



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 »



SANTÉ

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 chaînes 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)



SANTÉ

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'habileté 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 chaînes 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 connaître 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'entraînement ?
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	<p>Décris-nous quel style de joueur tu es :</p> <ul style="list-style-type: none">- 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

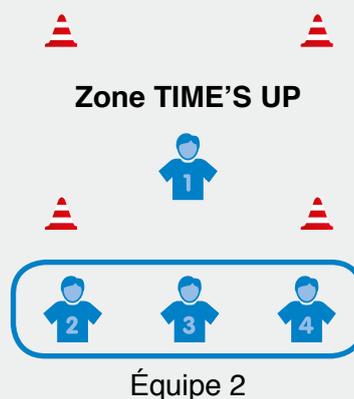
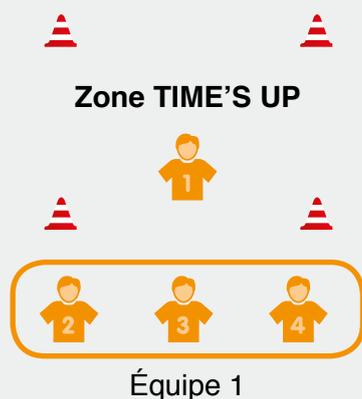
Time's up du PEF

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
- **1^{er} 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.
- **2^{ème} partie (environ 15')** : Le joueur TIME'S UP doit faire deviner par un MIME l'attitude, l'action inscrit sur le papier
- **3^{ème} 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

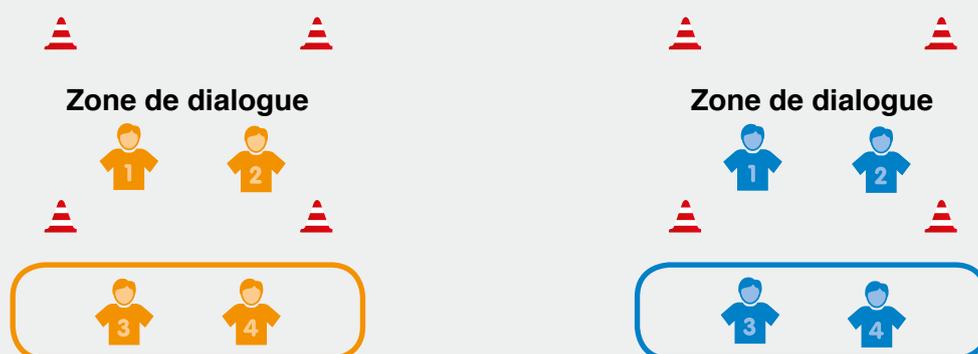
Vis ma vie d'éducateur

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 décidée 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

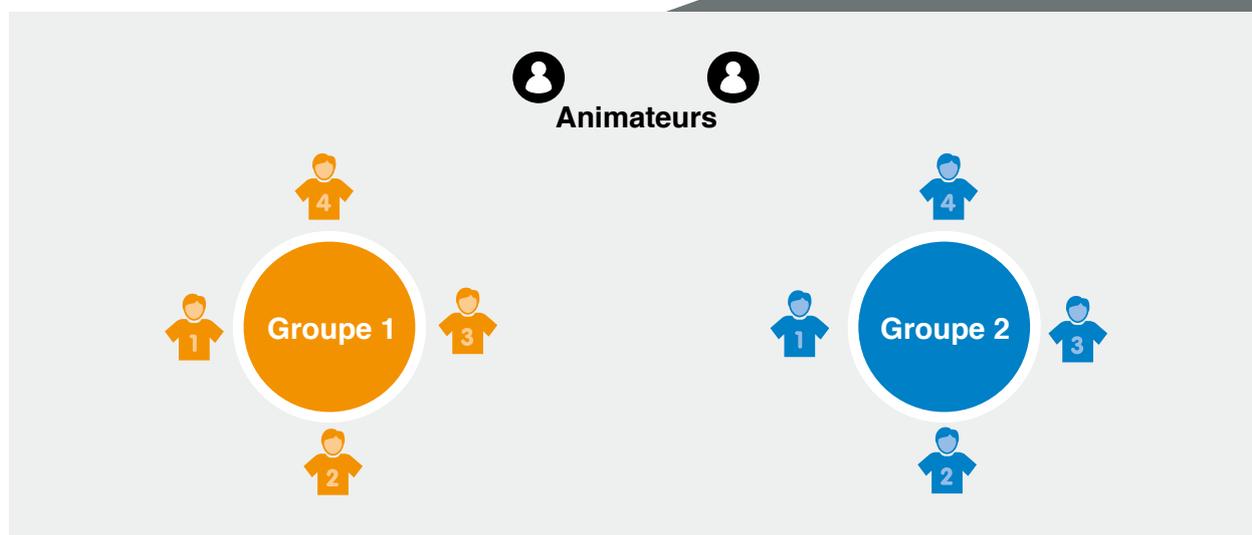
Crée ton slogan

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

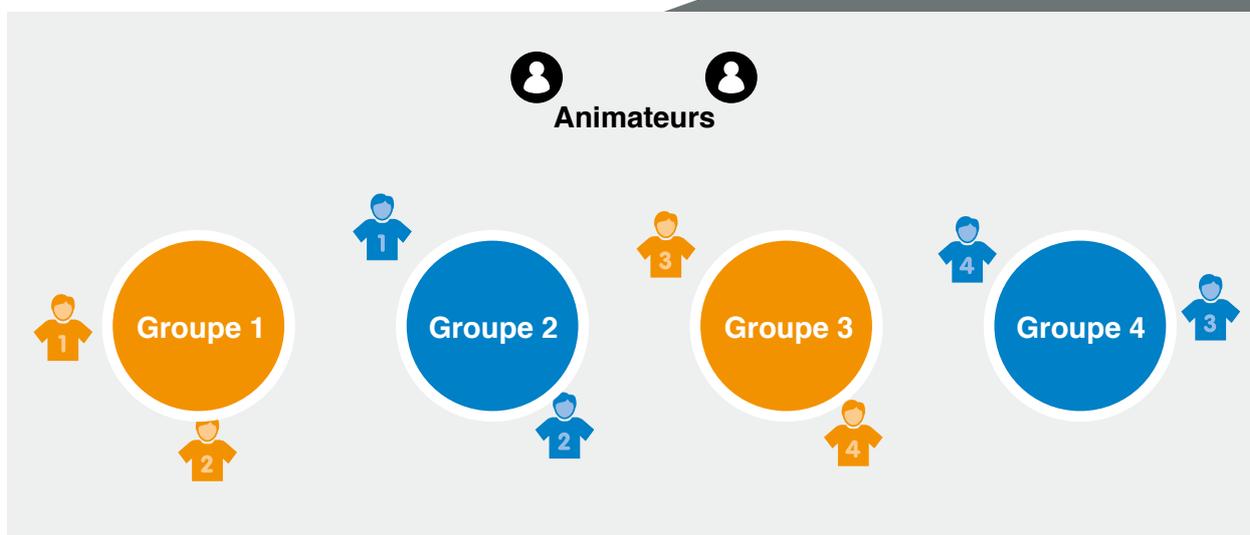
Une histoire, un logo

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, dribble, 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

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 individuellement.
 - 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 ?	<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>