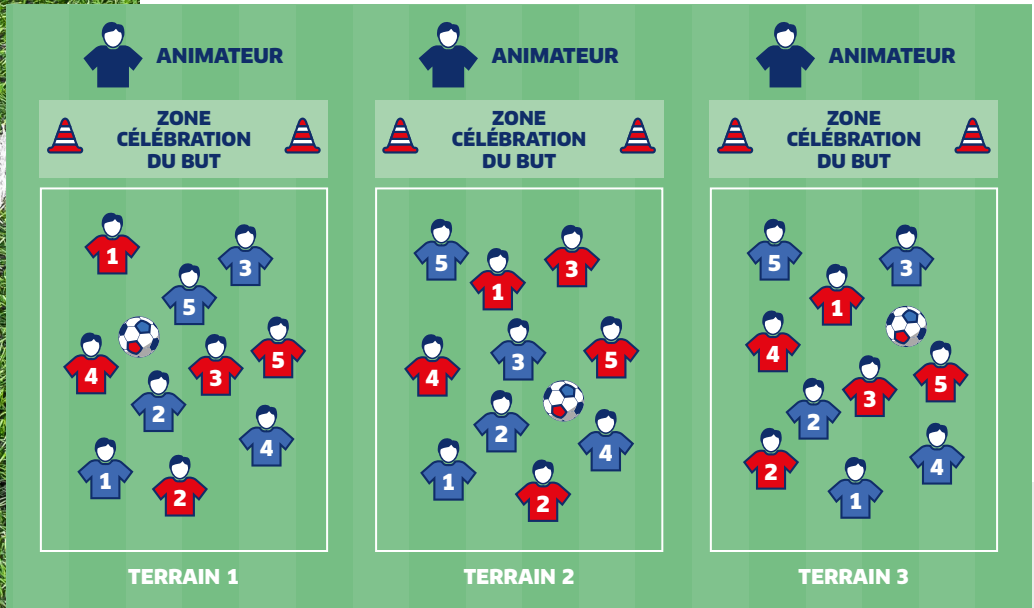
Sensibiliser sur la manière de célébrer un but pour son équipe.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
12 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
45 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, coupelles, buts, chasubles
- **Remarques**
L'éducateur(trice) doit axer les modalités de célébration de but dans le respect des adversaires et du fair-play. Ce qui n'est pas acceptable : célébration individuelle, provocations diverses, sorties du terrain, retrait de ses équipements, etc.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Prioriser** le projet collectif

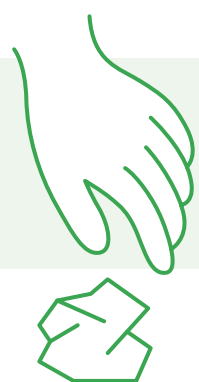
→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**



→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Répartir les joueur(se)s en plusieurs équipes.
- Demander à chaque équipe de réfléchir à un modèle de célébration collective d'un but.
- Organiser des matchs et demander aux équipes de réaliser cette célébration (collective) après chaque but.
- Organiser, à l'issue des rencontres, un rassemblement des joueur(se)s afin d'échanger sur les célébrations réalisées et déterminer ce qui est acceptable ou non.
- Mettre en place un vote (à main levée) sur la « meilleure » célébration de but.
- Retenir cette célébration pour les matchs du weekend.





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

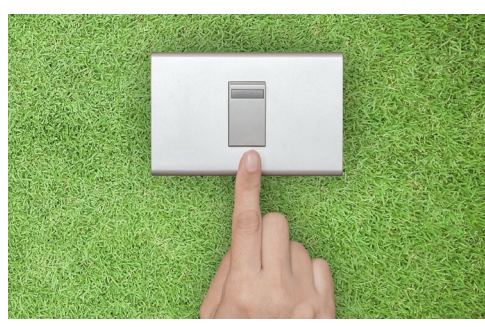
- « Les éco-gestes du/de la jeune footballeur(se) »





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.





ACTION TERRAIN

OBJECTIF
DE L'ATELIER

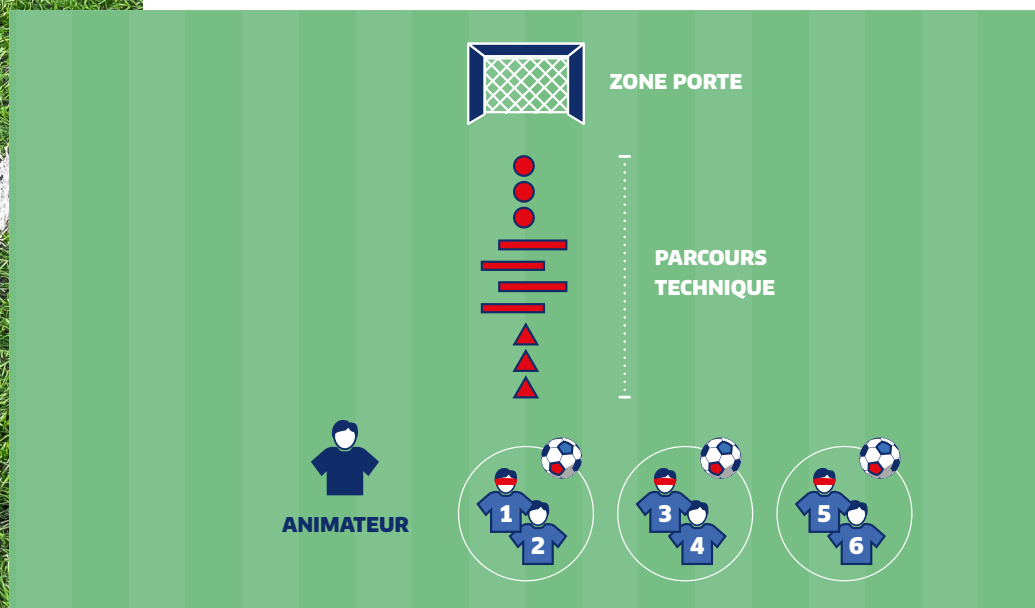
Sensibiliser sur les
formes de discriminations
par l'intermédiaire
d'un atelier basé sur
l'orientation spatiale.

- **Espace nécessaire**
1/4 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
12 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons (sonores si possible), coupelles, bandeaux, mini-but, cerceaux, piquets
- **Remarque**
Possibilité d'organiser un atelier chronométré, par équipe ou en relais.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **S'interdire** toute forme de discrimination.

MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - La zone « technique » : c'est un parcours technique.
 - La zone « porte » : c'est la zone de frappe au but.
- Répartir les joueur(se)s en équipe de 2.
- Désigner dans chaque duo, un(e) joueur(se) « voyant(e) » et un(e) joueur(se) « non voyant(e) » (bandeau sur les yeux).
- Demander au/à la joueur(se) « non-voyant » de réaliser le parcours technique, guidé(e) et accompagné(e) par son/sa coéquipier(ère) voyant(e).
- Valider le parcours en marquant dans le but vide.



ACTION TERRAIN

OBJECTIF
DE L'ATELIER

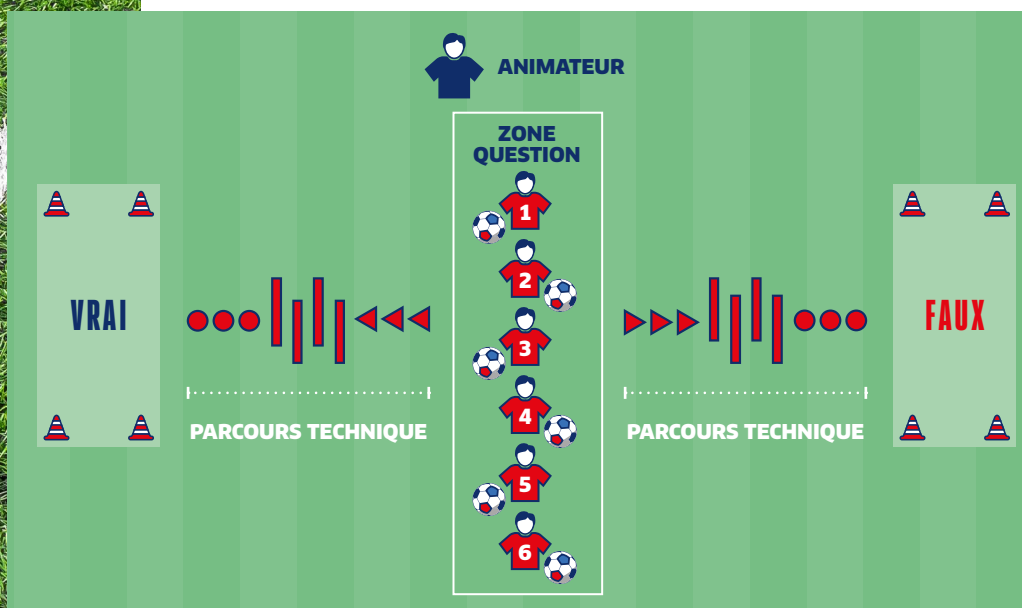
Sensibiliser sur les règles
du jeu par l'intermédiaire
d'un atelier de
questions/réponses.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
12 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
1 quiz (V/F), cônes, coupelles, ballons, chasubles
- **Remarque**
Possibilité d'organiser le déplacement vers les zones de réponses avec un parcours technique, de mettre en place des exercices (talons au fesses, montées de genou, etc.) pendant que les jeunes attendent la question.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Connaître** les règles essentielles du jeu

MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Répartir les participant(e)s en équipe.
- Matérialiser les 3 zones suivantes :
 - La zone « Vrai »
 - La zone « Question »
 - La zone « Faux »
- Positionner les joueur(se)s (ballon aux pieds) face à l'éducateur(trice), aligné(e)s les uns derrière les autres, dans la zone « Question ».
- Poser une question (Vrai/Faux) à tous les joueur(se)s.
- Demander aux joueur(se)s de répondre à la question posée par un déplacement dans la zone (Vrai/Faux) correspondante à la « bonne » réponse.



QUESTIONNAIRE « ARBITRAGE »



| | QUESTIONS | RÉPONSES | |
|----|---|----------|---|
| 1 | J'ai le droit de jouer au football avec des filles. | Vrai | Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15. |
| 2 | Tu peux poursuivre ton action et marquer un but même si l'arbitre a sifflé un hors-jeu. | Faux | Tu dois t'arrêter et te replier sans contester sa décision. |
| 3 | Pour qu'un but soit accordé par l'arbitre, il faut que le ballon touche la ligne de but. | Faux | Il faut que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but entre les montants. |
| 4 | Les protège-tibias sont obligatoires lors d'un match de football. | Vrai | Cela me permet de limiter les risques de blessure. |
| 5 | Sur un corner, je peux marquer un but directement contre l'équipe adverse. | Vrai | |
| 6 | Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction au coup d'envoi. | Vrai | |
| 7 | Ton/Ta gardien(ne) peut prendre le ballon à la main dans sa surface de réparation sur une passe que tu lui as faite avec la cuisse. | Vrai | Il peut aussi se saisir du ballon sur une passe de la tête ou de la poitrine. |
| 8 | Un(e) joueur(se) peut être signalé(e) en position de hors-jeu sur un coup de pied de but (6m). | Faux | Un joueur(se) ne peut pas être hors-jeu sur un coup de pied de but. |
| 9 | Un(e) joueur(se) peut être sanctionné(e) hors-jeu sur une passe réalisée avec la main de la part de son propre gardien. | Vrai | |
| 10 | Le vainqueur du TOSS d'avant match choisit d'obtenir le coup d'envoi du match. | Faux | Le vainqueur obtient le choix du camp. |





ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

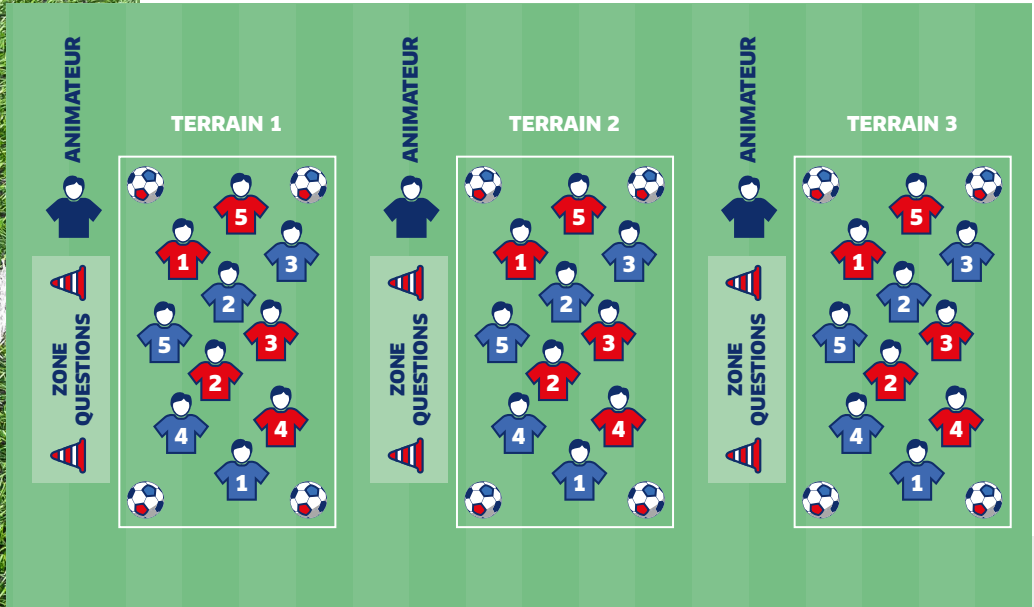
Sensibiliser sur la culture footballistique par l'intermédiaire de matchs.

- **Espace nécessaire**
Terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
12 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
45 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, coupelles, chasubles, carte « avantage/ inconvénient », quiz Culture Foot

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Connaître** l'histoire du foot
- **Connaître** son club

MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Répartir les joueur(se)s en plusieurs équipes.
- Organiser des rencontres de 5 vs 5 entre toutes les équipes.
- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - La zone « terrain » : les matchs s'y déroulent
 - La zone « question » : les 2 capitaines y viennent répondre à la question
- Annoncer, toutes les 3 minutes, une « pause question » aux 2 capitaines d'équipe.
- Demander à chaque équipe de se concerter et à chaque capitaine de transmettre sa réponse.
- En cas de bonne réponse : Carte « avantage » de 3 minutes pour l'équipe :
 - Toutes les sorties de balle reviennent à son équipe
 - Ton but est rétréci
 - Tu peux recruter un joueur(se) de l'équipe adverse, etc.
- En cas de mauvaise réponse : Carte « inconvénient » de 3 minutes pour l'équipe :
 - Ton équipe joue avec les mains sur la tête
 - Ton but est agrandi
 - Le gardien n'a pas le droit d'utiliser ses mains, etc.





QUESTIONNAIRE « CULTURE FOOT »



| | QUESTIONS | RÉPONSES |
|----|---|---|
| 1 | En 5 lettres : mot anglais utilisé pour désigner le coup de pied de coin. | Corner (le ballon doit être placé dans l'angle du terrain tracé à cet effet). |
| 2 | Comment appelle-t-on la ligne au centre du terrain ? | La ligne médiane (le point central est marqué au milieu de cette ligne). |
| 3 | Quel poste n'existe pas au football : milieu de terrain, défenseur, demi de mêlée. | Le demi de mêlée, c'est un poste qui existe uniquement au rugby. |
| 4 | Quelle protection est obligatoire pour un footballeur ? | Les protège tibias (les gants du gardien ne sont pas obligatoires mais...fortement conseillés). |
| 5 | Comment appelle-t-on la surface où les joueur(se)s donnent le coup d'envoi ? | Le rond central. |
| 6 | Mon 1 ^{er} est le verbe « suer » à la 1 ^{ère} personne du présent, mon 2 ^{ème} accueille les bateaux, on marche sur mon 3 ^{ème} . Mon tout crie dans les tribunes. | Supporters (sue-port-terre). |
| 7 | Combien de temps un gardien de but a-t-il le droit de garder le ballon en main : 6 secondes, 1 minute ou le temps qu'il veut ? | 6 secondes (au-delà, l'arbitre peut siffler un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse). |
| 8 | Comment appelle-t-on le football que l'on pratique sur le sable : le beach soccer, le base-ball ou le foot de rue ? | Le beach soccer (les règles du foot de plage, né au Brésil, ont été officialisées en 1992). |
| 9 | En cas d'égalité à l'issue du temps règlementaire, comment appelle-t-on la période qui précède la séance des tirs au but lors d'un match de coupe : le temps additionnel, les prolongations, le temps de récupération ? | Les prolongations (2 x 15 minutes). |
| 10 | Mon 1 ^{er} relie 2 mots entre eux, mon 2 nd est utilisé par les peintres, mon tout est le symbole imprimé sur le maillot des équipes championnes du monde. | Étoile (et - toile). |
| 11 | Quel mot ne fait pas partie de l'abréviation FFF : France, Fédération ou Football ? | France (FFF : Fédération Française de Football). |
| 12 | En France, dans quel stade a eu lieu la finale de la Coupe du Monde en 1998 ? | Le Stade de France (inauguré en 1998, ce stade peut accueillir 80 000 personnes). |
| 13 | Un championnat d'Europe des Nations (Euro) se joue : tous les ans, tous les quatre ans ou tous les deux ans ? | Tous les quatre ans (il se joue deux ans après la Coupe du Monde). |
| 14 | Quel geste technique n'existe pas au football : aile de pigeon, petit pont, corne de zébu ? | Corne de zébu. |
| 15 | Quel objet les capitaines peuvent-ils échanger avant le match ? | Un fanion (celui du club ou du pays qu'ils représentent). |



ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

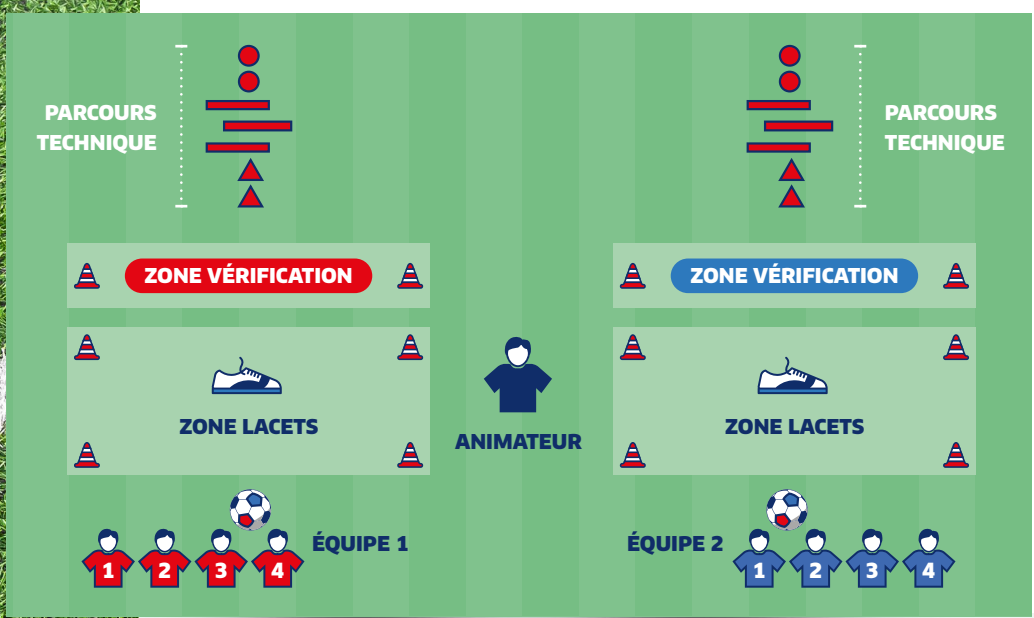
Apprendre à faire ses lacets par l'intermédiaire d'un atelier technique.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 à 3 personnes
- **Effectif idéal**
10 à 12 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
20 minutes
- **Matériel nécessaire**
Coupelles, cerceaux, cônes, ballons, chasubles, chronomètre

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- Apprendre à faire ses lacets en autonomie

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**



→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Organiser une démonstration collective sur la manière de réaliser ses lacets de chaussures.
- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes.
- Construire 2 parcours techniques identiques en identifiant 3 zones distinctes :
 - la zone « lacets » : c'est la zone de laçage des chaussures
 - la zone « vérification » : c'est la zone de vérification du laçage des chaussures
 - la zone « technique » : c'est le parcours technique
- Imposer à tou(te)s les joueur(se)s de défaire leurs lacets de chaussures.
- Demander à chaque joueur(se) de débiter l'atelier par le laçage de ses lacets.
- Inviter le/la joueur(se) à se rendre dans la zone « vérification » afin de les faire valider par son éducateur(trice).
 - Si les lacets sont conformes : autoriser le/la joueur(se) à poursuivre l'atelier pour y réaliser le « parcours technique ». Demander au/à la joueur(se) de revenir en conduite de balle et de taper dans le main de son partenaire.
 - Si les lacets ne sont pas conformes : demander au/à la joueur(se) de retourner dans la zone « lacets » et de refaire correctement ses lacets jusqu'à ce qu'ils soient correctement réalisés.
- Organiser l'atelier sous forme de relais chronométré.
- Organiser un débriefing avec les joueur(se)s qui ont encore des difficultés à réaliser leurs lacets.





ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

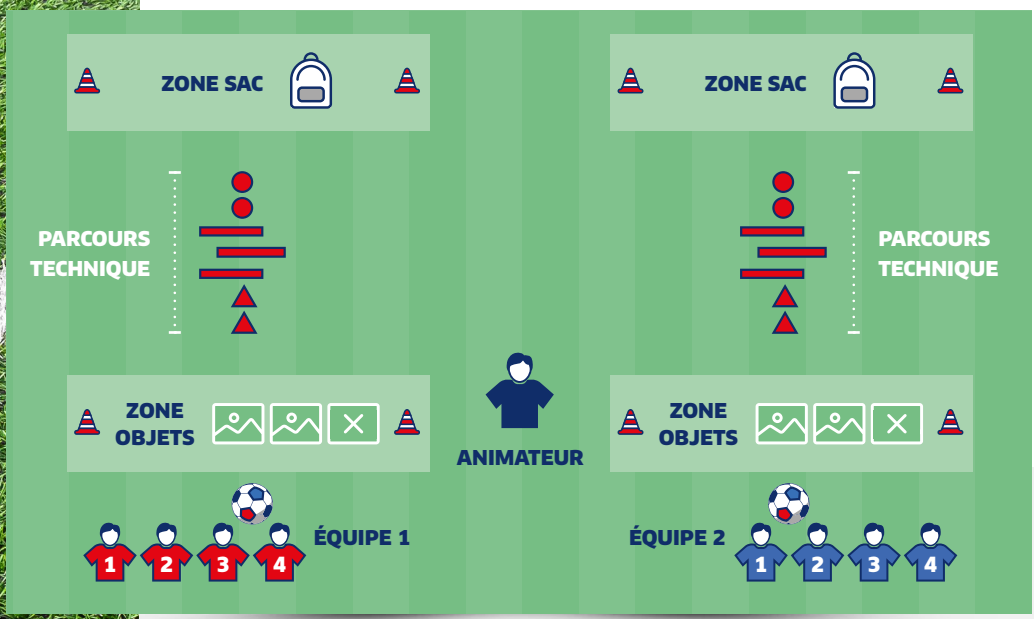
Concevoir son sac de sport par l'intermédiaire d'un atelier technique.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
10 à 12 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
20 minutes
- **Matériel nécessaire**
Objets, sac de sport, coupelles, cerceaux, cônes, ballons, chasubles
- **Remarque**
Possibilité de remplacer les objets par des images plastifiées.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- Apprendre à faire son sac de sport et bien s'équiper

MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes.
- Construire 2 parcours techniques identiques en modélisant 2 zones distinctes :
 - la zone « objets » au milieu du parcours : des images d'équipements nécessaires à la pratique du football et des images dites « intrus » y sont déposées.
 - la zone « sac » en fin de parcours : un sac de sport y est positionné.
- Demander à chaque joueur(se) de réaliser le parcours technique.
- Faire récupérer un objet dans la zone appropriée et le déposer dans le sac de sport.
- Organiser l'atelier sous forme de relais chronométré.
- Imposer le système de notation suivant :
 - Chronométrage général par équipe.
 - Malus de + 30 secondes pour chaque « mauvais » objet dans la zone du sac de sport.
- Réaliser un débriefing en fin d'atelier avec les joueur(se)s.





FICHE « OBJETS »



→ « BONS » OBJETS 

- Gel douche
- Gourde d'eau
- Survêtement
- Casquette
- Barre de céréales
- Bonnet
- Pull
- Crampons
- Short
- Protège-tibias
- Gants
- Maillot
- Chaussettes de foot
- Serviette de bain

→ « MAUVAIS » OBJETS 

- Marcel
- Jean
- Canette de soda
- Bonbon
- Lunettes de soleil
- Manteau
- Echarpe
- Pyjama
- Bijou
- Peignoir
- Lunettes de piscine
- Ballon de rugby
- Ordinateur portable
- Oreiller





ACTION SALLE

OBJECTIF DE L'ATELIER

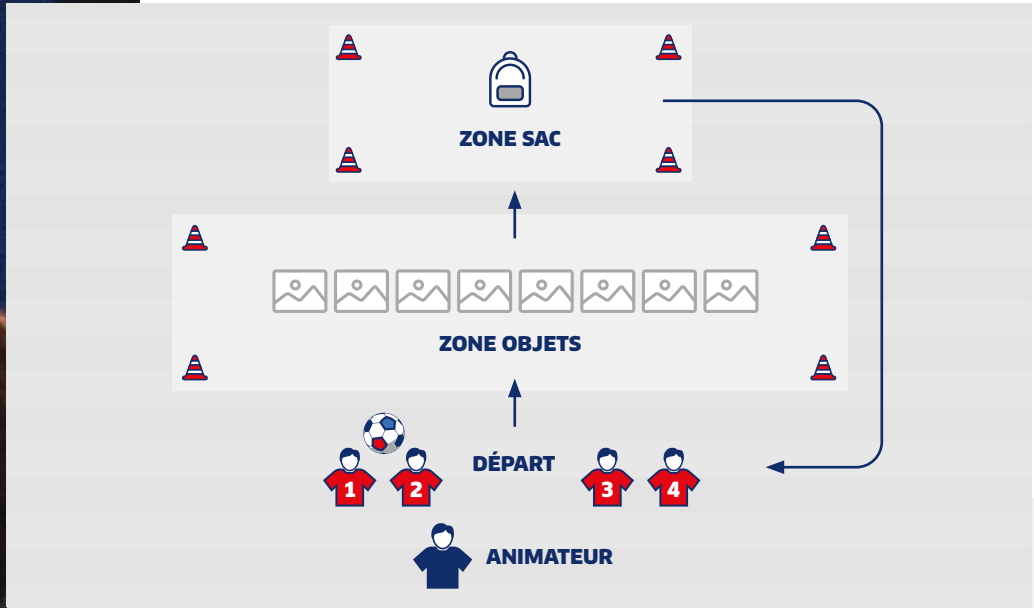
Concevoir son sac de sport en fonction de la météo.

- **Espace nécessaire**
Salle, vestiaire, club house
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
10 à 12 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
45 minutes
- **Matériel nécessaire**
Salle, images, sac de sport, coupelles
- **Remarques**
Possibilité d'utiliser des images pour modéliser les saisons et les « objets ». Possibilité de « doubler » les images afin de réaliser une compétition entre les 2 équipes.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Apprendre** à faire son sac de sport en fonction de la météo

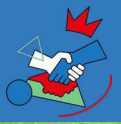
MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Délimiter 2 zones distinctes :
 - La zone « Objets » : Des images d'équipements sportifs nécessaires à la pratique du football y sont disposées.
 - La zone « Sac » : Un sac de sport y est disposé.
- Annoncer un exemple de condition météo à haute voix.
- Demander au/à la joueur(se) de se déplacer dans la zone « objet », ballon au pied, afin d'y récupérer un objet en fonction de la météo annoncée.
- Demander au/à la joueur(se) de poursuivre l'atelier, ballon au pied, en déposant l'objet sélectionné dans la zone « Sac ».
- Attribuer le système de notation suivant :
 - + 1 par bonne réponse / -1 par mauvaise réponse.





ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

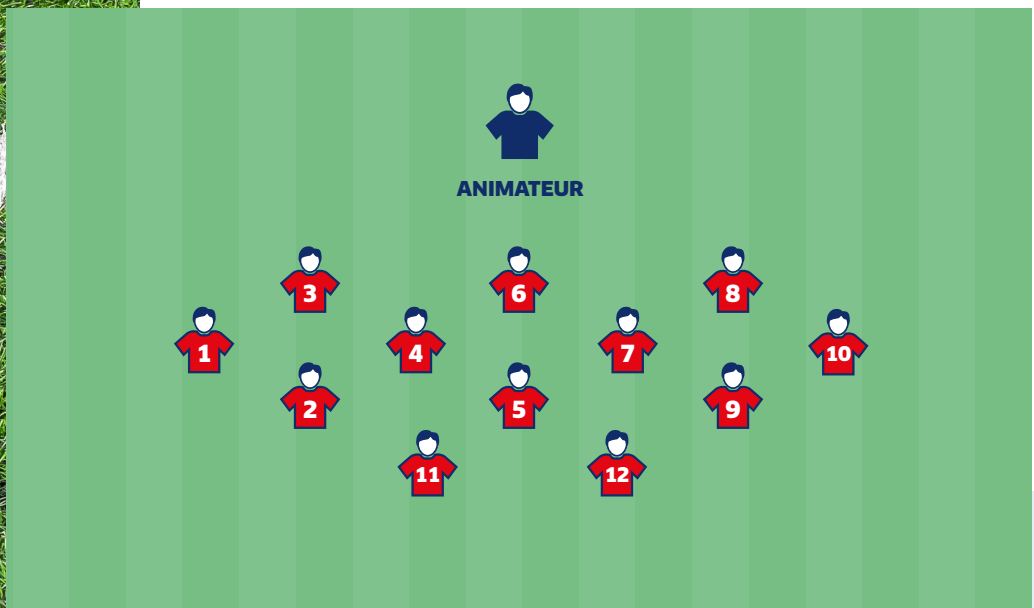
Respecter le protocole d'après match et participer au bilan collectif.

- **Espace nécessaire**
1/4 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
L'équipe entière
- **Durée de l'action**
Saison complète
- **Matériel nécessaire**
Un tableau (éventuellement)
- **Remarque**
Inscrire ce débriefing à l'ordre du jour des réunions techniques au sein du club afin d'inscrire le dispositif dans le temps.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Faire preuve** de volonté de progresser

MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Mettre en place un débriefing d'après-match.
- Réaliser un bilan collectif de la prestation réalisée.
- Rassembler l'ensemble des joueur(se)s et leur poser quelques questions relatives à leur match.
- Demander à chaque joueur(se) de donner son opinion.





PROPOSITIONS - GRILLE DE QUESTIONS POUR L'ÉDUCATEUR(TRICE)



« Le match vous a-t-il plu ? »

« A-t-on bien joué ? »

« Les adversaires étaient-ils sympathiques ? »

« Nos parents nous ont-ils encouragé de la bonne manière ? »

« Qu'est-ce que je pourrais améliorer de manière individuelle ? »

« Qu'est-ce que l'on pourrait améliorer de manière collective ? »

« Que faut-il retenir de positif sur ce match ? »

« Quel moment as-tu préféré aujourd'hui ? »





ACTION TERRAIN

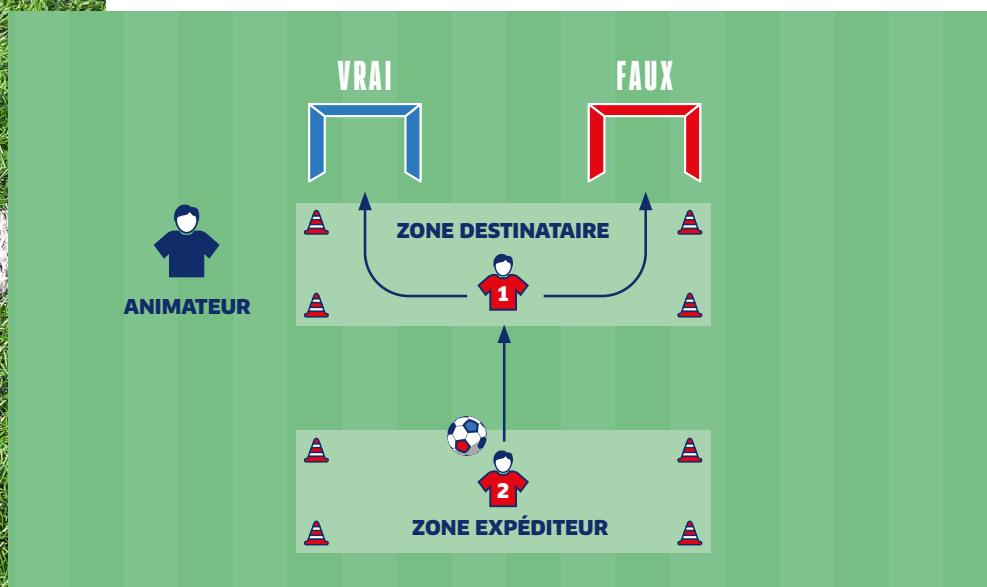
OBJECTIF
DE L'ATELIER

Sensibiliser sur les
« bons » comportements
par l'intermédiaire d'un
atelier technique.

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

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Respecter** ses partenaires et son éducateur(trice)

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

- Délimiter 2 zones distinctes :
 - Une zone « expéditeur » : c'est la zone de départ.
 - Une zone « destinataire » : c'est la zone de décision qui est matérialisée par 2 portes de sortie : Porte VRAI / Porte FAUX.
- Construire un parcours technique basé sur la réalisation d'une passe, d'un contrôle de balle et d'une prise de décision.
- Demander au « joueur(se) passeur » de se situer dans la zone « expéditeur ».
- Demander à son « partenaire » de se situer dans la zone « destinataire ».
- Demander au « joueur(se) passeur » de réaliser une passe dans les pieds de son « partenaire ».
- Au même moment, poser une question à ce « partenaire » situé dans la zone « destinataire ».
- Demander à ce « partenaire » de contrôler le ballon et de se diriger dans la « bonne » porte (V/F).
- Attribuer le point si la passe est réussie et si la « bonne » porte est franchie.
- Demander au joueur(se) « passeur » de devenir joueur(se) « réceptionneur » à la prochaine session.



QUESTIONNAIRE VRAI/FAUX



| | QUESTIONS | RÉPONSES | |
|---|---|----------|---|
| 1 | Le rôle d'un arbitre est facile. | Faux | Il est seul face aux joueur(se)s, il doit juger et prendre très vite des décisions. |
| 2 | Quand tu es sur le terrain, tu peux faire des signes aux supporters pour qu'ils encouragent ton équipe. | Vrai | Même si tu as sans doute d'autres choses à faire. |
| 3 | Il faut toujours serrer la main de ses adversaires à la fin du match. | Vrai | |
| 4 | Le capitaine d'une équipe est reconnaissable à ses chaussures fluo. | Faux | Grâce à son brassard de capitaine. |
| 5 | Un(e) joueur(se) peut recevoir 3 cartons jaunes au cours du même match. | Faux | Il devra être exclu du terrain après son 2 ^e carton jaune. |
| 6 | Après avoir marqué un but de la main, tu ne dis rien à l'arbitre s'il ne l'a pas vu. | Faux | Mieux vaut perdre sans tricher, que tricher pour gagner. |
| 7 | Tu peux faire semblant d'être blessé(e) pour gagner du temps ou arrêter une action de but de tes adversaires. | Faux | Simuler une chute ou une blessure est considéré comme de l'antijeu. |





ACTION SALLE

OBJECTIF
DE L'ATELIER

Modéliser un poster
représentant les valeurs

« PRETS » de la
Fédération Française
de Football.

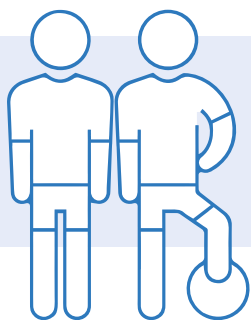
- **Espace nécessaire**
Siège du club,
salle, club house
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
15 à 20 participant(e)s
- **Durée de l'action**
1h
- **Matériel nécessaire**
Salle, chaises, tables,
feuilles, crayons

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Jouer** sans tricher

CONSIGNES DE L'ATELIER

- Organiser, dans les locaux du club, un atelier de réflexion et de création autour des valeurs « PRETS » : PLAISIR - RESPECT - ENGAGEMENT - TOLERANCE - SOLIDARITE
- Répartir les joueur(se)s en différentes équipes.
- Désigner un(e) capitaine dans chacune des équipes.
 - 1^{ère} mi-temps : demander à chaque groupe de modéliser un poster sur les 5 valeurs de la FFF.
 - 2^{ème} mi-temps : demander à chaque capitaine de groupe de présenter à tous ses coéquipier(e)s les travaux réalisés.
 - Prolongations : demander à tou(te)s les joueur(se)s de voter pour l'élection du « meilleur poster ». Celui-ci devra être affiché dans les vestiaires, club house ou siège du club.



RESPECTER SES PARTENAIRES ET SON ÉDUCATEUR(TRICE)

→ CONSTAT & ENJEUX

Notre société génère parfois des comportements individualistes contraires à l'écoute, à la solidarité et au partage.

Au sein d'un club, il est important de développer un respect mutuel et de faciliter les échanges entre tous les acteurs.

Chaque joueur(se) est en relation constante avec ses coéquipier(ère) et son éducateur(trice), c'est pour cela qu'il convient d'entretenir de bonnes relations avec eux/elles.



MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Transmettre la valeur respect et s'assurer de son application au sein du club.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Lutter contre les comportements individualistes** et être attentif(ive) à l'intégration de tous les licencié(e)s.
- **Associer les joueur(se)s à la construction du projet de vie** qui définit les règles de vie collectives de l'équipe.
- **Intervenir systématiquement** dès qu'un principe défini est bafoué.
- **Faire participer les membres de l'équipe** à la définition de principes de solidarité sur le terrain, à la désignation des capitaines, etc.
- **Valoriser les membres** qui font preuve d'un excellent état d'esprit (ex : élection du/de la meilleur(e) partenaire).

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Mon éducateur(trice) est au service de l'équipe, je le/la respecte ainsi l'ensemble de ses choix »

→ FICHE À VOIR

- « Je respecte mon éducateur(trice) et mes partenaires »

→ RECOMMANDATION

Fiche à distribuer aux joueur(se)s



JE RESPECTE MON ÉDUCATEUR(TRICE) ET MES PARTENAIRES

RESPECTER LES ÉDUCATEUR(TRICE)S, C'EST :

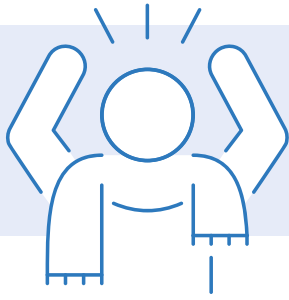


- 1** | **Écouter et garder le silence** lorsqu'il/elle prend la parole.
- 2** | **Lui dire « Bonjour » et « Au revoir »**
- 3** | **L'interpeller à la fin de sa communication en levant la main.**
- 4** | **Accepter ses décisions** (ex : composition d'équipe, choix tactiques, etc.).

RESPECTER SES PARTENAIRES, C'EST :

- 1** | **Saluer l'ensemble de ses partenaires** en arrivant à l'entraînement ou au match.
- 2** | **Ne pas prononcer** de mots grossiers à leur égard.
- 3** | **Encourager ses partenaires** quelles que soient les situations (but contre son camp, passe ratée, etc.).
- 4** | **Ne pas divertir ses partenaires** lorsque l'éducateur(trice) prend la parole.





SUPPORTER SON ÉQUIPE EN RESPECTANT LES AUTRES

→ CONSTAT & ENJEUX

Les footballeur(se)s sont souvent des supporters d'équipes de haut niveau ou de l'équipe fanion de leur club. **Il faut encourager les jeunes à supporter leur équipe favorite sans invectiver** les adversaires, les arbitres et les autres spectateurs. Supporter c'est encourager, valoriser, « faire la fête du sport » dans le respect des autres et de l'environnement.

MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Apprendre à devenir un supporter loyal, respectueux et festif.

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Avoir une démarche d'accompagnement** auprès des jeunes pour leur faire comprendre le rôle du supporter.
- **Organiser des déplacements** lors de matchs de haut-niveau avec une organisation festive (banderoles, maquillages, maillot de l'équipe, déguisement, mascotte, chant). Intervenir en cas de dérive (propos, sifflets).
- **Lors d'un match important pour le club** (ex : Coupe de France), les jeunes sont sollicité(e)s pour constituer le groupe de supporters et assurer une animation.
- **Rédiger et faire signer** une « charte du supporter citoyen » qui pourra être distribuée ou affichée dans le club.
- **Sensibiliser les parents** à devenir des supporters citoyens.

→ FICHE À VOIR

- « La charte du supporter citoyen »

→ RECOMMANDATION

À distribuer aux joueur(se)s et aux parents



LA CHARTE DU SUPPORTER CITOYEN



J'encourage et je soutiens mon équipe, dans les bons mais aussi dans les moins bons moments.

Je respecte l'équipe adverse et ses supporters.

J'accepte sans critique les décisions de l'arbitre.

Je respecte les installations du stade et veille à jeter mes déchets dans les poubelles adaptées.

Par mon comportement exemplaire en toutes occasions, **je donne une bonne image de mon club** : j'en suis un ambassadeur.

Peu importe l'enjeu, le match est une fête : les chants et animations sont destinés à apporter une ambiance chaleureuse, j'y participe.

Les adultes qui m'accompagnent me montrent l'exemple et me transmettent leur passion du foot et leurs valeurs de fair-play.

Dans la défaite, **je sais reconnaître le talent** de l'équipe adverse.

Peu importe l'âge, la religion, le sexe, la culture, l'équipe soutenue : **les supporters se rassemblent** autour de leur passion commune : le football.



ACTION TERRAIN



OBJECTIF DE L'ATELIER

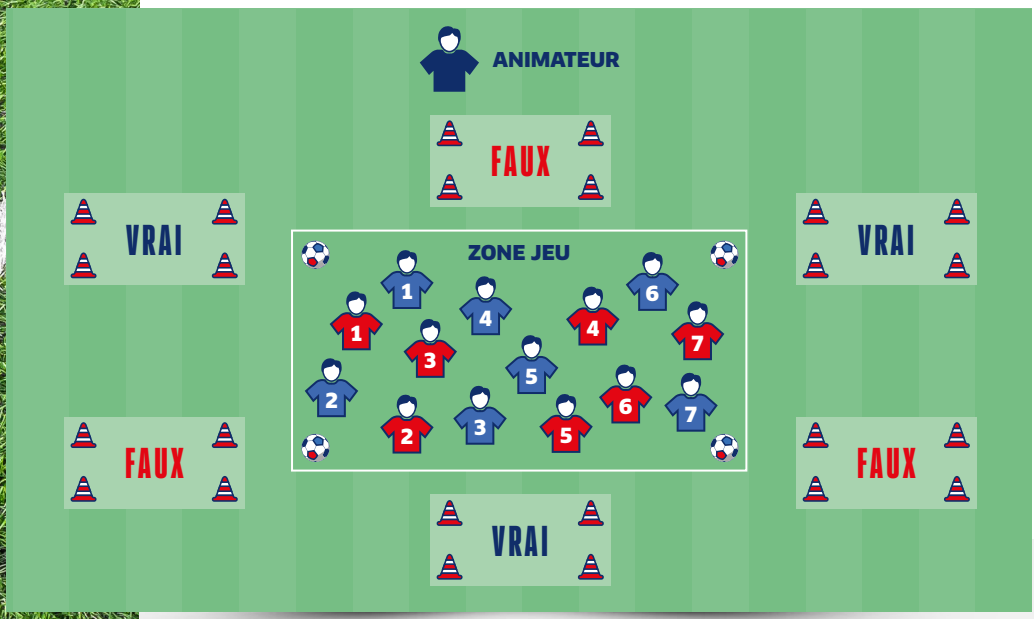
Responsabiliser sur l'économie d'eau par l'intermédiaire d'un atelier technique.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
14 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, coupelles, questionnaire de vrai/faux, chasubles, cônes
- **Remarque**
Possibilité de réaliser l'atelier en équipe ou individuellement.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Économiser** l'eau

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**



→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Délimiter 7 zones distinctes :
 - Une zone « JEU » : les joueur(se)s y évoluent balle au pied
 - 3 zones « VRAI » : zones correspondantes à la réponse « Vrai ».
 - 3 zones « FAUX » : zones correspondantes à la réponse « Faux ».
- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes.
- Positionner tou(te)s les joueur(se)s dans la zone « jeu », ballon au pied.
- Poser une question (Vrai/Faux) à l'ensemble des joueur(se)s.
- Demander aux joueur(se)s de se rendre dans la zone correspondante à la bonne réponse dans la limite de 2 joueur(se)s par zone.
- Attribuer un gage pour les joueur(se)s qui ne sont pas assez rapides pour répondre à la question.
- Attribuer +1 point par équipe pour chaque joueur(se) correctement positionnée.





QUESTIONNAIRE « ENVIRONNEMENT »



| | QUESTIONS | RÉPONSES | |
|----|---|----------|---|
| 1 | Plus tes parents roulent vite, moins ils consomment d'essence. | Faux | C'est le contraire ! |
| 2 | Le maillot de l'Équipe de France de Football est fabriqué à partir de bouteilles d'eau. | Vrai | 13 bouteilles permettent de fabriquer un maillot et un short. |
| 3 | Une télévision laissée en veille ne consomme pas d'électricité. | Faux | |
| 4 | Le réchauffement climatique augmente le niveau des océans. | Vrai | |
| 5 | Un chewing-gum met 1 an pour se décomposer dans la nature. | Faux | C'est au moins 5 ans. |
| 6 | L'avion ne pollue pas l'atmosphère. | Faux | Par contre, ton vélo ne pollue pas la planète. |
| 7 | Un sac plastique jeté dans la nature met 400 ans à disparaître. | Vrai | |
| 8 | Le pétrole est une énergie renouvelable. | Faux | |
| 9 | Les pays riches polluent davantage la planète que les pays pauvres. | Vrai | |
| 10 | Une douche consomme 2 fois moins d'eau qu'un bain. | Faux | C'est 6 fois moins d'eau. |





ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

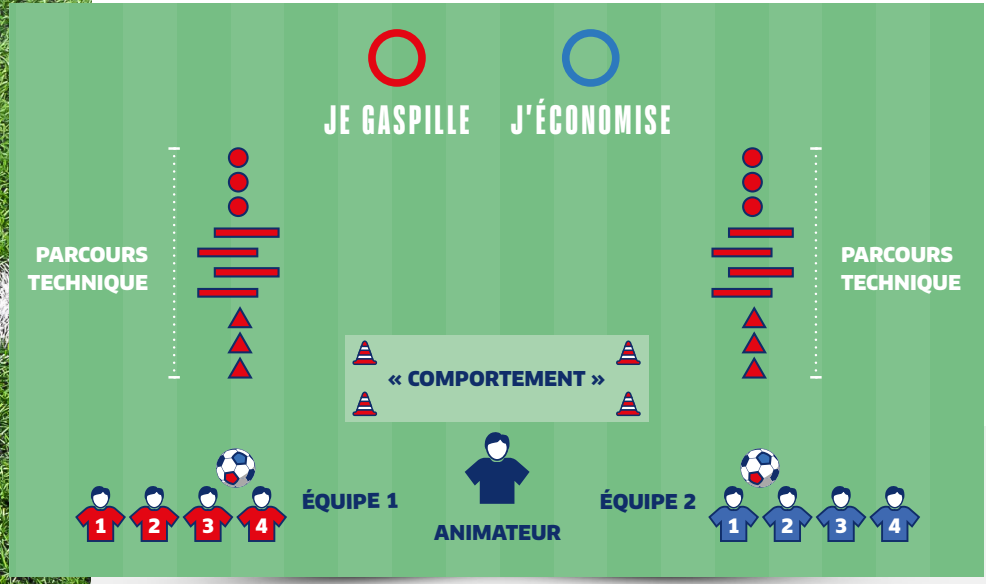
Responsabiliser sur l'économie de l'eau par l'intermédiaire d'un atelier technique.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
8 à 12 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
20 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, coupelles, chasubles, cerceaux, exemples de comportement, plots, piquets

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Économiser** l'eau

MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « comportement » : c'est la zone d'annonce d'un type de comportement.
 - La zone « technique » : c'est la zone de réalisation d'un parcours technique.
 - La zone « cerceau » : c'est la zone de décision.
- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes. Réaliser l'atelier sous forme de relais chronométré.
- Construire 2 parcours techniques identiques à l'issue desquels figurent 2 cerceaux. Chaque cerceau correspond à un type de comportement en rapport avec l'eau.
- Annoncer un type de comportement à haute voix au début de l'atelier.
- Demander à chaque joueur(se) de réaliser le parcours technique le plus rapidement possible et de déposer son ballon dans le « bon » cerceau.
 - Si le ballon est correctement positionné : le/la joueur(se) retourne au point de départ (sprint) pour taper dans la main de son/sa partenaire afin de lui passer le relais.
 - Si le ballon n'est pas correctement positionné : le/la joueur(se) retourne au point de départ pour réaliser de nouveau l'atelier dans son intégralité.
- L'équipe la plus rapide remporte l'atelier.





↑ EXEMPLES DE COMPORTEMENTS

→ J'ÉCONOMISE L'EAU 

- Je prends une douche
- Je fais la vaisselle à la main
- Je ferme le robinet en me lavant les mains
- Je récupère l'eau de pluie
- J'utilise une chasse d'eau à double commande

→ JE GASPILLE L'EAU 

- Je prends un bain
- Je laisse couler le robinet d'eau
- Je fais tourner le lave-vaisselle tous les jours
- Je laisse couler inutilement l'eau en me lavant les mains
- Je jette la bouteille d'eau que je n'ai pas terminé de boire



ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

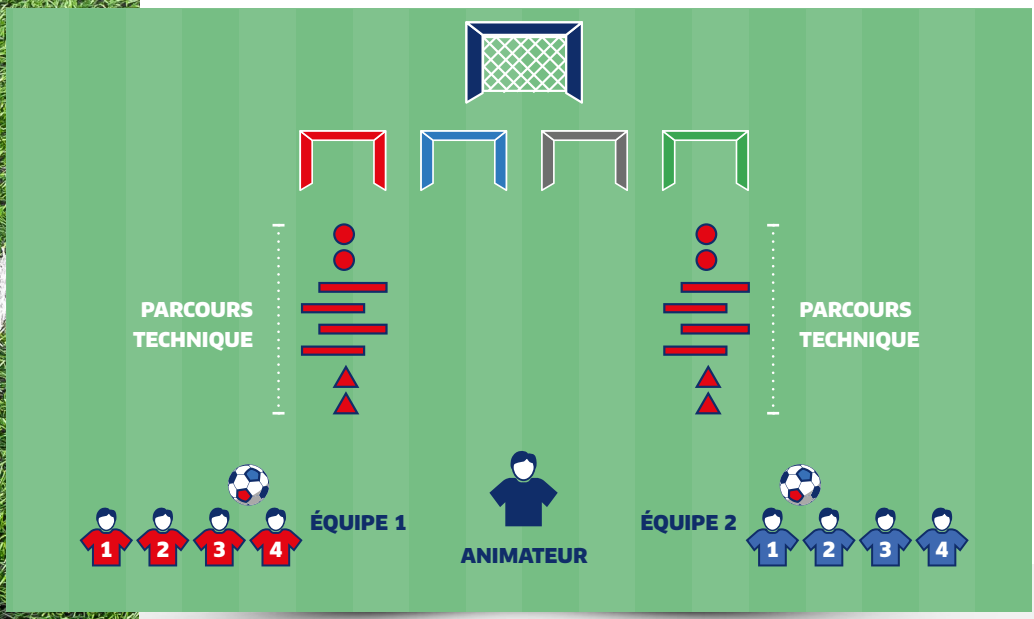
Sensibiliser sur le tri des déchets par l'intermédiaire d'un atelier technique.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
8 à 16 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
20 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, coupelles, but, cônes, cerceaux, piquets
- **Remarques**
Couleur rouge : déchets toxiques / Couleur verte : déchets « verres » / Couleur jaune : déchets plastiques / Couleur bleu : déchets papiers/cartons.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Trier** ses déchets

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**



→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - La zone « technique » : c'est un parcours technique.
 - La zone « porte » : c'est la zone de décision.
- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes.
- Construire 2 parcours techniques identiques à l'issue desquels figurent 4 « portes ». Chaque porte correspond à une catégorie de déchets (voir « remarques »).
- Annoncer un type de déchet à haute voix.
- Demander à 1 joueur(se) de chaque équipe de réaliser le parcours technique le plus rapidement possible.
- Demander aux joueur(se)s de franchir la « bonne » porte en premier pour avoir l'autorisation de frapper au but.
- Demander au/à la joueur(se) qui franchit la porte en deuxième de poursuivre son action en devenant « défenseur » et en empêchant que le but soit marqué.
- Valider le point lorsque le but est marqué.





NATURE DES DÉCHETS



→ DÉCHETS TOXIQUES



- Acides
- Huile de vidange
- Colles
- Carburants
- Batteries

- Piles
- White spirit
- Engrais
- Insecticide
- Chlore

→ DÉCHETS « VERRES »



- Pot de confiture
- Bouteille de vin
- Parebrise
- Vase
- Pot de yaourt en verre

- Parfum
- Miroir
- Bouteille de cidre
- Bouteille d'huile d'olive
- Pot de Nutella

→ DÉCHETS « PLASTIQUES »



- Pot de yaourt
- Bouteille d'eau
- Gel douche
- Bouteille de lait
- Flacons de shampooing

- Dentifrice
- Sac plastique
- Bidon de lessive
- Bouteille de vinaigrette
- Pot de ketchup

→ DÉCHETS « PAPIER / CARTON »



- Brique de jus d'orange
- Journal
- Boîte de céréales
- Feuille blanche
- Paquet de gâteaux

- Brique de lait
- Enveloppe
- Boîte à chaussures
- Revue
- Billet de match de football





ÉCONOMISER L'EAU

→ CONSTAT & ENJEUX

L'eau est précieuse, il est donc important et essentiel de l'économiser au quotidien.

- Un robinet mal fermé, c'est jusqu'à 120 litres d'eau gaspillés en une journée, soit 80 bouteilles d'eau (1,5L).
- Pour un bain, c'est 3 à 4 fois plus d'eau consommée qu'une douche.
- Éviter le gaspillage d'eau au sein du club et à l'extérieur.
- Prendre conscience de la rareté de l'eau et de la nécessité de l'utiliser avec discernement.

MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Sensibiliser les enfants à la valeur de l'eau et les inciter à faire attention à leur consommation dans tous les gestes du quotidien (douche, brossage des dents, fermeture des robinets, etc.).

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- Veiller à **limiter au maximum les gaspillages** lors des entraînements, des matches, dans les douches, etc.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Avez-vous bien fermé le robinet et vérifié qu'il ne goutte pas ? »
- « Prenez une douche plutôt qu'un bain, c'est plus écologique »

→ RECOMMANDATIONS

- Faire passer ce message dans les vestiaires lorsque les licencié(e)s utilisent les robinets**
- Faire passer ce message après l'entraînement**

→ FICHE À VOIR

- « L'eau est précieuse »





L'EAU EST PRÉCIEUSE

LE SAVIEZ-VOUS ?




Une vaisselle à la main
20 à 40 litres



Un lave-vaisselle
20 à 60 litres



Un lave linge
60 à 80 litres



Une douche
20 à 60 litres



Un bain
100 à 200 litres



Une chasse d'eau
6 à 12 litres

PETITS GESTES, GRANDES ÉCONOMIES :

Il est nécessaire de changer ses habitudes de consommation d'eau pour réaliser des économies très profitables pour l'environnement et pour le club. Voici quelques éco-gestes simples qui vous permettront de réduire votre consommation en eau :

Évitez de laisser couler l'eau inutilement quand vous vous lavez les mains.

Prenez une douche plutôt qu'un bain, vous utiliserez ainsi, au minimum, trois fois moins d'eau.

Ne restez pas trop longtemps sous la douche. Vous réaliserez ainsi une double économie : en eau et en énergie.

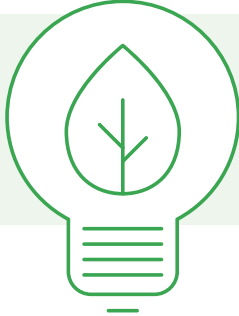
Surveillez l'état des robinets du club et signalez les fuites d'eau à l'éducateur(trice) quand il y en a ! Les fuites d'eau représentent environ 20 % de la consommation domestique.

Une chasse d'eau qui fuit équivaut à **un gaspillage de 600 litres d'eau par jour !**



Un robinet qui fuit engendre une perte de 120 litres d'eau en une journée soit 80 grandes bouteilles d'eau (1,5L). (source : ADEME)





RÉDUIRE SA CONSOMMATION D'ÉNERGIE

→ CONSTAT & ENJEUX

Les ressources de la planète en énergie sont limitées. De simples gestes répétés quotidiennement permettent de la préserver grâce aux économies réalisées.



MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Inciter les enfants à acquérir les bons réflexes en matière d'économie d'énergie.

”

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « La dernière personne à quitter le vestiaire éteindra la lumière derrière elle »
- « Avez-vous éteint la lumière en sortant du vestiaire ? »
- « Le vestiaire est chauffé. Avez-vous fermé la porte et les fenêtres du vestiaire pour ne pas gaspiller l'énergie ? »

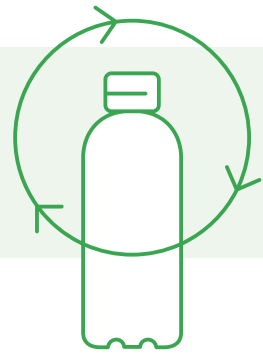
→ RECOMMANDATION

Faire passer ce message avant le début de la séance d'entraînement

LE SAVIEZ-VOUS ?

Pour plus d'informations sur les économies d'énergie, rendez-vous sur : www.faisonsvite.fr





IDENTIFIER LA NATURE DES DÉCHETS

→ CONSTAT & ENJEUX

Chaque français produit plus d'un kilo de déchets par jour. Il est donc important de faire prendre conscience aux enfants (et aux adultes) de l'impact environnemental que peuvent avoir leurs habitudes de consommation.



MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

Sensibiliser les licencié(e)s du club aux différents types de déchets existants (papiers, plastiques, verre, conserves, etc.) et aux impacts qu'ils peuvent avoir sur l'environnement.



→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « On produit de nombreux déchets qui peuvent avoir un impact sur l'environnement. Apprenez à mieux les connaître, pour ensuite mieux les réduire et les trier »

→ FICHE À VOIR

- « Je reconnais les déchets »

→ RECOMMANDATION

Faire passer ce message en début d'entraînement
Distribuer la fiche de référence aux parents

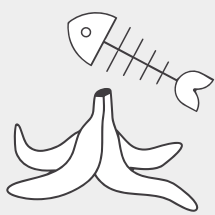




JE RECONNAIS LES DÉCHETS

Un déchet, c'est ce qui reste d'un produit lorsqu'il a été consommé, qu'il n'est plus utilisé ou est abandonné par son propriétaire. On classe les déchets en trois catégories :

→ **LES DÉCHETS ORGANIQUES**

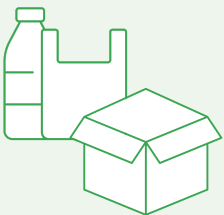


Ils sont issus de l'alimentation ou proviennent du jardin : on les appelle alors « déchets verts ».

Exemple ••
Temps de décomposition d'une peau de banane : 3 à 6 mois



→ **LES DÉCHETS RECYCLABLES**



Le plastique, le verre, le papier, le carton, etc. peuvent être triés et recyclés : chacun d'entre eux devra être déposé dans un bac spécifique.

Exemple ••
Temps de décomposition d'une bouteille en verre : 4 000 ans

→ **LES DÉCHETS TOXIQUES**



Les piles, huiles usagées, produits chimiques, médicaments, etc. doivent être amenés en déchèterie ou dans des conteneurs adaptés car ils peuvent être nocifs pour l'environnement et pour la santé.

LE SAVIEZ-VOUS ?

La quantité de déchets est une menace pour l'environnement, il est donc indispensable de les réduire et de les trier pour les recycler.





ACTION SALLE

OBJECTIF
DE L'ATELIER

Organiser une réunion
de présentation du
fonctionnement d'un
club de football.

- **Espace nécessaire**
Siège du club, salle,
club house
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
20 à 40 participant(e)s
- **Durée de l'action**
1 heure
- **Matériel nécessaire**
Salle, chaises, tables,
questionnaire, support
powerPoint

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **S'impliquer** dans la vie de son club.

→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Convier l'ensemble des parents (et/ou entourage) de chaque licencié(e) à participer à cette réunion.
- Exposer le fonctionnement associatif du club ainsi que la fonction de bénévole.

EXEMPLES DE RÔLES/MISSIONS · ·

- Participation à l'encadrement des séances d'entraînement
- Acteur du PEF
- animateur du club house
- Conducteur / transport des jeunes
- Référent en Arbitrage
- Photographe du club
- Gestionnaire du site internet ou réseaux sociaux
- Préparateur des goûters
- Acteur des évènements du club (loto, troc et puce, tournoi, etc.)
- Recenser les volontaires prêts à s'investir dans le club afin d'occuper des fonctions en lien avec leur niveau de disponibilité, leur personnalité, leurs compétences et souhaits respectifs.
- Proposer un recensement des volontaires par l'intermédiaire d'un questionnaire à compléter (coordonnées - missions au choix - disponibilités - période et durée d'engagement - etc.)



ACTION TERRAIN

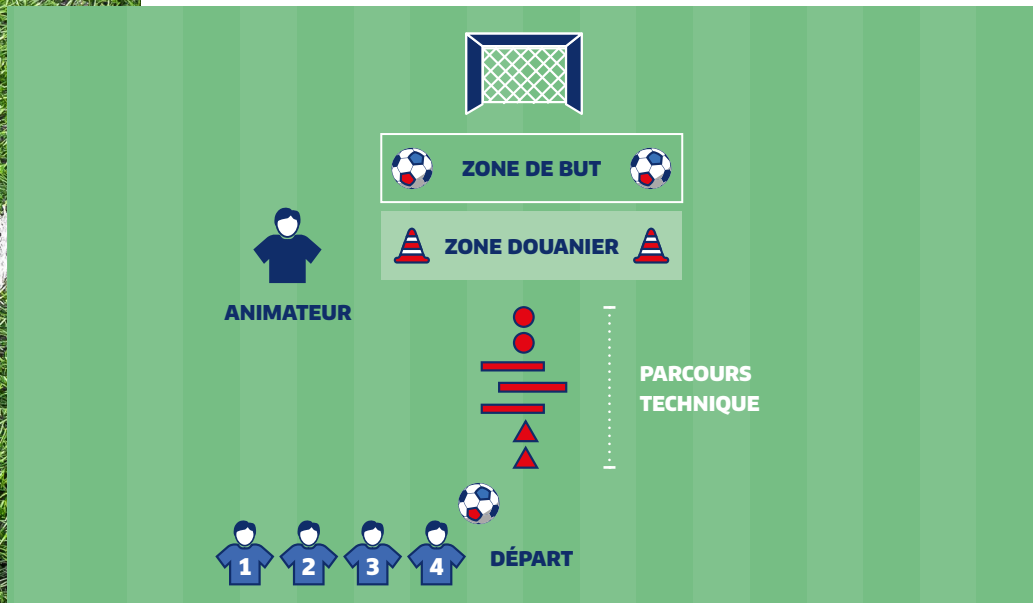
OBJECTIF
DE L'ATELIER

Sensibiliser sur le respect
par l'intermédiaire d'un
atelier basé sur les
formes de politesse.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
10 à 12 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
20 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, coupelles, mini-but, cerceaux, piquets, cônes, fiche « interlocuteur »
- **Remarque**
Possibilité d'organiser un atelier chronométré, par équipe ou en relais.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Saluer** les personnes de son environnement.

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

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « technique » : c'est un parcours technique.
 - La zone « douanier » : c'est la zone de décision.
 - La zone « but » : c'est la zone de frappe au but.
- Demande à chaque joueur(se) de réaliser le parcours technique, ballon au pied.
- Se présenter à l'éducateur(trice) situé dans la « zone douanier ».
- Enoncer à haute voix, un type « interlocuteur » spécifique au/à la joueur(se).
- Faire adopter au/à la joueur(se), la bonne formule de politesse en fonction de l'interlocuteur proposé.
 - Si la formule de politesse est bonne : Le joueur(se) poursuit son atelier et frappe au but.
 - Si la formule de politesse est mauvaise : le/la joueur(se) est contraint(e) de retourner au point de départ.



FICHE « INTERLOCUTEUR »



Réponse 1 •• Je serre la main

Réponse 2 •• Je fais une bise

Réponse 3 •• Je fais un « Check »

Réponse 4 •• Je dis uniquement « BONJOUR »

MON ÉDUCATEUR(TRICE)

Je serre la main

MON/MA COÉQUIPIER(ÈRE)

Je fais un « Check »
/ Je serre la main

**MON/MA PRÉSIDENT(E)
DE CLUB**

Je serre la main

**LA MAMAN
DE MON/MA COÉQUIPIER(ÈRE)**

Je fais une bise
/ Je dis uniquement
« BONJOUR »

**LE/LA MAIRE
DE MA COMMUNE**

Je serre la main
/ Je dis uniquement
« BONJOUR »

**LE PAPA
DE MON/MA COÉQUIPIER(ÈRE)**

Je fais une bise
/ Je dis uniquement
« BONJOUR »

**UN(E) DIRIGEANT(E)
DU CLUB**

Je serre la main
/ Je dis uniquement
« BONJOUR »

UN(E) SPECTATEUR(TRICE)

Je dis uniquement
« BONJOUR »

UN(E) AGENT DE LA VILLE

Je dis uniquement
« BONJOUR »

UN(E) INCONNU(E)

Je dis uniquement
« BONJOUR »



SALUER LES PERSONNES DE SON ENVIRONNEMENT

→ CONSTAT & ENJEUX

Dans la vie associative, comme dans la vie de tous les jours, **il convient de saluer son environnement** par l'utilisation de formules de politesse telles que « bonjour », « merci », « au revoir ».



MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

L'éducateur(trice) transmet les codes de la politesse et s'assure qu'ils sont respectés.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Accueillir tous les enfants** : l'éducateur(trice) se place à un endroit stratégique (entrée des vestiaires) pour que les enfants le/la saluent.
- **Veiller à ce que les enfants échangent une poignée de main** avec les autres joueur(se)s en arrivant dans le vestiaire et se saluent à la fin de l'entraînement.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Se saluer mutuellement avec respect permet d'entretenir de bonnes relations avec ceux/celles qui nous entourent et favorise l'échange et la communication »
- « Tu dois distinguer les codes utilisés avec tes camarades (« Check ») de ceux qu'il convient d'employer avec les adultes »
- « Apprendre et respecter les codes de la société selon le contexte où l'on se trouve » (ex : enlever sa casquette quand on mange)





S'ENRICHIR DE LA DIVERSITÉ AU SEIN DE L'ÉQUIPE

→ CONSTAT & ENJEUX

Le football doit développer le sens du collectif et de la solidarité, mais il peut aussi constituer un cadre d'exclusion et de discriminations (racisme, sexisme, homophobie, rejet d'une religion, etc.).

La force et la réussite d'une équipe résident dans sa diversité et dans le fait que le groupe accepte cette diversité.



MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Faire du club un lieu de convivialité et de solidarité, au sein duquel les comportements ou propos discriminatoires sont proscrits.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Organiser un tournoi de football** sur le thème de la mixité.
- **Mélanger les filles, garçons, les âges** au sein des équipes, etc.
- **Procéder à un tirage au sort** pour déterminer la composition des équipes.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « On juge les autres sur ce qu'ils font, pas sur ce qu'ils sont. On est tous différents et on est tous égaux : nos différences sont une force pour l'équipe »





ACTION SALLE

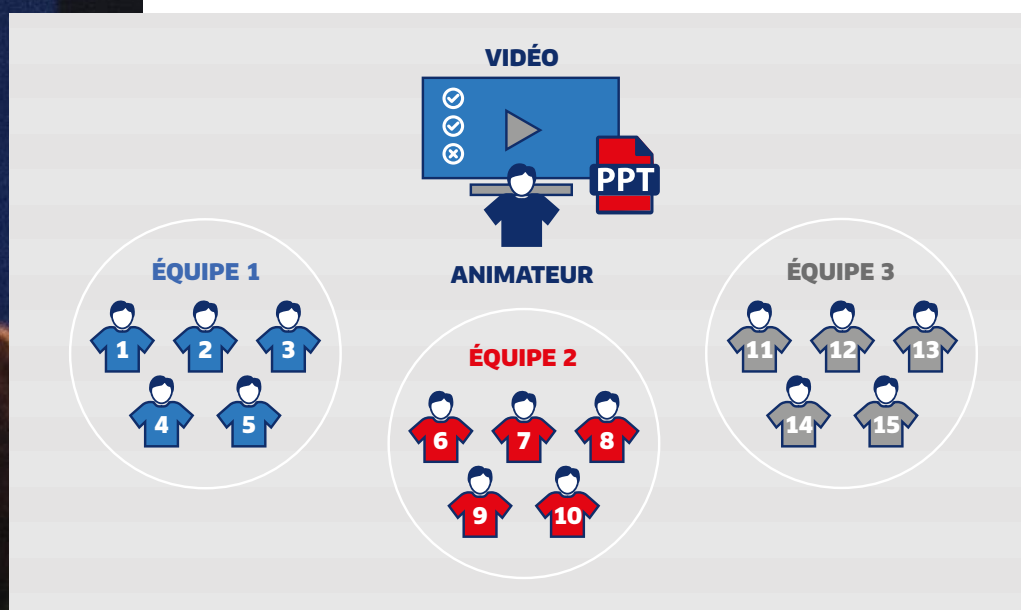
OBJECTIF
DE L'ATELIER

Organiser un jeu de questions/réponses sur le thème de l'arbitrage.

- **Espace nécessaire**
Club house, siège du club, salle
- **Encadrement souhaité**
1 éducateur(trice)
- **Effectif idéal**
10 à 15 participant(e)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Salle, chaises, tables, ardoises, questionnaire et/ou powerpoint
- **Remarque**
Possibilité d'inviter un(e) arbitre du club pour animer l'atelier.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Connaître** les règles essentielles du jeu

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

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Répartir les joueur(se)s en équipe de 5.
- Désigner 1 capitaine d'équipe.
- Animer un questionnaire sur les lois du jeu, par équipe.
- Ecrire les réponses aux questions sur une ardoise (une par équipe).
- Comptabiliser les points et valoriser l'équipe vainqueur.



QUESTIONNAIRE « ARBITRAGE »



| | QUESTIONS | RÉPONSES |
|----|--|---|
| 1 | Comment distingue-t-on le capitaine des autres joueur(se)s : à ses chaussures, à son brassard ou à sa grande taille ? | À son brassard (le capitaine doit toujours avoir une attitude exemplaire sur le terrain). |
| 2 | Mon 1 ^{er} est un moyen de transport, mon 2 ^e est un adjectif possessif, mon 3 ^e est une couleur. Mon tout sert à sanctionner un(e) joueur(se). | Carton jaune (car - ton - jaune), ou carton rouge. |
| 3 | Je pense que l'arbitre a commis une erreur. Que dois-je faire : je lui dis qu'il/elle s'est trompé(e), je ne lui dis rien et je me replace, je le dispute ? | Je ne lui dis rien et je me replace. |
| 4 | Vrai ou faux : J'ai le droit de jouer au football avec des filles. | Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15. |
| 5 | Lorsque je joue au football, je dois écouter les consignes : de mes parents, de mon éducateur(trice), de mes adversaires ? | De mon éducateur(trice) car c'est le responsable de mon équipe et c'est lui le « spécialiste » du football. |
| 6 | Au football, que se passe-t-il pour un(e) joueur(se) qui reçoit 2 cartons jaunes au cours du même match ? | Il est exclu du terrain par l'arbitre : carton rouge. |
| 7 | Quel signal dois-tu attendre avant d'engager la partie ? | Le coup de sifflet de l'arbitre. |
| 8 | Si mon/ma partenaire fait une grosse erreur technique : je l'encourage, je ne dis rien, je le dispute ? | Je l'encourage. |
| 9 | Vrai ou faux ? Les protège-tibias sont obligatoires lors d'un match de football. | Vrai, cela me permet de limiter les risques de blessure. |
| 10 | Je me rends coupable d'une faute si : je fais un « petit pont » à mon adversaire, je pousse mon adversaire, le ballon sort du terrain ? | Je pousse mon adversaire. |
| 11 | Le football est un sport : individuel, collectif, de combat ? | C'est un sport collectif car plusieurs joueur(se)s composent ton équipe. |
| 12 | Quel équipement ne figure pas dans le matériel de l'arbitre : le sifflet, le brassard de capitaine, le drapeau de touche ? | Le brassard de capitaine appartient aux équipes. |
| 13 | Lors d'un coup franc, comment appelle-t-on le groupe de joueur(se)s que le/la gardien(ne) place en ligne devant lui ? | Le mur (doit être placé à 6m du ballon chez les jeunes et à 9m15 dans les autres cas). |
| 14 | Trouvez l'intrus : Ligne de touche, ligne de but, ligne de mire. | Ligne de mire car elle n'existe pas pour délimiter un terrain de football. |
| 15 | Comment appelle-t-on la barre fixée horizontalement au sommet de deux poteaux et délimitant le haut d'un but : La barre de rive, la barre transversale, la barre de céréales. | La barre transversale. |
| 16 | Quelles sont les valeurs de la Fédération Française de Football (« PRETS ») ? | Plaisir - Engagement - Respect - Tolérance - Solidarité |
| 17 | Que se passe-t-il si je commets une faute dans ma propre surface de réparation contre un(e) adversaire : Penalty, Hors-jeu, Corner ? | Penalty. |
| 18 | Quel autre nom utilise-t-on pour évoquer le « carton jaune » : l'applaudissement, l'avertissement, le divertissement ? | L'avertissement. |
| 19 | Mon 1 ^{er} est une planète, mon 2 ^e est un département français, mon tout est le lieu sur lequel tu pratiques le football. | Terrain (Terre - Ain). |
| 20 | Comment appelle-t-on les minutes que l'arbitre ajoute à la fin d'un match : le temps additionnel, le temps perdu, ou le petit plus du chef ? | Le temps additionnel (il correspond au temps des arrêts de jeu). |



ACTION TERRAIN

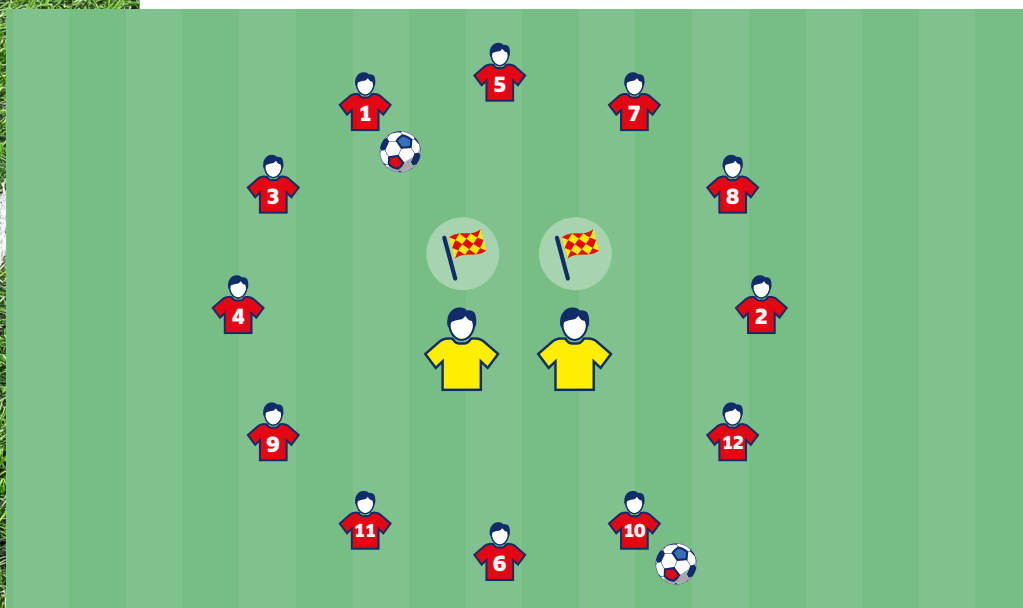
OBJECTIF
DE L'ATELIER

Sensibiliser sur les fautes
à ne pas commettre par
l'intermédiaire d'un
atelier de signalisation.

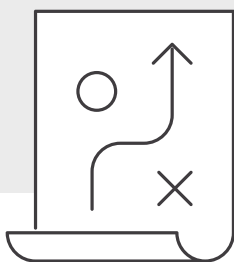
- **Espace nécessaire**
1/4 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
10 à 15 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
20 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, drapeau de touche ou sifflet, chasubles, coupelles
- **Remarque**
Au-delà de la dimension « arbitrage », ce travail est basé sur la concentration de tous les participant(e)s.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Connaître** les fautes à ne pas commettre

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

- Désigner 2 joueur(se)s qui occuperont la fonction d'arbitre.
- Répartir les autres joueur(se)s en rond autour de ces 2 arbitres.
- Transmettre, à la ronde de joueur(se)s, les consignes suivantes :
 - Réaliser 10 passes à la main sans faire tomber le ballon au sol
 - Passer le ballon et le réceptionner avec une seule main
 - Contrôler le ballon avec la cuisse avant de le prendre à la main
 - Faire une passe de la tête
 - Etc.
- Demander à ces joueur(se)s désigné(e)s « arbitres » :
 - De signaler (drapeau ou sifflet) la première erreur commise (ex : ballon qui tombe au sol).
 - D'être remplacé(e) dans la fonction d'arbitre (dès que l'utilisation du drapeau est conforme) par le/la joueur(se) fautif(ive) dans la ronde.



CONNAÎTRE LES RÈGLES ESSENTIELLES DU JEU

→ CONSTAT & ENJEUX

Les règles fondatrices de l'activité ne sont pas toujours enseignées dans les clubs alors qu'elles pourraient l'être dès le plus jeune âge. Le jeune joueur doit apprendre à reconnaître l'espace de jeu et ses limites, savoir dans quel sens jouer et dans quel but marquer, identifier les surfaces du corps autorisées pour jouer, connaître les différentes reprises du jeu ainsi que les droits du gardien de but.

MISSION DE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

Enseigner les règles essentielles qui permettent de pratiquer collectivement le football.

→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Guider les jeunes dans leur apprentissage** grâce à des moyens pédagogiques simples avec l'utilisation de coupelles, cônes, piquets, etc. et différenciés par des couleurs.
- **Utiliser la méthode « active »** questionnement des joueur(se)s lors des entraînements.
- **Proposer des travaux théoriques et pratiques** sur les règles du jeu.

→ MESSAGE(S) CLÉ(S)

- « Lorsque je pratique un sport, je dois connaître ses règles du jeu afin de pouvoir le pratiquer dans les meilleures conditions »

→ FICHE À VOIR

- « Conseils aux éducateur(trice)s : l'apprentissage des règles du jeu »

→ RECOMMANDATION

Fiche à destination des éducateur(trice)s



CONSEILS AUX ÉDUCATEUR(TRICE)S : L'APPRENTISSAGE DES RÈGLES DU JEU

APPRENDRE À RECONNAÎTRE L'ESPACE DE JEU ET SES LIMITES



Conseils pour l'éducateur(trice) :

- Identifier l'espace de jeu (lignes existantes et coupelles).
- Identifier la zone de remplacement (5 m de large et à 5 m de la ligne médiane) à l'aide de coupelles et y installer un banc si possible.
- Identifier l'espace d'échauffement : espace libre à proximité du banc.

SAVOIR DANS QUEL SENS JOUER ET DANS QUEL BUT MARQUER

Conseils pour l'éducateur(trice) :

- Distinguer les lignes de touches, des lignes de sortie de but (coupelles de couleurs différentes).
- Dissocier le but à attaquer, du but à défendre (couleurs, cônes hauts, piquets, mini-buts, etc.).

NB : Le but est validé lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but.



IDENTIFIER LES SURFACES DU CORPS AUTORISÉES POUR JOUER



Conseils pour l'éducateur(trice) :

- Ne pas autoriser l'utilisation des bras et des mains sur le terrain de jeu pour les joueur(se)s de champ.
- Permettre d'aller chercher le ballon des mains lorsque le ballon sort du champ de jeu (gain de temps).



CONSEILS AUX ÉDUCATEUR(TRICE)S : L'APPRENTISSAGE DES RÈGLES DU JEU

VEILLER À NE PAS BLESSER SON ADVERSAIRE



Conseils pour l'éducateur(trice) :

- Intervenir systématiquement auprès d'un/une joueur(se) qui commet une faute grossière en soulignant son irrégularité et en donnant la sanction.
- Interdire le tacle dans les petites catégories (geste mal maîtrisé à cet âge).
- Refuser les manifestations de vengeance sur le terrain.

CONNAÎTRE LES DIFFÉRENTES REPRISES DU JEU

Conseils pour l'éducateur(trice) :

- Apprendre aux joueur(se)s à engager (coup d'envoi).
- Apprendre aux joueur(se)s à réaliser une rentrée de touche (pieds ou mains).
- Apprendre aux joueur(se)s à dissocier le coup de pied de but (6 mètres) du coup de pied de coin (corner).

NB : faire tirer le coup de pied de but par le/la gardien(ne).



APPRENDRE LES DROITS DU/DE LA GARDIEN(NE) DE BUT



Conseils pour l'éducateur(trice) :

- Identifier la zone où le/la gardien(ne) peut se saisir du ballon avec les mains.
- Préciser ses droits dans cette zone (arrêter et capter le ballon, tirer le coup de pied de but, relancer le ballon avec la main ou le pied (moins de 6 sec.).
- Préciser que le/la gardien(ne) peut évoluer sur l'ensemble du terrain avec les pieds comme tout(e) autre joueur(se)