



FICHE PEDAGOGIQUES

« Respect Tous Terrains »

« Sois foot, joue dans les règles ! »

Santé

Engagement
citoyen

Environnement

Fair-play

Règle du jeu et
arbitrage

Culture foot



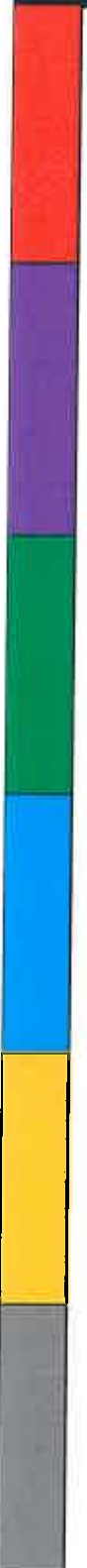
Des fiches Thématiques

Fiches Pédagogiques (Educateurs)

- La période d'âge ciblée
- La compétence à acquérir (titre de la fiche)
- Les constats et enjeux
- La mission de l'éducateur (encadré)
- Les actions à mettre en place
- Les messages clés
- Le renvoi vers la fiche de référence

Fiche de Référence (Licenciés et/ou parents)

- Complément essentiel à la fiche pédagogique
- Fiche à distribuer





Les 6 thématiques du programme

LES REGLES DE VIE

THEME 1

SANTÉ

THEME 2

ENGAGEMENT
CITOYEN

THEME 3

ENVIRONNEMENT

LES REGLES DE JEU

THEME 4

FAIR-PLAY

THEME 5

REGLES DU JEU
ET ARBITRAGE

THEME 6

CULTURE FOOT





Programme Educatif Fédéral

Les Règles de vie

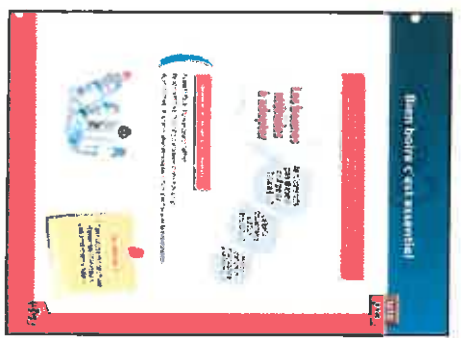
Thème « Santé »

3 Objectifs pour l'éducateur

- Apprendre à préserver son capital santé
- Apprendre à bien se préparer
- Sensibiliser aux risques des pratiques addictives

9 Compétences à acquérir pour le jeune

- S'hydrater pour jouer
- Faire son sac et bien s'équiper
- Connaître les méfaits du tabac
- Adapter son sommeil à l'activité
- S'alimenter pour jouer
- Connaître les méfaits de l'alcool
- Prendre une douche après l'effort
- Bien s'échauffer en autonomie
- Connaître les méfaits du cannabis



Exemple « Fiche Pédagogique »



Connaître les méfaits du cannabis

U14
U19

🚩 Constat et enjeux

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

CC Mission de l'éducateur

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

🚩 Propositions de messages clés

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

🚩 Action à mettre en place :

- Organiser une séance de questions / réponses entre les licenciés et les éducateurs.

🚩 Riches de référence :

- « Le cannabis : info ou intox ? »

Recommandation :
- distribuer cette fiche aux licenciés et à leurs parents.
« Le cannabis, on s'informe et on en parle »

🚩 Outil de référence :

Clip pédagogique « Et si on en parlait » avec Michel Cymes et Mister V.
A utiliser en présence d'un entraîneur ou d'un encadrant. :
<http://www.youtube.com/watch?v=X08dbN0rIQ>

Exemple « Fiche de Référence »



Le cannabis : info ou intox

U14
U19

Le cannabis : info ou intox ?

Faux !

Le cannabis me déstresse et me rend plus performant sur le terrain.
Fumer du cannabis diminue la lucidité lors d'un match et perturbe la mémoire immédiate.
La consommation de cannabis modifie aussi la perception visuelle, la vigilance et les réflexes.

Le cannabis : info ou intox ?

Vrai !

Le cannabis a des effets néfastes sur la réussite scolaire et la vie sociale. Outre ses effets sur la mémoire et la concentration, le cannabis peut engendrer une perte de volonté et de motivation concernant les études, le sport et les loisirs. Il peut également altérer les relations amicales et familiales.

Le cannabis : info ou intox ?

Faux !

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

Pourquoi je refuse de fumer ?

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

Comment être plus performant sans produits ?

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

Thème « Engagement citoyen »



Saluer les personnes de son environnement

« **Comportement exemplaire** »

« **Permettre la découverte des rôles et responsabilités dans un club** »

« **Favoriser la mixité et l'acceptation des différences** »

8 Compétences à acquérir pour le jeune

Saluer les personnes de l'environnement

Respecter le cadre de fonctionnement

Utiliser à bon escient les réseaux sociaux

Permettre la découverte des rôles et responsabilités dans un club

Connaître les parcours pour être éducateur arbitre

S'impliquer dans la vie de son club

Favoriser la mixité et l'acceptation des différences

S'ouvrir de la diversité au sein de l'équipe

S'interdire toute forme de discrimination

3 Objectifs pour l'éducateur

- Faire adopter un comportement exemplaire
- Permettre la découverte des rôles et responsabilités dans un club
- Favoriser la mixité et l'acceptation des différences

8 Compétences à acquérir pour le jeune

- Saluer les personnes de l'environnement
- Respecter le cadre de fonctionnement
- Utiliser à bon escient les réseaux sociaux
- Permettre la découverte des rôles et responsabilités dans un club
- Connaître les parcours pour être éducateur arbitre
- S'impliquer dans la vie de son club
- Favoriser la mixité et l'acceptation des différences
- S'ouvrir de la diversité au sein de l'équipe
- S'interdire toute forme de discrimination

Thème « Environnement »



Laïsser Les Installations En Bon Etat

Consignes au public
 Merci de respecter les consignes de sécurité et de ne pas fumer.
 Merci de ne pas laisser de déchets et de ne pas salir les installations.
 Merci de ne pas laisser de déchets et de ne pas salir les installations.

Adopter 3 gestes en plus dans le club :
 - Ne pas laisser de déchets dans les vestiaires, dans les toilettes, dans les locaux.
 - Ne pas laisser de déchets dans les vestiaires, dans les toilettes, dans les locaux.
 - Ne pas laisser de déchets dans les vestiaires, dans les toilettes, dans les locaux.

Pratiquer le message 60 :
 60 secondes pour nettoyer les installations.

L'eau est précieuse

Pratiquer 3 gestes en plus dans le club :
 - Ne pas laisser de déchets dans les vestiaires, dans les toilettes, dans les locaux.
 - Ne pas laisser de déchets dans les vestiaires, dans les toilettes, dans les locaux.
 - Ne pas laisser de déchets dans les vestiaires, dans les toilettes, dans les locaux.

Pratiquer le message 60 :
 60 secondes pour nettoyer les installations.

3 Objectifs pour l'éducateur

- Sensibiliser à l'éco-citoyenneté
- Inclure à l'utilisation des transports verts
- Sensibiliser au tri des déchets

8 Compétences à acquérir pour le jeune

- Laisser les installations en bon état
- Economiser l'eau
- Utiliser des transports éco-responsables
- Se déplacer en toute sécurité
- Identifier la nature des déchets
- Thier ses déchets
- Réduire sa consommation d'énergie
- Réduire sa production de déchets



Questions / Réponses





Programme Educatif Fédéral

Les Règles de Jeu

Thème « Fair-Play »

Respecter ses partenaires et son éducateur

- 1. Connaître ses droits
- 2. Respecter les règles du jeu
- 3. Respecter les partenaires et son éducateur
- 4. Respecter les adversaires
- 5. Respecter l'arbitre
- 6. Respecter les règles du jeu
- 7. Respecter les règles du jeu
- 8. Respecter les règles du jeu
- 9. Respecter les règles du jeu
- 10. Respecter les règles du jeu

3 Objectifs pour l'éducateur

- Respecter les acteurs du jeu
- Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- Valoriser les beaux gestes et les bonnes attitudes

9 Compétences à acquérir pour le jeune

- Respecter ses partenaires et son éducateur
- Respecter l'arbitre
- Respecter les adversaires
- Faire preuve d'abnégation et de combativité
- Faire preuve de volonté de progresser
- Rester concentré
- Se comporter avec élégance sur et dehors du terrain
- Jouer sans fricher
- Supporter son équipe en respectant les autres

Je respecte mon éducateur et mes partenaires

Thème « Règles du jeu et arbitrage »



11 Connaitre les règles essentielles du jeu

12

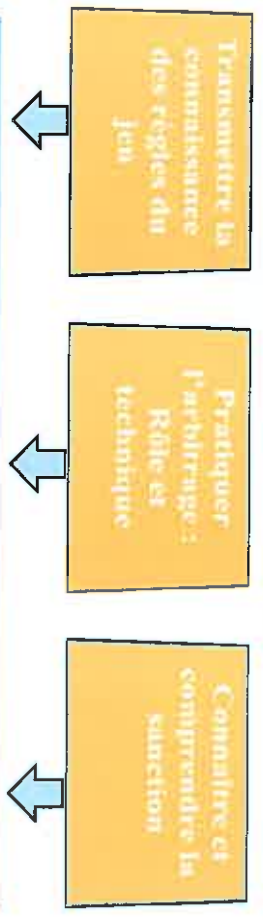
13 Pratiquer l'arbitrage : Rôle et technique

14

Conseils pratiques aux éducateurs pour l'apprentissage des règles du jeu

- 1. Présenter les règles de manière progressive et concrète.
- 2. Utiliser des supports visuels (schémas, vidéos) pour illustrer les règles.
- 3. Pratiquer les règles en situation de jeu.
- 4. Adapter les règles à l'âge et au niveau des joueurs.
- 5. Encourager les joueurs à respecter les règles.

3 Objectifs pour l'éducateur



9 Compétences à acquérir pour le jeu

- | | | |
|--|---|--|
| Connaître les règles essentielles de jeu | Tenir le rôle d'arbitre assistant | Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre |
| Connaître les fautes à ne pas commettre | Tenir le rôle d'arbitre central | Connaître les sanctions disciplinaires |
| Maîtriser la règle du hors-jeu | Gérer et arbitrer une rencontre de football | Connaître le barème des sanctions |

Zoom sur « actions à mettre en place »



Constat et enjeu

L'apprentissage de l'arbitrage est amoviment organisé dans les clubs. Le passage des joueurs par cette fonction est pourtant riche dans son parcours, du fait que la connaissance des règles soit meilleure et que cela permette de mesurer la difficulté de la mission. Son enseignement généralisé apaise le climat sur les terrains de football, améliore l'image de la fonction et incite davantage de joueurs à s'inscrire vers la fonction officielle d'arbitre.



Maîtriser la fonction d'arbitre assistant

Préparer le terrain et assister les joueurs



Actions à mettre en œuvre dans le club :

- Faire arbitrer les jeunes à l'entraînement ou en match (s'appuyer sur la fiche annexe « L'arbitrage par les joueurs à l'entraînement »)
- Avoir un discours positif par rapport à la fonction
- Définir le rôle de l'arbitre et enseigner la gestuelle associée.
- Inciter les arbitres du club à participer à la promotion de la fonction (ex : lors d'une séance d'entraînement)
- Mettre en place une désignation du meilleur arbitre périodiquement (utiliser la fiche annexe « Challenge du meilleur arbitre »).
- S'efforcer à éviter : utiliser l'arbitrage d'un match par un joueur comme une sanction.

Fiche de référence :

- Arbitrage (Chanson de geste)

Recommandations :

- Rôle à attribuer aux joueurs

Annexes :

- L'arbitrage par les joueurs à l'entraînement
- Challenge du meilleur arbitre

PROCES-US
D'APPRENTISSAGE

PROCES-US
D'APPRENTISSAGE



Exemple d'une compétence

« Tenir le rôle d'arbitre assistant » U10-U13

Actions à mettre en place dans le club

Sur le terrain :

- ✓ Définir le rôle de l'arbitre et enseigner la gestuelle :
utiliser la fiche «chanson de gestes»
- ✓ Faire arbitrer TOUTS les jeunes à l'entraînement puis en match

En salle :

- ✓ Quiz diaporama : hors jeu ou pas

Animation :

- ✓ Intervention d'un arbitre du club
- ✓ Périodiquement : « Challenge du meilleur arbitre »

Le thème « Culture Foot »



Connaitre les partenaires du club

3 Objectifs pour l'éducateur

Connaitre le club de football

Connaitre l'histoire et l'actualité

Appréhender la dimension collective de l'activité



8 Compétences à acquérir pour le jeune

Connaitre l'organisation du club

Connaitre les partenaires du club

Connaitre l'environnement institutionnel du club

Partager sa compétence du football

Avoir l'esprit club

Prioriser le projet collectif

Etre fidèle à son club

Porter les valeurs du foot



018 SITE
Connaitre les partenaires du club

Contexte et enjeux :

Le club de football est un lieu de vie et de rencontres. Il permet au jeune de découvrir le monde du football, de partager ses expériences et de développer ses compétences. Le club est un lieu de vie et de rencontres. Il permet au jeune de découvrir le monde du football, de partager ses expériences et de développer ses compétences.

Préparation de l'activité :

Les objectifs de l'activité sont de permettre au jeune de découvrir le monde du football, de partager ses expériences et de développer ses compétences.

Activités :

Le thème de la culture foot est abordé à travers des ateliers de découverte, de partage et de réflexion.

Le thème de la culture foot est abordé à travers des ateliers de découverte, de partage et de réflexion.

« Les partenaires du club : Questionnaire »





OUTILS PEDAGOGIQUES

« Respect Tous Terrains »

« Sois foot, joue dans les règles ! »

Santé

Engagement
citoyen

Environnement

Fair-play

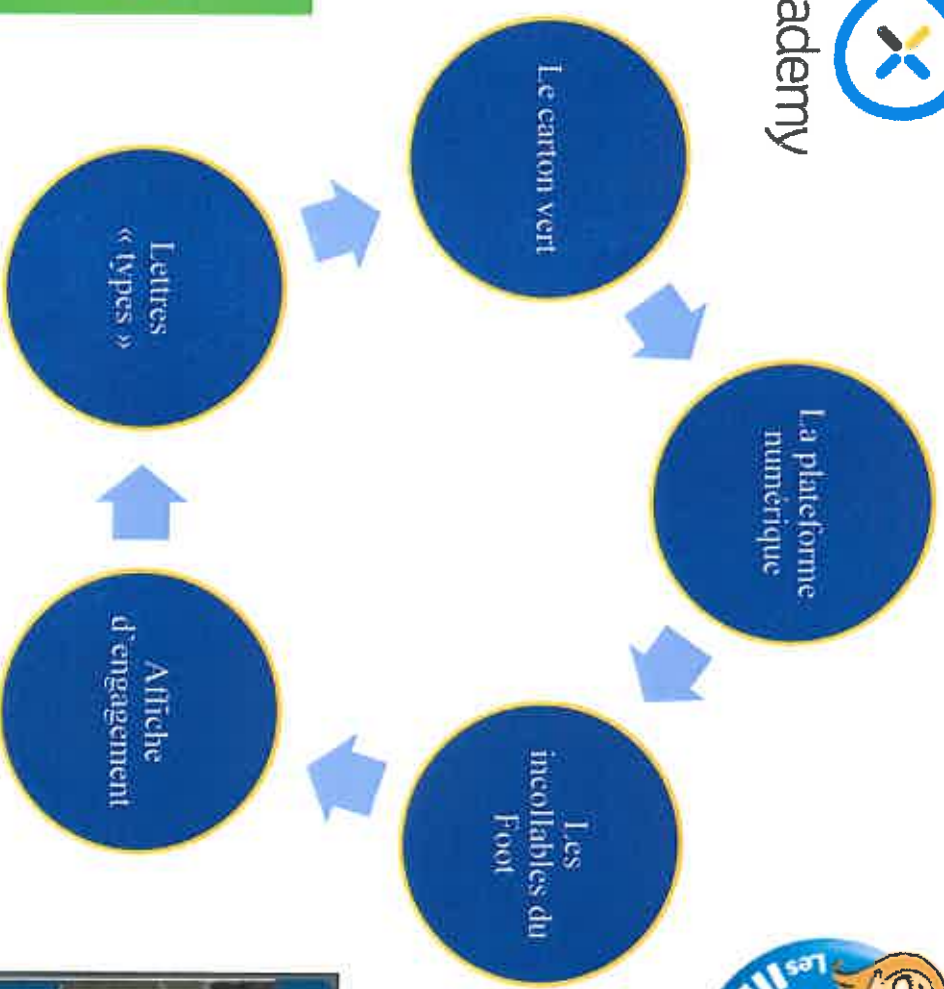
Règle du jeu et
arbitrage

Culture foot

Outils d'accompagnement



coorppacademy



L'affiche d'engagement



- Marque l'engagement du club dans le Programme Éducatif
- Doit être affichée dans les locaux du club (vestiaires, clubhouse...)
- Nom du club à compléter dans l'encart blanc (autocollant)



Le Carton Vert

Objectif :

Encourager et valoriser les **attitudes positives des joueurs sur le terrain.**

Mise en place (club d'accueil) :

- 1 carton vert maximum par match et par équipe.
- Au moins 1 observateur par équipe (éducateur, accompagnateur, parent ...) identifié.

Valorisation :

- A l'issue du match, concertation et désignation du ou des joueurs lauréats.
- Remise sur le terrain ou au club house, en présence des joueurs.

Critères d'observation :

Attitude + en lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF
PLAISIR ; RESPECT ; ENGAGEMENT ; TOLERANCE ; SOLIDARITE



« Les Incollables du Foot »



- ✓ Une forte notoriété
- ✓ Une caution ludique et pédagogique
- ✓ Un succès national et international



- Catégorie cible : Les U11 - U13
- Une Version « Print »
(35 fiches et plus de 200 questions / réponses)
- Quelques exemplaires des
« Incollables du Foot » distribués
pour les clubs engagés.
- « Jouer à tester ses
connaissances »



« La Plateforme Numérique »



Accès direct depuis le Site www.fff.fr :

- L'intégralité du classeur en format numérique
- Les compétences du mois à développer
- Plate forme numérique de E-learning (Coorpacademy) : quiz, vidéo etc...