



FAIR-PLAY ACTION TRANSVERSALE In the box !

CLUB

- **Compétences visées :** Développer les attitudes fair-play au sein du club
- **L'objectif de l'atelier :** Valoriser les « bons » comportements

Consignes de l'atelier :

- Organiser le vote mensuel du licencié « valeurs » au sein du club.
- Disposer une urne dans le club house afin que les licenciés et leur entourage puissent élire le « licencié valeurs » du mois (toutes catégories d'âges confondues).

Valeur 1 : PLAISIR (Qui représente le mieux cette valeur au sein du club ?) - Période Septembre/Octobre
Valeur 2 : RESPECT (Qui représente le mieux cette valeur au sein du club ?) - Période Novembre/Décembre
Valeur 3 : ENGAGEMENT (Qui représente le mieux cette valeur au sein du club ?) - Période Janvier/Février
Valeur 4 : TOLERANCE (Qui représente le mieux cette valeur au sein du club ?) - Période Mars/Avril
Valeur 5 : SOLIDARITE (Qui représente le mieux cette valeur au sein du club ?) - Période Mai/Juin

- Interviewer le licencié « valeurs » :
Qu'est ce que représente la notion de fair-play pour toi ?
Pour quelle raison as-tu été élu licencié « valeurs » du mois ?
Quel conseil pourrais-tu donner aux autres licenciés du club ?
- Diffuser l'interview sur les réseaux de communication du club.
- Valoriser tous les lauréats en fin de saison (ex : Assemblée Générale).

Espace nécessaire :

Club house

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

Tous les licenciés du club

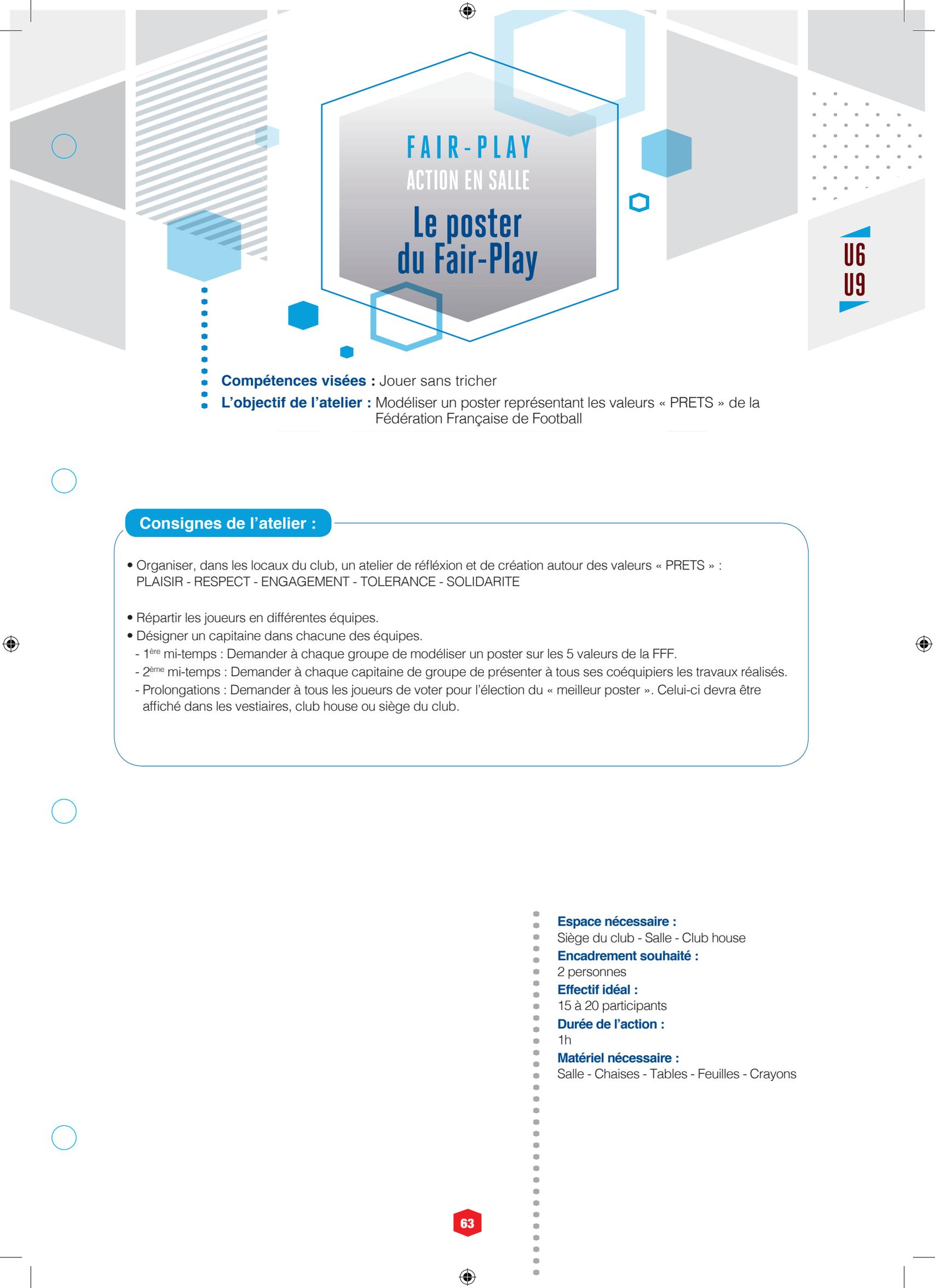
Durée de l'action :

10 mois

Matériel nécessaire :

Urne - Papiers - Crayon - Téléphone/caméra





FAIR-PLAY ACTION EN SALLE

Le poster du Fair-Play

• **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 réflexion et de création autour des valeurs « PRETS » : PLAISIR - RESPECT - ENGAGEMENT - TOLERANCE - SOLIDARITE
- Répartir les joueurs en différentes équipes.
- Désigner un capitaine dans chacune des équipes.
 - 1^{ère} mi-temps : Demander à chaque groupe de modéliser un poster sur les 5 valeurs de la FFF.
 - 2^{ème} mi-temps : Demander à chaque capitaine de groupe de présenter à tous ses 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 :**

15 à 20 participants

• **Durée de l'action :**

1h

• **Matériel nécessaire :**

Salle - Chaises - Tables - Feuilles - Crayons



FAIR-PLAY ACTION TERRAIN

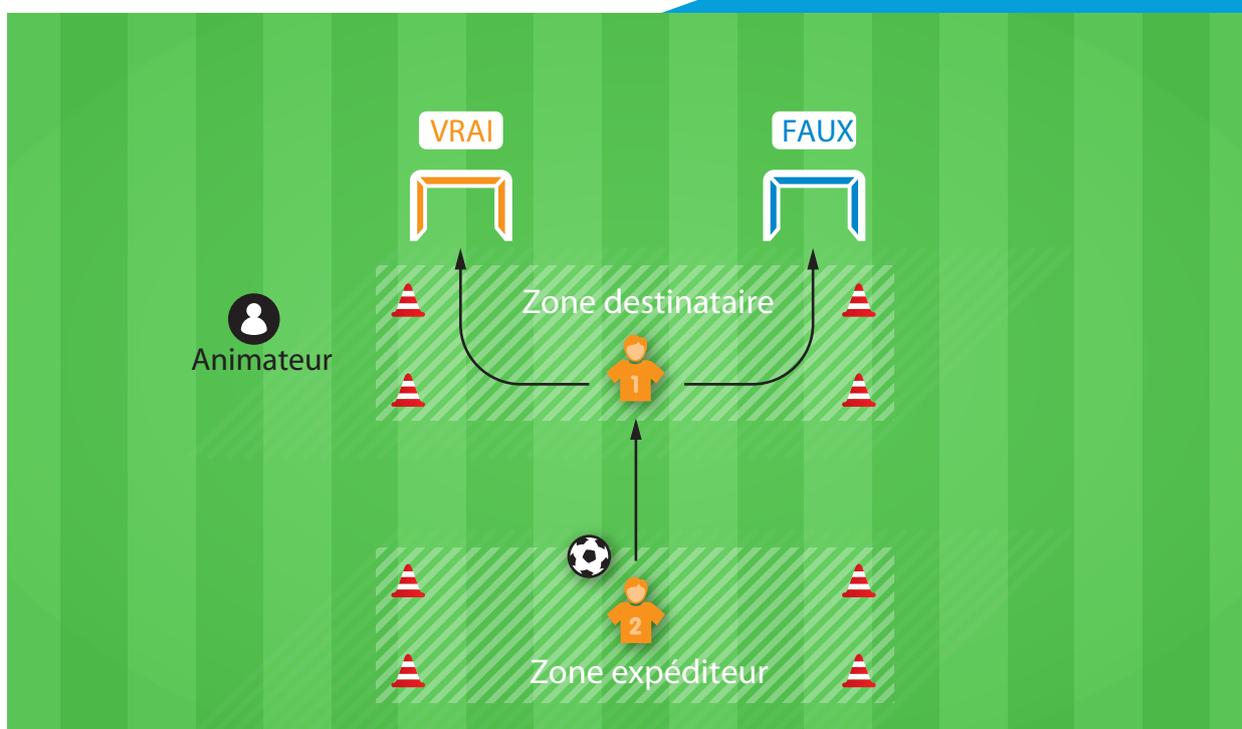
Les portes du succès

U6
U9

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

Espace nécessaire :

1/2 terrain de Football

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

10 à 15 participants

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

FAIR-PLAY ACTION TERRAIN

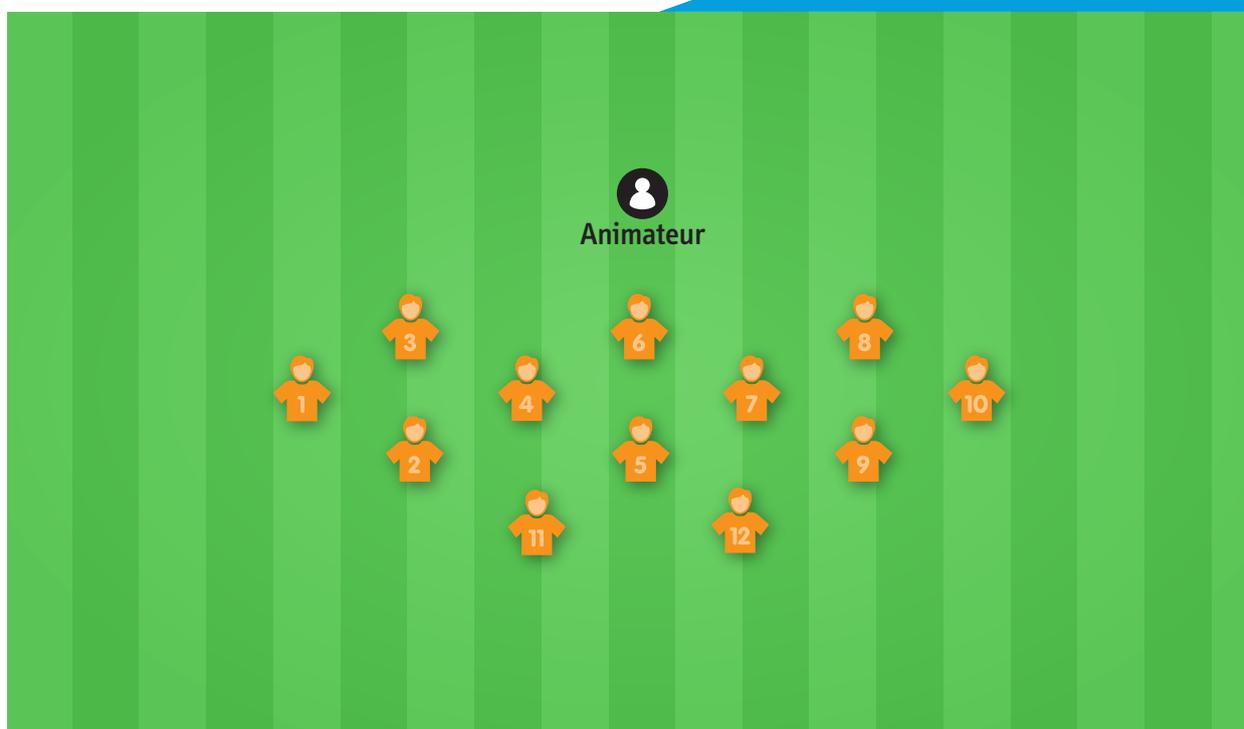
Préparer, vivre et conclure le match dans l'esprit foot

U6
U9

• **Compétences visées** : Faire preuve de volonté de progresser

• **L'objectif de l'atelier** : Respecter le protocole d'après match et participer au bilan collectif

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

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

Espace nécessaire :

1/4 terrain de Football

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

L'équipe entière

Durée de l'action :

Saison complète

Matériel nécessaire :

Un tableau
(éventuellement)

Remarque :

Inscrire ce débriefing à l'ordre du jour des réunions techniques au sein du club afin d'inscrire le dispositif dans le temps.

PROPOSITIONS - GRILLE DE QUESTIONS POUR L'ÉDUCATEUR



« Le match vous a-t-il plu ? »

« A-t-on bien joué ? »

« Les adversaires étaient-ils sympathiques ? »

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

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

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

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

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



FAIR-PLAY ACTION EN SALLE

Théâtre de jeu, théâtre de vie

U10
U13

Compétences visées : Sensibiliser aux bons comportements

L'objectif de l'atelier : Mettre en scène des jeux de rôles afin d'adopter des « bons » comportements

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Organiser cet atelier de sensibilisation dans les locaux du club.
- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Délimiter 3 zones distinctes :
 - la zone « bon comportement » où sont disposés des papiers qui symbolisent des « bons comportements ».
 - la zone « mauvais comportement » où sont disposés des papiers qui symbolisent des « mauvais comportements ».
 - la zone « théâtre » matérialisée par des coupelles.
- Inviter 4 joueurs d'une même équipe à se déplacer jusqu'aux zones « bon et/ou mauvais comportement » afin d'y piocher un papier.
- Demander à ces joueurs de rejoindre ensuite la zone « théâtre ».
- Inciter ces joueurs à présenter, via un jeu de rôles, le comportement inscrit sur leur papier.
- Demander aux autres joueurs de l'équipe de deviner le comportement écrit sur le papier.
- Fixer le délais de réflexion à 30 secondes.
- Organiser, à l'issue de chaque jeu de rôles, un débat initié par l'éducateur au sujet de la thématique étudiée.
- Attribuer les points de la manière suivante : +1 par type de comportement identifié en moins de 30 secondes.

Espace nécessaire :

Siège du club - Salle -
Club house

Encadrement souhaité :

2 personnes

Effectif idéal :

16 à 20 participants

Durée de l'action :

1h

Matériel nécessaire :

Papiers - Coupelles

FICHE « COMPORTEMENT »

« BONS » COMPORTEMENTS



J'encourage mes partenaires

Je relève mon adversaire
si je le fais tomber au sol

Je respecte les décisions de l'arbitre

Je reste positif dans mon attitude

Je joue collectif

Je serre la main de tous mes adversaires

Je salue tout le monde
en arrivant au stade

Je lève la main si je souhaite
intervenir à l'oral

Je suis un capitaine modèle

J'accepte d'être remplacé sur le terrain

« MAUVAIS » COMPORTEMENTS



Je simule une blessure

Je conteste une décision de l'arbitre

*Je refuse de serrer la main
de mes adversaires*

Je critique mes partenaires

*Je ne passe pas mon ballon
à mes coéquipiers*

Je bouscule mon adversaire

Je crie sur mon éducateur

Je pars du stade sans dire au revoir

Je coupe la parole de mon éducateur

*Je chambre mes adversaires
si j'ai gagné le match*

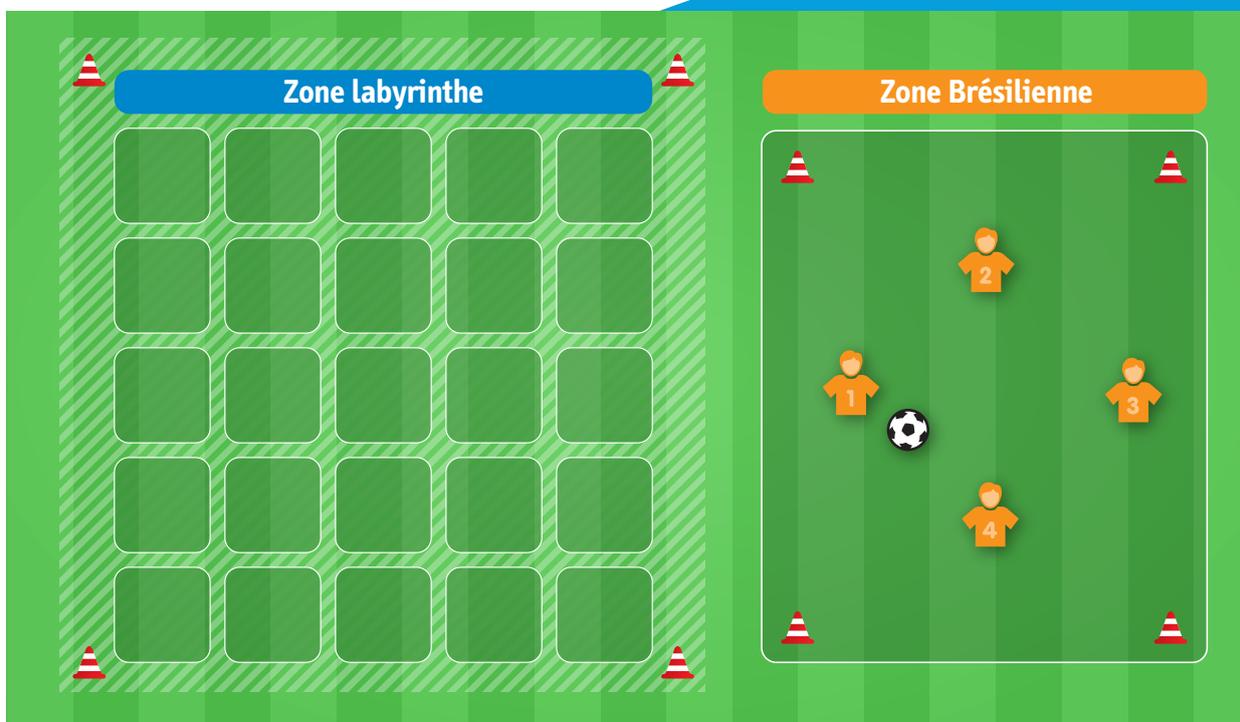
FAIR-PLAY ACTION TERRAIN Le labyrinthe du fair-play

U10
U13

Compétences visées : Rester concentré et jouer sans tricher

L'objectif de l'atelier : Collaborer avec ses partenaires pour sortir du labyrinthe en équipe

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en équipes de 4 joueurs.
- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - La zone « labyrinthe » de 25 cases
 - La zone « brésilienne »
- Demander aux équipes, à tour de rôle, de se rendre dans la zone « brésilienne » afin de réaliser 4 passes, avec 4 joueurs différents sans faire tomber le ballon le sol :
 - Si l'atelier n'est pas réussi : Ne pas autoriser l'équipe à progresser dans le labyrinthe et lui imposer de passer son tour au profit d'une équipe adverse.
 - Si l'atelier est réussi : Autoriser un joueur de cette équipe à pénétrer dans le labyrinthe.
- Pour avancer dans le parcours, le joueur doit poser un pied dans un des carrés autour de lui.
 - Si le pied est posé dans la bonne case : Inciter le joueur à poursuivre son chemin.
 - Si le pied est posé dans la mauvaise case : Donner un coup de sifflet. Demander au joueur de refaire le parcours en sens inverse (travail de mémorisation) pour sortir du labyrinthe.
- Attribuer les points de la manière suivante :
 - Chronométrage général pour sortir du labyrinthe.
 - Pénalités de 30 secondes dès lors qu'une parole est échangée dans le labyrinthe ou qu'une erreur est commise dans le labyrinthe (parcours aller / retour).

Espace nécessaire :

• 1/4 terrain de Football

Encadrement souhaité :

• 2 à 3 personnes

Effectif idéal :

• 8 à 16 joueurs

Durée de l'action :

• 1h

Matériel nécessaire :

• Sifflet - Chronomètre - Chasubles -

• Ballons - Coupelles

Remarques :

- Chaque équipe dispose d'un parcours de labyrinthe différent des autres. Seul le jury en a connaissance.
- Une alternance entre tous les joueurs d'une équipe est impérative pour passer dans le labyrinthe.
- Aucune parole n'est autorisée (dans l'équipe) dès lors qu'un coéquipier est dans le labyrinthe.
- Les déplacements dans le labyrinthe sont uniquement dans les formats suivants : en avant - en arrière - à droite - à gauche.

FAIR-PLAY
ACTION TERRAIN
**Le Carton Vert
dans mon club**

U10
U13

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

• **L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur les « bons » comportements

Consignes de l'atelier :

- Organiser l'opération « Carton Vert » sur ses infrastructures.
- Identifier un ou plusieurs matchs dans la saison, afin de mettre en place le dispositif.
- Désigner avant chaque match, 2 observateurs (dirigeants, parents, joueurs etc...) chargés d'identifier les bonnes attitudes de joueurs.
- Utiliser les 5 valeurs « PRETS » de la FFF comme outil d'aide à l'évaluation.
- Autoriser 3 cartons verts (maximum) attribués par match (2 par les observateurs et 1 par l'arbitre).
- Organiser la remise du carton vert dans le vestiaire ou sur le terrain, en présence des acteurs du match (joueurs et arbitres).

• **Espace nécessaire :**

• Sur le terrain ou dans le vestiaire

• **Encadrement souhaité :**

• 3 personnes : 1 éducateur et 2 observateurs minimum (parents, arbitres, éducateurs, dirigeants etc...)

• **Effectif idéal :**

• 10 à 25 joueurs

• **Durée de l'action :**

• Saison complète

• **Matériel nécessaire :**

• Cartons verts - Crayons

• **Remarque :**

• Possibilité d'associer un partenaire du club à l'opération carton vert.



FAIR-PLAY ACTION EN SALLE Le vivre ensemble

U14
U19

- **Compétences visées :** Respecter ses partenaires, son éducateur et les arbitres
- **L'objectif de l'atelier :** Organiser un temps d'échanges entre les acteurs d'un match

Consignes de l'atelier :

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

Espace nécessaire :

Vestiaire - Terrain de football - Club house

Encadrement souhaité :

Arbitres du club - Joueurs U14/U19 -
Educateurs de chaque catégorie -
Président du club

Effectif idéal :

15 à 30 participants

Durée de l'action :

1 heure

Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Paper board

Remarque :

Inviter les arbitres, les joueurs U14-U19
et les éducateurs des catégories d'âges
concernées.



FAIR-PLAY ACTION TERRAIN Le duel de l'élégance

U14
U19

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 :

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

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

FAIR-PLAY ACTION TERRAIN Un public en or

U14
U19

- **Compétences visées :** Valoriser les bons comportements des parents et supporters
- **L'objectif de l'atelier :** Mettre en place le challenge supporter du « meilleur accueil » sur l'ensemble de l'année

Consignes de l'atelier :

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

Espace nécessaire :

Terrain - Club house

Encadrement souhaité :

5 personnes

Effectif idéal :

Une équipe

Durée de l'action :

Saison complète

Matériel nécessaire :

Appareil photo

Remarque :

Possibilité de pilotage de l'action par les instances (ligues - districts).

