



PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL

PRÉSENTATION

SOMMAIRE

1 LES GRANDS
PRINCIPES

2 LA PROCEDURE
D'INSCRIPTION

3 LE PEF DANS
MON CLUB

4 QUELQUES ATELIERS
EDUCATIFS



1

LES GRANDS PRINCIPES



LES ENJEUX DU PEF

OBJECTIFS : Capitaliser sur les vertus éducatives du football et promouvoir une opération éducative



Apporter un soutien aux clubs et les aider à jouer leur rôle éducatif



Sensibiliser les licencié(e)s et leur entourage sur les valeurs fondamentales du football



Restaurer l'image perçue du football auprès du grand public et des collectivités territoriales



Des actions simples et peu consommatrices de temps



Un dispositif pour les licenciés de 5 à 18 ans



Mettre l'accent sur la force de la répétition

6 THÉMATIQUES – 5 VALEURS –

LES RÈGLES DE VIE

Santé

Engagement
citoyen

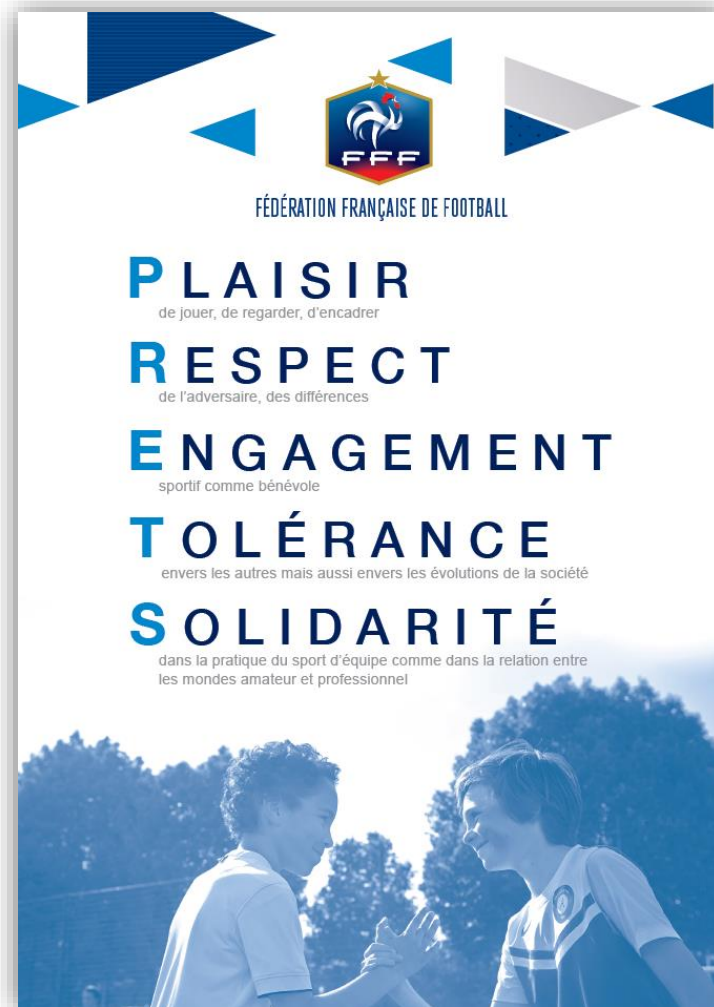
Environnement

LES RÈGLES DE JEU

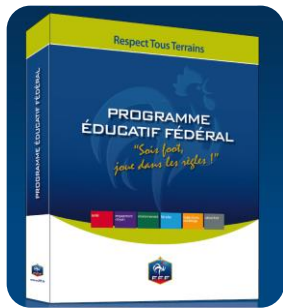
Fair-Play

Règles du jeu
et arbitrage

Culture foot



LES OUTILS DU PEF



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

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

- Valoriser les bons comportements
- Personnalisation au nom du joueur
- Dispositif géré par les Ligues / Districts

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

- Plateforme de e-learning
- Questions/réponses
- Vidéos
- Espace réservé aux éducateurs et dirigeants licenciés – Connexion via « MonCompteFFF »

Kit remis à chaque club engagé

Accès à la plateforme pour tous les éducateurs/dirigeants du club

1 classeur

1 affiche

9 Incollables du foot

DES INSTANCES AU CLUB...



LA LIGUE

- Désigne 3 référents régionaux PEF
- Forme les référents départementaux PEF
- Anime le dispositif à l'échelon régional

LE DISTRICT

- Désigne 1 à 3 référents départementaux PEF
- Valide l'engagement du club (Foot2000)
- Remet le kit éducatif aux clubs
- Organise des réunions de secteurs

LE CLUB



PEF



2

LA PROCEDURE D'INSCRIPTION



INSCRIPTION – CLUB - FOOTCLUB

- ✓ **Etape 1:** Inscrire mon club dans le dispositif « Programme Educatif Fédéral » via Footclubs.



The screenshot shows the 'Organisation > Identité club' page on the Footclubs website. The user is logged in as Emmanuelle TELMON. The form contains the following information:

Identité		Ligue	LIGUE RHONE-ALPES DE FOOTBALL
Numéro	516884	District	DISTRICT DE L'ISERE
Nom	F.C. BOURGOIN JALLIEU	Nom abrégé	BOURGOIN J. FC
Type de club	Libre	Date d'affiliation	01/07/1957
Localité	BOURGOIN JALLIEU	Couleurs	CIEL GRENAT
Compétition plus élevée	U19 Ligue Honneur	Club pilote de la Fondation du Football	<input type="radio"/> Oui <input checked="" type="radio"/> Non
Club gestionnaire		Accepté	
Engagement dans l'application du programme éducatif fédéral			
Pays ou DOM-TOM			

A red box highlights the 'Demandé' radio button in the 'Club pilote de la Fondation du Football' section.

- ✓ **Etape 2:** Identifier et renseigner le « référent programme éducatif fédéral » par l'intermédiaire de Footclubs
- ✓ **Etape 3:** Participer aux réunions de secteur « Programme Educatif Fédéral » organisées par votre District
- ✓ **Etape 4:** Récupérer le kit pédagogique au sein de votre District. Chaque club engagé doit recevoir un classeur (dont une affiche comprise) et 9 exemplaires des Incollables du Foot

CONNEXION – PLATEFORME « PEF »

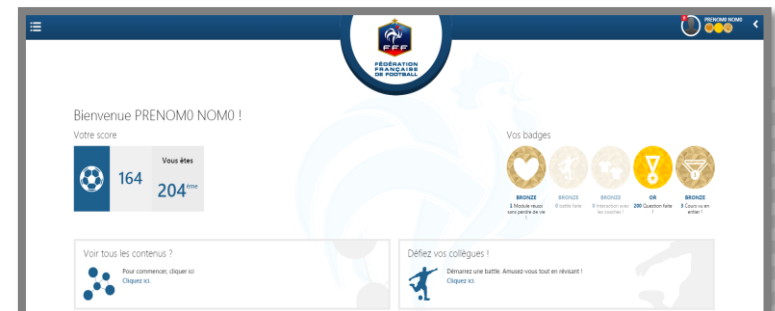
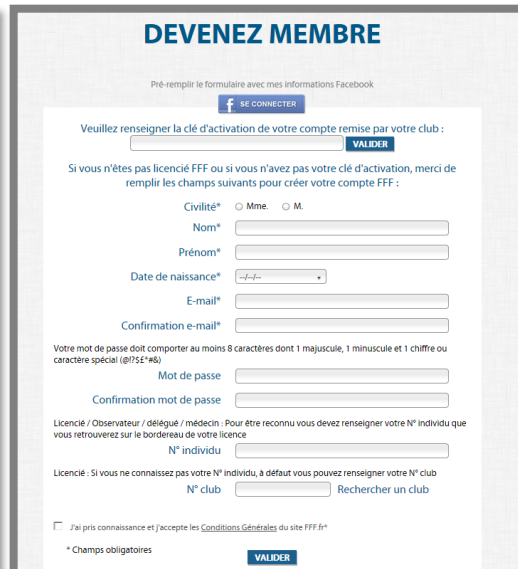
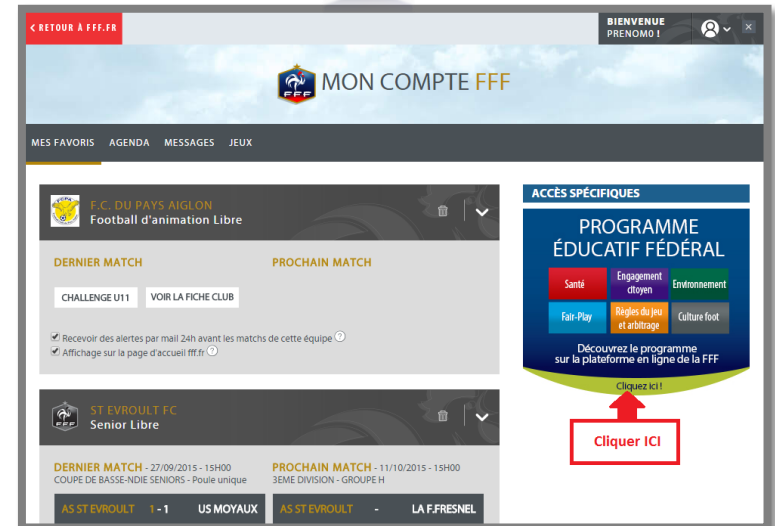
1

Cliquez sur « Mon Compte FFF »



4

Cliquez sur le logo « PEF »



2

Identifiez-vous ou cliquez sur « Inscrivez-vous »

3

Questionnaire à compléter pour les nouveaux inscrits

5

Bienvenue sur la plateforme « PEF »



3

LE PEF DANS LE CLUB



LE REFERENT « PEF »



Identifier une personne ressources au sein du club



LE PROFIL DU REFERENT :

LES MISSIONS DU REFERENT :



Renseigner les coordonnées du référent sur Footclubs (onglet « membre du club »)

LE PEF AU QUOTIDIEN

LE PEF - ENTRAINEMENT



❑ **Objectif : Inclure le PEF au sein des séances d'entraînement**

- ✓ **10 à 15min / séance** : L'éducateur fait passer des messages d'intérêt général aux licenciés (fiches pédagogiques)
- ✓ **Au sein de la séance** : L'éducateur propose des ateliers techniques associés à des thématiques du PEF (ex: santé, arbitrage etc...)
- ✓ **Fin de séance** : L'éducateur remet une fiche pédagogique à chaque licencié et à son entourage
- ✓ Proposer des **séances pédagogiques** en salle tout au long de la saison (ex: 1 séance / thème) + utilisation de la plateforme « Programme Educatif Fédéral » réservée aux éducateurs et dirigeants

LE PEF - EVENEMENT



❑ **Objectif : Inclure le PEF au sein des évènements du club**

- ✓ **Appel à projets Horizon Bleu 2016**: Constituer un dossier « Animation ». Mise en place d'ateliers éducatifs obligatoires sur la manifestation.
- ✓ **Organisation de stages (perfectionnement, vacances etc...)** : Période propice pour inclure des activités éducatives (en salle ou sur les terrains)
- ✓ **Organisation « d'activités extérieures » au football** en lien avec le PEF (ex: Aide au devoir, ramassage des déchets sur les plages, visites culturelles etc...).
- ✓ Proposer des ateliers éducatifs sur l'ensembles des **tournois, plateaux** etc... organisés par le club.

LE PEF - CLUB



❑ **Objectif : Inclure le PEF au cœur du projet club**

- ✓ **Inclure le PEF à l'ordre du jour des diverses réunions du club** (Assemblée Générale, Réunion Technique, Comité Directeur etc...)
- ✓ **Valoriser les actions** mises en œuvre sur les outils de communication du club (site internet, page Facebook, journal etc...)
- ✓ Inclure le **réfèrent éducatif** du club à l'équipe technique du club.

4

QUELQUES EXEMPLES ATELIERS ÉDUCATIFS

ATELIER 1 : INCOLLABLES DU FOOT

Animation 1

- Poser une question « Incollables du Foot »
- Valider la réponse en tirant dans le but correspondant à la bonne réponse

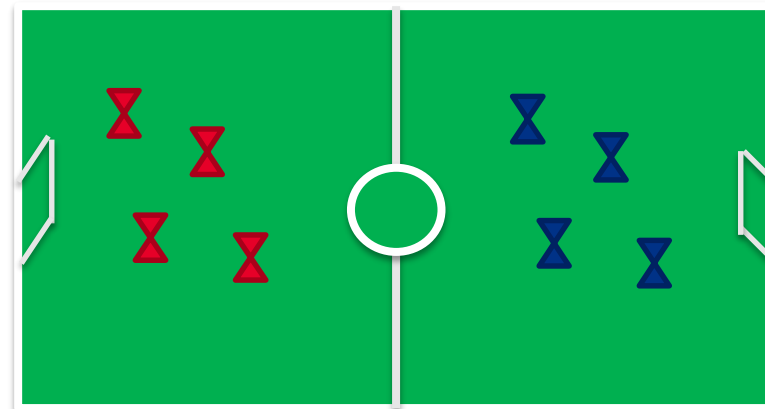
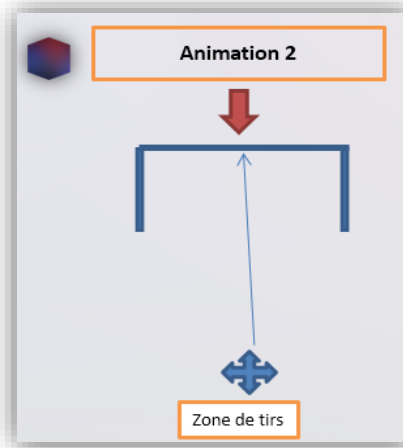
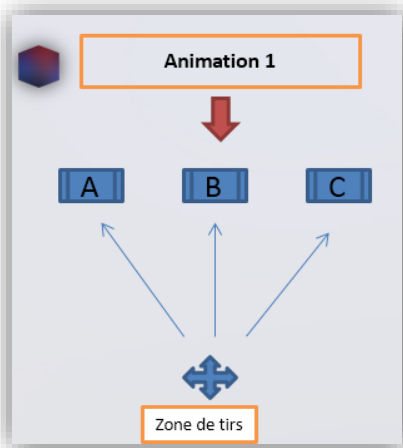
Animation 2

- Poser une question « Incollables du Foot »
- Si la réponse est correcte : Tir à 11 Mètres
- Si la réponse est incorrecte : Tir à 16.5 Mètres

ATELIER 2 : MATCH DE CECIFOOT

Animation :

- Opposition classique lors de laquelle les joueurs sont en situation de handicap (CECIFOOT).
- Surface de jeu réduite (4 à 5 joueurs) + 1 gardien sans handicap



Matériel :

Ballons – Incollables du Foot – Buts / Mini Buts

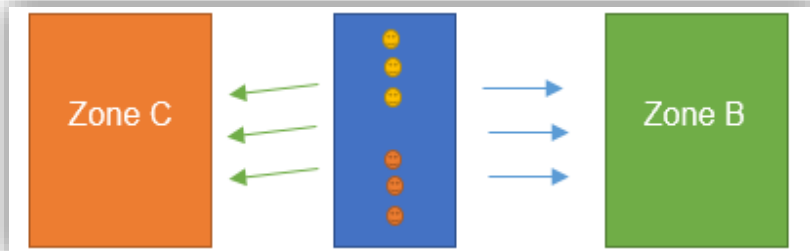
Matériel :

Ballons à clochette – Masques – Buts / Mini Buts – Coupelles
NB : Pour le matériel, prendre contact avec le Comité Départemental ou Régional Handisport

ATELIER 3 : ARBITRAGE – LOIS DU JEU

Animation

- X joueurs de chaque équipe de positionnent dans la zone bleue. Les joueurs de chaque équipe se tournent le dos et réalisent des petits exercices physiques (talon aux fesses, montée de genou etc...)
- Une question sur les Lois du Jeu est posée par l'encadrant de l'activité
- La réponse est validée par le déplacement dans une zone définie (Zone B – Zone C etc...). Possibilité d'inclure des parcours techniques lors du déplacement vers chacune des zones.



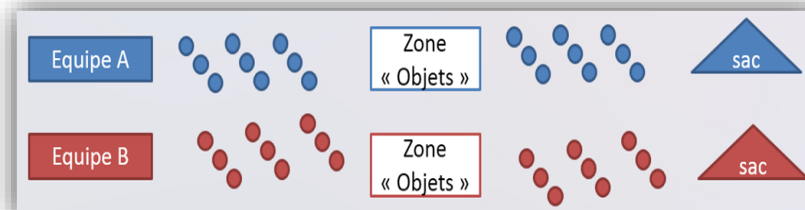
Matériel :

Questionnaire de Lois du Jeu
Coupelles
Cônes
Ballons

ATELIER 4 : FAIRE SON SAC – BIEN S'ÉQUIPER

Animation

- Course de relais entre 2 équipes.
- Matérialisation d'un parcours technique, au sein duquel l'objectif est à récupérer les objets utiles pour la réalisation du sac de sport.
- Comptabilisation des points en fonction de la nature des objets déposés dans les sacs.



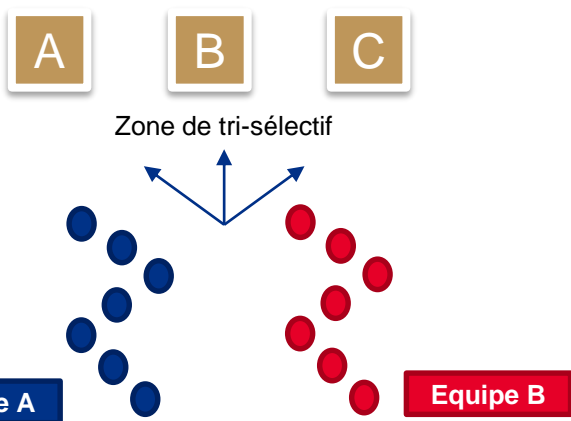
Matériel :

Coupelles – Cônes – Ballons – Cerceaux –
Objets nécessaires à la pratique sportive
Objets divers (sans lien avec la pratique sportive)
Sac de sport

ATELIER 5 : TRI SELECTIF - ENVIRONNEMENT

Animation

- Course de relais entre 2 équipes
- 3 zones de couleurs dédiées au tri sélectif
- Mise en place d'un parcours technique pour parvenir aux zones de couleurs en fonction de l'objet annoncé par l'encadrant de l'activité
- Comptabilisation des points en fonction de la nature des déchets déposés dans les zones proposées.



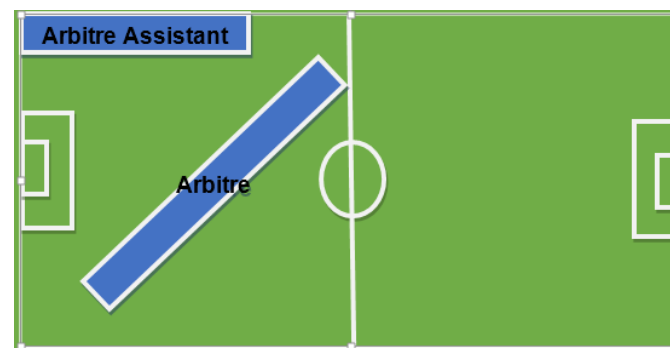
Matériel :

Couppelles – Ballons – Cônes – Piquets

ATELIER 6 : INITIATION A L'ARBITRAGE

Animation

- ☐ Mise en situation d'arbitre central et d'arbitre assistant :
- **Arbitre central** : Déplacement sur une zone définie du terrain – En fonction des consignes, l'arbitre doit adopter la bonne signalisation (ex: Coup-franc pour la défense, Hors-jeu, Coup de pied de réparation ; Coup de pied de coin, Coup-franc pour l'attaque etc...).
- **Arbitre assistant** : Déplacement de l'arbitre assistant sur la ligne de touche : course avant – pas chassés etc... En fonction des consignes, l'arbitre doit adopter la bonne signalisation (ex: Rentrée de touche pour l'attaque, Coup-franc pour la défense, Hors-jeu, Coup de pied de coin etc...).



Matériel :

Couppelles – Drapeaux de touche – Sifflet

5

FIN...

