GUIDE D'APPUI À LA MISE EN PLACE DE STAGES « *VACANCES FOOT* »

Juillet 2020

Sommaire

01. Préambule

1.1 Mot du président de la FFF
1.2 Mot du directeur technique national

02. Contexte, objectifs et enjeux

2.1 Contexte
2.2 Objectifs et enjeux

03. Organisation des stages

3.1 Format 1 : stage 1/2 journée ou journée
3.2 Format 2 : stage multi-journée sans hébergement
3.3 Format 3 : stage multi-journée avec hébergement

04. Budget et communication

4.1 Budget
4.2 Communication

05. Contenus pédagogiques

5.1 Les activités éducatives
5.2 Les activités ludiques
5.3 Les activités d'accompagnement scolaire

06. Annexes

01

Préambule

1.1 Mot du président de la FFF

Noël LE GRAËT

C'est une heureuse nouvelle. Parce que le football reprend aussi ses droits. Nos 14 000 clubs amateurs peuvent à nouveau ouvrir leur porte, nos deux millions de licencié(e)s pratiquer leur sport collectivement, sous toutes ses formes, en mode apprentissage, loisirs ou compétition. C'est une heureuse nouvelle pour l'apport éducatif et social du football utile à notre société.

Restons néanmoins très vigilants. Cette reprise de notre sport ne signifie pas que l'épidémie meurtrière du covid-19, qui a entraîné son arrêt de mars à juin, est derrière nous. Elle recule mais le virus circule toujours. Pour la Fédération, pour vous tous, la santé doit rester la priorité et cette reprise doit s'organiser dans le respect attentif des gestes barrières et des mesures sanitaires.

Ce guide pratique que vous allez découvrir a été réalisé par la Direction technique nationale. Il est destiné à tous les éducateurs qui trouveront toutes les informations et tous les contenus nécessaires pour accueillir nos 800 000 jeunes et les faire jouer en sécurité durant les stages pouvant être organisés cet été.

Durant cette crise sanitaire, le football amateur, les clubs, leurs dirigeants et encadrants ont été exemplaires et solidaires. Votre sens des responsabilités, votre volontarisme et vos compétences nous permettront de réussir cette phase de reprise dans les meilleures conditions, avec le soutien des services de la Fédération, de vos ligues et de vos districts pour vous accompagner.

1.2 Mot du directeur technique national

Hubert FOURNIER

En complément du *Guide d'appui à la reprise d'activité dans les clubs de football* édité par la FFF début juin, ce nouveau guide a pour but d'aider les clubs qui le souhaiteront à réaliser au mieux leurs séances ou stages d'été, dans le respect des règles sanitaires. La pratique du football est de nouveau autorisée, ce dont nous nous réjouissons tous, mais la pandémie du covid-19 n'est à ce jour pas pour autant terminée.

Aussi, la reprise du football après trois mois d'arrêt doit être particulièrement encadrée afin que l'ensemble des pratiquant(e)s qui en ont été un temps éloigné puissent retrouver en toute sérénité le chemin des terrains. Les assouplissements récents des règles sanitaires ont permis à certains clubs d'ouvrir à nouveau leurs portes aux licencié(e)s depuis début juin, d'autres ont préféré différer cette reprise par prudence, aucun n'en peut être blâmé.

Alors que commencent les vacances estivales, l'ouverture des clubs de football qui se porteront volontaires, sous forme de séances ou de stages, prend tout son sens et vise plusieurs objectifs :

- que reviennent nos licencié(e)s dans les clubs, pour les remobiliser à la pratique du football en sécurité ;
- rassurer les pratiquant(e)s et leurs parents sur le savoir-faire du football français dans cette nouvelle période, comme il l'a démontré depuis la survenue de cette crise ;
- promouvoir, à travers des activités sportives et ludiques, le dynamisme de chaque club et l'intérêt du football auprès de non-licencié(e)s ;
- s'associer à des dispositifs ministériels comme les « *Vacances apprenantes* », proposant notamment un renforcement scolaire adapté ;
- participer à la vie locale et au lien social, en liaison avec les municipalités des clubs concernés ;
- préparer la saison 2020-2021.

Le présent guide propose un cadre organisationnel et différents formats d'une à plusieurs journées, ainsi que des exemples d'activités à proposer, en différenciant deux publics :

- les enfants (U8 à U11) ;
- les jeunes (U12 à U15).

La Direction technique nationale de la FFF reste à la disposition de tous les clubs et de leurs éducateurs pour cette nouvelle phase de reprise, afin que nous retrouvions ensemble et avec joie la réalité du terrain.

02

Contexte, objectifs et enjeux

2.1 Contexte

La saison sportive 2019-2020 a été marquée par une longue période d'inactivité des clubs, conséquence directe de la crise sanitaire due au covid-19 et aux restrictions mises en place dans l'ensemble du pays pendant plusieurs mois.

Un plan de déconfinement progressif a été mis en place par les pouvoirs publics depuis le 11 mai, permettant aux clubs de football de reprendre leur activité dans des conditions adaptées et tenant évidemment compte des mesures sanitaires et médicales en vigueur. Dans ce cadre, la Fédération Française de Football a publié début juin 2020 deux guides pratiques pour aider les clubs et les établissements scolaires à retrouver les terrains avant la période estivale.

- Le *Guide d'appui à la reprise d'activité dans les clubs de football*, utile pour faciliter la reprise de la pratique sur les terrains dans les clubs qui le souhaitent. Il rassemble les informations à connaître, les mesures et règles à mettre en place ainsi que des conseils pour organiser des ateliers avec et sans ballon pour toutes les catégories d'âge, des U7 aux U18.

  - Télécharger *le Guide d'appui à la reprise d'activité dans les clubs de football.*

- Le *Guide d'appui à la reprise des activités physiques et sportives au sein du milieu scolaire*, qui s'inscrit dans le dispositif gouvernemental *« 2S2C »* (sport, santé, civisme, culture). Il permet aux éducateurs de clubs de déployer dans les établissements un outil adapté aux conditions sanitaires actuelles.

  - Télécharger *le Guide d'appui à la reprise des activités physiques et sportives au sein du milieu scolaire.*

2.2 Objectifs et enjeux

Le présent *Guide d'appui à la mise en place de stages « Vacances foot »* édité par la Fédération Française de Football a vocation à accompagner les clubs dans la mise en œuvre opérationnelle de stages sportifs et socio-éducatifs répondant à la problématique essentielle du maintien du lien social à travers les clubs de football.

Ses enjeux :

- accompagner la reprise d'activité progressive dans les clubs ;
- favoriser un retour à l'activité sportive des plus jeunes dans un cadre organisé, régulé, et dans le respect des recommandations sanitaires qu'impose la période ;
- organiser une pratique sportive contribuant au rétablissement du lien social et dans une logique de préparation de la saison sportive 2020-2021 ;
- encourager les clubs à proposer aux enfants, adolescents et leurs familles, licencié(e)s et non licencié(e)s, des activités sportives, éducatives, culturelles et ludiques tenant compte des effets économiques et sociaux attendus dès la période estivale (accessibilité) ;
- consolider/initier les relations avec les collectivités locales et les organisations de jeunesse (centres de vacances, centres de loisirs) de manière coordonnée, le cas échéant.

03

Organisation des stages

Plusieurs formats de stages

Format 1 : stage 1/2 journée ou journée

- 1.1 Club organisateur
- 1.2 Club intervenant auprès d'une structure
- Exemples de planning

Format 2 : stage multi-journées sans hébergement

- 2.1 Club organisateur
- 2.2 Club intervenant auprès d'une structure
- Exemples de planning

Format 3 : stage multi-journées avec hébergement

- 3 Séjour spécifique sportif
- Exemples de planning

ATTENTION : la réglementation varie selon les publics accueillis et le cadre d'accueil (club, centre de loisirs ou structure portée par une collectivité) et des spécificités sont notamment à prendre en compte s'agissant de l'accueil de personnes non licenciées au club lors de la période du stage.

3.1

Format 1 :
stage 1/2 journée ou journée

Format 1 : stage 1/2 journée ou journée

1.1 Club organisateur

Mon club propose un stage d'1/2 journée, 1 journée
Quelles sont les incidences sur l'organisation ?

Si le stage est ouvert aux licencié(e)s du club et aux non licencié(e)s

Mon stage est dans le cadre de la continuité de l'activité du club

Public accueilli	Taux et niveau d'encadrement	Déclarations préalables Obligations	Eligibilité aux dispositifs	Restauration	Documents ressources	Dispositions sanitaires
Ne peuvent pas rassembler plus de 12 personnes, encadrement compris, lors d'une séance	Au moins 2 éducateurs dont un CFF* BMF** minimum si rémunération *Certificat fédéral de football. **Brevet de moniteur de football.	Pas de déclaration Obligation d'assurance Obligations liées au lieu d'accueil Un club de football qui souhaiterait diversifier ses activités en fonctionnant tel un centre de loisirs peut envisager se déclarer en *« Accueil collectif de mineurs » (AAC)* auprès de la DDCSPP de son département. Voir précisions en **Annexe 6.2**	NON	Possible sous forme de panier ou de plateaux repas distribués aux mineurs au sein des accueils Les jeunes déjeunent à distance d'un mètre au moins l'un de l'autre Le lavage des mains doit être effectué avant et après le repas	Code du sport Le décret n°2020-663 du 31 mai 2020	L'organisateur doit respecter strictement les recommandations sanitaires Document de référence : *Guide d'appui à la reprise d'activité dans les clubs de football* (FFF, juin 2020) **LIEN DE TÉLÉCHARGEMENT**

Exemple de planning ½ journée

Exemple de planning journée

Format 1 : stage 1/2 journée ou journée

1.2 Club intervenant auprès d'une structure

Dans le cadre des accueils de loisirs sans hébergement (ALSH) portés par les collectivités, le club peut intervenir en qualité de prestataire de service.

Pour toutes les catégories d'accueil, il faut être majeur pour encadrer une activité physique et ce, que l'encadrant soit membre de l'équipe pédagogique de l'accueil ou qu'il intervienne en tant que tiers. Il en est de même s'il s'agit d'un animateur stagiaire.

De plus, « *l'encadrant* » doit satisfaire à l'une des conditions suivantes :

- être titulaire d'un diplôme professionnel sportif reconnu par l'État (BEES, BPJEPS…) et d'une carte professionnelle d'éducateur sportif conformément au code du sport ;
- être éducateur territorial des activités physiques et sportives (Étaps), militaire ou enseignant d'éducation physique et sportive (EPS) et exercer dans le cadre de ses missions ;
- être ressortissant d'un État membre de l'Union européenne ou d'un autre État faisant partie de l'accord sur l'Espace économique européen et répondre aux conditions exigées par le code du sport pour exercer la profession d'éducateur sportif sur le territoire national.

Pour uniquement les accueils de loisirs, séjours de vacances et accueils de scoutisme, en sus d'être majeur, deux autres possibilités sont offertes :

- si l'activité est mise en œuvre par une association sportive agréée, être un bénévole membre de cette association et titulaire d'un brevet fédéral ;
- être membre permanent de l'équipe pédagogique titulaire du brevet d'aptitude aux fonctions d'animateur (BAFA, ou d'un titre ou diplôme équivalent) et d'un diplôme fédéral.

→ suite

Format 1 : stage 1/2 journée ou journée

1.2 Club intervenant auprès d'une structure (suite)

Lorsque l'organisateur d'un accueil de mineurs (collectivité par exemple) s'adresse à un prestataire de service dans le domaine des établissements d'activités physique et sportive (centre équestre, base nautique...), le directeur doit s'assurer que cet établissement est bien déclaré à la Direction départementale de la cohésion sociale et de la protection des populations (DDCSPP).

Celui-ci doit :

- afficher obligatoirement un récépissé de déclaration d'exploitation d'établissement d'activités physiques et sportives ainsi que l'attestation d'assurance de l'établissement ;
- s'assurer que les activités proposées sont bien encadrées par des personnes possédant les qualifications requises et déclarées à la DDCSPP ;
- vérifier que les intervenants rémunérés possèdent une carte professionnelle d'éducateur sportif, à réclamer par le directeur de l'ACM.

Les qualifications requises pour encadrer contre rémunération sont celles fixées par l'annexe II-1 de l'article A. 212-1 du code du sport. Les organisateurs d'activités physiques en ACM ainsi que les équipes éducatives sont invités à contacter la DDCSPP de leur ressort pour tout complément d'information.

Exemple convention MAD personnels
Exemple convention MAD locaux
Exemple convention projet du service jeunesse
Activités sportives
Activités éducatives

Quatre exemples de planning sur 1/2 journée

Horaires	Activités
8h30 – 9h ou 14h – 14h30	Accueil échelonné
9h ou 14h30	**Activité sportive** FitFoot
9h30 ou 15h	**Activité éducative** PEF (temps calme)
10h45 ou 16h15	**Activité sportive** séance + match
12h – 12h30 ou 17h30 – 18h	Départ échelonné

Horaires	Activités
8h30 – 9h ou 14h – 14h30	Accueil échelonné
9h ou 14h30	**Activité sportive** séance + match
10h15 ou 15h45	**Activité ludique**
11h ou 16h30	**Activité éducative** PEF (terrain)
12h – 12h30 ou 17h30 – 18h	Départ échelonné

Horaires	Activités
8h30 – 9h ou 14h – 14h30	Accueil échelonné
9h ou 14h30	**Activité ludique**
9h45 ou 15h15	**Activité sportive** séance + match
10h45 ou 16h15	**Activité éducative** PEF (temps calme)
12h – 12h30 ou 17h30 – 18h	Départ échelonné

Horaires	Activités
8h30 – 9h ou 14h – 14h30	Accueil échelonné
9h ou 14h30	**Activité sportive** séance
10h15 ou 15h45	**Activité éducative** PEF (temps calme)
11h ou 16h30	**Activité sportive** tournoi
12h – 12h30 ou 17h30 – 18h	Départ échelonné

Choix des activités → **Activités sportives** | **Activités éducatives** | **Activités ludiques** | **Activités d'accompagnement scolaire**

Trois exemples de planning sur une journée

Horaires	Activités
8h30 – 9h	Accueil échelonné
9h	**Activité sportive :** FitFoot
9h30	**Activité éducative :** PEF (temps calme)
10h45	**Activité sportive :** séance + match
12h30	Déjeuner
13h30	**Activité ludique**
15h	**Activité sportive :** séance + tournoi
16h30	Goûter
17h - 17h30	Départ échelonné

Horaires	Activités
8h30 – 9h	Accueil échelonné
9h	**Activité sportive :** séance + match
9h30	**Activité ludique**
10h45	**Activité éducative :** PEF (terrain)
12h30	Déjeuner
13h30	**Activités accompagnement scolaire**
15h	**Activité sportive :** séance + tournoi
16h30	Goûter
17h - 17h30	Départ échelonné

Horaires	Activités
8h30 – 9h	Accueil échelonné
9h	**Activité ludique**
9h30	**Activité sportive :** séance + match
10h45	**Activités accompagnement scolaire**
12h30	Déjeuner
13h30	**Activité éducative :** PEF (temps calme)
14h30	**Activité éducative :** PEF (terrain)
15h30	**Activité sportive :** tournoi
16h30	Goûter
17h - 17h30	Départ échelonné

Choix des activités → **Activités sportives** | **Activités éducatives** | **Activités ludiques** | **Activités d'accompagnement scolaire**

3.2

Format 2 :
stage multi-journées sans hébergement

Format 2 : stage multi-journées sans hébergement

2.1 Club organisateur

Mon club propose un stage multi-journées Quelles sont les incidences sur l'organisation ?						
Si le stage est ouvert aux licencié(e)s du club et aux non licencié(e)s						
Mon stage est dans le cadre de la continuité de l'activité du club						
Public accueilli	**Taux et niveau d'encadrement**	**Déclarations préalables Obligations**	**Eligibilité aux dispositifs**	**Restauration**	**Documents ressources**	**Dispositions sanitaires**
Ne peuvent pas rassembler plus de 12 personnes, encadrement compris, lors d'une séance	Au moins 2 éducateurs dont un CFF* BMF** minimum si rémunération *Certificat fédéral de football. **Brevet de moniteur de football.	Pas de déclaration Obligation d'assurance Obligations liées au lieu d'accueil Un club de football qui souhaiterait diversifier ses activités en fonctionnant tel un centre de loisirs peut envisager se déclarer en Accueil Collectif de Mineurs auprès de la DDCS de son département. Voir précisions en **Annexe 6.2**	NON	Possible sous forme de panier ou de plateaux repas distribués aux mineurs au sein des accueils Les jeunes déjeunent à distance d'un mètre au moins l'un de l'autre Le lavage des mains doit être effectué avant et après le repas	Code du sport Le décret n°2020-663 du 31 mai 2020	L'organisateur doit respecter strictement les recommandations sanitaires Document de référence : *Guide d'appui à la reprise d'activité dans les clubs de football* (FFF, juin 2020) **LIEN DE TÉLÉCHARGEMENT**

Exemple de planning multi ½ journées

Exemple de planning multi-journées

Format 2 : stage multi-journées sans hébergement

1.2 Club intervenant auprès d'une structure

Dans le cadre des accueils de loisirs sans hébergement (ALSH) portés par les collectivités, le club peut intervenir en qualité de prestataire de service.

Pour toutes les catégories d'accueil, il faut être majeur pour encadrer une activité physique et ce, que l'encadrant soit membre de l'équipe pédagogique de l'accueil ou qu'il intervienne en tant que tiers. Il en est de même s'il s'agit d'un animateur stagiaire.

De plus, « *l'encadrant* » doit satisfaire à l'une des conditions suivantes :

- être titulaire d'un diplôme professionnel sportif reconnu par l'État (BEES, BPJEPS…) et d'une carte professionnelle d'éducateur sportif conformément au code du sport ;
- être éducateur territorial des activités physiques et sportives (Étaps), militaire ou enseignant d'éducation physique et sportive (EPS) et exercer dans le cadre de ses missions ;
- être ressortissant d'un État membre de l'Union européenne ou d'un autre État faisant partie de l'accord sur l'Espace économique européen et répondre aux conditions exigées par le code du sport pour exercer la profession d'éducateur sportif sur le territoire national.

Pour uniquement les accueils de loisirs, séjours de vacances et accueils de scoutisme, en sus d'être majeur, deux autres possibilités sont offertes :

- si l'activité est mise en œuvre par une association sportive agréée, être un bénévole membre de cette association et titulaire d'un brevet fédéral ;
- être membre permanent de l'équipe pédagogique titulaire du brevet d'aptitude aux fonctions d'animateur (BAFA, ou d'un titre ou diplôme équivalent) et d'un diplôme fédéral.

→ suite

Format 2 : stage multi-journées sans hébergement

2.2 Club intervenant auprès d'une structure (suite)

Lorsque l'organisateur d'un accueil de mineurs (collectivité par exemple) s'adresse à un prestataire de service dans le domaine des établissements d'activités physique et sportive (centre équestre, base nautique...), le directeur doit s'assurer que cet établissement est bien déclaré à la Direction départementale de la cohésion sociale et de la protection des populations (DDCSPP).

Celui-ci doit :

- afficher obligatoirement un récépissé de déclaration d'exploitation d'établissement d'activités physiques et sportives ainsi que l'attestation d'assurance de l'établissement ;
- s'assurer que les activités proposées sont bien encadrées par des personnes possédant les qualifications requises et déclarées à la DDCSPP ;
- vérifier que les intervenants rémunérés possèdent une carte professionnelle d'éducateur sportif, à réclamer par le directeur de l'ACM.

Les qualifications requises pour encadrer contre rémunération sont celles fixées par l'annexe II-1 de l'article A. 212-1 du code du sport. Les organisateurs d'activités physiques en ACM ainsi que les équipes éducatives sont invités à contacter la DDCSPP de leur ressort pour tout complément d'information.

Exemple convention MAD personnels
Exemple convention MAD locaux
Exemple convention projet du service jeunesse
Activités sportives
Activités éducatives

Exemple de planning sur un format multi 1/2 journées

Jour 1

Horaires	Activités
8h30 – 9h ou 14h – 14h30	Accueil échelonné
9h ou 14h30	**Activité sportive** FitFoot
10h15 ou 15h45	**Activité ludique**
11h ou 16h30	**Activité éducative** PEF (terrain)
12h – 12h30 ou 17h30 – 18h	Départ échelonné

Jour 2

Horaires	Activités
8h30 – 9h ou 14h – 14h30	Accueil échelonné
9h ou 14h30	**Activité sportive** FitFoot
9h30 ou 15h	**Activité éducative** PEF (temps calme)
10h45 ou 16h15	**Activité éducative** séance + match
12h – 12h30 ou 17h30 – 18h	Départ échelonné

Jour 3

Horaires	Activités
8h30 – 9h ou 14h – 14h30	Accueil échelonné
9h ou 14h30	**Activité sportive** séance
10h15 ou 15h45	**Activités accompagnement scolaire**
11h ou 16h30	**Activité sportive** tournoi
12h – 12h30 ou 17h30 – 18h	Départ échelonné

Jour 4

Horaires	Activités
8h30 – 9h ou 14h – 14h30	Accueil échelonné
9h ou 14h30	**Activité ludique**
9h45 ou 15h15	**Activité éducative** séance + match
11h ou 16h30	**Activité éducative** PEF (temps calme)
12h – 12h30 ou 17h30 – 18h	Départ échelonné

Jour 5

Horaires	Activités
8h30 – 9h ou 14h – 14h30	Accueil échelonné
9h ou 14h30	**Activité sportive** séance
9h45 ou 15h15	**Activité éducative** PEF (temps calme)
11h ou 16h30	**Activité sportive** tournoi de clôture
12h – 12h30 ou 17h30 – 18h	Départ échelonné

Choix des activités → **Activités sportives** | **Activités éducatives** | **Activités ludiques** | **Activités d'accompagnement scolaire**

Exemple de planning sur un format multi-journées

Jour 1

Horaires	Activités
8h30 – 9h	Accueil échelonné
9h	**Activité sportive** Fitfoot
9h30	**Activité éducative** PEF (temps calme)
10h45	**Activité sportive** séance + match
12h30	Déjeuner
13h30	**Activité ludique**
15h	**Activité sportive** séance + tournoi
16h30	Goûter
17h - 17h30	Départ échelonné

Jour 2

Horaires	Activités
8h30 – 9h	Accueil échelonné
9h	**Activité sportive** séance + match
10h15	**Activité ludique**
11h15	**Activité éducative** PEF (terrain)
12h30	Déjeuner
13h30	**Activités accompagnement scolaire**
15h	**Activité sportive** séance + tournoi
16h30	Goûter
17h - 17h30	Départ échelonné

Jour 3

Horaires	Activités
8h30 – 9h	Accueil échelonné
9h	**Activité sportive** Fitfoot
9h30	**Activité ludique**
10h45	**Activité sportive** séance + match
12h30	Déjeuner
13h30	**Activité éducative** PEF (temps calme)
15h	**Activité sportive** tournoi
16h30	Goûter
17h - 17h30	Départ échelonné

Jour 4

Horaires	Activités
8h30 – 9h	Accueil échelonné
9h	**Activité ludique**
10h	**Activité sportive** séance + match
11h30	**Activités accompagnement scolaire**
12h30	Déjeuner
13h30	**Activité éducative** PEF (temps calme)
14h30	**Activité éducative** PEF (terrain)
15h30	**Activité sportive** séance + tournoi
16h30	Goûter
17h - 17h30	Départ échelonné

Jour 5

Horaires	Activités
8h30 – 9h	Accueil échelonné
9h	**Activité sportive** Fitfoot
9h30	**Activité ludique**
10h45	**Activité sportive** séance + match
12h30	Déjeuner
13h30	**Activité éducative** PEF (temps calme)
15h	**Activité sportive** tournoi
16h30	Goûter - clôture
17h - 17h30	Départ échelonné

Choix des activités → **Activités sportives** | **Activités éducatives** | **Activités ludiques** | **Activités d'accompagnement scolaire**

3.3

Format 3 :
stage multi-journées avec hébergement

Format 3 : stage multi-journées avec hébergement, séjour spécifique sportif

Ce type d'ACM est soumis à **déclaration** auprès de la Direction départementale de la cohésion sociale et de la protection des populations (DDCSPP) du territoire. En raison de la pandémie covid-19, le délai de déclaration est allégé. Chaque territoire doit se rapprocher de la DDSCPP à laquelle il est rattaché.

Sont considérés comme *« séjours spécifiques »* les *« séjours organisés, pour leurs licenciés mineurs, par les fédérations sportives agréées, leurs organes déconcentrés* (c'est-à-dire les ligues régionales, les districts et comités départementaux et les clubs affiliés), *dès lors que ces accueils entrent dans leur objet »*. Les séjours organisés par les ligues, districts ou comités ainsi que les clubs affiliés entrent donc dans le champ particulier des *« séjours spécifiques »* si, et seulement si, ils s'adressent à des licenciés de leur fédération.

Intitulé	Définition	Effectif, durée et âge	Qualification directeur	Qualification Animateur	Encadrement	Déclaration
Séjour spécifique sportif	Organisés pour leurs licencié(e)s mineur(e)s par les fédérations sportives agréées, comités départementaux et clubs affiliés si le séjour entre dans le cadre de leur activité	6 ans ou plus	Une personne majeure responsable (qualification selon norme ou réglementation relatives à l'activité principale du séjour)	Encadrement selon la norme ou la réglementation relatives à l'activité du séjour (au moins deux encadrants) : • un encadrant pour douze pour la pratique • un encadrant pour huit pour la piscine		Les clubs doivent se rapprocher de leur DDCSPP respective afin d'en connaître les modalités (liste en pages suivantes)

→ suite

Format 3 : stage multi-journées avec hébergement, séjour spécifique sportif (suite)

NOTA : *Même si l'accueil de mineurs liés aux déplacements pour des compétitions sportives est expressément exclu de la réglementation des* « séjours spécifiques », *il n'en reste pas moins que l'organisateur d'un tel accueil reste soumis à une obligation générale de sécurité.*

- Un club de football qui organise un séjour de vacances avec hébergement d'au moins quatre nuits pour au moins sept mineur(e)s licencié(e)s ou non doit se déclarer en accueil de mineur(e)s et respecter la réglementation ACM.
- Un club de football qui organise un séjour court pour au moins sept mineurs qu'ils soient licencié(e)s ou non avec hébergement de une à trois nuits doit se déclarer en accueil de mineur(e)s et respecter la réglementation ACM.
- Un club de football qui organise un séjour sportif avec hébergement pour des licencié(e)s uniquement (plus de sept mineur(e)s âgé(e)s de 6 ans ou plus pour au moins une nuit) doit se déclarer auprès de la DDCSPP en tant qu'ACM.

Annexe 6.4
Aides et labels

Annexe 6.3
« Vacances apprenantes »

Exemple de planning : séjour spécifique sportif

Horaires	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
	Activités				
7h45		Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner
9h15	Accueil - Installation Ouverture - Programme	Présentation de la journée **Activité sportive** FitFoot	Présentation de la journée **Activité éducative** PEF (temps calme)	Présentation de la journée **Activité sportive** FitFoot	Présentation de la journée **Activité sportive** séance
10h15	**Activité sportive** séance	**Activité éducative** PEF (temps calme)	**Activité sportive** séance	**Activité éducative** PEF (temps calme)	**Activité éducative** PEF (temps calme)
11h15	**Activité éducative** PEF (temps calme)	**Activité sportive** séance	**Activités accompagnement scolaire**	**Activité sportive** séance	**Activité éducative** PEF (terrain)
12h30	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner
14h00	**Activités accompagnement scolaire**	**Activité ludique**	**Animation libre** (temps calme)	**Activité ludique**	**Activité ludique**
15h30	**Activité éducative** PEF (terrain)	**Activité sportive** match ou tournoi	**Activité éducative** PEF (terrain)	**Activité sportive** match ou tournoi	**Tournoi**
16h45	Goûter	Goûter	Goûter	Goûter	Goûter
17h30	**Activité sportive** tournoi	**Activités accompagnement scolaire**	**Activité sportive** tournoi	**Activités accompagnement scolaire**	Clôture
19h	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	
20h	Activité ludique	Animation libre	Activité ludique	Animation libre	

Choix des activités → **Activités sportives** | **Activités éducatives** | **Activités ludiques** | **Activités d'accompagnement scolaire**

04

Budget et communication

4.1 Budget

Le budget prévisionnel constitue un élément majeur de la préparation d'un stage « *vacances* ». Son élaboration doit être anticipée et doit assurer l'équilibre. Cela permet notamment d'évaluer ou d'ajuster les coûts et d'activer les recettes plusieurs semaines avant le stage.

Le budget prévisionnel permet également de connaître et communiquer le coût réel global du stage considéré, ainsi que le coût réel par enfant.

La participation financière des familles correspond à la différence entre la somme totale des dépenses et la somme de toutes les autres recettes. On distingue six postes principaux qui caractérisent les dépenses et les recettes.

4.2 Communication

Vous vous apprêtez à organiser un stage au sein de votre club ou à proposer à un centre de loisirs d'intégrer leur programme d'activité ?

Dans les deux cas, votre club doit communiquer sur cette nouvelle offre. Les enjeux sont multiples :

- faire savoir à vos licencié(e)s et à votre collectivité que la pratique du football est possible au sein de votre club et en sécurité ;
- faire savoir à vos partenaires que votre activité peut reprendre.

Vous pouvez alors engager quelques démarches pour promouvoir votre action :

- entrer en contact avec votre district pour qu'il relaie l'information sur ses réseaux ;
- entrer en contact avec votre municipalité pour passer l'information dans votre commune ;
- promouvoir votre stage sur votre site Internet et vos réseaux sociaux ;
- entrer en contact avec la presse quotidienne régionale qui à l'habitude de suivre votre club ;
- envoyer un emailing à tous vos licencié(e)s de la tranche d'âge concernée.

→ Pensez également à en informer vos partenaires. Cela pourrait être l'occasion qu'ils vous soutiennent dans cette initiative.

→ Si vous vous rapprocher d'un centre de loisir déjà existant, rapprochez vous de l'organisateur pour reprendre la communication existante et la partager sur vos réseaux.

À noter : *vous rapprocher de votre collectivité pour intégrer l'organisation d'un stage municipal peut améliorer les relations que vous entretenez avec votre mairie.*

★★

L 'option Deux étoiles !

Trouver un nom *fun* et ludique pour votre stage. Celui-ci attirera les jeunes pratiquants !

05

Contenus pédagogiques

Les familles d'activités proposées

1/ Les activités sportives

En lien avec le *Guide d'appui à la reprise d'activité dans les clubs FFF.*

→ **Télécharger le guide**

2/ Les activités éducatives

Issues des fiches du Programme éducatif fédéral mais adapté au contexte actuel. Vingt-quatre fiches sont détaillées dans la suite de ce guide.

3/ Les activités ludiques

Issues du Fondaction du football et des initiatives des clubs, elles ont pour but de renforcer l'appartenance au club tout en développant un certain nombre de connaissance et de compétences. Une dizaine d'activités sont à votre disposition dans ce guide.

4/ Les activités d'accompagnement scolaire

Dans le cadre du programme Puissance Foot, une gamme d'activités permet à chaque participant un renforcement scolaire.

5.1

Les activités éducatives

5.1 Les activités éducatives

Thématiques PEF	U8 – U11		U12 – U15	
SANTÉ	« Bien manger, c'est mieux jouer » *Action en salle*	« Garder la ligne d'eau » *Action terrain*	« Foot et santé combinés » *Action en salle*	« Le coup franc gagnant » *Action terrain*
ENGAGEMENT CITOYEN	« La vision du jeu » *Action terrain*	« Vis ta charte » *Action en salle*	« Un monde idéal » *Action terrain*	« Le match » (réseaux sociaux) *Action en salle*
ENVIRONNEMENT	« Ma journée d'enVERTgure » *Action transversale*	« L'eau est un trésor » *Action terrain*	« Mon équipe en or » *Action en salle*	« L'énergie verte » *Action terrain*
FAIR-PLAY	« Le poster du fair-play » *Action en salle*	« Les portes du succès » *Action terrain*	« Respecter les arbitres » *Action en salle*	« Le duel de l'élégance » *Action terrain*
RÈGLES DU JEU / ARBITRAGE	« Je me teste sur l'arbitrage » *Action en salle*	« La théorie au service du jeu » et « La ronde de l'arbitrage » *Action terrain*	« Direct ou indirect » *Action terrain*	« Le parcours de l'arbitre » *Action terrain*
CULTURE FOOT	« Le slogan du club » *Action en salle*	« Le challenge culturel » et « Le tir au bonus » *Action terrain*	« Le biathlon culture foot » *Action terrain*	« Le golf foot du club » *Action terrain*

SANTE

ACTION EN SALLE

Bien manger, c'est mieux jouer

U8 à U11

Compétences visées : Savoir s'alimenter et s'hydrater avant un entrainement ou un match

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser les jeunes sur l'alimentation et l'hydratation du sportif

Consignes de l'atelier :

- Organiser dans les locaux du club, un petit déjeuner ou un goûter pour les jeunes licenciés.
- Sensibiliser sur la crise sanitaire
- Demander à chaque licencié d'apporter un aliment/boisson en portion individuelle (privilégier sans couvert) qu'il a l'habitude de consommer au petit-déjeuner ou au goûter.
- lavage des mains au préalable
- Faire respecter les distanciations sociales
- Privilégier les petits îlots (tables) à 3 ou 4 enfants
- Inviter un spécialiste de la nutrition à participer à cet atelier (diététicien, médécin nutritionniste etc…). Il n'est pas nécessaire que l'intervenant soit un spécialiste (âge du public)
- Alterner les informations « verticales » et les temps d'échanges avec les enfants – questionnement

Première mi-temps : Demander au spécialiste de la nutrition de compiler tous les aliments apportés et questionner chaque licencié sur ses habitudes alimentaires.
Inviter le spécialiste de la nutrition à demander à tous les joueurs de catégoriser les aliments selon les degrés de consommation suivants : Limiter la consommation - 1 fois par jour - A volonté - A chaque repas - Au moins 5 fois par jour.

Deuxième mi-temps : Demander au spécialiste de la nutrition de détailler le petit-déjeuner et/ou le goûter « idéal » pour la pratique sportive. Lui demander également de réaliser un bilan plus général sur les bonnes habitudes alimentaires afin de rester en bonne santé.

Espace nécessaire :
Salle - Club house

Encadrement souhaité :
2 personnes dont un spécialiste de la nutrition

Effectif idéal :
15 joueurs

Durée de l'action :
1 heure

Matériel nécessaire :
Tables - chaises - Cartes (degré de consommation) - Aliments

Remarque :
Possibilité d'associer les parents, les partenaires locaux du club et la presse locale.

ALIMENTS ET CONSOMMATION

Limiter la consommation	**Limiter la consommation**	**Limiter la consommation**
1 fois par jour	**1 fois par jour**	**1 fois par jour**
A volonté	**A volonté**	**A volonté**
A chaque repas	**A chaque repas**	**A chaque repas**
Au moins 5 fois par jour	**Au moins 5 fois par jour**	**Au moins 5 fois par jour**

SANTE

ACTION TERRAIN

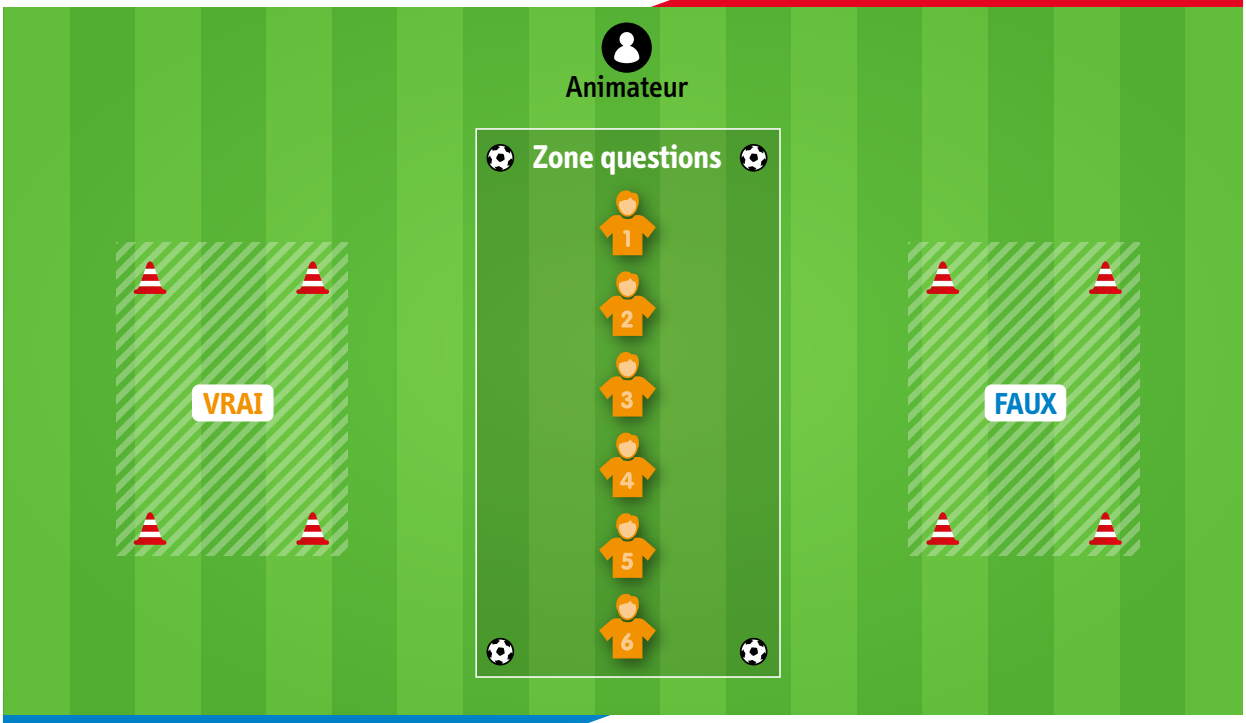
Garder la ligne d'eau

U8 à U11

Compétences visées : Bien s'hydrater pour jouer

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur l'hydratation du sportif par l'intermédiaire d'un atelier technique

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 « VRAI » : c'est la zone de réponse « VRAI »
  - La zone « FAUX » : c'est la zone de réponse « FAUX »

- Positionner les joueurs dans la zone « questions », ballon au pied, alignés les uns derrière les autres, face à l'éducateur.
- Matérialiser les zones « VRAI » et « FAUX » de part et d'autre de la zone « questions ».

- Poser une question à l'ensemble des joueurs.
- Demander aux joueurs de se rendre, ballon au pied, dans la zone correspondante à la « bonne » réponse.
- Attribuer les points de la manière suivante : +1 par bonne réponse.

Espace nécessaire :
1/2 terrain de Football

Encadrement souhaité :
2 personnes

Effectif idéal :
10 à 12 joueurs

Durée de l'action :
15 minutes

Matériel nécessaire :
Quiz « Vrai/Faux » - Coupelles - Ballons - Plots - Cerceaux

Remarques :
Possibilité de disposer un parcours technique entre les zones « questions » et « VRAI » / « FAUX »

Possibilité d'organiser l'atelier par équipe.

QUIZ - CRISE SANITAIRE COVID19

Numéro	Libellé des questions	Réponses	Commentaires
1	Le confinement a commencé le 17 Mars officiellement ?	Vrai	Après l'annonce de M. Macron
2	Faire du sport était un motif valable pour sortir de la maison ?	Vrai	1 heure par jour maximum
3	Sur le terrain de football, la distanciation est d'1 mètre ?	Faux	2 mètres
4	Plus que jamais, cracher est une habitude à supprimer ?	Vrai	La salive facile la transmission
5	Pour se dire bonjour, la poignée de main est-elle autorisée ?	Faux	Le « Tchek » c'est mieux !
6	Ta santé mentale sera meilleure en reprenant le sport ?	Vrai	Hormone du plaisir
7	Il est toujours possible de boire à plusieurs dans une même gourde ?	Faux	Microbes – Gourde personnelle
8	Le gel hydro alcoolique est plus efficace que le savon ?	Faux	Le gel ne lave pas les mains
9	Après un but, les chorégraphies collectives doivent remplacer les embrassades ?	Vrai	En gardant une distanciation
10	Doit-on à l'avenir garder toutes ces mesures sanitaires ?	Vrai	Afin de préserver sa santé et celle des autres

QUIZ - SANTE - HYDRATATION

	Questions - Vrai ou faux	Réponses
1	Les aliments que nous mangeons apportent de l'eau à notre corps.	**Vrai**
2	Il est inutile de boire lorsque nous n'avons pas soif.	**Faux**
3	Les sportifs ne doivent pas boire avant et pendant l'effort car cela risque de les alourdir et de diminuer leur performance.	**Faux**
4	L'eau nettoie notre corps et élimine les déchets et les toxines.	**Vrai**
5	L'eau maintien la température corporelle atour de 37° degrés.	**Vrai**
6	Boire de l'eau potable provoque des maladies.	**Faux**
7	Un humain peut rester jusqu'à 40 jours sans boire.	**Faux**
8	L'eau garantit le bon fonctionnement de nos articulations.	**Vrai**
9	Nous devons boire au moins 1,5L d'eau par jour.	**Vrai**
10	Il est conseillé de boire du Soda pendant les matchs pour être plus résistant.	**Faux**

SANTE

ACTION EN SALLE

Foot et santé combinés

U12 à U15

Compétences visées : Connaitre le corps humain et prévenir des blessures

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur le fonctionnement du corps humain et la prévention des blessures

Consignes de l'atelier :

- Organiser dans les locaux du club, une sensibilisation aux bons gestes à adopter pour les jeunes licenciés.
- Inviter un spécialiste de la santé pour animer cet atelier (kinésithérapeuthe, osthéopathe 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 licenciés.

Remarques

- Il ne sera pas nécessaire d'avoir un invité. Les contenus des modules fédéraux permettent d'avoir des outils.
- Alterner les périodes d'échanges (type forum) et démonstrations (ex : étirements – souplesse – gainage)
- Des vidéos disponibles un peu partout pour appuyer les interventions
  https://www.youtube.com/watch?v=Nr-ZHwYeUCo
- Mise en application des gestes appris par groupe de 3 ou 4 en autonomie (conseils des adultes)

Espace nécessaire :
Salle - Club house - Vestiaire

Encadrement souhaité :
2 personnes dont un professionnel de la santé

Effectif idéal :
10 à 30 joueurs

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 entrainement.

SANTE

ACTION TERRAIN

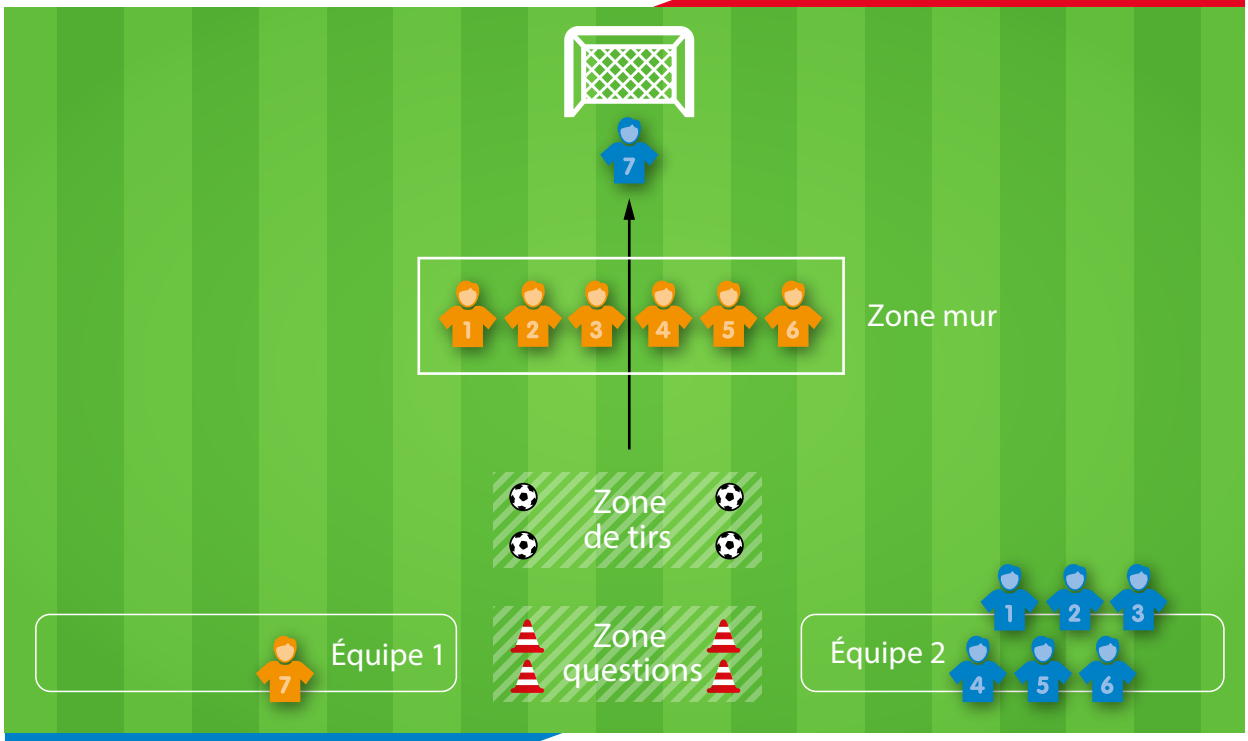
Le coup-franc gagnant

U12 à U15

Compétences visées : Prévenir les comportements addictifs

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

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 défenseurs.

- Constituer les joueurs en 2 équipes de 7 joueurs (dont un gardien).
- Désigner une équipe « attaquants » et une équipe « défenseurs ».

- Poser une question à chaque joueur de l'équipe « attaquants » avant la réalisation du 1er tir.
- Chaque bonne réponse permet de retirer un joueur de l'équipe adverse du « mur » situé à 9M15.
- Demander à chaque joueur de l'équipe « attaquants » d'exécuter leur coup-franc (tous positionnés au même endroit).

- Inverser les rôles pour la seconde manche : l'équipe « attaquants » devient l'équipe « défenseurs ».
- Désigner le vainqueur par le plus grand nombre de buts marqués.

Espace nécessaire :
1/2 terrain de Football

Encadrement souhaité :
1 personne

Effectif idéal :
12 joueurs et 2 gardiens

Durée de l'action :
15 minutes

Matériel nécessaire :
But - Ballons - Questions/ Réponses - Chasubles

QUIZ - SANTE - PRATIQUES ADDICTIVES

	Questions - Vrai ou faux	Réponses	
1	Je suis stressé 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 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	A 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.*

ENGAGEMENT CITOYEN

ACTION TERRAIN

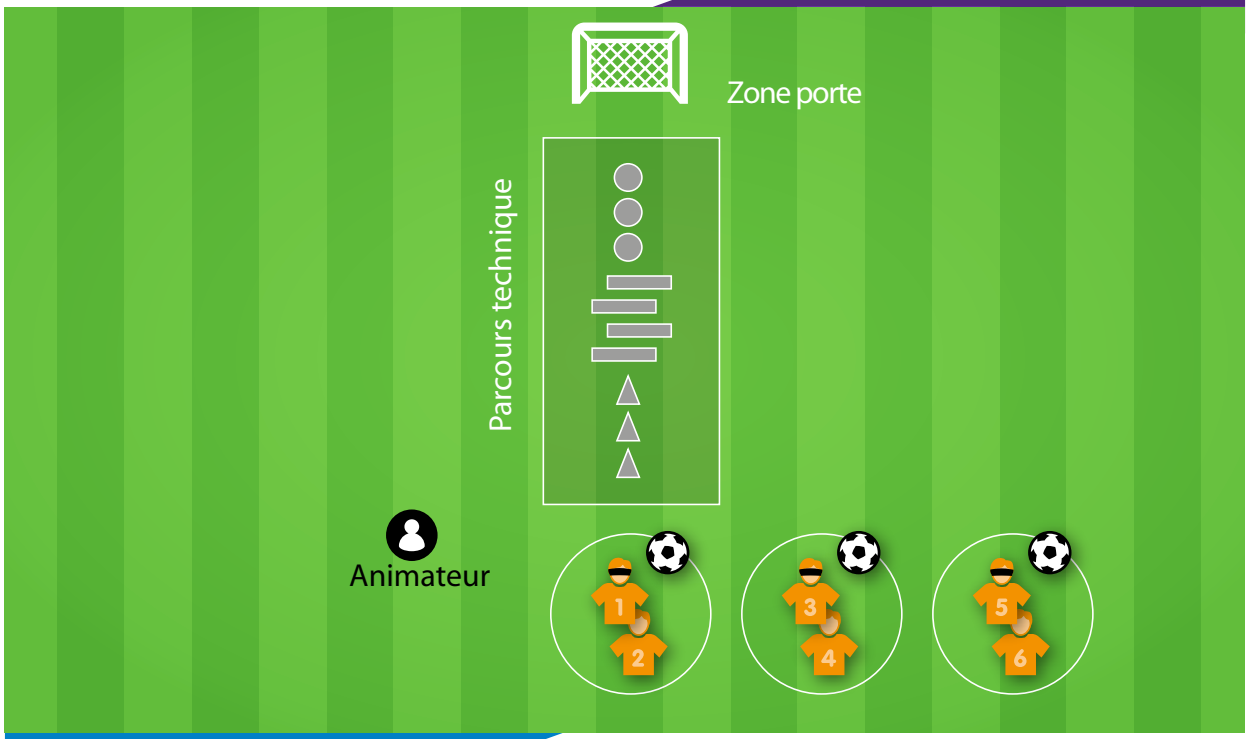
La vision du jeu

U8
U11

Compétences visées : S'interdire toute forme de discrimination

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur les formes de discriminations par l'intermédiaire d'un atelier basé sur l'orientation spaciale et la communication visuelle

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 joueurs en équipe de 2 joueurs.
- Désigner dans chaque duo, un joueur « voyant » et un joueur « non voyant » (bandeau sur les yeux).
- Demander au joueur « non-voyant » de réaliser le parcours technique, guidé et accompagné par son coéquipier voyant.
- Valider le parcours en marquant dans le but vide.
- Variantes :
  - Réaliser le parcours à vide (sans bandeau sur les yeux).
  - Faire deux équipes pour mettre une compétition en place (3 non voyants et 1 guide). À l'issu des passages de chacun, répondre correctement à la question de l'animateur pour valider la victoire !
- Sur la communication visuelle :
  - Remplacer la porte par une zone de défis (laisser un mini-but) où le joueur devra prendre une information durant son parcours technique, afin de réaliser le défi dans la zone prédéfinie.
- Possibilité d'inclure également de la compétition par équipe ou en relais.

Espace nécessaire :
1/4 Terrain de football

Encadrement souhaité :
1 personne

Effectif idéal :
10 joueurs

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.

ENGAGEMENT CITOYEN

ACTION EN SALLE

Vis ta charte

U8 à U11

Compétences visées : Respecter le cadre de fonctionnement collectif

L'objectif de l'atelier : Construire collectivement une charte de la semaine de stage qui servira de support aux règles de focntionnement de la prochaine saison

Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier lors de la première demi-journée du stage.
- Répartir les joueurs et joueuses en sous groupe par catégorie d'âge afin de concevoir une « charte de vie » qui précisera les droits/devoirs de chacun.

- Présenter les enjeux et objectifs d'une « charte de vie ».
- Constituer des équipes de 3 à 4 joueurs.
- Définir pour chaque équipe, 4 droits et 4 devoirs sur les règles de vie en groupe.

- Organiser la restitution des travaux par le capitaine de chaque équipe.
- Organiser un vote pour retenir les 5 meilleurs « droits » et « devoirs ».
- Rédiger, imprimer et diffuser le document à l'ensemble des licenciés et leur entourage.
- Garder la possibilité de réaliser les supports en plusieurs fois (jour 2, jour 3, etc.).

Espace nécessaire :
Siège du club - Salle - Club house

Encadrement souhaité :
2 personnes

Effectif idéal :
10 à 25 participants

Durée de l'action :
1 heure

Matériel nécessaire :
Salle - Chaises - Tables - Crayons

ENGAGEMENT CITOYEN

ACTION TERRAIN

Un monde idéal

U12
U15

Compétences visées : Respecter le cadre de fonctionnement collectif

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur les règles de vie en société par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :

Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
  - La zone « A » : Passeur.
  - La zone « B » : Joueur qui travail.
  - La zone de décision : « Je dois / Je ne dois pas » / « oui / non ».

- Désigner un joueur « passeur » (zone A) et un joueur « remiseur » (zone B).
- Le joueur en zone B effectue un travail technique (il se déplace dans la largeur du carré en passant entre les portes) durant 30 secondes.
  Thème technique : les prises de balle (intérieur, extérieur, orienté 3/4, pivot, semelle) et enchaînement (passe 2nd pied, même pied, en 3e, touches, passement de jambes,…), la conduite de balle,…
- Au bout de 30sec, une question est posée au joueur qui doit tirer dans le but correspondant à la réponse.
- Possibilité de mettre en place 2-3 ateliers similaires en parallèle, afin de les mettre en compétition (réussite technique + quizz).
- Le joueur « passeur » devient joueur « remiseur » pour la prochaine situation de jeu.

Espace nécessaire :
Terrain de football
Encadrement souhaité :
1 personne
Effectif idéal :
10 à 12 joueurs
Durée de l'action :
20 minutes
Matériel nécessaire :
Ballons - Coupelles - Cerceaux -
Liste d'affirmations

FICHE « COMPORTEMENT»

« JE DOIS »

- Respecter mes parents
- Etre honnête
- Aider une personne en difficulté
- Accepter les différences des autres
- Dire bonjour à tout le monde
- Laisser le vestiaire propre

« JE NE DOIS PAS »

- Partir sans dire au revoir
- Me battre avec un adversaire
- Critiquer mon éducateur
- Mentir à mon éducateur
- Arriver en retard à l'entrainement
- Partir du terrain sans ramasser le matériel

ENGAGEMENT CITOYEN

ACTION TERRAIN

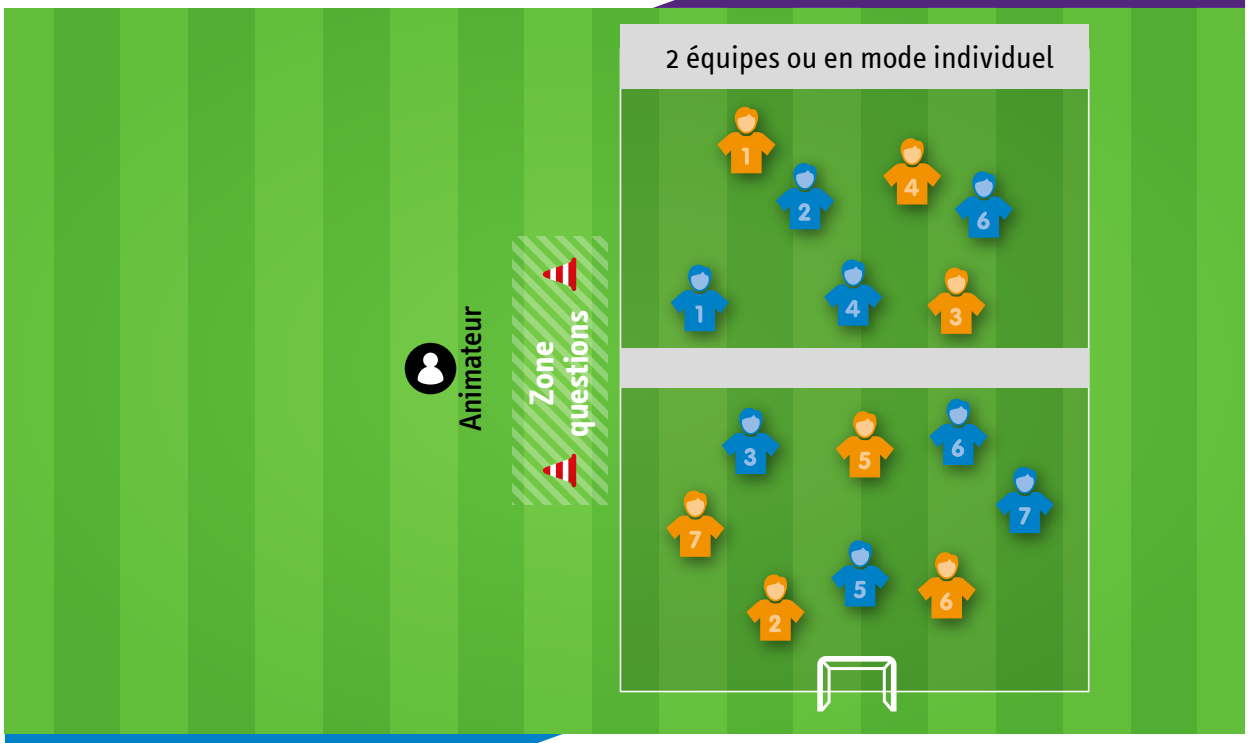
Le match connecté

U12
U15

Compétences visées : Utiliser à bon escient les réseaux sociaux

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur l'utilisation des réseaux sociaux par l'intermédiaire d'un jeu basé sur l'attribution d'un bonus/malus

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser un espace de jeu en intérieur ou en extérieur et organiser la séquence de jeu. Chaque joueur joue pour son équipe ou pour lui en fonction du mode choisi. Chacun à un numéro attribué.
- Pendant le déroulement du jeu, appeler un joueur à venir dans la zone « questions ».
- Poser une question à ce joueur sur la thématique d'internet et des réseaux sociaux.
  - Si la réponse est bonne : points attribués collectivement ou inviduellement.
  - Si la réponse est mauvaise : inviter le joueur à réaliser un gage.
- Filmer les joueurs lorsqu'ils répondent aux questions et/ou réalisent leur gage.
- Publier la vidéo (avec l'accord du licenciés et de ses parents) sur les réseaux de communication du joueur et/ou du club.

Espace nécessaire :
1/2 Terrain de football ou salle aménagée

Encadrement souhaité :
1 à 2 personnes

Effectif idéal :
10 à 20 joueurs

Durée de l'action :
30 minutes

Matériel nécessaire :
Ballons - Coupelles - 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.

QUESTIONNAIRE « INTERNET/RESEAUX 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, à l'issue de mon match, un joueur 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.	*#*

ENVIRONNEMENT

ACTION TRANSVERSALE

La journée d'enVERTgure

CLUB

Compétences visées : Adopter un comportement éco-citoyen

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur l'environnement par l'intermédiaire d'une journée au sein du club

Consignes de l'atelier :

• Mettre en place 4 animations majeures : dans le cadre d'un stage FOOT « VERT »

- **Animation sportive** :
  > Organiser un tournoi de football intergénérationnel « CUP 21 » directement en lien avec l'environnement. Chaque but marqué engendre une question sur le thème de l'environnement posée par l'arbitre. Seule une « bonne » réponse permet de valider le but marqué.
  > Organisation d'un DÉFI FOOT (voir fiches DÉFI FOOT Guide).

- **Animation solidaire** :
  > Organiser une collecte de vêtements (avec le soutien d'une association spécialisée dans le domaine) sur les installations du club afin de sensibiliser sur les thèmes de la solidarité, du gaspillage, et des comportements éco-citoyen.
  > Intervention en salle d'une association sur temps méridien.

- **Animation loisir** :
  > Organiser un atelier en lien avec la thématique de l'environnement : « Ca coule de source » - « La montante-descendante » - « One, Tout, Tri » - « En vert et contre tous » - « Le ballon béret » - « L'énergie verte » (cf : détails des fiches dans la thématique « environnement » du catalogue).
  > Organisation d'un atelier PEF (voir fiche PEF du guide) avec question

- **Animation culinaire** :
  > Mettre en place le tri-sélectif, la limitation des déchets, l'utilisation d'aliments « bio » ainsi qu'une fabrication dite « maison » sur l'ensemble des repas proposés.
  > Préparation d'un goûter du sportif

Espace nécessaire :
Equipements et infrastructures du club

Encadrement souhaité :
Selon évolution sanitaire

Effectif idéal :
Selon évolution sanitaire

Durée de l'action :
1 journée

Matériel nécessaire :
Paperboard - Chaises - Crayons - Papiers - Tables

Remarque :
Associations locales en lien avec l'environnement.
Réalisation d'un clip vidéo de la journée à diffuser (attention au droit à l'image)

Questionnaire « Environnement »

	Questions - Vrai ou faux	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.*

ENVIRONNEMENT

ACTION TERRAIN

L'eau est un trésor

U8 à U11

Compétences visées : Economiser l'eau

L'objectif de l'atelier : Responsabiliser sur l'économie de l'eau par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :

Cibles à atteindre ajustables (cerceaux, buts, planches à rebonds…)

Consignes de l'atelier :

- Mettre les joueurs en file indienne (en respectant les distanciations). Équipe de 3 à 4 joueurs max; en fonction du nombre de joueurs tolérés. 1 ballon par joueur.
- 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 joueurs en 2 équipes.
- 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 de réaliser le parcours technique le plus rapidement possible et de déposer son ballon dans le « bon » cerceau.
- Le premier joueur qui arrive à effectuer le parcours et à déposer son ballon dans le « bon » cerceau fait marquer 1 point à son équipe.

Espace nécessaire :
1/2 Terrain de football

Encadrement souhaité :
2 personnes

Effectif idéal :
Selon les évolutions des mesures sanitaires

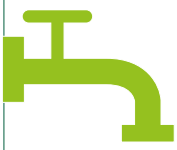
Durée de l'action :
20 minutes

Matériel nécessaire :
Ballons - Coupelles - Chasubles - Cerceaux - Exemples de comportement
- Plots
- Piquets

- 12 à 15 questions posées
- Parcours technique différent en fonction de la catégorie et du niveau
- Limiter autant que possible l'utilisation de matériel

EXEMPLES DE COMPORTEMENTS

J'ÉCONOMISE L'EAU :



Je prends une douche

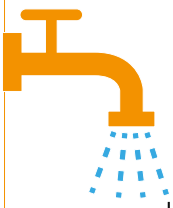
Je fais la vaisselle à la main

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 terminée de boire

ENVIRONNEMENT

ACTION EN SALLE

Mon équipe en or

U12 à U15

Compétences visées : Sensibiliser à l'éco-citoyenneté

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser à l'éco-citoyenneté par l'intermédiaire d'un jeu de questions/réponses

Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 2 ou 3 équipes max.
- Désigner un 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 ».

- Enoncer 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'enchainer 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 équipes.

- Après 2 tentatives, si aucune des équipes ne parvient à trouver les 5 réponses proposées, les points acquis sont attribués respectivement à chaque équipe.

Espace nécessaire :
Club-house - Salle

Encadrement souhaité :
1 personne

Effectif idéal :
Selon les évolutions des mesures sanitaires

Durée de l'action :
30 minutes

Matériel nécessaire :
Paperpoard - Chaises - Chronomètre

Remarque :
Possibilité de dupliquer cet atelier sur l'ensemble des thématiques du PEF.

Questionnaire « Environnement »

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

ENVIRONNEMENT

ACTION TERRAIN

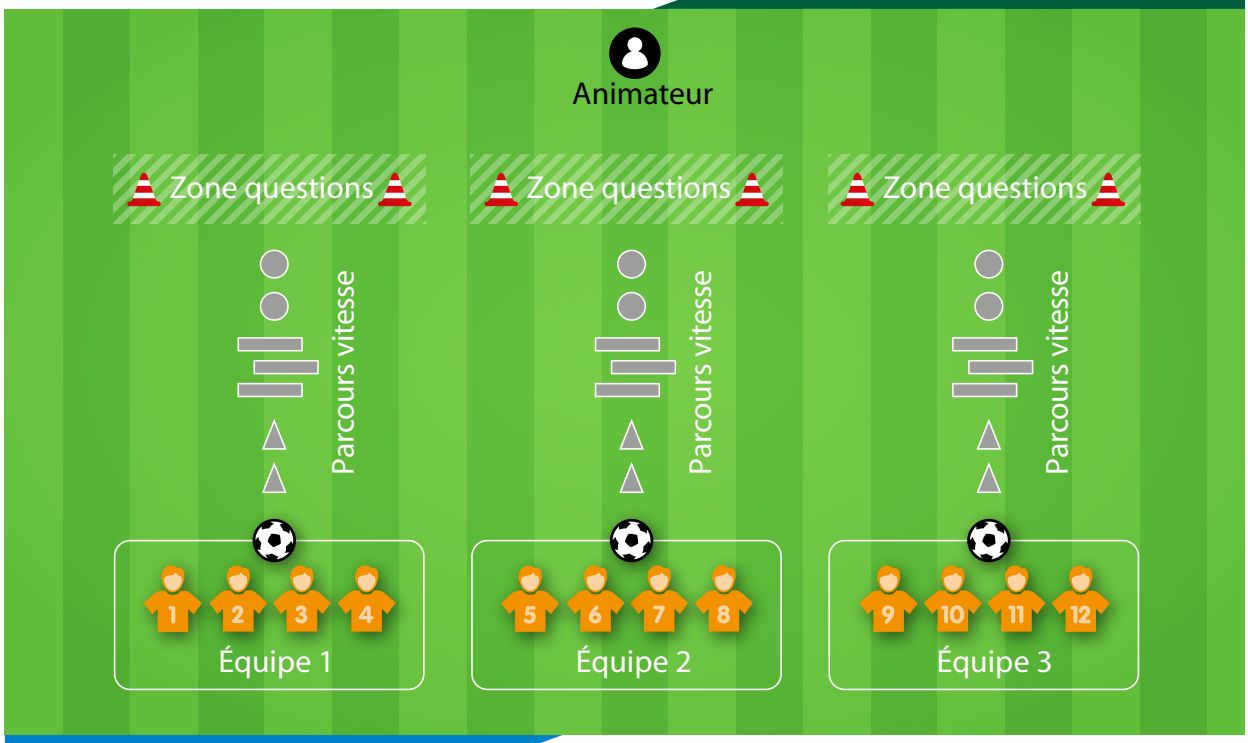
L'énergie verte

U12 à U15

Compétences visées : Réduire sa consommation d'énergie

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

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Mettre les joueurs en file indienne en respectant la distanciation. 1 ballon par joueur.
- Répartir les joueurs en 3 équipes.
- Matérialiser 2 zones distinctes :
  - Une zone « vitesse » : c'est un parcours de vitesse - vivacité.
  - Une zone « questions ».

- Demander à 1 joueur de chaque équipe de réaliser le parcours vitesse/vivacité.
- Poser une question uniquement au joueur le joueur 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.

Espace nécessaire :
1/4 Terrain de football

Encadrement souhaité :
1 personne

Effectif idéal :
Selon les évolutions des mesures sanitaires

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.

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'entrainement).*
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 1er suit M. Mon 2é suit Q. Mon 3é 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.*

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'entrainement).*
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 1er suit M. Mon 2é suit Q. Mon 3é 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.*

FAIR-PLAY

ACTION EN SALLE

Le poster du Fair-Play

U8
U11

Compétences visées : Jouer sans tricher

L'objectif de l'atelier : Modéliser un poster représentant les valeurs « PRETS » de la Fédération Française de Football

Consignes de l'atelier :

- Organiser, dans les locaux du club, un atelier de réfléxion et de création autour des valeurs « PRETS » : PLAISIR - RESPECT - ENGAGEMENT - TOLERANCE - SOLIDARITE ou des valeurs du club

- Répartir les joueurs en différentes équipes en respectant les gestes barrières.
- Désigner un capitaine dans chacune des équipes. Choisir le dessinateur en amont pour ne pas que tout le monde touches les feutres ou stylos.
  - 1ère mi-temps : Demander à chaque groupe de modéliser un poster sur les 5 valeurs de la FFF ou les valeurs du club.
  - 2ème mi-temps : Demander à chaque capitaine de groupe de présenter à tous ses coéquipiers les travaux réalisés.
  - Prolongations : Demander à tous les joueurs de voter pour l'élection du « meilleur poster ». Celui-ci devra être affiché dans les vestiaires, club house ou siège du club.

Espace nécessaire :
Siège du club - Salle - Club house

Encadrement souhaité :
2 personnes

Effectif idéal :
9 participants + 1 éducateur

Durée de l'action :
1h

Matériel nécessaire :
Salle - Chaises - Tables - Feuilles - Crayons

FAIR-PLAY

ACTION TERRAIN

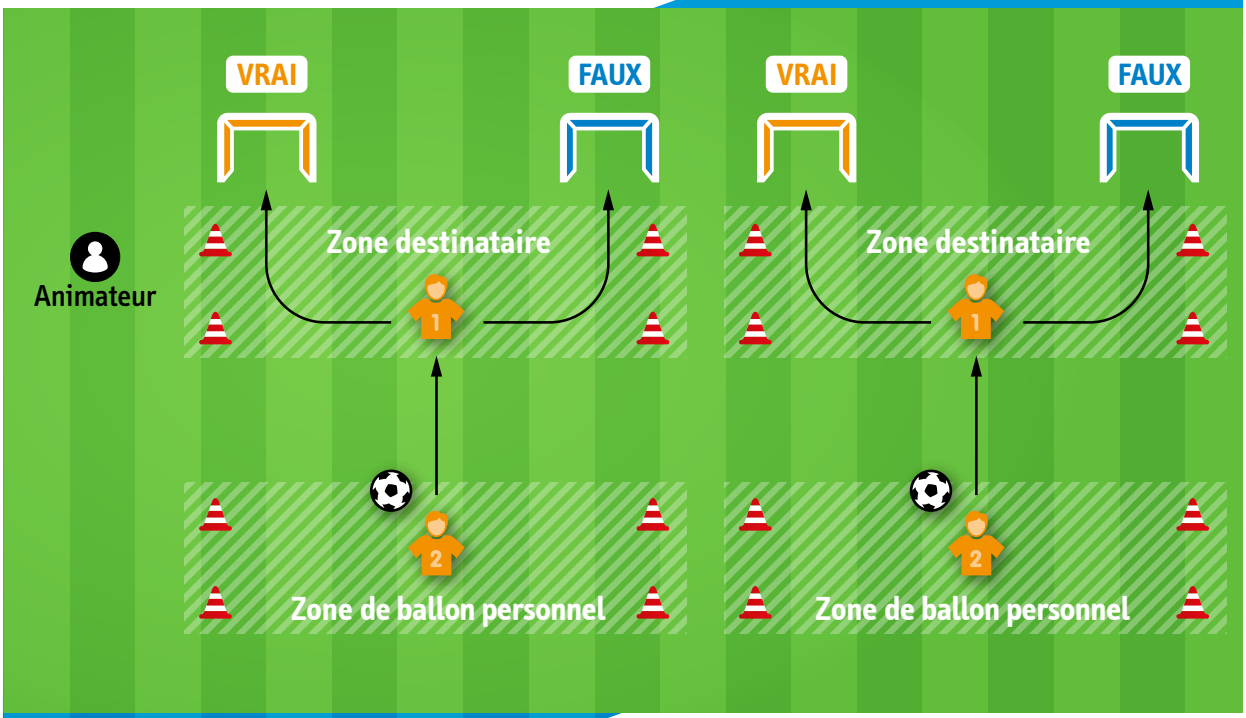
Les portes du succès

U8
U11

Compétences visées : Respecter ses partenaires et son éducateur

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur les « bons » comportements par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Délimiter 2 zones distinctes :
  - Une zone « de ballon personnel » : 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 à son « partenaire » de se situer dans la zone « destinataire ».

- Le joueur de la zone destinataire va chercher son ballon dans la zone « ballon personnel ».
- Au même moment, poser une question à ce « partenaire » situé dans la zone « destinataire ».
- Demander à ce « partenaire » de controler 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.
- Le réceptionneur se met en attente par la suite.

Espace nécessaire :
1/2 terrain de Football

Encadrement souhaité :
8 joueurs + 1 encadrant

Effectif idéal :
4 ateliers de 2 joueurs par atelier avec une zone d'attente

Durée de l'action :
20 minutes

Matériel nécessaire :
Ballons - Coupelles - Plots

QUESTIONNAIRE VRAI/FAUX

	Questions	Réponses	
1	Le rôle d'un arbitre est facile.	**Faux**	*(il est seul face aux joueurs, 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	applaudir son adversaire à 1 mètre.	**Vrai**	
4	Le capitaine d'une équipe est reconnaissable à ses chaussures fluo.	**Faux**	*grâce à son brassard de capitaine.*
5	Un joueur peut recevoir 3 cartons jaunes au cours du même match.	**Faux**	*Il devra être exclu du terrain après son 2e 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 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).*
8			
9			

FAIR-PLAY

ACTION TERRAIN

Respecter les arbitres

U12
U15

Compétences visées : Le rôle de l'arbitre est de faire appliquer les lois du jeu. Il doit être considéré 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

L'objectif de l'atelier : Apprendre aux licenciés à respecter les décisions de l'arbitre

Consignes de l'atelier :

- Bien accueillir les arbitres dès leur arrivée au stade.
- Faire venir un arbitre sur un créneau, quiz sur les lois du jeu en profitant de ses précisions à apporter.
- L'ensemble des joueurs échange 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.
- Faire une action sur le terrain pour comprendre les différents gestes de l'arbitre central et des arbitres de touches.

Espace nécessaire :
Terrain - Club house

Encadrement souhaité :
2 personnes

Effectif idéal :
Une équipe

Durée de l'action :
Saison complète

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 joueurs. Le respect de l'arbitrage est donc l'affaire de tous : joueurs, entraîneurs, dirigeants, spectateurs, parents… Et lorsque la tension monte, c'est à l'éducateur d'intervenir pour calmer ses joueurs et appuyer les décisions de l'arbitre, quelles qu'elles soient.

Accueillir l'arbitre

Faire réfléchir les joueurs par petit groupe sur chacune des thématique afin qu'ils trouvent les réponses à ce que le thème implique lors de l'intervention de l'arbitre en salle.

Refuser la tricherie

Simuler ou contester n'aident 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 est seul face aux joueurs 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.

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'appuyer sur le capitaine

Le capitaine entend et voit tout ce que disent ses coéquipiers. Il connaît les caractères de chacun de ses partenaires. Alors, si l'un d'eux s'énerve ou conteste, c'est à lui de le calmer et de lui expliquer.

FAIR-PLAY

ACTION TERRAIN

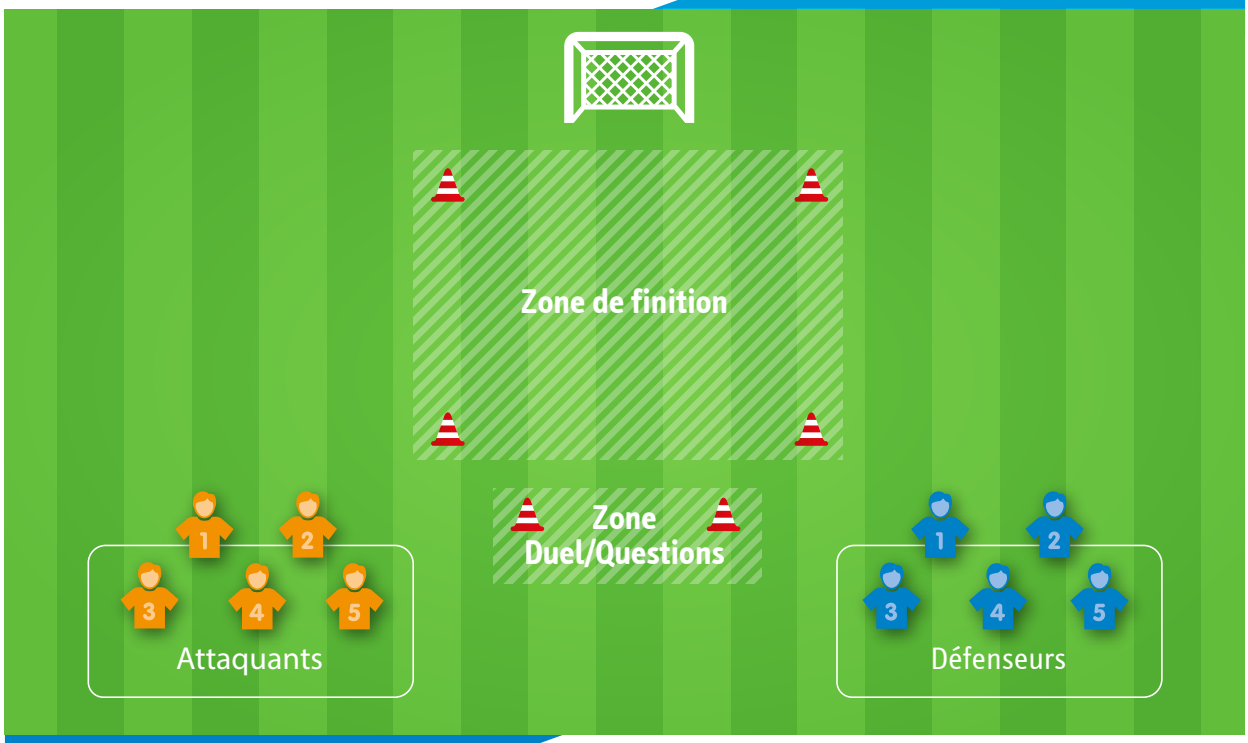
Le duel de l'élégance

U12
U15

Compétences visées : Se comporter avec élégance sur et en dehors du terrain

L'objectif de l'atelier : Répondre à la question pour réussir son duel

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- 2 équipes s'affrontent : les « attaquants » et les « défenseurs ».
- Construire un parcours technique en identifiant 3 zones distinctes :
  - Une zone « Duel/questions » : l'animateur y pose une question.
  - Une zone « Finition » : le joueur qui a bien répondu peut marquer un point supplémentaire si il marque dans le but.
  - Une zone « but » : avec une cible à atteindre.
- Inviter 2 joueurs à rejoindre l'animateur dans la zone « questions » : 1 de chaque équipe
- Poser une question aux 2 :
  - Celui qui répond bien en premier doit prendre son ballon et marquer dans la cible en rentrant dans la zone de finition.
- Attribuer les points de la manière suivante :
  +3 points par but marqué.
  +1 point par bonne réponse à la question.

Espace nécessaire :
1/2 terrain de Football

Encadrement souhaité :
2 personnes

Effectif idéal :
10 à 15 participants

Durée de l'action :
30 minutes

Matériel nécessaire :
Ballons - Plots - Coupelles - Chronomètre - But - Questionnaire

QUESTIONNAIRE « FAIR-PLAY »

	Questions	Réponses
1	Dans un stade, quelle personne a le droit de contester ouvertement une décision de l'arbitre ?	*Aucune (joueurs, entraîneurs, 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 joueur 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 1er est toujours contre, mon 2é est un jeu où l'on s'amuse, mon 3é est un arbre. Mon tout est contraire à l'esprit du jeu.	*Antisportif (anti - sport - if).*
6	Laquelle de ces fautes n'entraine 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 coéquipiers ?	*Les vestiaires.*
9	Quelle sanction un joueur risque-t-il en simulant une faute ?	*Un carton jaune (cela est considéré comme de l'antijeu).*
10	Mon 1er est le contraire d'amateur, mon 2é est l'inverse de tard, mon 3é sert à lier des pièces entre elles. Mon tout est une action de fair-play d'avant match.	*Protocole (pro - tôt - colle).*
11	En 9 lettres, commençant par T : qualité qui respecte la liberté de penser, la couleur de peau, la religion, la nationalité...des autres joueurs.	*Tolérance (du latin tolerare qui signifie supporter).*
12	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).*
13	Mot anglais signifiant « maison du club » où l'on peut se retrouver après un match ?	*Club house.*
14	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...).*

ARBITRAGE

ACTION EN SALLE

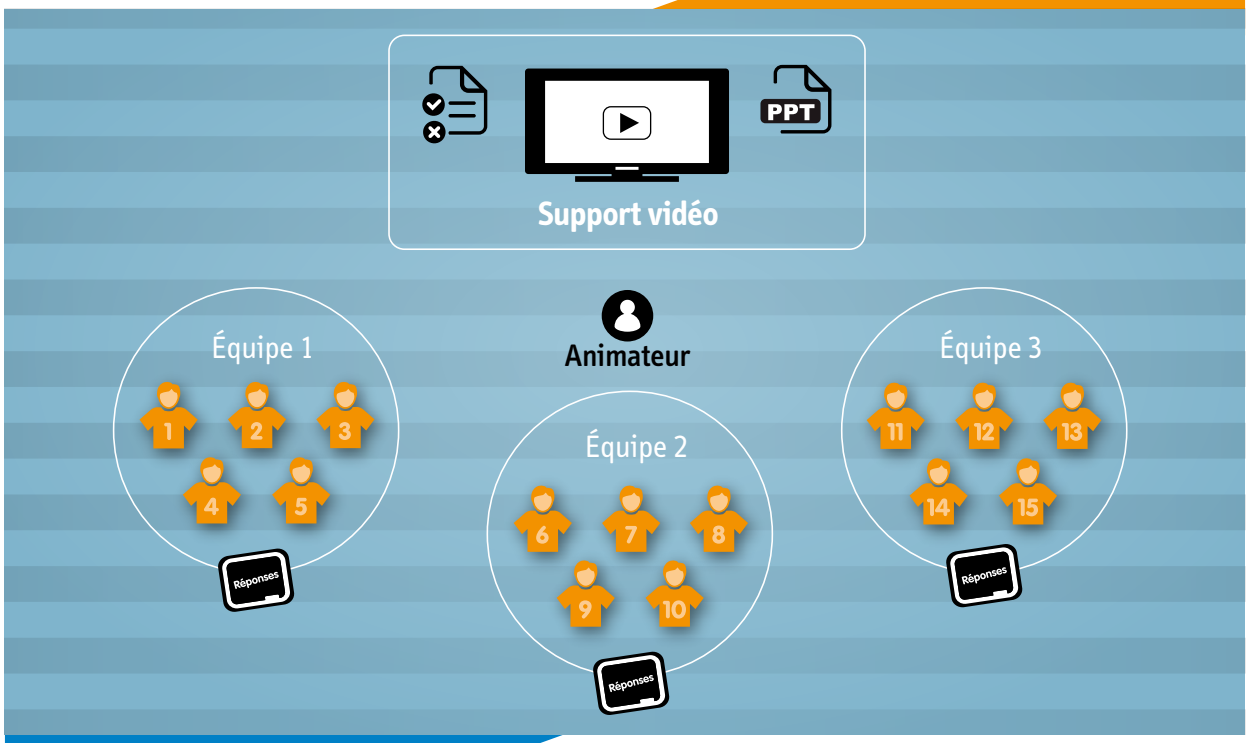
Je me teste sur l'arbitrage

U8
U11

Compétences visées : Connaître les règles essentielles du jeu

L'objectif de l'atelier : Organiser un jeu de questions/réponses sur le thème de l'arbitrage

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Répartir les joueurs en équipe de 5.
- Désigner un joueur « 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.

Espace nécessaire :
Club house - Siège du club - Salle

Encadrement souhaité :
1 éducateur

Effectif idéal :
8 participants

Durée de l'action :
30 minutes

Matériel nécessaire :
Salle - Chaises - Tables - Ardoises - Questionnaire et/ou Powerpoint

Remarque :
Possibilité d'inviter un arbitre du club pour animer l'atelier.

QUESTIONNAIRE « ARBITRAGE »

	Questions	Réponses
1	Comment distingue-t-on le capitaine des autres joueurs : à ses chaussures, à son brassard ou à sa grande taille ?	*A son brassard (le capitaine doit toujours avoir une attitude exemplaire sur le terrain).*
2	Mon 1er est un moyen de transport, mon 2e est un adjectif possessif, mon 3e est une couleur. Mon tout sert à sanctionner un joueur.	*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 s'est trompé, 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, de mes adversaires ?	*De mon éducateur 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 joueur 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 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 joueurs 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 joueurs que le gardien 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 rire, 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 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 1er est une planète, mon 2e 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).*

ARBITRAGE

ACTION TERRAIN

La théorie au service du jeu

U8
U11

Compétences visées : Connaître les règles essentielles du jeu

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

Modélisation de l'atelier :

Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Matérialiser les 3 zones suivantes :
  - La zone « Vrai »
  - La zone « Question »
  - La zone « Faux »

- Positionner les joueurs (ballon aux pieds) face à l'éducateur, alignés les uns derrière les autres, dans la zone « Question ».
- Poser une question (Vrai/Faux) à tous les joueurs.
- Demander aux joueurs de répondre à la question posée par un déplacement dans la zone (Vrai/Faux) correspondante à la « bonne » réponse.

Espace nécessaire :
1/2 terrain de football

Encadrement souhaité :
1 personne

Effectif idéal :
8 joueurs

Durée de l'action :
30 minutes

Matériel nécessaire :
1 quiz (V/F) - coupelles - Plots - chasubles

QUESTIONNAIRE « ARBITRAGE »

	Questions - Vrai ou faux	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 gardien 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 joueur peut être signalé en position de hors-jeu sur un coup de pied de but (6m).	**Faux**	*Un joueur ne peut pas être hors-jeu sur un coup de pied de but.*
9	Un joueur peut être sanctionné 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.*

ARBITRAGE

ACTION TERRAIN

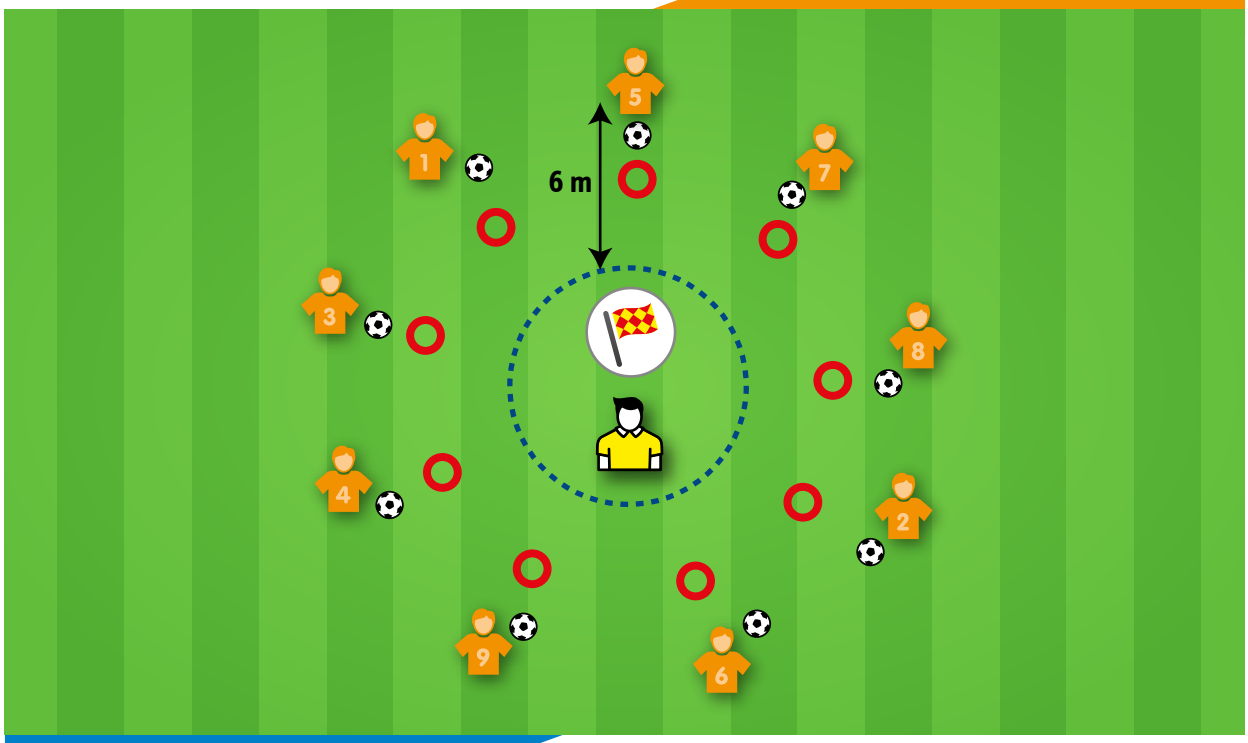
La ronde de l'arbitrage

U8
U11

Compétences visées : Connaître les fautes à ne pas commettre

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

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- 1 éducateur qui donnera les consignes.
- Effectif : 9 joueurs
  - Désigner 1 joueur « Arbitre »
  - Les autres joueurs sont répartis à chaque coupelle rouge
  - Consignes : (Aller-retour en contournant la coupelle bleue

- Conduite libre
- Conduite pied droit
- Conduite pied gauche
- Conduite semelle pied droit
- Conduite semelle pied gauche
- Conduite alternée pied droit – pied gauche (intérieur du pied)
  - Variable : Même consignes mais le jouer doit bloquer le ballon dans le cerceau (aller et retour)

Espace nécessaire :
1/4 terrain de football

Encadrement souhaité :
1 personne

Effectif idéal :
9 joueurs

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 participants.

ARBITRAGE

ACTION TERRAIN

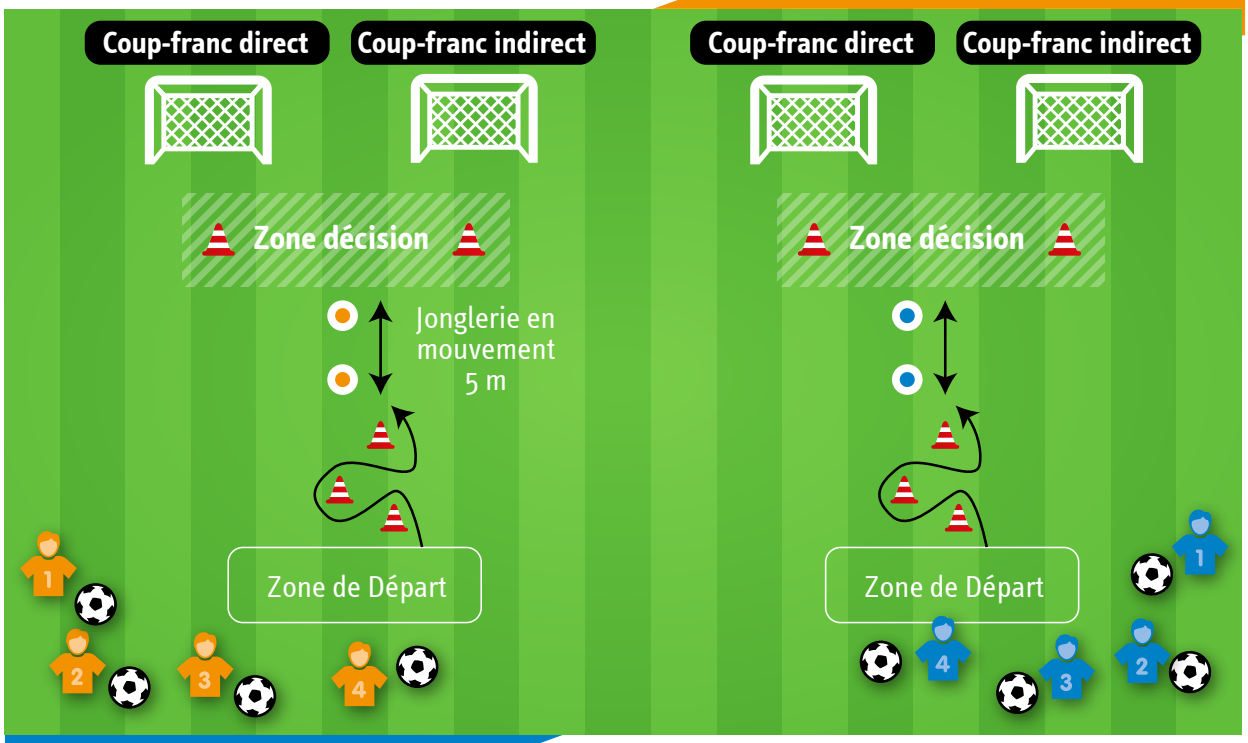
Un direct ou indirect ?

U12
U15

Compétences visées : Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur la nature des coups francs par l'intermédiaire d'un atelier technique

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 joueurs 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.

Espace nécessaire :
Terrain de football

Encadrement souhaité :
1 personne

Effectif idéal :
8 joueurs

Durée de l'action :
30 minutes

Matériel nécessaire :
4 mini buts - Plots - coupelles - ballons

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…

NATURE DU COUP-FRANC

« COUP FRANC DIRECT » :

- Je charge un adversaire ;
- Je saute sur un adversaire ;
- Je donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- Je bouscule un adversaire ;
- Je frappe ou essaie de frapper un adversaire ;
- Je tacle un adversaire ou lui dispute le ballon ;
- Je fais ou essaie de faire trébucher un 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 en position de hors-jeu ;
- Mon gardien garde le ballon dans les mains pendant plus de 6 secondes ;
- Mon gardien prend le ballon avec les mains sur une passe volontaire d'un partenaire réalisée avec le pied ;
- Mon gardien prend directement le ballon des mains sur une rentrée de touche de mon partenaire etc…

ARBITRAGE

ACTION TERRAIN

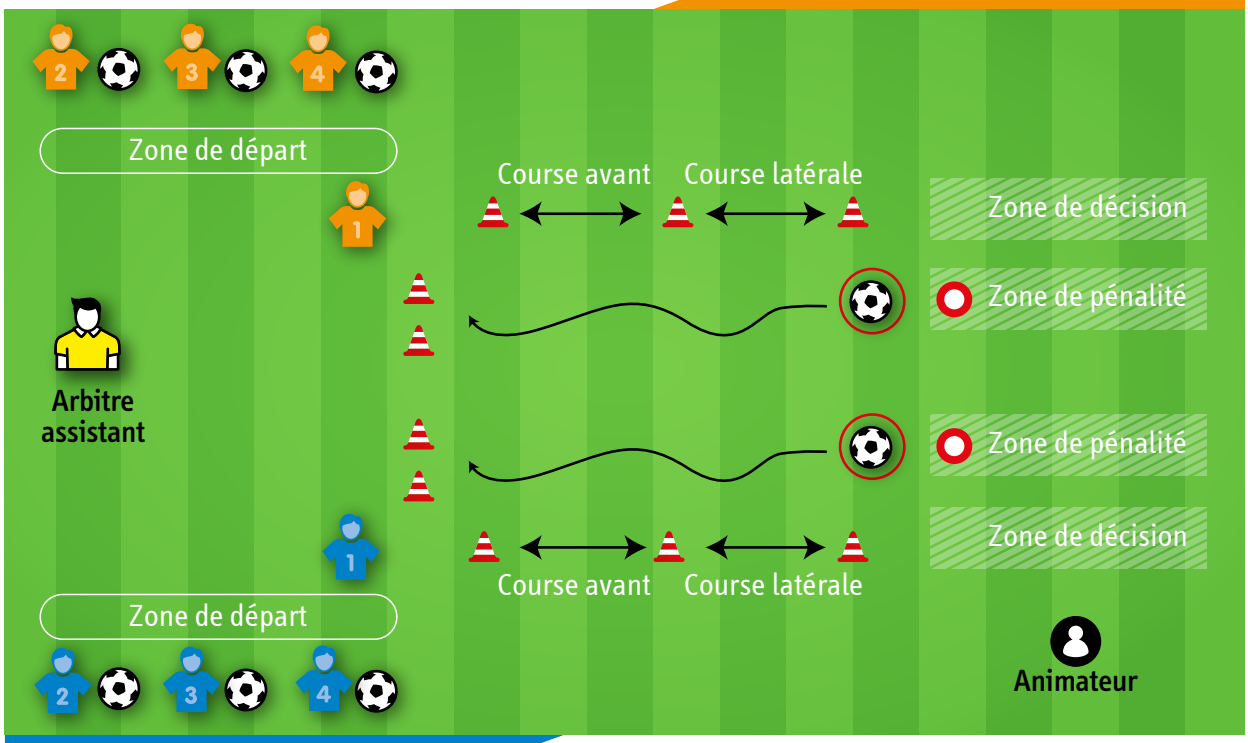
Le parcours de l'arbitre

U12
U15

Compétences visées : Reproduire les courses de l'arbitre assistant, reproduire une gestuelle adaptée et gagner le relais par équipe

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur la gestuelle appliquée à la fonction d'arbitre assistant

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Avant de commencer, le joueur dépose son ballon dans le cerceau rouge et se positionne au départ.
- L'éducateur présente les gestuelles de l'arbitre assistant : faute, rentrée de touche, hors-jeu, coup de pied de but, coup de pied de coin, sortie de but, remplacement, but marqué.
- L'arbitre court le long de la ligne de touche en adaptant ses courses aux différentes zones. L'éducateur énonce une «situation de jeu» quand l'arbitre est dans la zone «décision» Il signale avec son bras (pas d'utilisation de drapeau) la gestuelle adaptée.
- En cas de mauvaise réponse, il doit faire un tour de pénalité en conduite de balle. Le joueur suivant part quand le précédent a franchi la porte avec le ballon.

Espace nécessaire :
Cours d'école, enceinte sportive, autres

Encadrement souhaité :
2 personnes

Effectif idéal :
10 joueurs

Durée de l'action :
20 minutes

Matériel nécessaire :
Coupelles - Ballons - Cônes - Cerceaux

CHANSON DE GESTES

1

LE COUP FRANC

Du bras, l'arbitre indique la direction du camp sanctionné.

2

LE COUP FRANC INDIRECT

Bras à la verticale : le coup franc est indirect.

3

LE COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but, plus connu sous le nom de "six mètres". L'arbitre central (photo 3) et son assistant (photo 4) désignent conjointement la surface de but.

4

5

6

LA RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre (par son bras, photo 5) et son assistant (par son drapeau, photo 6) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.

9

LE HORS-JEU

Drapeau levé à la verticale (photo 9) : l'assistant signale une position de hors-jeu. L'arbitre central siffle alors un coup franc indirect (photo 2 page précédente). L'assistant varie l'inclinaison de son bras pour désigner l'endroit où se trouve le joueur sanctionné de hors-jeu : de l'autre côté du terrain (photo 10), au milieu de terrain (photo 11) ou de son côté du terrain (photo 12).

10

11

12

LE PENALTY

Ou coup de pied de réparation. Tout en poursuivant sa course, l'arbitre désigne clairement le point de penalty (photo 13) pour sanctionner une faute commise dans la surface de réparation.

13

7

LE COUP DE PIED DE COIN

Corner. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin (photo 7), son assistant en fait de même avec son drapeau (photo 8).

8

14

L'AVANTAGE

Les deux bras levés vers l'avant, l'arbitre indique que le jeu se poursuit dans une situation "d'avantage" (photo 14).

15

LE REMPLACEMENT

L'assistant maintient son drapeau à l'horizontale entre ses deux bras levés : une équipe demande à effectuer un changement de joueur (photo 15).

CULTURE FOOT

ACTION EN SALLE

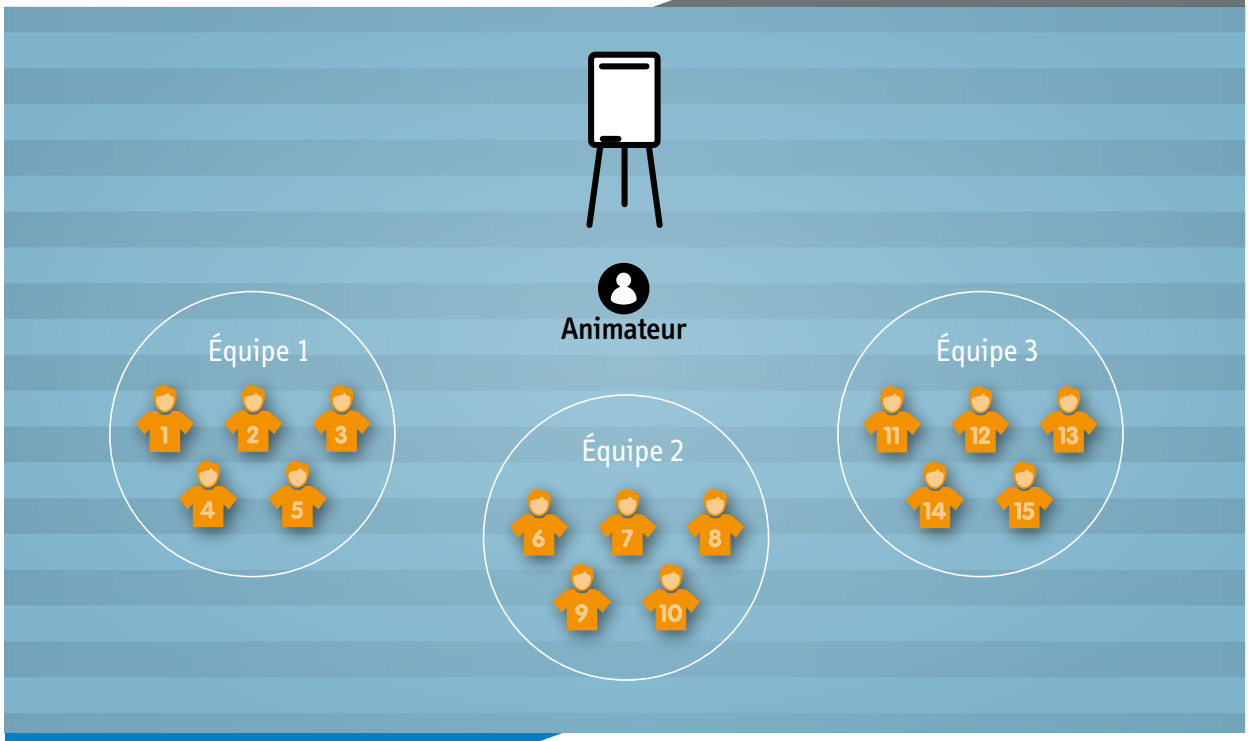
Le slogan du club

U8
U11

Compétences visées : Avoir l'esprit club / Etre fidèle à son club

L'objectif de l'atelier : Organiser un atelier de réflexion sur les valeurs et le slogan du club

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Le club est chargé de la mise en place de cet atelier dans ses locaux (vestiaire ou club house).
  Temps 1 : Présenter les valeurs « PRETS » de la FFF ainsi que ce qu'est un slogan.
  Temps 2 : Proposer aux joueurs de définir les valeurs et le slogan du club.

- Répartir les joueurs en équipe de 5 joueurs.
  Pour chaque équipe :
  - identifier les 3 valeurs majeures du club.
  - proposer 2 slogans pour le compte du club.

- Réaliser un débriefing collectif.
- Faire remonter les propositions au comité directeur ou au bureau du club.
- Élection pas les éducateurs, en fin de semaine d'un ou plusieurs joueurs qui se rapprochent des valeurs émises en début de stage ou ds valeurs PRETS.

Espace nécessaire :
Siège du club - Salle - Club house

Encadrement souhaité :
1 personne

Effectif idéal :
10 à 15 participants

Durée de l'action :
30 minutes

Matériel nécessaire :
Salle - Chaises - Tables - Paper board

Remarques :
Possibilité d'élire les licenciés qui représentent au mieux les valeurs FFF « Plaisir » - « Respect » - « Engagement » - « Tolérance » - « Solidarité » à l'occasion de 5 périodes de l'année.

CULTURE FOOT

ACTION TERRAIN

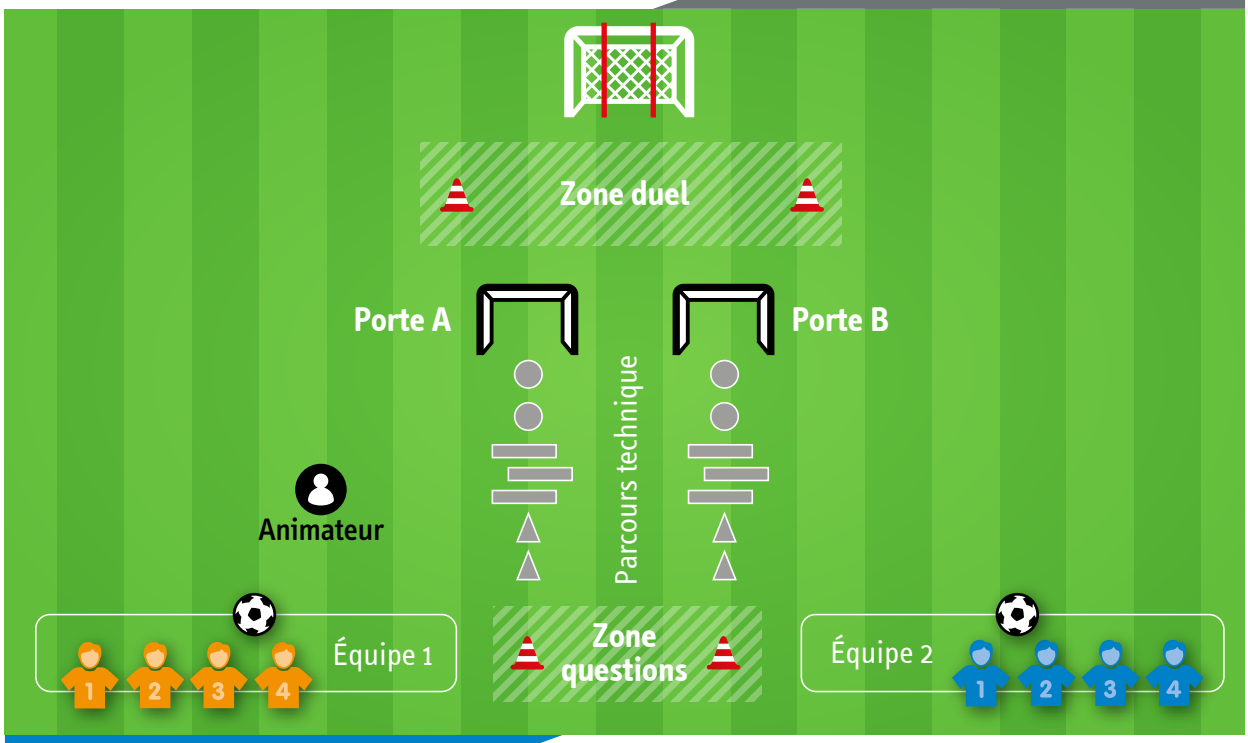
Le challenge culturel

U8
U11

Compétences visées : Connaître l'histoire du foot / Connaître son club

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur la culture footballistique par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Matérialiser 4 zones distinctes :
  - La zone « questions » : L'animateur pose une question à 2 joueurs
  - La zone « technique » : C'est un parcours technique à réaliser le plus rapidement possible
  - La zone « porte » : Elle permet de répondre à la question posée. Elle se situe à la fin de la zone « technique »
  - La zone « duel » : C'est la zone où les 2 joueurs tirent au but

- Inviter un joueur de chaque équipe dans la zone « questions ». Pour les 2 joueurs :
  - Écouter la question posée
  - Réaliser le parcours technique le plus rapidement possible
  - Déposer le ballon dans la « bonne » porte (A - B) correspondante à la « bonne » réponse.

Les joueurs réalisent un parcours technique pour finir sur un tir de précision
Réponse VRAIE : ils tirent au milieu = 1 point
Réponse FAUSSE : ils tirent dans l'un des 2 côtés du but = 1 point.

Espace nécessaire :
1/2 terrain de football

Encadrement souhaité :
2 personnes

Effectif idéal :
12 à 20 joueurs

Durée de l'action :
30 minutes

Matériel nécessaire :
Ballons - Coupelles - Chasubles - But - Quiz Culture Foot

QUESTIONNAIRE « CULTURE FOOT »

	Questions	Réponses
1	En quelle année a été joué le premier match de football féminin : 1895 ou 1945 ?	*1895 (ce match a opposé 2 équipes de Londres).*
2	Quelle forme avaient les premiers poteaux de but : carrée ou ronde ?	*Carrée (les poteaux d'aujourd'hui sont ronds).*
3	Comment appelle-t-on les arbitres de touche : Juges de ligne ou arbitres assistants ?	*Les arbitres assistants (on les appelait aussi autrefois « juges de ligne »).*
4	Avant le sifflet, quel objet utilisait un arbitre pour indiquer ses décisions : un mouchoir blanc ou une corne de brume ?	*Un mouchoir blanc (le sifflet est apparu vers 1870 en Angleterre).*
5	Vrai ou faux : Les cartons jaune et rouge ont toujours existé au football.	*Faux (ils ont été créés et officialisés pour la coupe du monde de 1970 au Mexique).*
6	Sur quel document sont inscrits les noms des joueurs avant un match : Le rapport de l'arbitre ou la feuille de match ?	*La feuille de match (figurent également les noms des entraîneurs, dirigeants, remplaçants, et les arbitres).*
7	Dans une année, combien de périodes sont consacrées aux transferts des joueurs d'un club à un autre : 2 ou 3 ?	*2 (le mercato d'été et le mercato d'hiver).*
8	Quel terme désigne aussi bien un coup franc direct, un corner ou un penalty : Un coup de pied arrêté ou une balle à terre ?	*Un coup de pied arrêté.*
9	Combien de clubs évoluent dans le championnat de France de Ligue 1 : 18 ou 20 clubs ?	*20 (chaque équipe jouera donc 38 matches dans la saison).*
10	En quelle année, la France a-t-elle gagnée la Coupe du monde contre le Brésil : 2002 ou 1998 ?	*1998 (3 à 0).*
11	Laquelle de ces coupes n'est pas une compétition française : la Coupe de la Ligue ou la Coupe UEFA ?	*La Coupe UEFA (c'est une compétition qui regroupe des clubs européens).*
12	A quelle instance internationale revient l'organisation des Coupes du Monde de football : l'UEFA ou la FIFA ?	*La FIFA.*

CULTURE FOOT

ACTION TERRAIN

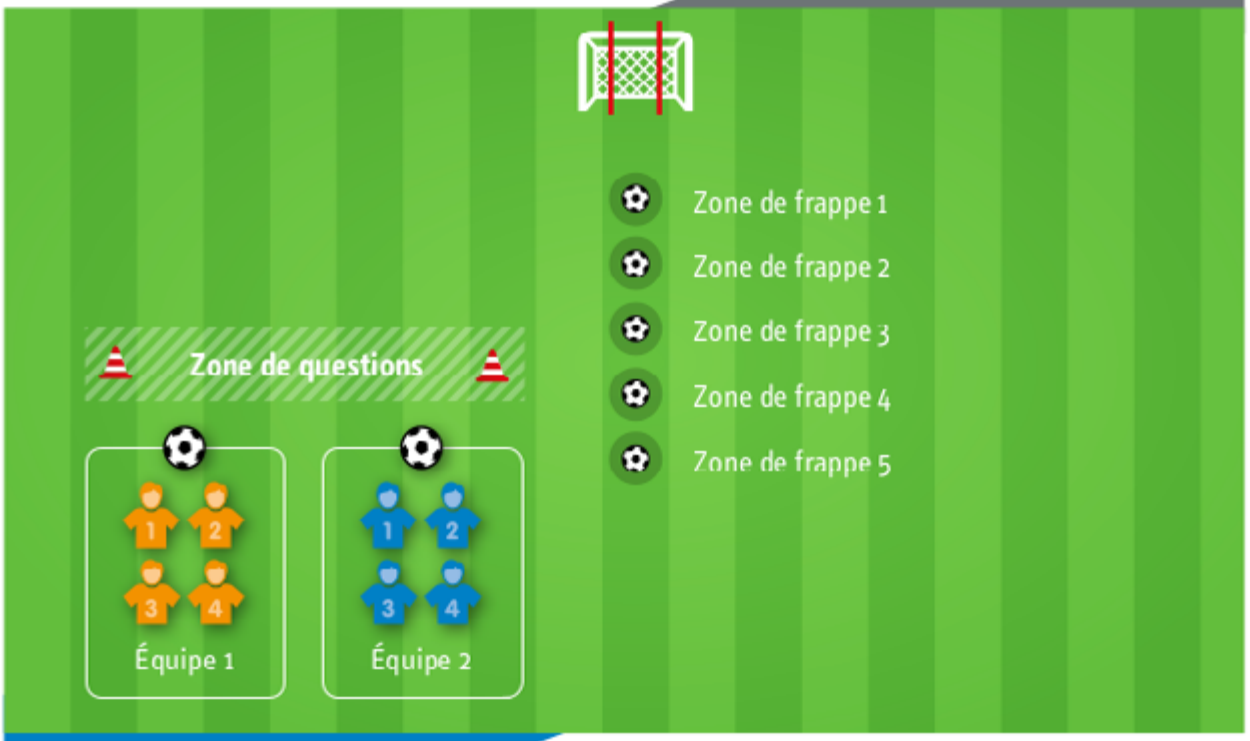
Le tir au bonus

U8
U11

Compétences visées : Connaitre son club

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur la culture club par l'intermédiaire d'une séance de frappes au but

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Matérialiser 5 zones de « frappe » (Points : 1 2 3 4 5).
- Inviter une équipe à se rendre dans la zone de « questions » située en face de la zone de frappe N°5.

- Poser 5 questions de suite à l'équipe A.
- A chaque bonne réponse, demander à l'équipe de progresser d'un palier (zone de frappe).
- A chaque mauvaise réponse, demander à l'équipe de reculer d'un palier (zone de frappe).
- A l'issue des 5 questions, l'équipe se situe à un palier de frappe.
- Demander à chaque joueur de tirer au but depuis cette zone.
- Les points sont les suivants :
  - 2 points par but marqué sur les côté,
  - 1 point pour un but au centre.

Espace nécessaire :
1/2 terrain de football

Encadrement souhaité :
2 personnes

Effectif idéal :
12 à 20 joueurs

Durée de l'action :
20 minutes

Matériel nécessaire :
Coupelles - Ballons - Chasubles - But - Quiz Culture Foot

Remarque :
Possibilité de matérialiser les zones de frappes excentrées du but.

QUESTIONNAIRE « CULTURE FOOT »

	Questions	Réponses		Questions	Réponses
1	En quelle année a été joué le premier match de football féminin : 1895, 1945 ou 2001 ?	*1895 (ce match a opposé 2 équipes de Londres).*	16	Mon 1er est sur une même ligne, mon 2d sert à présenter la nourriture, mon 3ème est le contraire de « avec ». Mon tout est sur le banc de touche.	*Remplaçant (rang - plat - sans).*
2	Quelle forme avaient les premiers poteaux de but : carrée, ronde, ou octogonale ?	*Carrée (les poteaux d'aujourd'hui sont ronds).*	17	Quelle est la température d'un fumigène en combustion : 200°C, 400°C, 800°C ?	*800° C.*
3	Comment appelle-t-on les arbitres de touche ?	*Les arbitres assistants*	18	Combien de stades ont accueilli des matches de l'EURO 2016 en France ?	*10.*
4	Avant le sifflet, quel objet utilisait un arbitre pour indiquer ses décisions : un mouchoir blanc, une corne de brume ou une cloche de vache ?	*Un mouchoir blanc (le sifflet est apparu vers 1870 en Angleterre).*	19	En français, comment appelle-t-on un penalty ?	*Un coup de pied de réparation.*
5	Vrai ou faux ? Les cartons jaune et rouge ont toujours existé au football.	*Faux (ils ont été créés et officialisés en 1970).*	20	À quelle occasion un joueur 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.*
6	Sur quel document sont inscrits les noms des joueurs avant un match ?	*La feuille de match.*	21	Vrai ou faux ? Un entraîneur peut marcher tout le long de la ligne de touche pour donner des consignes à ses joueurs.	*Faux (il ne doit pas dépasser le périmètre de sa surface technique).*
7	Dans une année, combien de périodes sont consacrées aux transferts des joueurs d'un club à un autre ?	*2 (le mercato d'été et le mercato d'hiver).*	22	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	Quel terme désigne aussi bien un coup franc direct, un corner ou un penalty ?	*Un coup de pied arrêté.*	23	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	Combien de clubs évoluent dans le championnat de France de Ligue 1 ?	*20.*	24	Que désigne l'expression « coup du chapeau » : 3 buts consécutifs inscrits par un joueur dans un match, une révérence à l'arbitre ou un but marqué de la tête ?	*3 buts inscrits dans un match.*
10	En quelle année, la France a-t-elle gagnée la Coupe du Monde contre le Brésil : 2002, 1998 ou 2010 ?	*1998 (3 à 0).*	25	En France, quelle compétition est réservée aux équipes U19 : la Coupe Zidane, la Coupe Gambardella ou la Coupe des champs ?	*La Coupe Gambardella (créée en 1954).*
11	Mon 1er est une eau salée, mon 2d est la 11ème lettre de l'alphabet, mon 3ème est le contraire de tard. Mon tout sert au transfert des joueurs.	*Mercato (mer - k - tôt).*	26	Combien y a-t-il de clubs de football en France : 10 000, 17 500, 30 500 ?	*Près de 17 500.*
12	Laquelle de ces coupes n'est pas une compétition française : la Coupe de France, la Coupe de la Ligue ou la Coupe UEFA ?	*La Coupe UEFA.*	27	Quel est le niveau de compétition le plus élevé (championnat) du football amateur ?	*Le National 1.*
13	A quelle instance internationale revient l'organisation des Coupes du Monde de football : FFF, UEFA, FIFA ?	*FIFA.*	28	En quelle année la FFF a-t-elle été créée : 1890, 1919 ou 1939 ?	*1919.*
14	Mon 1er est le verbe « suer » à la 1ère personne du présent, mon 2d accueille les bateaux, on marche sur mon 3ème. Mon tout crie dans les tribunes.	*Supporters (sue - port - terre).*	29	Quel pays a gagné le plus de fois la coupe du monde ?	*Le Brésil (5 fois).*
15	Cite 2 des 5 valeurs de la FFF.	*Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance, Solidarité.*	30	Combien y a-t-il de licenciés à la FFF : Moins de 500 000, 1 million, plus de 2 millions	*Plus de 2 millions.*

CULTURE FOOT

ACTION TERRAIN

Le biathlon culture foot

U12
U15

Compétences visées : Partager sa connaissance du football

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur la culture footballistique par l'intermédiaire d'un biathlon technique

Modélisation de l'atelier :

Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 4 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.
- Pour déterminer le classement, on comptabilisera le nombre de tours effectués.

** Équipe 1 : 1, 2, 3, 4 - Équipe 2 : 2, 3, 4, 1 - Équipe 3 : 3, 4, 1, 2 - Équipe 4 : 4, 1, 2, 3*

Espace nécessaire : Terrain de football

Encadrement souhaité : 1 personne

Effectif idéal : 8 joueurs

Durée de l'action : 45 minutes

Matériel nécessaire :
Ballons - Chasubles - But - Quiz - Planche de rebond - Cerceaux - Piquets - Coupelles

Remarque :

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).

Proposer aussi un questionnaire vierge

QUESTIONNAIRE « CULTURE FOOT »

	Questions	Réponses
1	Mon 1er est sur une même ligne, mon 2d sert à présenter la nourriture, mon 3è 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 joueur 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 entraîneur peut marcher tout le long de la ligne de touche pour donner des consignes à ses joueurs.	*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 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 licenciés à la FFF : Moins de 500 000, 1 million, plus de 2 millions ?	*Plus de 2 millions.*

CULTURE FOOT

ACTION TERRAIN

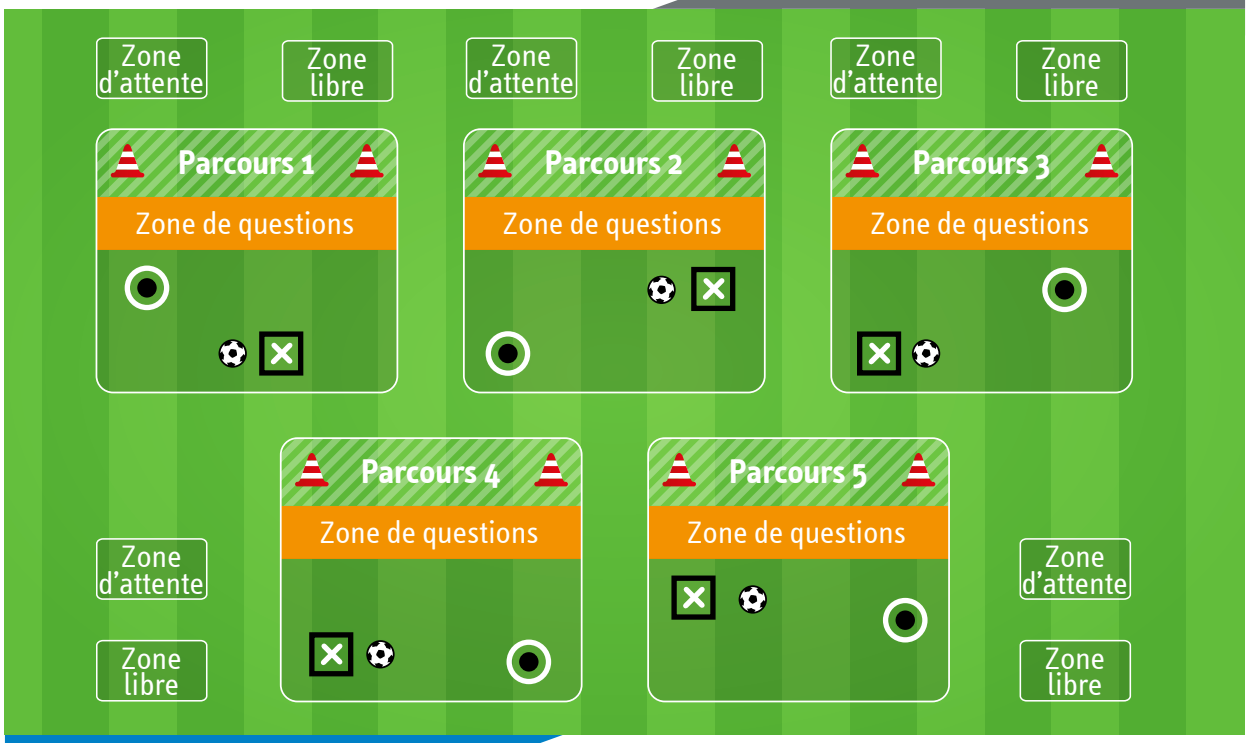
Le golf foot du club

U12
U15

Compétences visées : Partager sa connaissance du football

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur la culture footballistique par l'intermédiaire d'un golf foot

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs par équipe de 2 joueurs.
- 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.
- Les 2 joueurs doivent réaliser le défi avant de changer de parcours

Espace nécessaire :
Terrain de football

Encadrement souhaité :
1 personne

Effectif idéal :
10 joueurs

Durée de l'action :
45 minutes

Matériel nécessaire :
Ballons - Chasubles - But - Quiz - Planche de rebond - Cerceaux - Piquets

QUESTIONNAIRE « CULTURE FOOT »

	Questions	Réponses
1	Mon 1er est sur une même ligne, mon 2d sert à présenter la nourriture, mon 3é 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 joueur 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 entraîneur peut marcher tout le long de la ligne de touche pour donner des consignes à ses joueurs.	*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 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 licenciés à la FFF : Moins de 500 000, 1 million, plus de 2 millions ?	*Plus de 2 millions.*

FICHE « RESULTATS »

Déterminer le nombre de frappes par équipe.

RESULTATS	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5
Parcours 1					
Parcours 2					
Parcours 3					
Parcours 4					
Parcours 5					
TOTAL					

5.2

Les activités ludiques

5.2 Les activités ludiques

Thématiques	Lien PEF	U8 – U11	U12 – U15
FIT FOOT	SANTÉ	« Atelier de découverte »	« Atelier chorégraphie »
CONFÉRENCE DE PRESSE	ENGAGEMENT CITOYEN	« Interview d'un invité »	« Interview de coéquipiers »
JEUX DE RÔLES	CULTURE FOOT	« Time's UP du PEF »	« Vis ma vie d'éducateur »
LES OSCARS DU FOOT	ENGAGEMENT CITOYEN	« Les oscars du foot et de ses valeurs »	« Les oscars des techniciens »
SLOGAN / LOGO / CHANSON	CULTURE FOOT	« Crée ton slogan »	« Une histoire, un logo »
VIVE LE FOOT EN DESSIN	CULTURE FOOT	« Le jeu des 4 familles »	« Graphes le logo du club »
eFOOT	CULTURE FOOT	« Matches – tournois »	
	ENGAGEMENT CITOYEN	–	« Le match connecté »

SANTE

ACTION TERRAIN ET/OU SALLE

FITFOOT

U8 à U11

Compétences visées : s'échauffer en rythme et se préparer à un effort endurant

L'objectif de l'atelier : sensibiliser les jeunes à une activité complémentaire du football

Description – modélisation de l'atelier :

- Installer une **routine de d'activité** tous les matins afin de favoriser :
  Un réveil musculaire
  Une activation cardiaque
  La concentration
  L'habilité motrice
- Après l'accueil et avant de lancer l'activité football. Le dernier jour du stage permettra de réaliser une chorégraphie « aboutie » support d'une **vidéo héritage** par exemple.
- **Fil rouge du stage = formaliser une chorégraphie collective**

Consignes de l'atelier :

- Axer avec ce public l'intervention sur la **motricité dissociée** en intégrant.
- Le ballon de football en seconde partie.
- Avec le soutien d'une **musique dynamique**, réaliser des **gestes techniques** utiles à l'activité qui va suivre.
- Être vigilant sur la **synchronisation « collective »**, sur le **rythme** ainsi que sur le niveau de **concentration des enfants.**
- **Filmer** les passages quotidiens afin de **mesurer les progrès** et retour. Pour les enfants (pause méridienne par exemple).
- Compléter la séance par quelques **étirements activo-dynamiques** sur les chaines musculaires sollicitées.
- **S'hydrater** à l'aide des **gourdes individuelles.**

Espace nécessaire :
Carré de 20 mètres (3 m entre chaque enfant)

Encadrement souhaité :
1 Personne ressource ou éducateur BMF (contenu module santé)

Effectif idéal :
10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
6 à 10 minutes

Matériel nécessaire :
Ordinateur pour musique ou téléphone portable. Ballons – cerceaux – Cordes – Bancs

Remarques :
Support FFF (lexique – vidéo)

SANTE

ACTION TERRAIN ET/OU SALLE

FITFOOT

U12 à U15

Compétences visées : s'échauffer en rythme et se préparer à un effort endurant

L'objectif de l'atelier : sensibiliser les jeunes à une activité complémentaire du football

Description – modélisation de l'atelier :

- Installer une **routine de d'activité** tous les matins afin de favoriser :
  Un réveil musculaire
  Une activation cardiaque
  La concentration
  L'habilité motrice
- Après l'accueil et avant de lancer l'activité football. Le dernier jour du stage permettra de réaliser une chorégraphie « aboutie » support d'une **vidéo héritage** par exemple.
- **Fil rouge du stage = formaliser une chorégraphie collective**

Consignes de l'atelier :

- Avec ce public, l'intervention intègre le ballon dès le début de la séance.
- L'intensité est plus soutenue et la complexité des exercices est progressive. Préparation cardio-vasculaire.
- Être vigilant sur la **synchronisation « collective »**, sur le **rythme** ainsi que sur le niveau de **concentration des joueurs.**
- **Filmer** les passages quotidiens afin de **mesurer les progrès** et retour. Pour les stagiaires (Autonomie joueurs-reporters).
- Compléter la séance par quelques **étirements activo-dynamiques** sur les chaines musculaires sollicitées.
- **S'hydrater** à l'aide des **gourdes individuelles.**

Espace nécessaire :
Carré de 20 mètres (3 m entre chaque enfant)

Encadrement souhaité :
1 Personne ressource ou éducateur BMF (contenu module santé)

Effectif idéal :
10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
8 à 12 minutes

Matériel nécessaire :
Ordinateur pour musique ou téléphone portable. Ballons – cordes – Echelles de motricité – Médecine-Ball – Step – Bandes de résistance

Remarques :
Support FFF (lexique – vidéo)

ENGAGEMENT CITOYEN

ACTION EN SALLE

Conférence de presse

U8 à U11

Compétences visées : Verbalisation des joueurs, préparation écrite, culture foot et connaitre les différents engagements possibles dans le monde du football (les familles ; dirigeant, arbitres, éducateurs et joueurs)

L'objectif de l'atelier : Présentation des différents « univers » (fonction) dans le football

Description – modélisation de l'atelier :

- **PHASE 1 :** choisir le mode de conférence ; a) présentation simple ; b) mode invités et familles du foot ; c) mode « mixte ».
- **PHASE 2 :** Préparer les questions avec les joueurs, pour les invités OU se servir du répertoire de questions.
- **PHASE 3 :** la conférence ; salle ou lieu en extérieur au calme.

Évolution possible : retenir 2 temps (1 pour la préparation et 1 pour la mise en œuvre) ; associer les parents pour le travail préparatoire...

Consignes de l'atelier :

- Placer les journalistes (stagiaires) sur les chaises (disposition type conférence de presse).
- Mettre le(s) intervenant(s) en face de l'assemblée.
- Prises de paroles en levant la main. Ou chacun son tour en veillant à ne pas. Poser 2 fois la même question. Ou un capitaine désigné qui lit les questions.
- Définir un rapporteur par intervenant qui prend des notes sur ces réponses, afin de réaliser fait une petite synthèse.

Espace nécessaire :
Club-house

Encadrement souhaité :
1 éducateur pour gérer les enfants et 1 éducateur/ animateur de la conférence

Effectif idéal :
10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
20 à 35 min.(conférence)
30 min. (préparation)

Matériel nécessaire :
Chaises ou assis par terre, 1 table conférence, feuilles, stylo, caméra ?

QUESTIONNAIRE « CONFÉRENCE DE PRESSE »

	Réserves à question : d'enfants à enfants ; ou d'enfants à joueurs seniors ou personnes invitées.
1	Quel est ton geste préféré ?
2	Quel est ton meilleur souvenir de joueur ?
3	Que préfères tu à l'entrainement ?
4	Ton poste ?
5	Un rêve de foot ?
6	Equipe préférée ? Joueur préféré ?
7	Es-tu déjà allé au stade (pro) ? avec qui ? quelles impressions ?
8	Ta qualité principale ? Ton point fort ?
9	Comment fait-on pour devenir titulaire en U19 nationaux, etc…)
10	Par quel(s) clubs es-tu passé avant de signer ?
11	Quel est ton parcours ?

	Dans l'optique d'une personne ressource présente ; arbitre du club dirigeant ; personne « engagée » au club --> bénévoles
1	Comment fait-on pour devenir arbitre ? est-ce un métier
2	Comment fait-on pour devenir éducateur ? est un métier.
3	Comment prépares-tu les séances ?
4	Qu'est-ce qu'un président d'association ? est-ce un métier
5	Qu'est-ce qu'une assemblée générale ?
6	Quelles sont les qualités pour être un bon arbitre ?
7	Est difficile de prendre les bonnes décisions ?
8	Date d'engagement dans ce club ?
9	Comment fait-on pour faire partie d'un club

ENGAGEMENT CITOYEN

ACTION EN SALLE

Conférence de presse

U12 à U15

Compétences visées : Verbalisation des joueurs

L'objectif de l'atelier : Découverte de mes co-équipiers sous forme d'interview en mode conférence de presse

Description – modélisation de l'atelier :

- Donner des indications aux joueurs sur l'orientation des questions, afin de les préparer en avance (5'-10').
- L'animateur précise que les journalistes devront adapter leur question en fonction de celles qui ont déjà été posé.
- Les journalistes auront 2-3 minutes pour interviewer le joueur ! Puis, un autre prend sa place.
- Possibilité grâce aux différentes synthèses de réaliser un compte rendu de l'action pour mettre en avant ces joueurs sur les réseaux.

Consignes de l'atelier :

- Création de groupe de 10 pour fluidifier les rotations et éviter la lassitude dû à la répétition des interviews.
- Placer les journalistes (stagiaires) sur les chaises (disposition type conférence de presse).
- Mettre le(s) joueur(s) en face de l'assemblée.
- Prises de paroles en levant la main.
- Le joueur qui vient d'être interviewé devra prendre des notes sur les réponses du joueur suivant, afin de réaliser une petite synthèse.
- Veillez à que tous les joueurs puissent prendre la parole.

Espace nécessaire :
Club-house

Encadrement souhaité :
1 à 2 éducateur(s)

Effectif idéal :
10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
30 - 45 min.

Matériel nécessaire :
Chaises, tables, feuilles, stylo, caméra ?

QUESTIONNAIRE « CONFÉRENCE DE PRESSE »

	Questions
1	Depuis quand joues-tu au foot ?
2	Quel est ton meilleur souvenir dans le foot ?
3	Ton plus beau but ?
4	Le plus beau match que tu as vu ?
5	Qu'est-ce que tu manges avant l'entraînement ou avant un match ?
6	As-tu la pression avant une rencontre ? Pourquoi ?
7	Es-tu déjà allé en détection ? Qu'avez-vous fait ? Peux-tu nous donner ton ressenti sur la journée passée : étais-tu en confiance ? Le niveau était-il élevé ?
8	Qu'est-ce que tu aimes dans ton club ?
9	**Décris-nous quel style de joueur tu es :** - As-tu une routine avant le match : boire une boisson énergisante type Powerade, un porte-bonheur, … ? - Ton poste préférentiel, - Tes qualités techniques/physiques, - Ton rôle sur le terrain, - Ton joueur modèle à ton poste, - Es-tu calme ou nerveux sur le terrain ? - Comment réagis-tu lorsque tu n'es pas d'accord avec l'arbitre ? - Est-ce que tu t'inspires en regardant des vidéos de certains joueurs sur les réseaux ? - Quel joueur rêverai-tu de rencontrer ?

CULTURE FOOT

ACTION SALLE

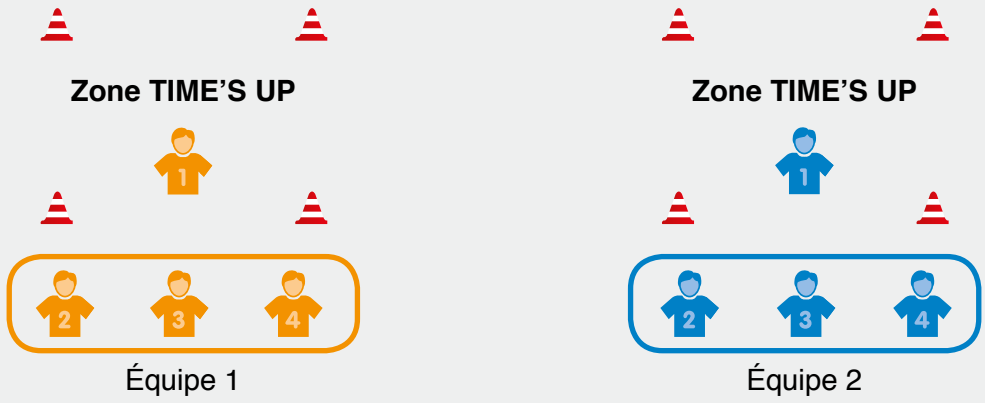
Time's up du PEF

U8 à U11

Compétences visées : Sensibiliser aux bonnes habitudes et attitudes à adopter au sein du club (AVANT /PENDANT / APRES LE MATCH OU L'ENTRAINEMENT)

L'objectif de l'atelier : À travers des dessins, mimes et vocabulaire, identifier les « bons » comportements

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Organiser cet atelier de sensibilisation dans les locaux du club
- Répartir les joueurs en groupe de 4.
- Délimiter une zone TIME'S UP où sont disposés des papiers avec des verbes
- D'actions symbolisant les attitudes et habitudes à adopter au sein du club
- 1 joueur de chaque équipe doit rejoindre la zone TIME'S UP
- **1er bloc (environ 15')** En 1'30, le joueur TIME'S UP doit faire deviner par un DESSIN l'attitude, l'action inscrit sur le papier à son équipe.
- **2ème partie (environ 15') :** Le joueur TIME'S UP doit faire deviner par un MIME l'attitude, l'action inscrit sur le papier
- **3ème partie (environ 15') :** Le joueur TIME'S UP doit faire deviner en utilisant 2 mots (ne commençant pas par la même syllabe) l'attitude, l'action inscrit sur le papier
- 1 bonne réponse = 1point.
- À la fin du jeu, organiser un retour par l'éducateur sur la thématique abordée.

Espace nécessaire :
Salle – Club-house

Encadrement souhaité :
2 éducateurs

Effectif idéal :
10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
1h

Matériel nécessaire :
Chronomètre - Papiers - stylos - Feuilles de dessin

Remarques :
1 méthode de découverte des attitudes peut être utilisé

Exemple ATTITUDE / COMPORTEMENT

1	**SALUER : DIRE BONJOUR** (partenaires, éducateurs, parents) à mon arrivée au stade
2	**SALUER : DIRE AU REVOIR** (partenaires, éducateurs, parents) à mon départ du stade
3	**METTRE SA TENUE DE FOOTBALLEUR AUX VESTIAIRES**
4	**EMMENER LE MATERIEL SUR LE TERRAIN**
5	**RANGER LE MATÉRIEL**
6	**ENCOURAGER** mes partenaires
7	**RELEVER** un adversaire/ co équipier tombé
8	**BOIRE** sur les temps de repos
9	**ÉCOUTER** mon éducateur
10	**ME DOUCHER**
11	**ÉTEINDRE LA LUMIÈRE DU VESTIAIRE**
12	**LACER SES CHAUSSURES**
13	**MARQUER UN BUT**
14	**DRIBBLER**
15	**FAIRE UNE PASSE**

CULTURE FOOT

ACTION SALLE

Vis ma vie d'éducateur

U12 à U15

Compétences visées : Sensibiliser les joueurs aux missions de l'éducateur

L'objectif de l'atelier : Mettre en scène des situations que l'éducateur peut rencontrer au quotidien avec son groupe

Modélisation de l'atelier :

Consignes de l'atelier :

- Organiser cet atelier de sensibilisation dans les locaux du club
- Répartir les joueurs en groupe de 4.
- Délimiter une zone de dialogue où sont disposés des papiers des SITUATIONS
- Qu'un éducateur peut rencontrer au quotidien avec un joueur. Dans cette zone
- Définissez un joueur « éducateur » et un joueur traditionnel
- Le joueur « éducateur » aura 2 min. max. pour expliquer, justifier la réponse apportée à « son joueur » par rapport à la situation tirée. A la fin de chaque passage, organiser un retour rapide par le responsable de l'atelier sur la thématique abordée.

Espace nécessaire :
Salle – Club-house

Encadrement souhaité :
1 éducateur

Effectif idéal :
10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
1h

Matériel nécessaire :
Papiers

Exemple ATTITUDE / COMPORTEMENT

	Imaginez la scène si….
1	Lors de la rencontre, je décide de faire rentrer un joueur remplaçant, quelles consignes puis-je lui donner ?
2	À l'entraînement, un joueur tacle volontairement et méchamment un de ses camarade ? Comment dois-je réagir ?
3	Mon équipe est en finale de la coupe du district et nous perdons 2-0 à la mi-temps ? Comment remobiliser mon équipe ?
4	Je décide de donner le brassard de capitaine à un joueur ? Comment lui expliquer ce que j'attends de lui ?
5	Nous avons une seule équipe U15 au club et pas de U18, ce weekend tout l'effectif est disponible (16 joueurs) mais je ne peux en prendre que 14… comment expliquer mon choix ?
6	Je découvre en arrivant à l'entraînement, un de mes joueurs en train de fumer du cannabis…que dois-je lui dire ?
7	Quels conseils dois-je donner à mon joueur U13 qui doit arbitrer à la touche ?
8	Au bord du terrain, un papa d'un de mes joueurs n'arrête pas de crier après mon équipe… À la fin de la rencontre, que dois-je lui dire…
9	Un nouveau joueur arrive en cours de saison, qu'est-ce que j'attends de mes joueurs pour faciliter son intégration
10	Un de vos joueurs n'a pas de très bons résultats à l'école, quelle est votre réaction ?

ENGAGEMENT CITOYEN

CÉRÉMONIE DE CLÔTURE DU STAGE

Les oscars du foot et de ses valeurs

U8 à U11

Compétences visées : Identifier et comprendre les valeurs fédérales de l'activité et les mettre en application

L'objectif de l'atelier : Récompenser collectivement ou individuellement les groupes ou joueurs représentant le mieux les valeurs fédérales ou du stage

Description – modélisation de l'atelier :

Lieu : Terrain – Tribune – Club House (si l'espace le permet)

Organisation : Rassembler les joueurs par groupe de travail du stage en respectant les règles de distanciations

Objectif : Le but est de mettre en avant les groupes ou les joueurs ayant le mieux représenté et véhiculé les valeurs fédérales (Plaisir – Respect – Engagement – Tolérance – Solidarité) ou celle décidé en amont de votre stage par un vote (des éducateurs ou des joueurs ou des dirigeants ou parents présents)

Distinctions : Pour chaque lauréat : mise en avant du joueur ou du groupe (applaudissement, photo pour publication sur le site ou les réseaux sociaux, remise d'une récompense, interview sur ce que représente cette valeur pour lui…).

Consignes de l'atelier :

- Définir les valeurs qui sont demandées dans le stage et les expliquer aux joueurs en début de stage (Sans communiquer aux enfants qu'ils vont être observés sur celles-ci)
- Constituer une équipe d'observateur (Educateurs, dirigeants, parents…) et définir ensemble les comportements attendus
- Faire des points d'étapes pour ne rien oublier de leurs observations
- Choisir par un vote ou simple concertation peu avant la fin du stage un joueur ou un groupe pour chaque valeur.

Espace nécessaire :
4m² par joueurs et par personnes

Encadrement souhaité :
Toute l'équipe d'encadrement du stage

Effectif idéal :
Tous les participants

Durée de l'action :
45 min.

ACTIVITÉ LUDIQUE
DÉFIS TECHNIQUE

Les oscars des techniciens

U12 à U15

Compétences visées : Educatives : Système démocratique du vote / Sportives : Amélioration des gestes technique

L'objectif de l'atelier : Mettre en avant les beaux gestes des joueurs

Description – modélisation de l'atelier :

Lieu : Terrain.

Organisation : Rassembler les joueurs du groupe qui vont s'affronter sur des défis technique (coups-franc, pénaltys, reprise de volée, jeu long…).

Activité : Choisir un geste technique à exécuter et chaque joueur à tour de rôle doit le réaliser. Une fois tous les passages terminés, effectuez un vote afin de choisir le geste le plus apprécié.

Le vainqueur marque des points qui s'additionneront tout au long de l'activité.

Consignes de l'atelier :

- Définir les différents gestes à effectuer et la façon de le réaliser suivant les possibilités (ex : coup-franc avec ou sans gardien, avec ou sans cible, avec ou sans mur, distance …).
- Possibilité de faire voter à la fin de tous les passages ou en situation de duel (un vote après chaque passage pour savoir si le dernier passage est plus apprécié que celui d'avant).
- Compter les points à la fin de chaque atelier.
- Élire à la fin de tous les atelier l'oscar d'or, d'argent et de bronze qui représenterai les meilleurs techniciens de l'activité.

Espace nécessaire :
Demi terrain avec but

Encadrement souhaité :
1 éducateur

Effectif idéal :
10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
45 min.

Matériel Nécessaire :
Cibles (cerceaux, cartons…)

CULTURE FOOT

ACTION SALLE

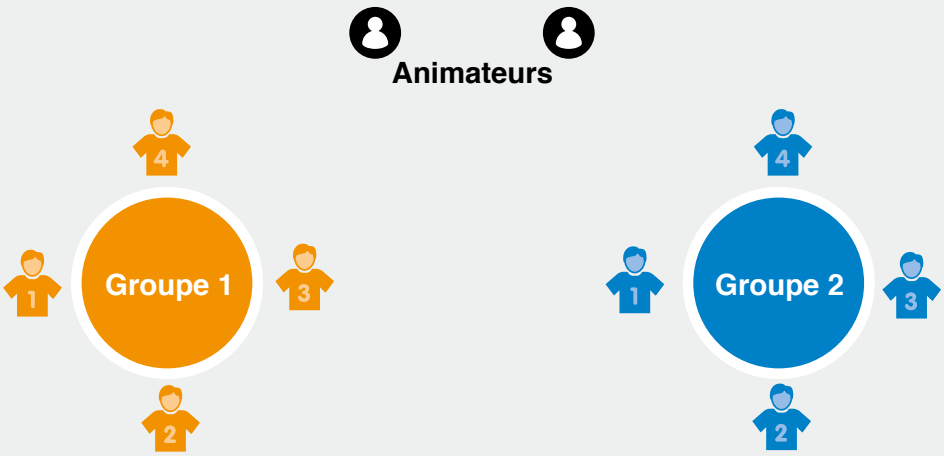
Crée ton slogan

U8 à U11

Compétences visées : Avoir l'esprit club

L'objectif de l'atelier : Organiser un atelier de réflexion sur les valeurs du club et les émotions des joueurs au moment présent afin de créer un slogan

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Le club est chargé de la mise en place de cet atelier dans ses locaux
  Temps 1 : Présenter les valeurs « PRETS » de la FFF et définir ce qu'est un slogan.
  Temps 2 : Proposer aux joueurs de définir les valeurs et leurs émotions du moment.

- Répartir les joueurs par groupe de 4
  Pour chaque groupe :
  - Identifier 4 valeurs ou émotions
  - Proposer 1 slogan

- Réaliser un débriefing collectif

- Organiser un concours « Slogan » entre les différents groupes

- Définir le slogan du stage

Espace nécessaire :
Siège du club – Salle – Club house

Encadrement souhaité :
2 éducateurs

Effectif idéal :
8 à 10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
30 minutes

Matériel nécessaire :
Salle – chaises – Tables – Articles de presse du club /Images – Paper board – Feuilles - Crayons

CULTURE FOOT

ACTION SALLE

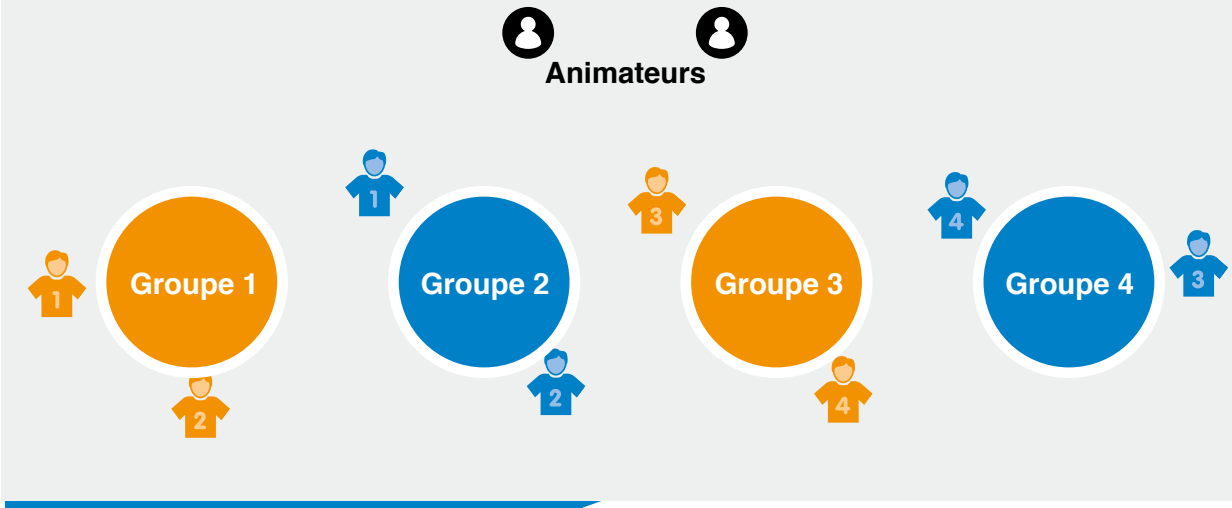
Une histoire, un logo

U12 à U15

Compétences visées : Connaitre l'histoire de son club

L'objectif de l'atelier : Organiser un atelier sur l'histoire du club et créer un logo

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Le club est chargé de la mise en place de cet atelier dans ses locaux.
  Temps 1 : En amont, les dirigeants, éducateurs recensent des articles de presse ou des images du club (histoire du club, actualités) et peut donner des indications sur l'évolution du projet du club.
  Temps 2 : Définir auprès des joueurs ce qu'est un logo.
  Temps 3 : Questionnement/échanges avec les joueurs : représentation d'un logo, leurs ressentis du club.
  Temps 4 : Proposer aux joueurs de créer un logo du club en sélectionnant des éléments de l'histoire/l'actualité de celui-ci (couleur, symbole etc…).

- Répartir les joueurs par groupe de 2
  Transmettre des images et/ou articles à chaque groupe et les faire tourner.
  Pour chaque groupe : proposer 2 éléments.

- Réaliser un débriefing collectif : choix des éléments du logo pour le finaliser.

- Proposer le logo à la fin du stage.

Espace nécessaire :
Siège du club – Salle – Club-house

Encadrement souhaité :
2 éducateurs

Effectif idéal :
8 à 10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
1h (possibilité de répéter l'action dans la semaine)

Matériel nécessaire :
Salle – chaises – Tables – Articles de presse du club /Images – Paper board – Feuilles - Crayons

CULTURE FOOT

ACTION SALLE

Vive le foot en dessin

U8 à U11

Compétences visées : Développer la culture foot

L'objectif de l'atelier : Réalisation d'un jeu de carte des 4 familles

Description – modélisation de l'atelier :

- Le responsable du stage définira en amont les choix des familles
  Exemples :
  Famille 1 les équipements du footballeur : Chaussures de foot, short, gourde, tee-shirt
  Famille 2 les composantes d'un club : Président, Educateur, Parent, Joueur
  Famille 3 matériels : Ballon, chasuble, coupelle, cerceau
  Famille 4 clubs de Ligue 1 : OM, PSG, OL, AS MONACO
  Famille 5 les gestes du footballeur : Frappe, drible, passe, conduite de balle

- Sur une feuille de papier, tracer des rectangles à la taille d'une carte de jeu. (5,4 cm x 8,5 cm)
- Sur ce rectangle, notez-en bas le nom de la famille en numérotant de 1 à 4 les cartes (utilisez la même couleur). Pour une famille vous devez réaliser 4 cartes.
- Ecrivez au milieu de ce rectangle le mot avec la même couleur que la carte facultative dessiner le mot.
- Faites de même pour tous les mots.
- Collez ensuite ces rectangles sur du papier cartonné (ou du carton) que vous découperez à la taille de vos cartes.

Variante : Vous pouvez remplacer les familles par les différentes catégories présentes dans votre club (par exemple : U6/U7, U8/U9, U10/U11, U12/U13, U14/U15, SENIORS, FEMININES, etc …).

Espace nécessaire :
Club-house

Encadrement souhaité :
2 éducateurs

Effectif idéal :
10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
1 heure à la durée du stage

Matériel nécessaire :
Feuilles, feuilles cartonnées ou carton 1 jeu de feutres ou crayons de couleurs par joueur, des ciseaux, des règles

Remarques :
Réalisation d'un jeu de 7 familles par joueurs. Utilisation du jeu pendant le stage

CULTURE FOOT

ACTION SALLE

Vive le foot en dessin

U12 à U15

Compétences visées : Développer la culture foot

L'objectif de l'atelier : Réalisation d'un logo en graffitis

Description – modélisation de l'atelier :

- **Créer le logo du stage – individuel ou en binômes**
  Le joueur doit créer le logo du stage en tenant compte de la symbolique et des critères d'identification du club. L'occasion pour l'éducateur de parler de l'histoire du club ou des éléments figurant sur le logo actuel. Un vote pourrait être réalisé à l'issue de la journée avec tous les stagiaires. Le ou les réalisations peuvent être publiées sur le Facebook du club et récompensées.

Retrouver les différentes étapes pour réaliser un logo en graffitis en cliquant sur le lien ci-dessous :

https://fr.wikihow.com/dessiner-un-graffiti

Variante : Vous pouvez remplacer le logo du stage par le logo du club
Réaliser le logo du stage en graffitis sur le support de votre choix (Drap blanc, planche de bois…)

Espace nécessaire :
Club-house

Encadrement souhaité :
1 éducateur

Effectif idéal :
8 à 10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
1 à 2 heures

Matériel nécessaire :
Papier, Crayon à papier, taille-crayon, gomme, crayons de couleur, feutres, marqueurs ou aquarelles

CULTURE FOOT

ACTION CLUB-HOUSE /FOYER

Matchs et/ou Tournoi PS4

8/11 ans

12/15 ans

Compétences visées : L'attention, la concentration, les réflexes, le raisonnement inductif

L'objectif de l'atelier : Partager la passion des jeux vidéo, mesurer leur niveau de jeu, entraide entre les plus petits et les plus grands

Description – modélisation de l'atelier :

2 Formats de Pratique

Format 1 (pour stagiaires venant à la carte) = Découverte.

- 2 séquences de Veille (Matin + fin d'après-midi).
- Créneau de 1h Maxi (8h30 à 9h30 le matin et 16h30 à 17h30 l'après-midi).
- Jeu à 1c1 ou 2c2 (fonction du nombre de manettes).

Format 2 (pour stagiaires venant à la semaine) = Perfectionnement.

- Tournoi interne avec plateforme **https://www.toornament.com/fr/** avec les joueurs à la semaine (tous les participants se rencontrent et organisation de phases finales pour la fin de semaine).
- Créneau de 1h pause méridienne (de 13h30 à 14h30).
- Jeu en 1c1.

Consignes de l'atelier : au CHOIX

- Tournoi Ligue des Champions : 4 matchs avec 1 équipe /championnat.
- Tournoi Coupe du Monde : 4 matchs avec 1 pays /continent.
- Match **2x6'** Ou Match par KO (le 1er qui marque = gagne).
- Possession sup 60% à la fin du match = 1 pt bonus à la fin du match.
- Atelier Débat / Ateliers ludiques (Théâtre : « Interpréter un joueur accro ») Sensibilisation « conduites addictives » Méfaits des écrans, vertus de la pratique responsable des jeux vidéo.

Espace nécessaire :
Club-house

Encadrement souhaité :
1 éducateur

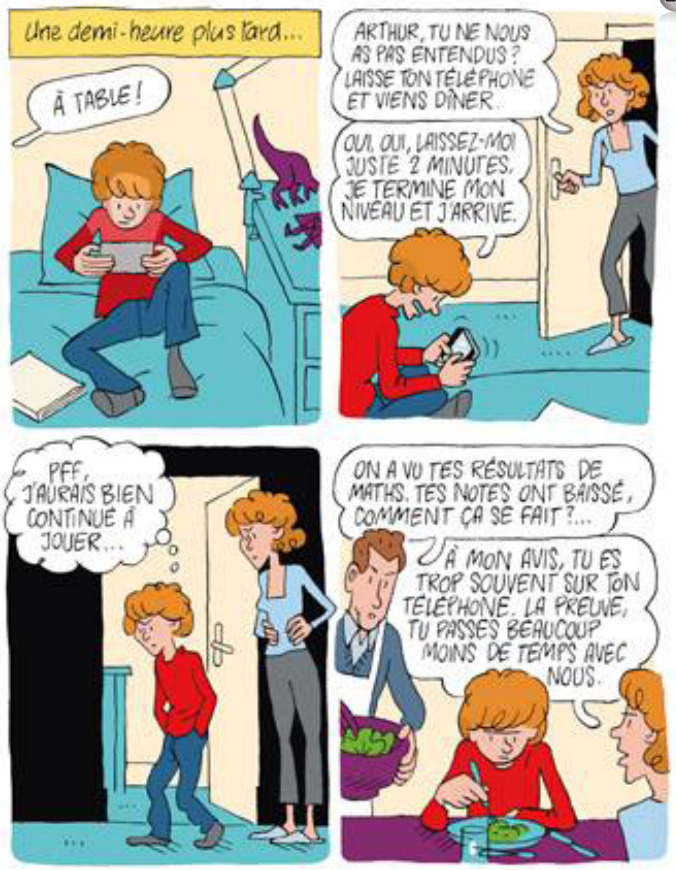
Effectif idéal :
2 à 10 (Adaptation des effectifs en fonction des normes sanitaires)

Durée de l'action :
Des temps de 1h (Veille matin soir et pause méridienne)

Matériel nécessaire :
1 TV + 1 console + 1 affiche + sièges + Tableau + Règlement

Remarque :
Match unique 2x6' et Tournoi sur la semaine

Un jeu très prenant



À ton avis, que peut faire Arthur ?

1. Arthur n'est pas à l'aise : il sent que quelque chose cloche avec son jeu. Mais il n'arrive pas à en parler avec ses parents. De retour dans sa chambre, il se remet directement à jouer. Ses parents lui demandent plusieurs fois d'arrêter, sans succès. Résultat : ils finissent par se disputer.

2. Arthur se sent un peu coupable. Après dîner, il relit sa leçon de français pour le lendemain. Mais une fois au lit, il ne peut s'empêcher de reprendre la partie commencée : il joue pendant deux heures, jusqu'à être complètement épuisé. Demain, à l'école, Arthur risque d'avoir du mal à se concentrer !

3. Arthur écoute ce que lui disent ses parents. Il reconnaît qu'il a souvent du mal à s'arrêter de jouer sur son téléphone, car son jeu est très prenant. Avec ses parents, ils en discutent et ils décident ensemble de fixer une durée maximale de jeu par jour. Ainsi, Arthur aura du temps pour faire d'autres activités !

SI TU TE TROUVES DANS LA MÊME SITUATION QU'ARTHUR

Jeux vidéo

Contrairement à un jeu de société ou à un match de basket, certains jeux vidéo sur ordinateur, console ou smartphone n'ont pas de fin. Tout est fait pour que tu y joues le plus longtemps possible : gagner un niveau ou remplir des missions t'apporte de nouvelles options, fait évoluer ton personnage... Résultat : tu pourrais continuer indéfiniment !

Avec ces activités "sans limite", c'est à toi de décider de mettre fin à une partie. Or, si tu joues trop longtemps, le plaisir de jouer risque de mal se terminer. Au lieu d'être source de détente, le jeu devient une source d'énervement, d'épuisement et d'isolement. Et si tes parents doivent en venir à t'imposer d'arrêter, cela peut virer à la dispute !

Pour éviter que jouer ne se transforme en une expérience désagréable, décide par avance de limites, en accord avec ton entourage. **Prends le temps de discuter avec tes parents pour déterminer une durée de jeu maximale. Une fois le temps écoulé, prévoyez de partager une chouette activité.**

JOUER À UN JEU VIDÉO DOIT RESTER UN PLAISIR

AVIS AUX PARENTS

Établir avec votre enfant les conditions d'utilisation des jeux vidéo (durée limitée, moments autorisés) l'aidera à jouer sans abus. Partager ce temps de jeu avec lui et permettre à l'enfant de s'approprier ces règles, facilitera des échanges entre vous à d'autres moments.

ENGAGEMENT CITOYEN

ACTION TERRAIN

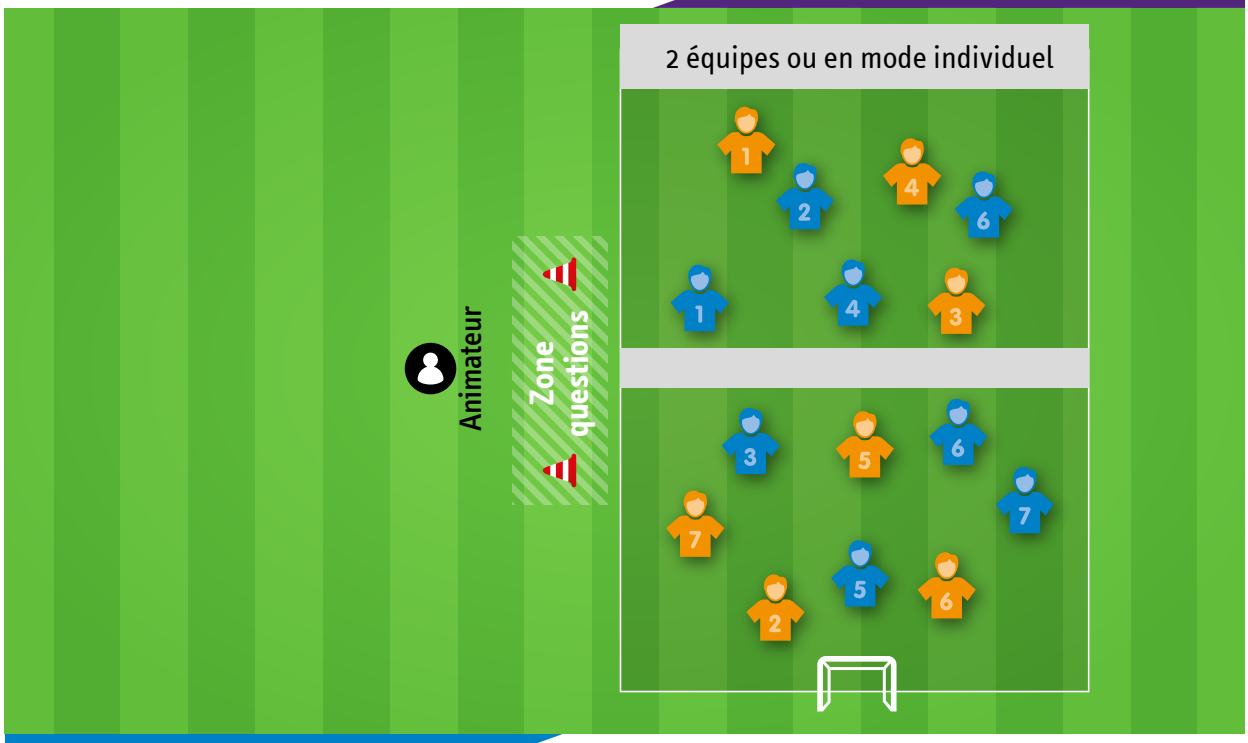
Le match connecté

U12
U15

Compétences visées : Utiliser à bon escient les réseaux sociaux

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur l'utilisation des réseaux sociaux par l'intermédiaire d'un jeu basé sur l'attribution d'un bonus/malus

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser un espace de jeu en intérieur ou en extérieur et organiser la séquence de jeu. Chaque joueur joue pour son équipe ou pour lui en fonction du mode choisi. Chacun à un numéro attribué.
- Pendant le déroulement du jeu, appeler un joueur à venir dans la zone « questions ».
- Poser une question à ce joueur sur la thématique d'internet et des réseaux sociaux.
  - Si la réponse est bonne : points attribués collectivement ou inviduellement.
  - Si la réponse est mauvaise : inviter le joueur à réaliser un gage.
- Filmer les joueurs lorsqu'ils répondent aux questions et/ou réalisent leur gage.
- Publier la vidéo (avec l'accord du licenciés et de ses parents) sur les réseaux de communication du joueur et/ou du club.

Espace nécessaire :
1/2 Terrain de football ou salle aménagée

Encadrement souhaité :
1 à 2 personnes

Effectif idéal :
10 à 20 joueurs

Durée de l'action :
30 minutes

Matériel nécessaire :
Ballons - Coupelles - 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.

QUESTIONNAIRE « INTERNET/RESEAUX 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, à l'issue de mon match, un joueur 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.	*#*

5.3

Les activités d'accompagnement scolaire

ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE

ACTION SALLE

Programme d'accompagnement scolaire Puissance Foot

U11
U13

Compétences visées : Maîtriser les compétences de base (lire-écrire-compter) et enforcer les apprentissages du programme scolaire

L'objectif de l'atelier : Réviser les matières du programme scolaire de CM2/6e (français, maths, anglais, histoire géographie) grâce à des fiches d'exercices déclinées autour du football. L'objectif est de donner du sens aux apprentissages en utilisant le football comme levier éducatif.

Description – modélisation de l'atelier :

- Rendez-vous sur le site **www.fondactiondufootball.com** afin de préparer votre séance d'accompagnement scolaire en sélectionnant la/les fiche(s) d'exercices que vous souhaitez distribuer à vos licencié(e)s (français, maths, histoire, géographie, anglais).
- Imprimer les fiches d'exercices Puissance Foot sélectionnées ou à l'aide du matériel nécessaire, projetez la fiche d'exercices sur un écran pour que vos licencié(e)s puissent travailler.
- Au début de la séance, donnez les consignes de l'atelier aux licencié(e)s et, si besoin, lisez le cours avec eux dans la partie « Tactique ».
- Accompagnez les licencié(e)s ayant des difficultés à réaliser leurs exercices
- Prévoyez 10 minutes de corrections à la fin de la séance en vous aidant des corrigés disponibles sur le site **www.fondactiondufootball.com**.
- Pour aller plus loin : Identifiez le/la joueur/joueuse illustrée sur la fiche.

Consignes de l'atelier :

- Faire son travail dans le calme et en autonomie.
- Demander de l'aide à l'encadrant si vous êtes bloqué sur une question.
- Avertir l'encadrant lorsque vous avez terminé.

Espace nécessaire :
Espace idéalement fermé pour favoriser la concentration

Encadrement souhaité :
1 bénévole pour 5 enfants

Effectif idéal :
15 enfants maximum

Durée de l'action :
1h

Matériel nécessaire :
Tables, chaises, crayons, feuilles de papier

5.3 Les activités d'accompagnement scolaire, liens et ressources

- **Nation apprenante** : https://www.education.gouv.fr/operation-nation-apprenante-303174
- **Cours Lumni** : https://eduscol.education.fr/cid150759/les-cours-lumni.html
- **Des activités pour les vacances** : https://www.education.gouv.fr/des-activites-pour-les-vacances-en-periode-de-confinement-303381
- **ARTE** : https://educ.arte.tv/
- **Radio France, France Culture et France Musique** : https://www.radiofrance.fr/presse/radio-france-sassocie-loperation-nation-apprenante-en-valorisant-ses-contenus-pedagogiques
- **Culture chez nous** : https://www.culturecheznous.gouv.fr/
- **CANOPÉ « la grande école du sport »** : https://www.reseau-canope.fr/la-grande-ecole-du-sport.html
- **Guides de reprise des activités « foot »** : https://www.fff.fr/actualites/191324-des-guides-pour-rejouer-en-toute-securite?themePath=la-fff/

06

Annexes

06. Annexes

6.1 Liens et ressources

6.2 Précision sur la déclaration d'un accueil collectif de mineurs (ACM) sans hébergement

6.3 Le dispositif « *Vacances apprenantes* »

6.4 Les aides et labels

6.5 Exemple de convention de mise à disposition de personnels dans le cadre d'un ACM

6.6 Exemple de convention de partenariat avec des associations dans le cadre du projet du service jeunesse

6.7 Exemple de convention de mise à disposition de locaux communaux (enfance / périscolaire)

6.1

Liens et ressources

6.1 Liens et ressources

- **Législation et réglementation de la protection des mineurs (obligations réglementaires des organisateurs)**

  http://www.jeunes.gouv.fr/spip.php?article3472

  http://www.jeunes.gouv.fr/spip.php?article3479

- **Organisateurs d'accueil collectif de mineurs : ce qu'il faut savoir**

  http://www.jeunes.gouv.fr/spip.php?article3479

- **Liste et contact des DDCSPP**

  https://www.economie.gouv.fr/dgccrf/coordonnees-des-DDPP-et-DDCSPP

- **Téléprocédure des déclarations d'accueils collectifs de mineurs (TAM)**

  https://tam.extranet.jeunesse-sports.gouv.fr/#/

- **Le dispositif *« Vacances apprenantes »***

  https://www.education.gouv.fr/ete-2020-des-vacances-apprenantes-pour-un-million-d-enfants-303933

6.2

Précision sur la déclaration d'un accueil collectif de mineurs (ACM) sans hébergement

6.2 Précision sur la déclaration d'un accueil collectif de mineurs (ACM) sans hébergement

Pour disposer du statut d'ACM, votre club doit organiser plus de quatorze jours de stages dans la saison et faire sa déclaration auprès de la DDCSPP du territoire dans le cadre des accueils de loisirs sans hébergement (accueil de loisirs ou accueil de jeunes).

En raison de la pandémie covid-19, le délai de déclaration est allégé. Chaque territoire doit se rapprocher de la DDSCPP à laquelle il est rattaché.

Élément fondamental : le projet éducatif est décrit dans un document élaboré par l'organisateur.

L'ACCUEIL DE LOISIRS

Il accueille sept mineurs au moins, en dehors d'une famille, pendant au moins quatorze jours consécutifs ou non, au cours d'une même année, sur le temps extra ou périscolaire.

L'accueil de loisirs se caractérise par une fréquentation régulière des mineurs inscrits auxquels il offre une diversité d'activités éducatives organisées.

L' accueil de loisirs :

- se déroule les samedis où il n'y a pas école, les dimanches et pendant les vacances scolaires ;
- est organisé pour une durée d'au moins deux heures (consécutives ou non) par jour ;
- l'effectif maximum accueilli est de 300 mineurs.

L'ACCUEIL DE JEUNES

- Accueil de sept à quarante mineurs (présents), âgés de 14 ans ou plus en dehors d'une famille, pendant au moins quatorze jours consécutifs ou non, au cours d'une même année
- Répondant à un besoin social particulier explicité dans le projet éducatif (animation en zone rurale ou sensible)

Mis en place sur la base d'une convention, il ne peut concerner que des mineurs d'au moins 14 ans et doit répondre à des situations particulières.
En effet, un accueil de loisirs classique peut très bien offrir à des jeunes de 14 à 17 ans des activités adaptées bien dissociées de celles prévues pour les autres mineurs.

L'organisateur doit vérifier que les personnes appelées, à quelque titre que ce soit, à prendre part à l'accueil collectif de mineurs n'ont pas fait l'objet d'une mesure administrative d'interdiction d'exercer ou de suspension d'urgence.

6.3

Le dispositif « *Vacances apprenantes* »

6.3 Le dispositif « *Vacances apprenantes* »

Il s'agit de faire de cet été, avec les collectivités et les associations, une période de découverte, apprenant et solidaire pour tous les enfants que la crise aura pu fragiliser. Doté de 200 millions d'euros, ce plan d'une ampleur inédite répond à deux objectifs principaux :

- pédagogique, en luttant contre les retards qui ont pu s'accumuler pendant la période de confinement et les risques de décrochage ;
- social, en permettant aux enfants de vivre des moments enrichissants pendant leur été.

Prérequis : pour formuler une demande de labellisation au dispositif « *Vacances apprenantes* », la structure organisatrice doit au préalable procéder à une déclaration de séjour comme « *Accueil collectif de mineurs* » *(ACM)*

Les séjours éligibles au dispositif « *Colos apprenantes* » sont les séjours de vacances et les séjours sportifs spécifiques organisés par les clubs et déclarés auprès de la DDCSPP du lieu de département. Pour être labellisés, les séjours doivent durer au moins cinq jours, respecter le cahier des charges en proposant notamment un ensemble d'activités variées (pas uniquement du football), permettant le renforcement des apprentissages et activités de loisirs autour de la culture, du sport, du développement durable tout en favorisant la découverte, de territoires nouveaux comme d'autres enfants.

Ressources :

- fiche de présentation des **dispositifs et ressources** disponibles pour la continuité éducative ;
- fiche de présentation du dispositif **Puissance Foot** de la FFF et du Fondaction du Football.

6.4

Aides et labels

6.4 Aides et labels

VACAF

Une partie des caisses d'allocations familiales (CAF) a choisi de confier la gestion des aides financières aux vacances accordées aux familles à la mission nationale Vacaf. Dans ce cadre, les aides financières aux familles allocataires sont versées directement en tiers payant à l'organisateur du séjour de vacances (village de vacances, hôtellerie de plein air, association…).

Pour percevoir ces aides, qui sont ensuite directement déduites du séjour des familles, l'organisateur doit disposer d'un agrément accordé par Vacaf et un agrément DDCSPP.

http://www.vacaf.org

Aide aux loisirs séjours (AALS)

Relative aux courts séjours (cinq nuits maximum) organisés dans les accueils de loisirs sans hébergement. Organisés dans le cadre d'un centre de loisirs ou d'un accueil jeunes conventionnés par votre CAF, le montant de l'aide, le nombre de jours et de séjours ainsi que les critères d'éligibilité ont été votés par le conseil d'administration de chaque CAF.

Aide aux vacances enfants locale (AVEL)

Cette aide a pour objectif de permettre, pendant les vacances scolaires, un départ en vacances collectives (colonies ou camps) organisé par un opérateur conventionné par votre CAF. Le montant de l'aide, le nombre de jours et de séjours ainsi que les critères d'éligibilité ont été votés par le conseil d'administration de chaque CAF. Pour tous renseignements sur les modalités d'agrément, contacter directement le service de l'action sociale de la CAF d'appartenance des enfants qui souhaitent effectuer un séjour chez vous.

« Vacances apprenantes » et *« Colos apprenantes »*

À titre exceptionnel, est créée une aide aux accueils de loisirs sans hébergement afin de permettre de proposer des activités éducatives de qualité au plus grand nombre, et en particulier aux enfants des parents qui devront travailler en cette période de reprise de l'activité économique. Les accueils de loisirs sans hébergement sont organisés par des collectivités (communes, établissement public de coopération intercommunale) ou des associations d'éducation populaire et leur action s'inscrit dans un projet éducatif. Une aide pourra être versée aux organisateurs déclarés auprès de l'État (DDCSPP) afin de proposer un appui pour pouvoir, soit accroitre leur capacité, soit permettre des ouvertures dans des territoires carencés par le biais notamment d'aides à la formation des animateurs ou l'achat de matériel.

6.5

Exemple de convention de mise à disposition de personnels dans le cadre d'un ACM

CONVENTION DE MISE A DISPOSITION DE PERSONNEL DANS LE CADRE D'ACCUEILS COLLECTIFS DE MINEURS (ACM) 20 – 20

Entre,

La Commune de

Représentée par, Maire,

D'une part,

Et,

La Communauté de Communes

Représentée par :

D'autre part,

Il est convenu et arrêté entre les parties ce qui suit :

Article 1 – OBJET

La présente convention règle le rapport entre les deux parties pour la mise à disposition de personnel nécessaire à l'exercice de la compétence « actions sociales d'intérêt communautaire», dans le cadre d'Accueils Collectifs de Mineurs (ACM) de la Communauté de Communes.

Article 2 – DURÉE DE LA MISE A DISPOSITION

Le personnel sera mis à disposition de la CC à compter du **…** pour une durée allant jusqu'au **…**.

Cas particuliers : cf. Article 11

Article 3 – GESTION DU PERSONNEL MIS A DISPOSITION

Pendant la durée de la mise à disposition auprès de la CC, ce personnel reste agent de la Commune qui le gère (Annexe 1&2).

La commune de met **agent** à disposition de la CC pour une durée de **… par jour** équivalente à … **heures** pendant l'année scolaire 20 - 20 (moyenne de 36 semaines sur l'année scolaire) afin d'assurer **l'activité.**

La Commune s'engage à fournir à la CC les justificatifs du personnel mis à disposition, ceci afin de répondre aux demandes de la DDCS.

Article 4 – CONDITIONS D'EMPLOI

Le travail du personnel mis à disposition est organisé et dirigé par la CC.

La CC est seule habilitée à gérer ce personnel dans le cadre de l'ACM.
La Commune continue de gérer la situation administrative du personnel (entretien professionnel, avancement, autorisations de travail à temps partiel, congés maladie, allocation temporaire d'invalidité, autres absences, discipline…).

Article 5 – REMUNERATION

La Commune verse au personnel mis à disposition la rémunération correspondant à son grade ou à son emploi d'origine (traitement de base + supplément familial + indemnités et primes liées à l'emploi).

Article 6 – REMBOURSEMENT DE LA REMUNERATION

Le remboursement se fera par la CC à la commune, sur la base de la rémunération correspondant à son grade ou à son emploi d'origine. La commune s'engage à fournir les documents nécessaires au remboursement :

- Bulletin de salaire,
- Arrêté,
- Contrat de travail etc...

Le remboursement se fera sur la base horaire brute de l'agent, plafonné à 17,50 € maximum.

Ce paiement s'effectuera selon le planning ci-dessous.

- En janvier 2020 pour la période du 2019 au 2019
- En juillet 2020 pour la période du 2020 au 2020

L'émission des titres pourra être modifiée en fonction du nombre d'heures réellement effectuées sur la période par les agents. Un tableau synthétique par agent sera fourni par la commune pour le calcul.

Article 7 – CONDITION DE REMBOURSEMENT

La CC s'engage à rembourser le coût du personnel mis à disposition, uniquement sur la base des effectifs inscrits correspondants au taux d'encadrement en vigueur.

Article 8 – MODALITES DE CONTROLE

La CC transmet un rapport annuel sur l'activité du personnel mis à disposition, elle participera à l'évaluation et au suivi pour l'encadrement.

En cas de faute disciplinaire, la Commune est saisie par la CC. La CC transmettra un rapport détaillé de l'incident à la Commune.

La CC paiera le montant dû sur la base du nombre d'agent(s) strictement nécessaire à la prestation.

Article 9 – RESPONSABILITÉ

La Commune demeure responsable des accidents survenus au personnel dans l'exercice de l'activité pour laquelle il est mis à disposition.

La Commune assure le personnel en responsabilité civile dans le cadre de l'activité concernée. (Si un agent se trouvait impliqué dans un accident). En revanche, seule l'assurance de la CC interviendra pour les accidents survenant aux enfants lors de l'ACM.

Si l'accident survient à un enfant ou à plusieurs d'entre eux, l'assurance en responsabilité civile des parents serait alors la seule en cause. En cas d'accident causé par un enfant la responsabilité des parents pourra être engagée.

Article 10 – CAS PARTICULIERS

En cas de grève, intempéries, sorties…, le personnel mis à disposition restera au service de la Commune et les heures non effectuées prévues par cette convention ne seront pas payées.

Article 11 – FIN DE MISE A DISPOSITION

Dans le cadre d'une modification de la capacité d'accueil ou du nombre d'enfants inscrits sur le lieu, l'une ou l'autre des parties peut être amenée à dénoncer la convention présente et à renégocier les conditions de mise à disposition (personnel, horaires, jours, etc.).

De même, des motifs engendrant des dysfonctionnements sur les lieux d'accueils (retard, absences répétées du personnel, etc.), peuvent faire l'objet d'une rupture de la convention. Dans ce cas, la commune sera alertée préalablement du motif.

La CC se réserve le droit de dénoncer la présente convention et d'en modifier les termes unilatéralement dans les cas précités, en observant un délai maximum d'une semaine. Dans ce cadre, un avenant sera établi.

Article 12 – JURIDICTION COMPÉTENTE EN CAS DE LITIGE

Tous les litiges résultant de l'application de la présente convention relèvent de la compétence du Tribunal Administratif d'Amiens.

Fait en deux exemplaires,

A,

Le

Pour la Commune de
Le Maire,

Pour la CC

Annexe 1

CONVENTION DE MISE A DISPOSITION DE PERSONNELS DANS LE CADRE D'ACCUEILS COLLECTIFS DE MINEURS (ACM)

Année scolaire 2019 – 2020 du /2019 au /2020

Commune de

Nombre d'agent(s) mis à disposition : **agent**

Grade (contrat CDD, CDI, titulaire)

Horaires, jours, durée, période :

Lieux d'activité : école

Missions :

Nombre d'heure :

Soit = heures
(moyenne de 36 semaines sur l'année scolaire)

Remboursement : Le remboursement se fera sur la base du taux horaire brut réel des agents mis à disposition et sur présentation des justificatifs :

- Bulletin de salaire,
- Arrêté,
- Contrat de travail etc…

L'émission des titres pourra être modifiée en fonction du nombre d'heures réellement effectuées sur la période par les agents. Un tableau synthétique par agent sera fourni par la commune pour le calcul.

A,

Le

Pour la Commune de
Le Maire,

Pour la CC

6.6

Exemple de convention de partenariat avec des associations dans le cadre du projet du service jeunesse

CONVENTION DE PARTENARIAT AVEC DES ASSOCIATIONS DANS LE CADRE DU PROJET DU SERVICE JEUNESSE

Entre la Communauté de Communes

Et (le partenaire)

Entre

La Communauté de Communes

Représentée par
Et par délégation D'une part,

ET

Représentée par , Président
D'autre part,

Il a été convenu ce qui suit :

Article 1 – Objet de la convention (à définir en fonction du projet)

La présente convention règle le rapport entre les différentes parties pour la mise en place de

Elle définit l'organisation et le rôle de chacun dans le cadre de cette activité

Article-2 – Principes généraux

La participation de l'association a pour principe de favoriser un temps d'échange entre jeunes et licenciées et de développer le partenariat associatif autour du sport.

Article-3 – Conditions générales d'organisation

Le service jeunesse animera son atelier sportif en collaboration (préciser date, heures et lieu).

Présence pour l'année

-

Article-4 – Rôle du partenaire

L'association est pendant le temps de l'activité, sous la responsabilité du service Jeunesse de la CC.

L'association peut apporter un appui technique. Son action est intégrée au projet pédagogique mis en place par le service Jeunesse.

(le partenaire) se conforment à la charte des règles de bonne conduite et au règlement intérieur du Service Jeunesse.

Article-5 – Conditions de sécurité

Les conditions de fonctionnement de l'activité respecteront les normes de sécurité et d'encadrement en vigueur.

La dégradation des biens ou effets personnels des participantes ne pourra faire l'objet de réclamation auprès de la collectivité, c'est pourquoi le respect de la charte des règles de bonne conduite est impératif.

En revanche, la collectivité pourra se retourner vers l'association en cas de dégradation

Article-6 – Financement

Dans le cadre de cette convention, les prestations réalisées sont réputées à titre gratuit.

Article-7 – Assurance

La Communauté de Communes est assurée en responsabilité civile pour toutes ses activités sportives.

(le partenaire), est pour sa part, assuré au titre de l'assurance responsabilité civile. Une attestation est demandée.

Article- 8– Durée et conditions de réalisation de la convention

La présente convention prend effet au pour une durée de et est reconduite pour une année scolaire à compter du jusqu'au de façon expresse à la demande des parties.

Fait en deux exemplaires,

A Pont-Sainte-Maxence

Le,

Pour la CC **le partenaire**

6.7

Exemple de convention de mise à disposition de locaux communaux (enfance / périscolaire)

Convention de mise à disposition de locaux communaux
ENFANCE – PERISCOLAIRE
20 - 20

ENTRE

La Commune de

Représentée par :, Maire,

D'une part,

Et,

Représentée par :

D'autre part,

Il est convenu et arrêté entre les parties ce qui suit :

Article 1 – Objet de la convention

La présente convention a pour objet de mettre à disposition les locaux nécessaires à l'exercice de la compétence « actions sociales d'intérêt communautaire», dans le cadre des établissements d'Accueils Collectifs de Mineurs (ACM) de la Communauté de Communes.

Article 2 – Principes généraux

La commune s'engage à mettre à disposition de la Communauté de Communes, à titre gratuit, les locaux cités en Annexe 1 pour les besoins d'Accueils Collectifs de Mineurs et à en assurer le nettoyage avant et après les activités.

La commune s'engage à mettre à disposition de la Communauté de Communes, à titre gratuit, le mobilier cité en Annexe 1 pour les besoins d'Accueils Collectifs de Mineurs. La commune s'engage à mettre à disposition du mobilier adapté au public accueilli et correspondant à la capacité d'accueil conformément à la réglementation en vigueur (DDCS et PMI).

La commune certifie que les réglementations et les normes relatives au fonctionnement des locaux et mobilier mis à disposition ont bien été respectées.

Article 3 – Détail des prestations

Les activités seront encadrées par du personnel qualifié sous la responsabilité de la Communauté de Communes.

Conformément à la réglementation, la commune s'engage à fournir à la CC, les documents nécessaires à l'ACM **uniquement pour les documents qui n'ont pas été transmis l'année précédente et qui ne nécessitent pas une mise à jour annuelle**:

- Le contrat d'assurance des locaux,
- L'autorisation municipale d'ouverture de l'établissement recevant du public (ERP),
- La copie du procès-verbal de la dernière visite de la commission de sécurité (sauf catégorie 5),
- Dans les autres cas, une attestation du maire précisant que l'établissement est en catégorie 5 et qu'il est conforme à la réglementation,
- Le registre de sécurité des locaux tenu à jour,
- Le récépissé de la Direction Départementale de la Protection des Populations (si restauration),
- Le dossier technique amiante,
- Les plans des locaux,
- Dans le cadre des accueils des enfants de moins de 6 ans, l'agrément de la PMI précisant la capacité d'accueil de l'établissement.

La commune s'engage à faciliter l'activité en respectant :

- Les horaires et les jours d'occupation,
- L'accès aux locaux (remise des clés, badges, codes etc...),
- La fourniture des fluides (eau, électricité, chauffage, accès à internet etc...) et ne pourra prétendre au remboursement de ceux-ci par la CC,
- Une température adaptée pour les activités (18 à 20 C°),
- Les locaux devront être entretenus par la commune avant et après les activités,
- Un accès obligatoire à un téléphone fixe pour des raisons de sécurité,
- Des travaux d'entretien des locaux, des espaces extérieurs et du mobilier effectués en dehors des temps d'activité.
- Fournitures de produits liés à l'hygiène (savon, papier toilette, essuie-mains etc…).

Article 4 – Responsabilités

La communauté de communes est assurée en responsabilité civile pour toutes les activités qu'elle organise, y compris les établissements d'accueil des jeunes enfants, garantissant ainsi sa responsabilité civile au cas où elle serait engagée.

De son côté, la commune conserve vis-à-vis des locaux et des équipements confiés à la Communauté de Communes les responsabilités de propriétaire et garantit à ce titre, les ouvrages, ainsi que le matériel et mobilier mis à disposition à la Communauté de Communes, dans le cadre de sa propre police d'assurance-dommages/multirisques.

D'autre part, la commune s'assurera que le mobilier existant est compatible avec l'activité exercée et l'âge des participants. Tout autre matériel devra être mis à l'écart et regroupé de manière stable pour ne pas entraver l'activité mise en place.

Elle fournit à la Communauté de Communes, avant le début des activités, une attestation d'assurance pour servir et faire valoir ce que de droit et procédera aux déclarations en cas de dégradation ou de dommages du bâtiment ou mobilier.

Le personnel présent déclarera à la commune les dégradations constatées ou les dommages occasionnés.

Article 5 – Durée et date d'effet

La présente convention prend effet le …. pour une durée d'une année. Elle peut être reconduite que de façon expresse, selon les modalités définies entre les parties.

Article 6 - Juridiction compétente en cas de litige

Seul le tribunal administratif d'Amiens est compétent.

Fait en deux exemplaires,

A
Le

Pour la Commune de **Pour la CC**
Le Maire,

ANNEXE 1

Locaux mis à disposition dans le cadre des activités périscolaires

Lieu :.
Adresse :.
Jours et horaires :.

* La CC disposera de la totalité de l'espace qui lui est mis à disposition par la commune et selon ses besoins pourra disposer des locaux en amont et en aval de son activité.
* Pendant le temps d'accueil des enfants, les locaux seront uniquement accessibles aux personnes habilitées.

Capacité d'accueil :

Description salle(s) et/ou espace(s) utilisé(s) et/ou nécessaire(s) :

Locaux fournis par la commune.

- Une ou plusieurs salles d'activités d'une capacité minimum de 2 m² par enfant accueilli (réglementation PMI) soit 64 m². cf. : Plan
- Un accès à un point d'eau à proximité immédiate de la salle d'activités.
- Un accès aux blocs sanitaires Maternelle et Élémentaire
- Un accès à une ligne téléphonique fixe à proximité immédiate de la salle d'activités. (Préconisation CCS et DDCS)
- Accès intégral à la cour de l'école et ses équipements de loisirs
- Plans des locaux (cf. article 3)

Équipements :

- Une table adaptée par tranche de 6 enfants de plus de 6 ans (soit 3 tables).
- Une table adaptée par tranche de 6 enfants de moins de 6 ans (soit 3 tables).
- Une table adulte par salle d'activités.
- Une armoire par salle pour le rangement du matériel pédagogique.
- Un réfrigérateur (pour tout l'ALSH).

Fait en deux exemplaires,

A
Le

Pour la Commune de
Le Maire,

Pour la CC

La Fédération Française de Football vous souhaite une bonne reprise dans le respect des règles sanitaires

FFF

RCS 397 566 860 - irweego 03 44 23 48 48