

ENGAGEMENT CITOYEN ACTION TRANSVERSALE

Le foot de cœur

CLUB

Compétences visées : S'impliquer dans la vie de son club et s'interdire toute forme de discrimination

L'objectif de l'atelier : Organiser une opération de club à vocation caritative

Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cette opération dans les locaux du club.
- Inviter tous les licenciés du club (et leur entourage) à participer à cette journée.
- Proposer plusieurs types d'opérations.
- Inviter des associations locales qui travaillent sur les thématiques suivantes et qui apporteront leurs compétences quant à l'organisation de la manifestation :
 - Récolte de jouets
 - Récolte de vêtements
 - Banque alimentaire
 - Tombola - Loto
 - Troc et puce etc...
- Reverser une partie des fonds récoltés à une association caritative et/ou dédier des fonds afin de créer une section « handicap » au sein du club (matériels, éducateurs spécialisés, structures, etc...).

Espace nécessaire :

Installations du club

Encadrement souhaité :

L'ensemble des licenciés du club

Effectif idéal :

L'ensemble des licenciés du club

Durée de l'action :

1 jour

Matériel nécessaire :

RAS

Remarque :

Associer les partenaires du clubs, les instances de ligues et districts, les associations locales, la presse etc....



ENGAGEMENT CITOYEN ACTION EN SALLE Le parent-gagnant

U6
U9

- **Compétences visées :** S'impliquer dans la vie de son club
- **L'objectif de l'atelier :** Organiser une réunion de présentation du fonctionnement d'un club de football

Consignes de l'atelier :

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

Exemples de rôles/missions :

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

Espace nécessaire :

Siège du club - Salle - Club house

Encadrement souhaité :

2 personnes

Effectif idéal :

20 à 40 participants

Durée de l'action :

1 heure

Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Tables
- Questionnaire -
Support PowerPoint



ENGAGEMENT CITOYEN

ACTION TERRAIN

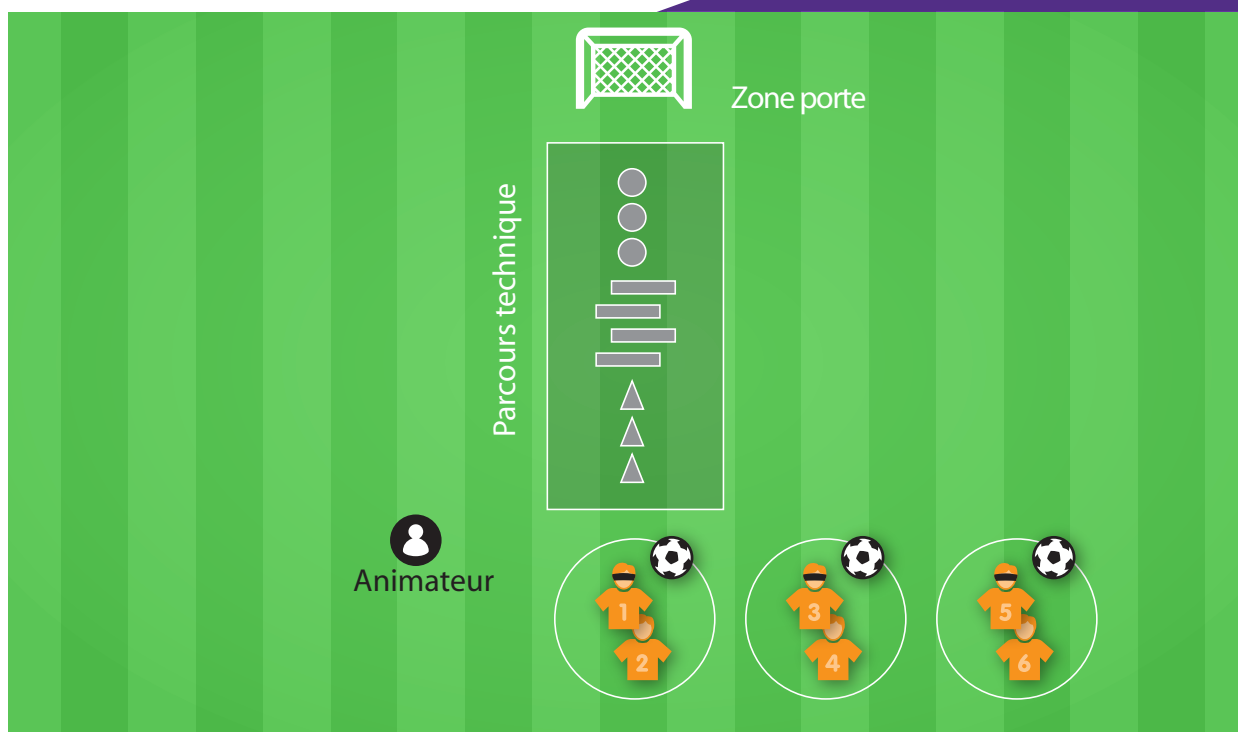
La vision du jeu

U6
U9

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 spatiale

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.

Espace nécessaire :

1/4 Terrain de football

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

12 à 20 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.



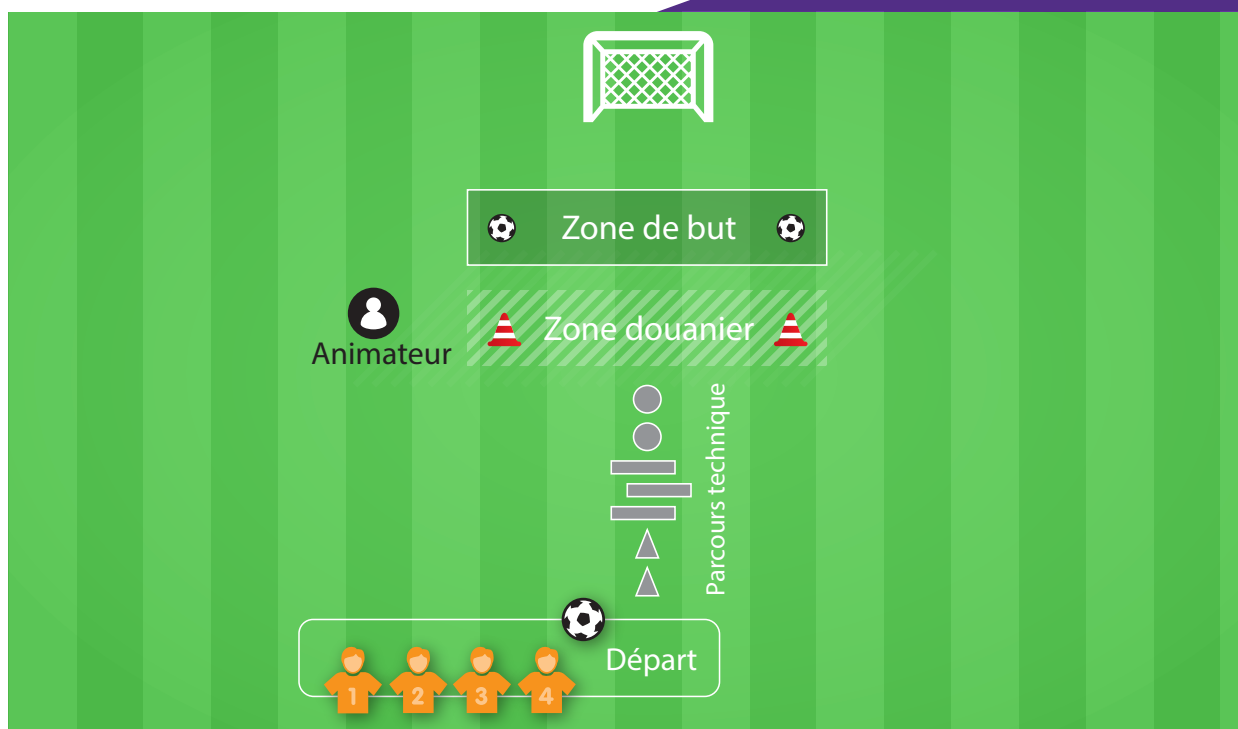
ENGAGEMENT CITOYEN ACTION TERRAIN Montrer patte blanche

U6
U9

Compétences visées : Saluer les personnes de son environnement

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

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

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

Espace nécessaire :

1/2 terrain de football

Encadrement souhaité :

2 personnes

Effectif idéal :

10 à 12 joueurs

Durée de l'action :

20 minutes

Matériel nécessaire :

Ballons - Coupelles
- Mini-but - Cerceaux -
Piquets - Cônes - Fiche
« Interlocuteur »

Remarque :

Possibilité d'organiser un atelier chronométré, par équipe ou en relais.

FICHE « INTERLOCUTEUR »

Réponse 1 : Je serre la main

Réponse 2 : Je fais une bise

Réponse 3 : Je fais un « Check »

Réponse 4 : Je dis uniquement « BONJOUR »

Mon éducateur

Je serre la main

Mon coéquipier

Je fais un « Check »
/ Je serre la main

Mon président de club

Je serre la main

La maman de mon coéquipier

Je fais une bise
/ Je dis uniquement
« BONJOUR »

Le Maire de ma commune

Je serre la main
/ Je dis uniquement
« BONJOUR »

Le papa de mon coéquipier

Je serre la main
/ Je dis uniquement
« BONJOUR »

Un dirigeant du club

Je serre la main
/ Je dis uniquement
« BONJOUR »

Un spectateur

Je dis uniquement
« BONJOUR »

Un agent de la ville

Je dis uniquement
« BONJOUR »

Un inconnu

Je dis uniquement
« BONJOUR »



ENGAGEMENT CITOYEN ACTION EN SALLE Vis ta charte

U10
U13

• **Compétences visées :** Respecter le cadre de fonctionnement collectif

• **L'objectif de l'atelier :** Construire collectivement une charte de vie au sein de l'équipe et/ou du club

Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Convier, en début de saison, l'ensemble des joueurs de chaque 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.

• **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



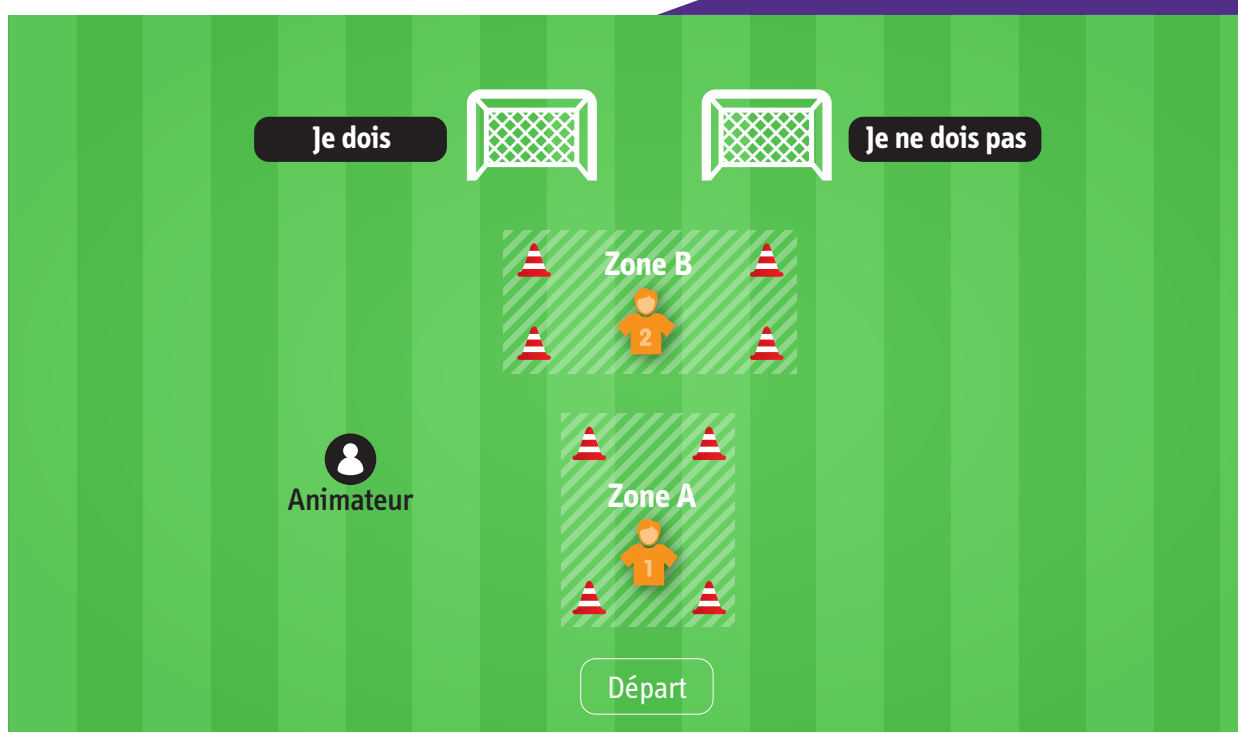
ENGAGEMENT CITOYEN ACTION TERRAIN Un monde idéal

U10
U13

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 » : c'est la zone de conduite de balle.
 - La zone « B » : c'est la zone de réalisation de la passe.
 - La zone de décision : « Je dois / Je ne dois pas ».
- Désigner un joueur « passeur » (zone A) et un joueur « remiseur » (zone B).
- Demander au joueur « passeur » de réaliser une conduite de balle dans la zone « A ».
- Enoncer un type de comportement à haute voix pendant que ce joueur « passeur » réalise son parcours.
- Demander au joueur « passeur » de pénétrer dans la zone « B » puis de faire une passe au joueur « remiseur ».
- Demander au joueur « remiseur » de réaliser une passe en profondeur en direction de la porte qui lui semble être la bonne réponse.
- Demander au joueur « passeur » de récupérer le ballon et frapper au but.
- Le point est marqué lorsque la « bonne » porte est franchie et que le but est marqué.
- 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'entraînement

Partir du terrain sans
ramasser le matériel

ENGAGEMENT CITOYEN ACTION TERRAIN Le foot sourd herbe

U10
U13

Compétences visées : S'interdire toute forme de discrimination

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur les formes de discrimination par l'intermédiaire d'un atelier basé sur la communication visuelle

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « technique » : c'est un parcours technique.
 - La zone « communication visuelle » : c'est la zone de prise d'information.
 - La zone « décision » : c'est la zone d'action.
- Demander à chaque joueur de réaliser son atelier technique et de se présenter dans la zone « communication visuelle ».
- Signifier une « communication visuelle » au joueur qui conclut son parcours technique.
- Demander à ce joueur d'exécuter ce qui est inscrit sur le support.

Espace nécessaire :

1/2 terrain de football

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

10 à 15 joueurs

Durée de l'action :

30 minutes

Matériel nécessaire :

Ballons (sonores si possible)
- Coupelles - Cerceaux -
Liste d'affirmations

Remarque :

Si votre effectif de joueurs est trop important, pensez à organiser un match avec des consignes signifiées par la communication visuelle.

FICHE « COMMUNICATION VISUELLE »

ACTION 1

Frappe
pied droit

ACTION 2

Frappe
poteau droit

ACTION 3

Accélère au plot rouge
et frappe au but

ACTION 4

Réalise 5 jongles
pied droit

ACTION 5

Frappe sur la barre
transversale

ACTION 6

Frappe
pied gauche

ACTION 7

Frappe
poteau gauche

ACTION 8

Accélère au plot blanc
et frappe au but

ACTION 9

Réalise 5 jongles
pied gauche

ACTION 10

Réalise 5 pompes
et frappe au but

ACTION 11

Réalise un passément de
jambes et frappe au but

ACTION 12

Réalise un stop-ball
et frappe au but

ACTION 13

Réalise 3 jongles de la
tête et frappe au but

ACTION 14

Dribble le gardien
et marque un but

ACTION 15

Réalise le parcours
technique en sens inverse

ENGAGEMENT CITOYEN ACTION EN SALLE

Mets toi à la page

U14
U19

• **Compétences visées :** Utiliser à bon escient les réseaux sociaux

• **L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur l'utilité et les dangers des réseaux sociaux

Consignes de l'atelier :

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

1^{ère} mi-temps :

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

2^{ème} mi-temps :

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

Prolongations :

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

Espace nécessaire :

Siège du club - Salle -
Club house

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

10 à 25 participants

Durée de l'action :

45 minutes

Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Tables -
PowerPoint - Quiz - Wifi

Remarque :

Réaliser cette action
« Mets toi à la page »
en amont de l'atelier :
« Le match connecté ».

QUESTIONNAIRE « INTERNET/RESEAUX SOCIAUX »

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

ENGAGEMENT CITOYEN

ACTION TERRAIN

Le match connecté

U14
U19

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 match basé sur l'attribution de bonus/malus

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 2 équipes et organiser un match.
- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - La « zone questions » : Le jour répond à une question.
 - La « zone gages » : Le jour réalise sa pénalité.
- 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 : inviter le joueur à retourner directement sur le terrain.
 - Si la réponse est mauvaise : inviter le joueur à réaliser un gage (ex : 20 jongles, 10 pompes, faire un tour de terrain en conduite de balle etc...).
 Autoriser ce joueur à retourner sur le terrain avec ses coéquipiers à l'issue du 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

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

ENGAGEMENT CITOYEN

ACTION TERRAIN

Le match au bonus

U14
U19

Compétences visées : Sensibiliser sur les bons comportements

L'objectif de l'atelier : Mettre en place un match basé sur l'attribution de bonus liés à des questions/réponses

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

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

Espace nécessaire :

Terrain de football

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

10 à 20 joueurs

Durée de l'action :

30 minutes

Matériel nécessaire :

Ballons - Coupelles -
Questionnaire - Cônes
- Mini-buts

Remarque :

Possibilité de diversifier les questions/réponses en lien avec les autres thématiques du PEF.

QUESTIONNAIRE « ENGAGEMENT CITOYEN »

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