



PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL



FICHE ACTION

Nom du club

ASSOCIATION SPORTIVE FLEURANCE LA SAUVETAT

Date de l'action

19 octobre 2019

Nombre de participants

10 joueurs et joueuses

Thématique
(cochez)

Santé

Engagement
citoyen

Environnement

Fair-Play

Règles du jeu
et arbitrage

Culture foot

QUI ?

(catégorie, membres ...)

U11

QUOI ?

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

Fair-play - Théâtre de jeu théâtre de vie

OÙ ?

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

Fleurance - Terrain d'honneur

QUAND ?

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

Vacances scolaires

COMMENT ?

(décrire l'action)

Séance sur le terrain. Espace théâtre.

POURQUOI ?

(les objectifs ...)

Mettre en scène des jeux de rôles afin de détecter les bons et les mauvais comportements.

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

19 octobre 2019

Nombre de participants

10 joueurs et joueuses

Thématique
(cochez)

Santé

Engagement
citoyen

Environnement

Fair-Play

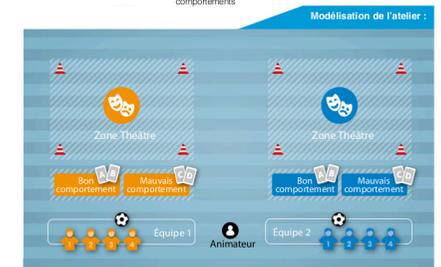
Règles du jeu
et arbitrage

Culture foot

PHOTOS DE L'ACTION :



Compétences visées : Sensibiliser aux bons comportements
L'objectif de l'atelier : Mettre en scène des jeux de rôles afin d'adopter des « bons » comportements



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 déposés des papiers qui symbolisent des « bons comportements ».
 - la zone « mauvais comportement » où sont déposés des papiers qui symbolisent des « mauvais comportements ».
 - la zone « théâtres » 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 glisser un papier.
- Demander à ces joueurs de répondre 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 détail 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
- Matériel nécessaire :
 - Papiers - Coupelles

