



# PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL



## FICHE ACTION

Nom du club

ASSOCIATION SPORTIVE FLEURANCE LA SAUVETAT

Date de l'action

2 novembre 2019

Nombre de participants

14 joueurs et joueuses

Thématique  
(cochez)

Santé

Engagement  
citoyen

Environnement

Fair-Play

Règles du jeu  
et arbitrage

Culture foot

QUI ?

(catégorie, membres ...)

U9

QUOI ?

(nom de l'action, le titre ...)

Culture foot - Qui suis-je ?

OÙ ?

(lieu, lieu précis : vestiaire, terrain, salle ...)

Fleurance - Foyer du club

QUAND ?

(lors d'une séance, un rassemblement ...)

Vacances scolaires

COMMENT ?

(décrire l'action)

Par petits groupes, organisation d'un jeu de devinettes sur les personnalités du club.

POURQUOI ?

(les objectifs ...)

Connaître son club

Respect Tous Terrains

PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

ACTIONS  
TERRAIN



# PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

## FICHE ACTION



Nom du club

ASSOCIATION SPORTIVE FLEURANCE LA SAUVETAT

Date de l'action

2 novembre 2019

Nombre de participants

14 joueurs et joueuses

Thématique  
(cochez)

Santé

Engagement  
citoyen

Environnement

Fair-Play

Règles du jeu  
et arbitrage

Culture foot

PHOTOS DE L'ACTION :



**CULTURE FOOT**  
ACTION EN SALLE  
Qui suis-je ?

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

Modélisation de l'atelier :

Animateur

Équipe 1  
Équipe 2  
Équipe 3

Consignes de l'atelier :

- Mettez en place cet atelier dans le locaux du club.
- Répartir les joueurs en équipes de 5 joueurs.
- Identifier sur des papiers (noms/magets) des membres du club (président, membres du bureau, éducateurs, dirigeants, arbitres, licenciés (joueurs, parents/entraîneurs...)).
- Demandez à un joueur par équipe de tirer un papier et de se le coller sur le front sans le regarder.
- Demandez à ce joueur de se positionner face aux 4 autres joueurs de son équipe.
- Demandez à ce joueur de leur poser des questions afin de déterminer quelle personne du club est identifiée sur le papier. Exemples de questions : « Arrivé au chevron (âge ?) », « Arrivé au jour (mois ?) », « Arrivé des (années ?) », 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.

Équipe nécessaire :  
Siège du club - Salle - Club house  
Équipement souhaité :  
2 personnes  
Efficacité idéal :  
10 à 15 participants  
Durée de l'atelier :  
45 minutes  
Matériel nécessaire :  
Salle - Chaises - Tables - Papiers/magets  
- Scotch - Crayons

U6 U9

Respect Tous Terrains

PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

ACTIONS  
TERRAIN