



PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

Respect Tous Terrains



"Sois foot, joue dans les règles!"

Culture foot

Règles du jeu
et arbitrage

Fair-Play

Environnement

Engagement
citoyen

Santé

CLUB
ENGAGÉ

Notre club est engagé dans le Programme Éducatif Fédéral



PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL



SOMMAIRE

1 LES GRANDS PRINCIPES

2 LES OUTILS

3 LES PROLONGEMENTS

4 LE ROLE DU REFERENT

5 EXEMPLE D' ACTIONS

6 ACTIONS DEPARTEMENTALES



1

LES GRANDS PRINCIPES





— LE PROGRAMME —
Horizon
BLEU 2016



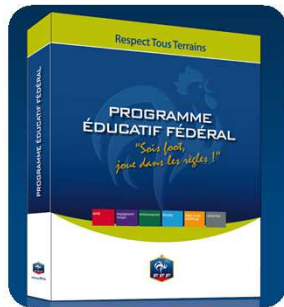
2

LES OUTILS DU PEF



LES OUTILS DU PEF – VERSION 1

Le classeur



- Fiches pédagogiques
- Fiches de référence
- Feuille de route
- Lettres « Type »

L'affiche



- Engagement du club
- Affichée dans les locaux du club
- Personnalisation au nom du club

Les Incollables



- « Jouer à tester ses connaissances » (200 questions / réponses)
- 9 exemplaires / club

Kit remis à chaque club engagé

1 classeur

1 affiche

9 Incollables du foot



PEF

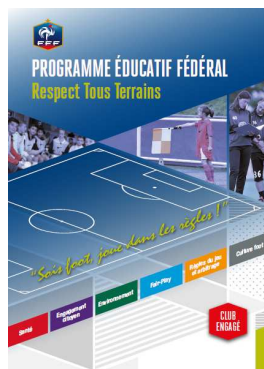
LES OUTILS DU PEF – VERSION 2

Le classeur V2



- 60 actions modélisées
- 6 thématiques
- 3 catégories d'âge
- Quiz intégrés
- Actions en salle / terrain / club

L'affiche V2



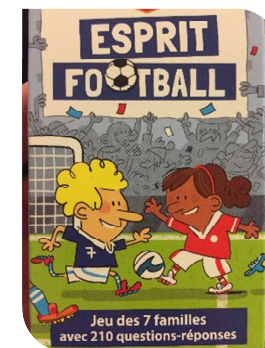
- Engagement du club
- Affichée dans les locaux du club
- Personnalisation au nom du club

La Roue du PEF



- 300 Questions / Réponses
- 30 roues fabriquées
- Questions personnalisées par territoire
- Outils à disposition de toutes les ligues

Jeu des 7 familles



- Jouer à tester ses connaissances
- 20 000 exemplaires envoyées dans les ligues

Kit remis à chaque club engagé ➔

- 1 classeur
- 1 affiche
- 1 jeu de carte de 7 familles





- **Compétences visées :** Apprendre à faire son sac de sport et bien s'équiper
- **L'objectif de l'atelier :** Concevoir son sac de sport par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

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



Compétences visées : Connaître son club

L'objectif de l'atelier : Organiser un jeu de devinettes sur les personnalités du club

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 joueurs.
- Identifier sur des papiers (noms/images) des membres du club (président, membres du bureau, éducateurs, dirigeants, arbitres, licenciés joueurs, partenaires etc...).
- Demander à un joueur par équipe de tirer un papier et de se le coller sur le front sans le regarder.
- Demander à ce joueur de se positionner face aux 4 autres joueurs de son équipe.
- Demander à ce joueur de leur poser des questions afin de déterminer quelle personne du club est identifiée sur le papier.
Exemples de questions : « A-t-il les cheveux longs ? » - « A-t-il les yeux bleus ? » - « A-t-il des lunettes ? » etc...
- La réponse des autres joueurs doit exclusivement être : « Oui » ou « Non ».
- Expliquer à l'ensemble du groupe, le rôle de cette personne au sein du club.

Espace nécessaire :

Siège du club - Salle - Club house

Encadrement souhaité :

2 personnes

Effectif idéal :

10 à 15 participants

Durée de l'action :

45 minutes

Matériel nécessaire :

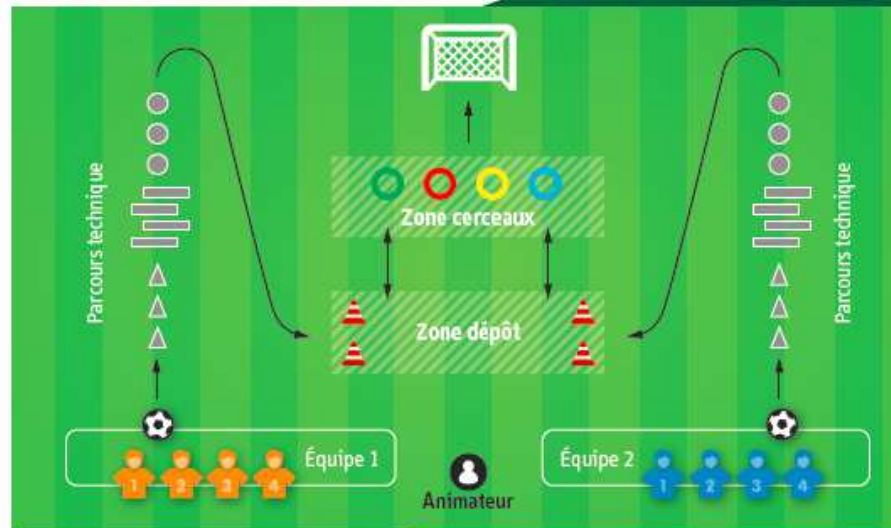
Salle - Chaises - Tables - Papiers/Images
- Soutch - Crayons



Compétences visées : Trier ses déchets

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur le tri des déchets par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « technique » : c'est un parcours technique.
 - La zone « dépôt » pour y déposer le ballon et y récupérer la coupelle.
 - La zone « cerceaux » pour y déposer la coupelle.
- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Construire un parcours technique à l'issue duquel figurent des 4 « cerceaux ». Chaque cerceau correspond à une catégorie de déchets.
- Annoncer un type de déchet à haute voix.
- Demander à 1 joueur de chaque équipe de réaliser le parcours technique le plus rapidement possible.
- Demander à chaque joueur de déposer son ballon dans la zone « dépôt » et d'y récupérer une coupelle pour la déposer dans la zone « cerceaux ».
 - Si la coupelle est correctement positionnée : Le joueur retourne chercher son ballon dans la zone « dépôt » et va défier le gardien par marquer un but.
 - Si la coupelle n'est pas correctement positionnée : Le joueur n'a pas le droit d'aller défier le gardien de but.
- L'équipe qui a marqué le plus de buts remporte l'atelier.

Espace nécessaire :

1/2 Terrain de football

Encadrement souhaité :

1 à 2 personnes

Effectif idéal :

10 à 12 joueurs

Durée de l'action :

30 minutes

Matériel nécessaire :

Cerceaux (4 couleurs) -

Coupelles - Ballons -

But - Chasubles -

Liste de déchets



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 délai 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



- **Compétences visées :** Maitriser la règle du hors-jeu
- **L'objectif de l'atelier :** Mettre en place un atelier de signalisation du hors-jeu

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - Une zone « carrée » : réaliser une conservation de balle à 4 vs 4.
 - Une zone « décision » : 2 joueurs/arbitres se situent sur les 2 lignes de délimitation du carré.
- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Organiser une opposition de 6 contre 6 dans la zone « carrée ».
- Nommer 2 arbitres qui doivent :
 - Se tenir sur les 2 lignes de délimitation du carré dénommées « zone de décision ».
 - Être aligné avec l'avant dernier défenseur.
 - Lever le drapeau à chaque fois qu'un joueur qui reçoit le ballon est hors-jeu (derrière le dernier joueur de l'équipe adverse).

- **Espace nécessaire :** Terrain de football
- **Encadrement souhaité :** 1 personne
- **Effectif idéal :** 10 joueurs
- **Durée de l'action :** 10 minutes
- **Matériel nécessaire :**
 - Drapeau de touche
 - Coupelles - Ballons - Chasubles



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 5 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.
- Chronométrer chaque équipe (temps global des 4 ateliers) pour déterminer le classement général.

Espace nécessaire : Terrain de football

Encadrement souhaité : 5 personnes

Effectif idéal : 10 à 14 joueurs

Durée de l'action : 45 minutes

Matériel nécessaire :

Ballons - Chasubles - But - Quiz - Plaque 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 : Poser 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).

3

LES PROLONGEMENTS



PEF

LES PROLONGEMENTS DU PEF

SERVICES CIVIQUES

5 missions Fédérales:

- Féminisation
- Foot à l'école
- **PEF**
- Actions citoyennes/sociales
- Accompagnement scolaire

Mise à disposition des jeunes volontaires auprès des Ligues et Districts pour aider les clubs à mener des projets fédéraux

LABEL JEUNES

Remplacement du label « école de foot » par le label jeunes

3 niveaux de labels : « Espoir » / « Excellence » / « Elite »

4 axes d'évaluation :

- Projet sportif
- Projet associatif
- **Projet éducatif**
- Projet de formation

- Candidature via « Footclubs »
- Possibilité de s'évaluer via « l'outil de diagnostic » sur footclubs

Le PEF est au cœur de l'axe d'évaluation « projet éducatif ».



DONNEES CHIFFREES

5650 clubs engagés



54%
TAUX D'ENGAGEMENT

800 000
JEUNES LICENCIES
IMPACTES

43 clubs engagés
6 clubs candidats



% de club actif ???
4 clubs ont retourné des
fiches depuis le début de
saison



4

LE RÔLE DU RÉFÈRENT



PEF

Rôle et Missions des référents

Participer aux réunions
organiser par le district

Communiquer sur les
actions mises en place
au sein du club (retour
des fiches actions)

Les Référents « Club »

Assurer la diffusion des
compétences à développer par
période et par catégorie d'âge
(utilisation des outils)aux
différents acteurs du club :
éducateurs, dirigeants,
arbitres, parents...

S'assurer de la mise en
place d'actions au sein
du club

Feuille de route éducative

	Septembre/Octobre LE PLAISIR	Novembre/Décembre LE RESPECT	Janvier/Fevrier L'ENGAGEMENT	Mars/Avril LA TOLERANCE	Mai/Juin LA SOLIDARITE
U6 à U9	Faire son sac et bien s'équiper	Economiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter ses partenaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du foot
U10 à U13	Respecter le cadre de fonctionnement collectif	Prendre une douche après l'effort	Utiliser des transports éco-responsables	S'interdire toutes formes de discriminations	Connaître les méfaits du tabac
	Découvrir et assumer le rôle de capitaine	Prioriser le projet collectif	Trier ses déchets	Jouer sans tricher	Adapter son sommeil à l'activité
	Connaître les fautes à ne pas commettre	Respecter les adversaires	Partager sa connaissance du foot	Faire preuve de volonté de progresser	S'alimenter pour jouer
	S'hydrater pour jouer	Tenir le rôle d'arbitre assistant	Avoir l'esprit club	Respecter et comprendre les sanctions de l'arbitre	Porter les valeurs du foot
			Maîtriser la règle du hors-jeu		
U14 à U19	Bien s'échauffer en autonomie (p...)	Se déplacer en toute sécurité	Connaître les parcours pour devenir éducateur, arbitre	Réduire sa production de déchets	Connaître les méfaits de l'alcool
	Laisser les installations en bon état	Utiliser à bon escient les réseaux sociaux	Gérer et arbitrer une rencontre futsal	S'impliquer dans la vie de son club	Connaître les méfaits du cannabis
	Se comporter avec élégance sur et en dehors du terrain	Respecter les arbitres	Connaître l'organisation du club	Rester concentré	Etre fidèle à son club
		Connaître les sanctions disciplinaires	Connaître les partenaires du club	Faire preuve d'abnégation et de combativité	Porter les valeurs du foot
		Tenir le rôle d'arbitre central	Connaître l'environnement institutionnel de son club	Connaître le barème des sanctions	



PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL

« FICHE ACTION »

Ligue :

District :

Club :

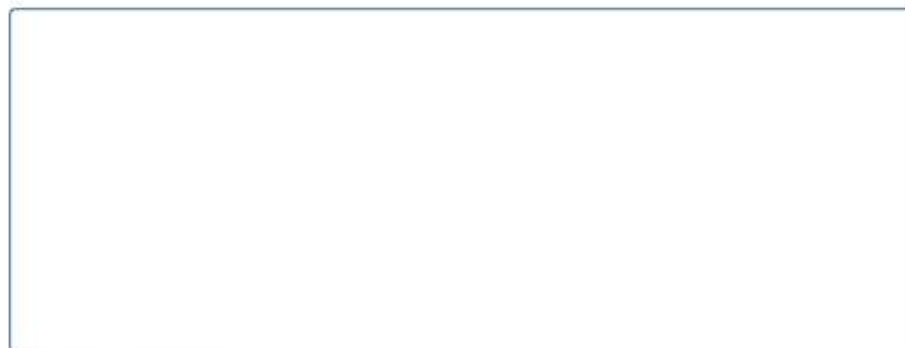


CHOIX DE LA THÉMATIQUE



Nom de l'Action :

PHOTO DE L'ACTION



RÉSUMÉ DE L'ACTION

“ ”



5

QUELQUES EXEMPLES D' ACTIONS



PEF



PROGRAMME
EDUCATIF FEDERAL

6

ACTIONS DÉPARTEMENTALES



PEF



1 US à UI1 :
Réalisation d'une œuvre
statique sur le thème « Papa,
maman, laissez nous jouer! »

CONCOURS*

Pour un football passionnant, vecteur d'égalité et de fraternité

FOOT CITOYEN

2 UI3 à UI9 :
Réalisation d'une œuvre dynamique
sur le thème « Une activité pour
l'égalité : No Racism »

A GAGNER :
Places pour l'Équipe de France
Kit Pédagogique
→ *Dotation matériel à tous les clubs
participants*



*Voir règlement des concours sur le site du District
District de l'Essonne de Football • devcom@essonne.fff.fr • 01 00 84 98 10



Dans le cadre de la lutte contre les discriminations dans le sport, le District de l'Essonne de Football (D.E.F) renouvelle l'opération, nommée « Foot Citoyen ».

Ce nouveau dispositif a pour objectifs :

- de faire réfléchir les licenciés sur les notions d'égalité et de fraternité.
- d'investir les parents et spectateurs qu'en à leur comportement pendant les rencontres de football

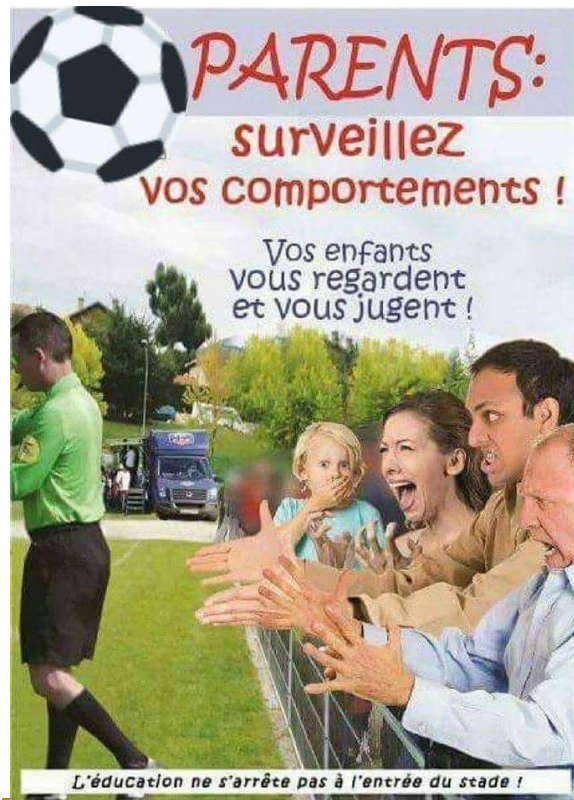
Mise en place de 2 concours
Date limite d'envoi des œuvres : 8 mai 2019



Concours U6-U11:

Sous la forme d'une œuvre statique (dessin, affiche, collage, ...) dont le thème est : « Papa, Maman, laissez-nous jouer ! » :

1. Mise en place d'une action et envoi de la fiche correspondante sur la thématique du bon comportement des adultes (parents, éducateurs, arbitres..) lors d'un plateau ou d'une rencontre.
2. Les enfants devront réaliser une œuvre sur l'attitude qu'ils attendent de leurs parents et éducateurs



Concours U13-U19:

sous la forme d'un reportage vidéo ou montage photo dont le thème est : « Le football une activité pour l'égalité : Non au racisme ! »

1. Mise en place d'une action et envoi de la fiche correspondante sur la thématique de la lutte contre le racisme.
2. Les joueurs devront réaliser une œuvre dynamique pour illustrer l'action mise en place au sein du club.

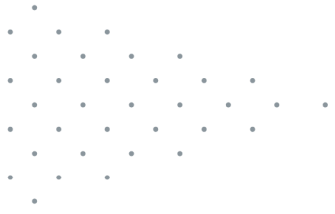


deucom@essonne.fff.fr • 01 60 84 03 10'. On the right side of the bottom, there are several logos including FFF, FFA, FFB, FFC, FFD, FFE, and FFG."/>



CARTON VERT CATÉGORIE U15





CARTON VERT « ATTITUDE+ »

Pourquoi?

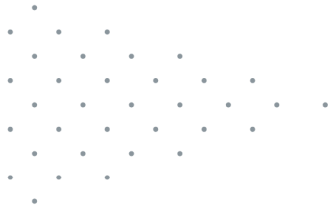
Notre responsabilité ne se cantonne pas à la seule responsabilité sportive mais également à un impérieux devoir éducatif.

Pour cela nous nous devons de multiplier les actions visant à aider les clubs dans cette mission en développant le manifeste du **Programme Educatif Fédéral** ou autres actions comme le **carton vert « Attitude + »**.

Le District de l'Essonne souhaite associer les clubs à cette démarche qui vise à valoriser les bonnes attitudes des joueurs sur les valeurs « Plaisir », « Respect », « Engagement », « Tolérance » et « Solidarité ».

Cette action proposée aux clubs volontaires débutera officiellement en **janvier 2019 lors des rencontres District U15**.





CARTON VERT

« ATTITUDE+ »

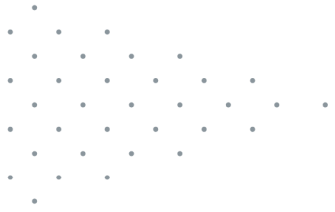
Compétences visées:

Se comporter avec élégance sur et en dehors du terrain

Objectif recherché

Utiliser le carton vert pour valoriser les bonnes attitudes des joueurs et encourager les bons comportements





CARTON VERT

« ATTITUDE+ »

Mise en place :

Club accueillant est chargé de la mise en place du dispositif

Observateurs:

2 observateurs neutres désignés pour identifier les joueurs auteurs de bons gestes. Un éducateur, un dirigeant ou encore un parent peuvent occuper ce rôle d'observateur, la seule condition étant que leur nombre par équipe soit identique.

Les observateurs de l'équipe A se concentrent sur le comportement des joueurs de l'Equipe B, et inversement.

Attribution:

- 3 cartons verts au maximum par match:
- 2 cartons décernés par les observateurs (1 joueur maximum par équipe)
- 1 carton vert décerné par l'arbitre (1 joueur maximum par rencontre)



CARTON VERT

« ATTITUDE+ »

Quelles attitudes valoriser ?

Toutes les attitudes spontanées positives en lien avec les valeurs de la FFF

PLAISIR:

Privilégier le beau geste ou le beau jeu,
Vivre avec enthousiasme et générosité son match
Partager des émotions sans exubérance avec ses partenaires...

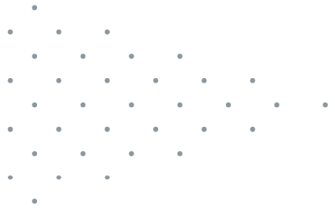
RESPECT:

Contribuer à la bonne entente au sein de l'équipe,
Reconnaître les belles actions de l'adversaire,
Porter les consignes de l'éducateur ou de l'arbitre..

ENGAGEMENT:

Avoir le goût de l'effort et du dépassement de soi,
Etre un capitaine exemplaire,
Continuer à jouer tout le match, même largement mené...





CARTON VERT « ATTITUDE+ »

TOLERANCE:

Minimiser l'erreur d'un partenaire,
Accepter d'être remplacé,
Favoriser l'acceptation de l'erreur arbitrale...

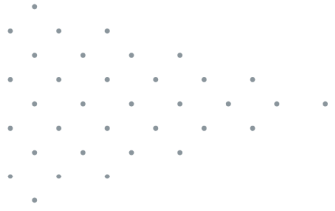
SOLIDARITE:

Réconforter un coéquipier en difficulté,
Rester unis dans la défaite,
Se comporter comme un remplaçant exemplaire...

L'attribution d'un carton vert n'est pas une obligation, maximum trois joueurs récompensés, il est décerné dans le cadre de bonnes attitudes.

Il n'a pas pour objectif de signaler les meilleurs joueurs.





CARTON VERT « ATTITUDE+ »

REMISE

Regrouper tous les joueurs ainsi que les arbitres, observateurs,... si possible au centre du terrain.

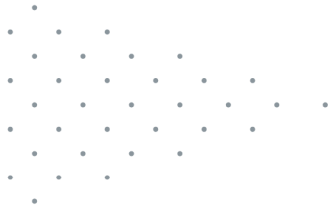
Chaque observateur remet son carton vert au joueur de l'équipe adverse en expliquant pourquoi.

L'arbitre remet ensuite son carton vert (fourni par le club recevant) et explique lui aussi son choix.

Les cartons verts doivent être gardés par les joueurs primés.

Prendre photos de la remise (même avec téléphone portable) et les envoyer à Devcom@essonne.fff.fr pour une mise en avant des joueurs.





CARTON VERT « ATTITUDE+ »

SUIVI

LE CARTON VERT EST INTEGRE DANS LA FMI (Feuille de Match Informatisée) selon les modalités suivantes :

- La saisie du Carton Vert devra se réaliser dans l'onglet « discipline » de la FMI par l'arbitre de la rencontre.
- L'information doit alors être notifiée sur la FMI de la même manière que pour l'attribution des cartons rouges et jaunes :
 - Sélectionner le Carton Vert,
 - Identifier le(s) joueur(s)
 - Associer une valeur
- La gestion du Challenge se fera par le District.
- Le vainqueur du Challenge de chaque catégorie sera récompensé.



CARTON VERT « ATTITUDE+ »

PUBLIC: U15

CHAMPIONNATS DISTRICT COUPES

**Objectif: Valoriser les bonnes attitudes des joueurs afin
d'encourager les bons comportements**

Mise en place



2/3 cartons maximum par match



2 observateurs neutres



Les valeurs «PRETS» support de désignation



Constats

Augmentation des bons comportements

Diminution du nombre de cartons
jaunes et rouges

Application des valeurs du football

