



COMMISSION FOOT EN MILIEU SCOLAIRE

Réunion n° 1
Mercredi 23 avril 2025
13h30
Présentiel



Présidente de la commission : Sabrina Charpentier

- Membres présents :

- M. Morgan DEWILD
- Emilie SCHIFFMACHER
- Bruno VALLANCE
- Laëtitia MOTTE
- Vincent MENDY
- Vanessa LEFRANCOIS

- Membres excusés :

- Aurélien FERREIRA
- Maxime DESCHAMPS
- Nolwen URVOY ISAAC
- Mme Gaëlle BISSON
- Mathieu MOULIN



ORDRE DU JOUR

Présentation des membres de commission

Election du bureau de la commission FMS

Rôles et fonctionnement de la commission FMS

Connaissance et signature du règlement intérieur ainsi que la charte du DEF

Point administratif : vérification licences, carte grise... des membres de commission

Jury foot à l'école : visionnage des productions artistiques et validation des lauréats

Dates des rassemblements départementaux foot à l'école

Organisations et contenus des rassemblements départementaux

Fiches détaillées des ateliers

Questions diverses

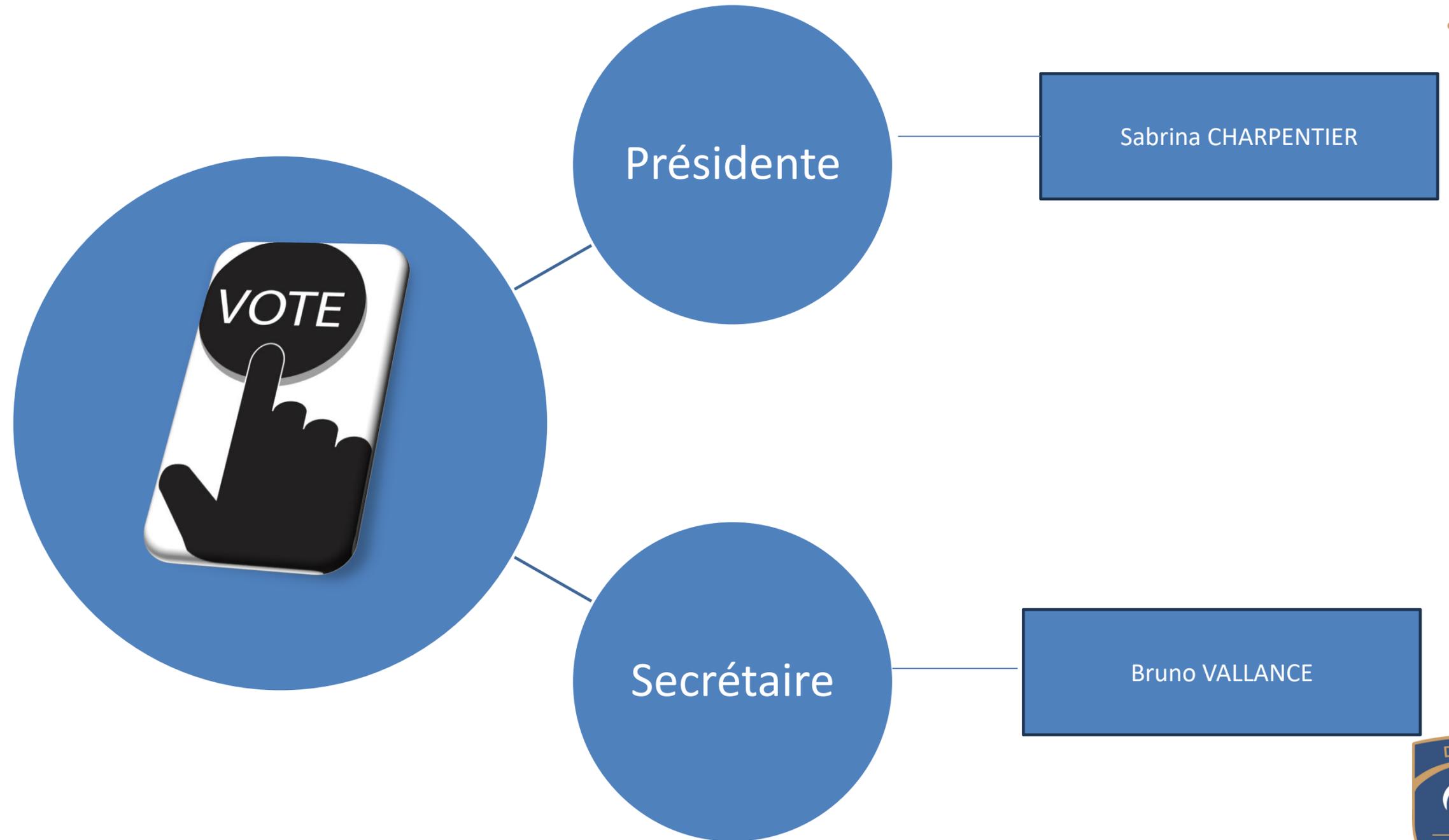


PRESENTATION DES MEMBRES

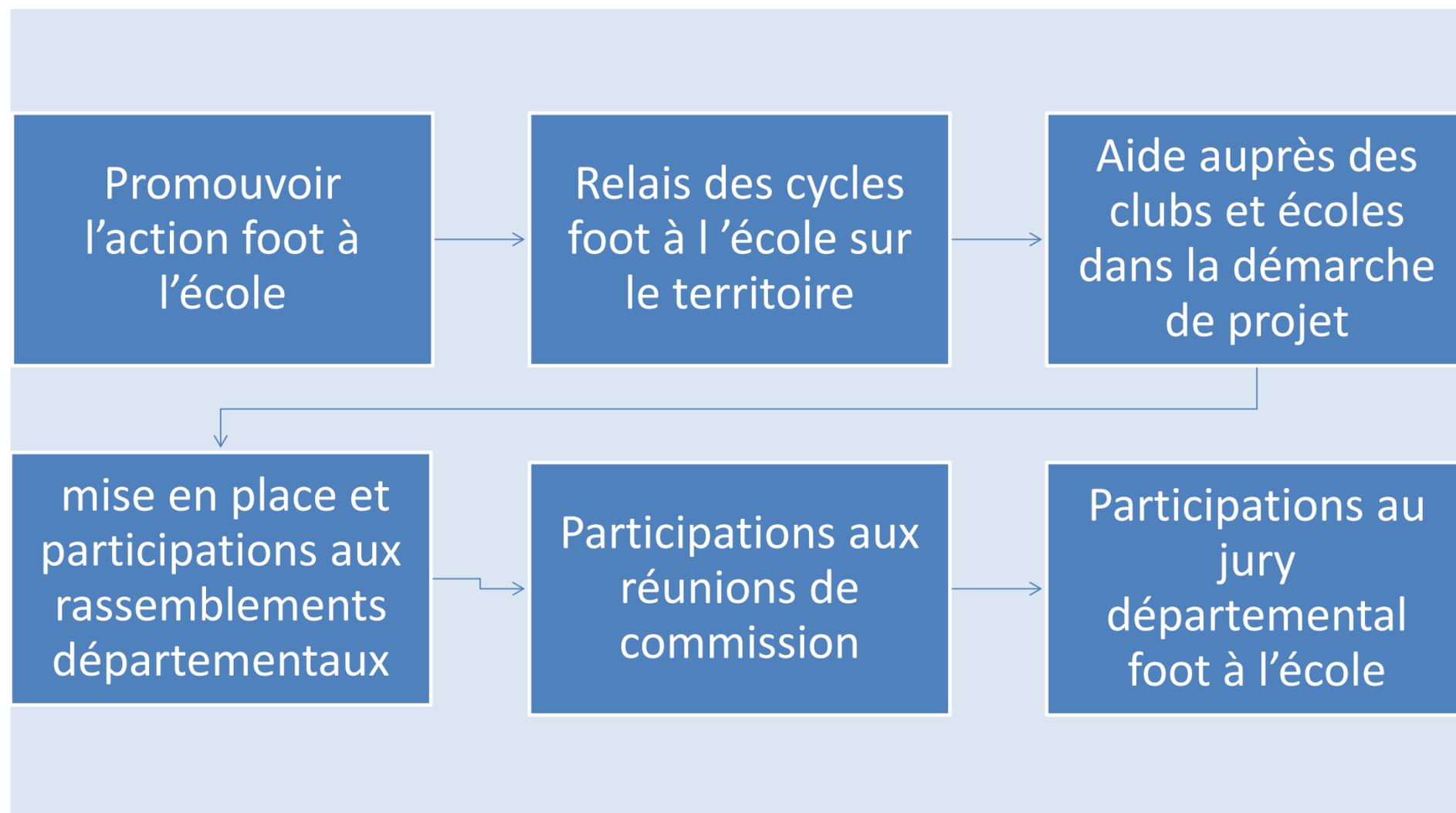
TOUR DE TABLE



ELECTION DU BUREAU



Rôles et Fonctionnement de la commission FMS



LA CHARTE DU DEF

En ma qualité de membre de Commission du District de l'Eure de Football, je m'engage :

- A respecter les Statuts et les Règlements Généraux de la F.F.F., de la L.F.N. et du D.E.F.
- A respecter toutes les décisions prises par le Comité de Direction et son Bureau
- A respecter toutes les décisions prises par l'ensemble des Commissions Départementales
- A faire preuve de respect à l'égard de l'ensemble de mes collègues au sein de ma Commission
- A m'interdire tout comportement insultant, discriminatoire et/ou violent
- A exercer un devoir de réserve en m'interdisant d'apporter toute critique portant préjudice au D.E.F., y compris sur les réseaux sociaux
- A m'interdire d'apporter tout commentaire sur les décisions prises par les Commissions
- A apporter toute aide aux dirigeants de club qui viendraient à me solliciter en leur indiquant l'interlocuteur à contacter pour obtenir le renseignement désiré
- A assister à toute formation et/ou recyclage qui viendraient à être dispensés aux membres du D.E.F.
- A assister aux réunions de ma Commission ou de m'excuser en cas d'indisponibilité
- A fournir au service administratif en ce début de saison la copie de la carte de grise de mon véhicule
- A adhérer au règlement intérieur du D.E.F. et/ou des commissions
- A accepter toute décision qui viendrait à être prise à mon encontre en cas de non-respect de mes engagements
- A détenir une licence de membre individuel du D.E.F. si je n'ai pas de licence dans un club
- A adopter une attitude de totale neutralité vis-à-vis de mon club
- A répondre à une exigence d'honorabilité.



Point clefs du règlement intérieur du DEF

Article 1.2 Confidentialité

Tout membre de Commission est tenu à un devoir de réserve et de confidentialité tant sur la teneur des travaux réalisés au sein de la Commission qu'à l'égard des décisions et initiatives prises par les instances du football.

Les membres des organes disciplinaires sont astreints à une obligation de confidentialité pour les faits, actes et informations dont ils ont pu avoir connaissance en raison de leurs fonctions. Ces règles et obligations s'imposent également dans l'usage qu'ils peuvent en faire au regard des nouveaux moyens de communication. (Réseaux sociaux...)

Article 1.3 Intérêts communs

Les membres de commissions, et plus particulièrement ceux des organes disciplinaires, doivent faire connaître au président de l'organe dont ils sont membres, s'ils ont un intérêt direct ou indirect à une affaire qui serait examinée par ladite commission. Le cas échéant, ils ne doivent pas siéger, ni participer aux décisions lors de l'étude de celle-ci.

Article 1.5 Honorabilité

Afin de se prémunir face aux risques de comportements déviants, tous les membres du DEF et des Commissions devront répondre à une exigence d'honorabilité.



Article 5 : Bénévolat
Toutes les fonctions au sein des commissions sont remplies bénévolement.

Article 4 : Bureau des commissions
En complément de la nomination des membres des Commissions et de leurs Présidents par le Comité de Direction, chaque commission forme elle-même son bureau, qui comprend, au minimum :
- 1 Président (e) ; 1, 2, ou 3 Vice-président(es), 1 secrétaire, Et le cas échéant : - 1 secrétaire adjoint (e), - 1 trésorier.
L'élection du bureau des commissions se fait lors de la première séance de la mandature, sous le contrôle du Président nommé de la commission qui dirigera le vote après avoir recueilli les candidatures. Le vote peut se faire à bulletin secret.

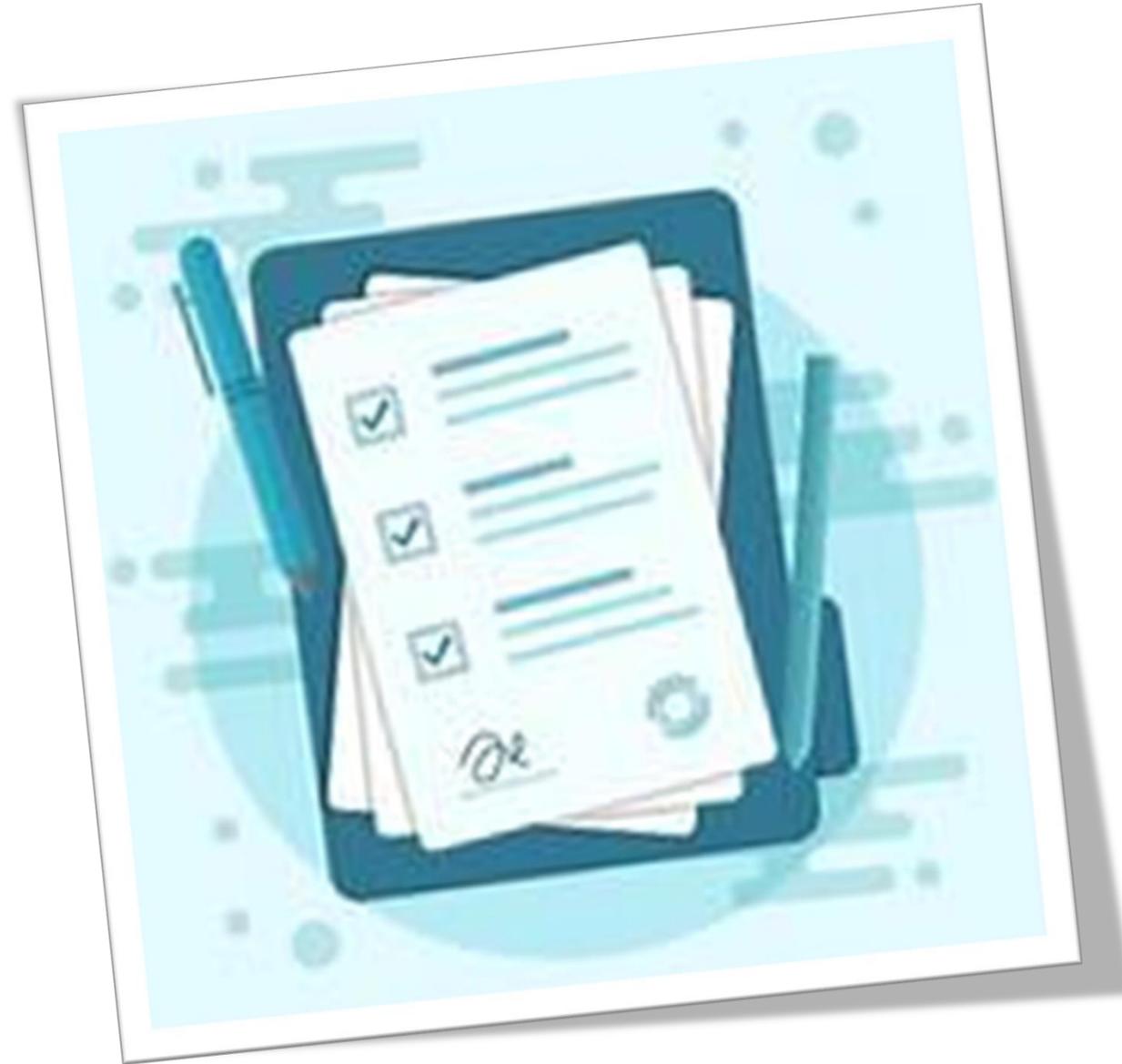
Article 6 : Remplacement, vacance
En cas de démission, de décès ou d'abandon de poste pour tout motif d'un membre d'une commission, le Comité de Direction en cours de saison pourra recourir à la nomination d'un nouveau titulaire.

Article 7 : Réunions
Les commissions se réunissent en séance plénière, sur convocation de leur Président, au siège du District. Les dates, heures et ordre du jour sont fixées selon l'importance et le nombre d'affaires à traiter.
En cas d'urgence ou pour traiter « des affaires courantes », le Président fait convoquer une commission restreinte pour prendre toutes les décisions nécessaires, toutefois la présence d'au moins 3 membres de la Commission est indispensable pour valider une décision.
En cas de nécessité, il pourra être tenu des réunions électroniques, audiovisuelles ou téléphoniques.

Article 8 : Absences
Tout membre d'une commission, absent pendant trois séances consécutives, sans raison valablement acceptée, sera considéré comme démissionnaire. Le Comité de Direction en sera immédiatement informé et pourvoira à son remplacement comme il est stipulé à l'article 6.

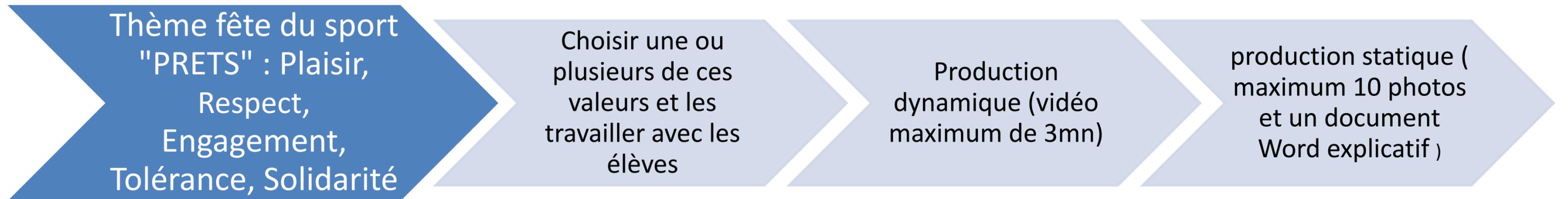


POINT ADMINISTRATIF



JURY FOOT A L'ECOLE

Rappel des consignes imposées



Seules les classes ayant répondu aux 2 axes : présentation artistique et 6 séances de pratique du football, se verront récompensées



DESIGNATION DES LAUREATS

DYNAMIQUE

- Ecole Fleury CM1-
CM2 Val de Reuil

STATIQUE

- Ecole CM1 Arc-en
Ciel 2 Vernon



ORGANISATION DES RASSEMBLEMENTS DEPARTEMENTAUX

2025



inspection académique
Eure

académie
Rouen

éducation
nationale
jeunesse
vie associative



Dates des rassemblements départementaux

6 dates - 6 lieux

LUNDI 12 MAI
LE NEUBOURG
(complexe de l'hippodrome)

LUNDI 19 MAI
RUGLES
(stade municipal)

LUNDI 2 JUIN
GAILLON
(complexe Jean Rives)

VENDREDI 13 JUIN
ANGERVILLE LA CAMPAGNE
(stade municipal)

LUNDI 23 JUIN
ALIZAY
(Complexe Angela Davis)

LUNDI 30 JUIN
DANGU
(stade municipal)

L'organisation d'une journée prendra la forme suivante :

- Arrivée / accueil des classes sur site à 9h30
- Début des ateliers à 10h : Jeux - Matches
- Pique-nique sur le site : 11h45-12h45
- Reprise Atelier : 13h-14h45
- Fin du rassemblement : 14h45
- Départ du site pour les premières classes à 15h00.



Aspect organisationnel

Séparer chaque classe en 3 groupes

Chaque équipe (groupe) choisira le nom d'un pays en amont et viendra avec son drapeau

Prévoir un accompagnateur par groupe (3 groupes par classe)

Avoir un jeu de chasubles de couleurs différentes par groupe

Une feuille de route avec le nom de l'atelier sera donnée aux groupes d'enfants dès l'arrivée au stade

Vous trouverez ci-dessous l'ensemble des ateliers présents sur la journée

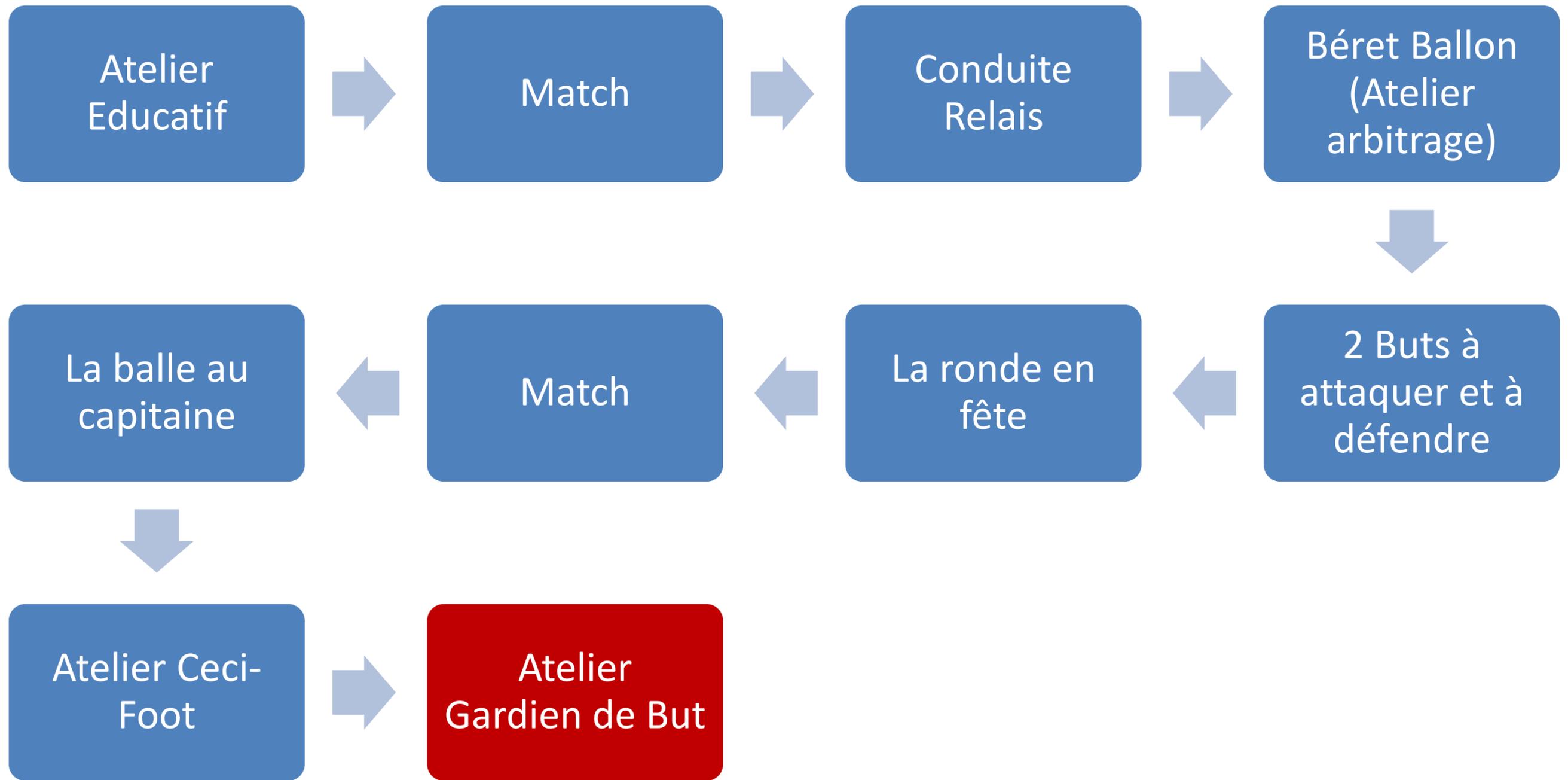
Les ateliers seront démultipliés

Les professeurs des écoles seront sollicités pour animer les ateliers joints sur la matinée

Animation de la journée (ateliers et matchs)

10 rotations par journée (1 rotation = 10 à 15 min)

LES ATELIERS DES RASSEMBLEMENTS



FICHE DESCRIPTIVE DES ATELIERS



ATELIER EDUCATIF



BIEN MANGER, C'EST MIEUX JOUER

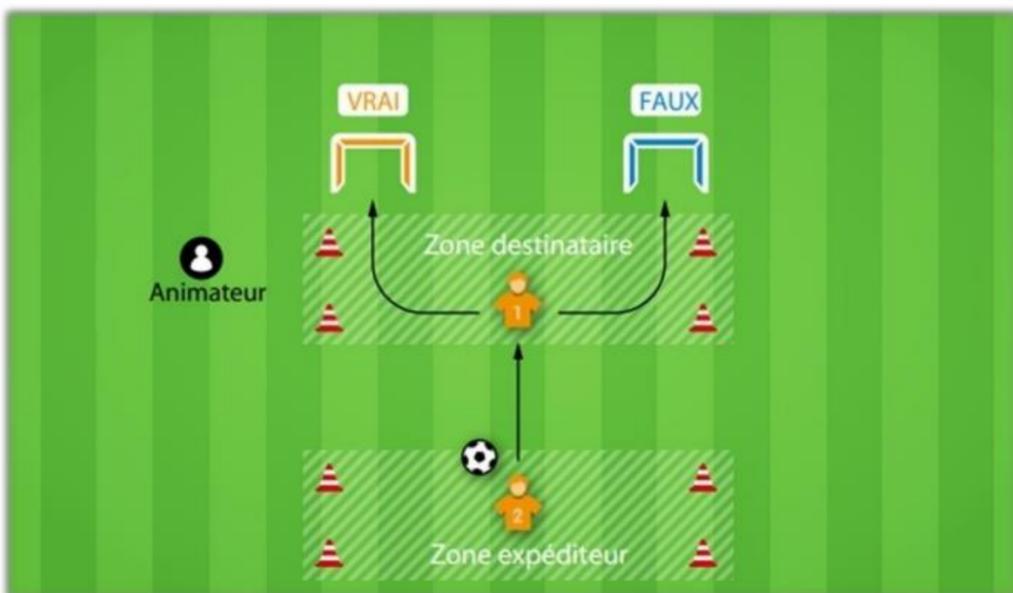


THÈME 1

Santé

Compétences visées: Savoir s'alimenter et s'hydrater avant un entraînement ou un match
Objectifs de l'atelier: Sensibiliser les jeunes sur l'alimentation et l'hydratation du sportif

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Délimiter 2 zones distinctes :
 - Une zone « expéditeur » : c'est la zone de départ.
 - Une zone « destinataire » : c'est la zone de décision qui est matérialisée par 2 portes de sortie : Porte VRAI / Porte FAUX.
- Construire un parcours technique basé sur la réalisation d'une passe, d'un contrôle de balle et d'une prise de décision.
- Demander au « joueur passeur » de se situer dans la zone « expéditeur ».
- Demander à son « partenaire » de se situer dans la zone « destinataire ».
- Demander au « joueur passeur » de réaliser une passe dans les pieds de son « partenaire ».
- Au même moment, poser une question à ce « partenaire » situé dans la zone « destinataire ».
- Demander à ce « partenaire » de contrôler le ballon et de se diriger dans la « bonne » porte (V/F).
- Attribuer le point si la passe est réussie et si la « bonne » porte est franchie.
- Demander au joueur « passeur » de devenir joueur « réceptionneur » à la prochaine session.



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE

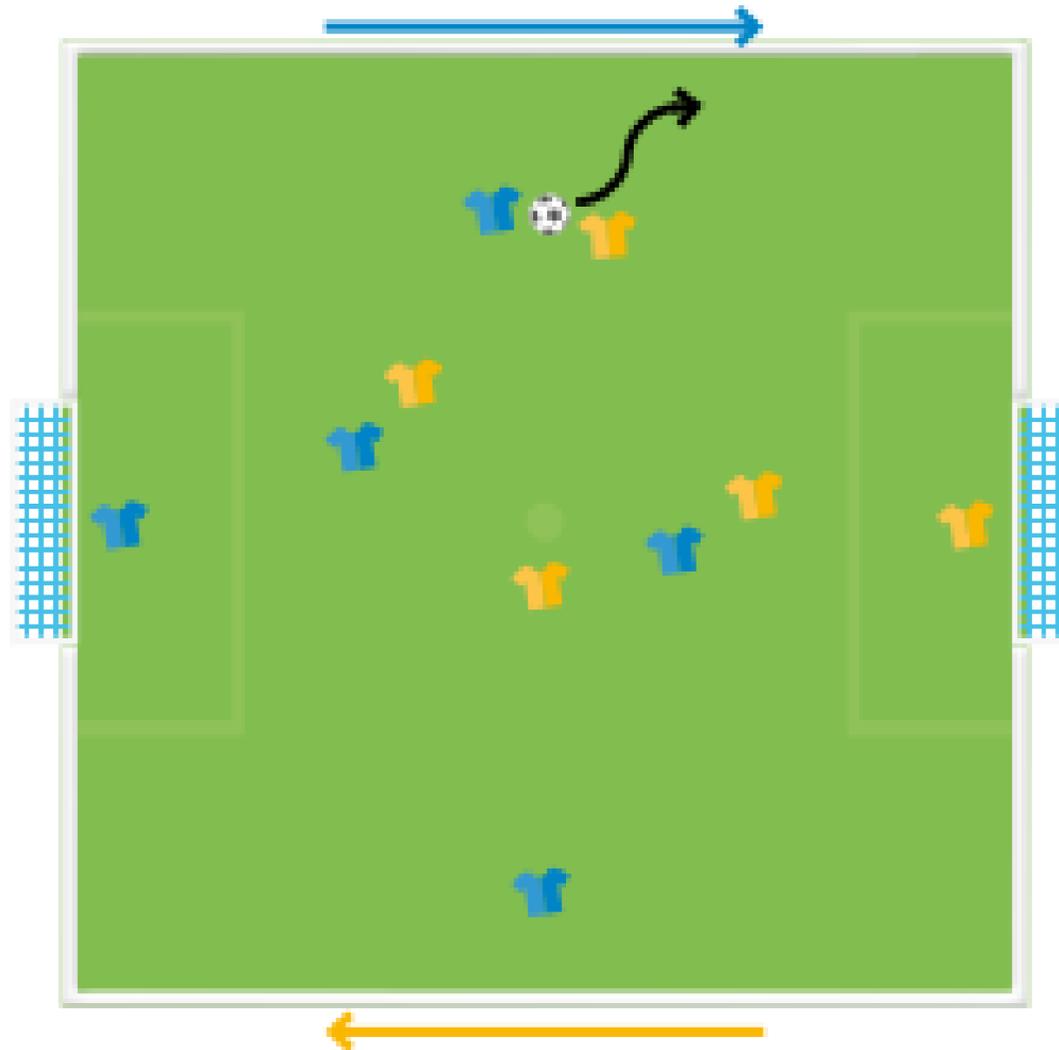


SOLIDARITÉ

| | QUESTIONS | | REPONSES |
|----|--|------|---|
| 1 | Les aliments que nous mangeons apportent de l'eau à notre corps. | Vrai | en moyenne, les aliments apportent entre 0,4 et 0,8 litres d'eau. |
| 2 | Il est inutile de boire lorsque nous n'avons pas soif. | Faux | il ne faut pas attendre d'avoir soif pour boire |
| 3 | Les sportifs ne doivent pas boire avant et pendant l'effort car cela risque de les alourdir et de diminuer leur performance. | Faux | c'est le contraire |
| 4 | L'eau nettoie notre corps et élimine les déchets et les toxines. | Vrai | boire au moins 1,5 à 2 litres par jour stimule les reins, principaux organes de détox et d'élimination de l'organisme |
| 5 | Le soda est une boisson qui peut être bue à volonté en journée | Faux | Il risque de vous faire prendre du poids |
| 6 | Il ne faut pas manger en grande quantité le soir | Vrai | pour éviter le mal de ventre qui pourrait empêcher de dormir |
| 7 | La banane pendant l'effort est bonne pour la santé | Vrai | Elle permet de regagner de l'énergie en cas de fatigue |
| 8 | Les fruits et les légumes ne sont pas indispensables à la bonne santé | Faux | Il faut en manger au moins 5 par jour (fruite & légumes) |
| 9 | Les produits laitiers sont essentiels pour la croissance et la solidité des os | Vrai | |
| 10 | Il est conseillé de prendre 3 repas par jour | Faux | 4 petit-déjeuner, déjeuner, goûter et dîner |



MATCH



Nombre de joueurs : 5 par équipe

Nombre de joueurs minimum : 4 par équipe

Remplaçants : 1 à 4

Taille du ballon : Taille 3 ou 4

Taille du terrain : 35m de profondeur sur 25 m de large

But : 4m x 1m50

Point de coup de pied de réparation : 6 m

Surface de réparation : 6 m x largeur du terrain

Temps de jeu : 50 minutes maximum par plateau.

Arbitrage : effectué par les éducateurs au bord du terrain.

Hors-jeu : pas de hors-jeu.

Distance des joueurs adverses : 4 mètres

Passe en retrait au gardien : Autorisé

Rentrée de touche : Au pied, sur une passe au sol ou une conduite de balle
(Interdiction de marquer directement)- Adversaires à 4m

Coups de pied de but : A 6 mètres

CONDUITE - RELAIS

Conduite et relais

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable, en courant, de toucher le ballon à chaque pas et être capable de choisir la partie du pied (intérieur, extérieur) la plus adaptée pour conduire le ballon efficacement.

| ESPACE | EFFECTIF | MATÉRIEL PAR TERRAIN |
|---|--|---|
| 5 couloirs de relais de 10 à 12 m de long, installés parallèlement. Dans chaque couloir, une coupelle est placée tous les 2 m | 5 équipes de 3 à 5 relayeurs 5 x 5 maillots de couleurs différentes | 10 plots 10 ballons 4 x 5 coupelles de couleurs différentes |



© Illustration : Frédéric Colombe / Play Bac Éditions Spéciales

BUT

- La première équipe qui termine le relais remporte l'épreuve.

CONSIGNES

- Relais 1 : à tour de rôle, les joueurs conduisent le ballon le long des coupelles, font le tour de la dernière coupelle puis reviennent au point de départ. Ils doivent immobiliser la balle sur la ligne de départ avant que le prochain relayeur puisse partir avec.
- Relais 2 : même principe, mais en alternant entre les coupelles sans les faire tomber.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à garder le contrôle de la balle malgré leur vitesse, tout en levant la tête pour repérer l'emplacement des coupelles ;
- les joueurs parviennent à conserver leur équilibre (donc à adapter leurs appuis) malgré la vitesse et les changements de direction.

→ Variantes

- Effectuer un passage en conduisant le ballon du pied droit, puis un passage avec le pied gauche.
- Imposer un nombre minimal de touches de balle pour effectuer le parcours.

BERET BALLON

Béret ballon 1/2

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de frapper au but et de marquer.



BUT

- Chaque équipe gagne 1 point par but marqué.

CONSIGNES

- Les 4 joueurs de chaque équipe, désignés par un numéro (1, 2, 3 et 4), se placent sur un côté du terrain. Quand leur numéro est appelé, deux joueurs viennent récupérer le ballon au centre du terrain, le conduisent vers le but adverse puis tirent au but.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs lèvent la tête avant de frapper, pour voir la position du but et du gardien ;
- les joueurs placent bien leur pied d'appui près du ballon au moment de la frappe ;
- les joueurs utilisent différentes parties du pied (intérieur, cou-de-pied) pour frapper.

→ Variantes

- Les joueurs doivent tirer avant d'entrer dans la surface de réparation.
- L'objectif est de marquer avant l'adversaire. Seul le but marqué en premier est comptabilisé.

2 BUTS A ATTAQUER ET A DEFENDRE

2 buts à attaquer et à défendre

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de se démarquer pour échapper à l'adversaire et de marquer un but.

ESPACE

Terrain de 35 m x 25 m
2 à 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien, 2 attaquants, 2 défenseurs) + 2 jokers et 2 arbitres
2 x 5 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 plots (pour former les buts)
1 ballon
4 coupelles



BUT

- Chaque but marqué dans un des 2 buts adverses rapporte 1 point.

CONSIGNES

- Match libre mais avec 2 buts de chaque côté du terrain, défendus par un seul gardien de but.
- L'équipe qui a le ballon cherche à marquer dans un des 2 buts adverses, au choix.
- Les 2 jokers jouent avec l'équipe qui possède le ballon. Ils changent de camp quand celui-ci est perdu ou récupéré.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les attaquants se déplacent correctement (le porteur de balle doit fixer le défenseur avant de dribbler ou de passer ; l'autre attaquant doit se rendre disponible pour recevoir une passe) ;
- le défenseur parvient à gêner la progression des attaquants.

→ Variantes

- Essayer de marquer seulement par des tirs à ras de terre.
- Un but marqué après une conduite de balle rapporte 1 point. Un but marqué à la suite d'une passe rapporte 3 points.

LA RONDE EN FETE

La ronde en fête

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de conduire le ballon, de le contrôler et de le passer à un coéquipier.



BUT

- Une équipe marque 1 point quand le ballon reste dans l'aire de jeu au terme de la série de 3 passes.

CONSIGNES

- Le joueur sort du carré situé au milieu du terrain en conduisant le ballon. Puis il le passe à un des joueurs placés derrière une porte.
- Le deuxième joueur contrôle le ballon puis le passe au premier joueur, qui retourne dans le carré central et le passe à un autre placé derrière une autre porte.
- Temps de l'exercice : 2 minutes.

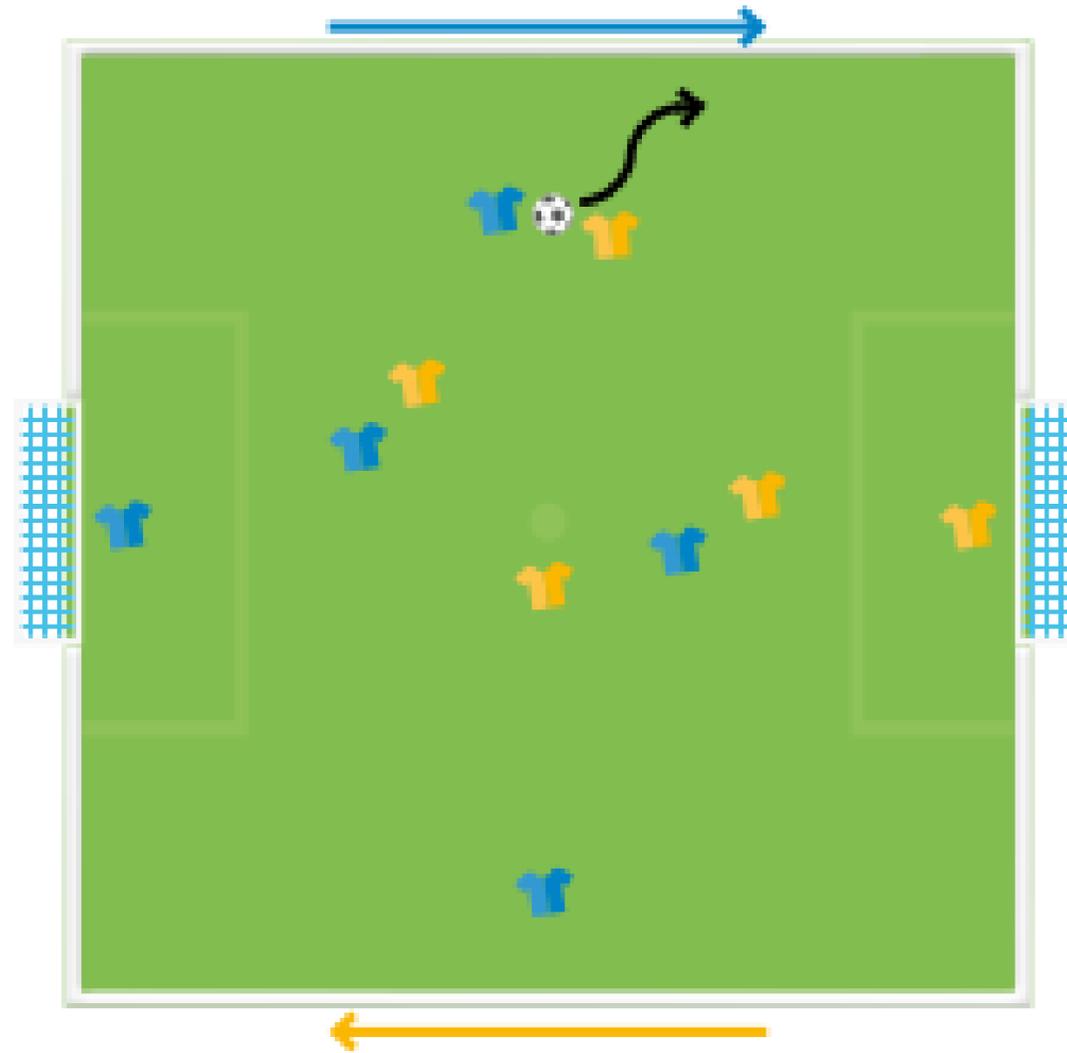
L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à maîtriser le ballon tout en enchaînant contrôle et passe ;
- les joueurs placent bien leur pied d'appui (près du ballon, légèrement décalé) lors des contrôles et des passes ;
- le corps des joueurs est bien positionné (face au coéquipier à qui est faite la passe) et équilibré ;
- les joueurs utilisent l'intérieur du pied pour passer (« bloquer » la cheville au moment de la passe).

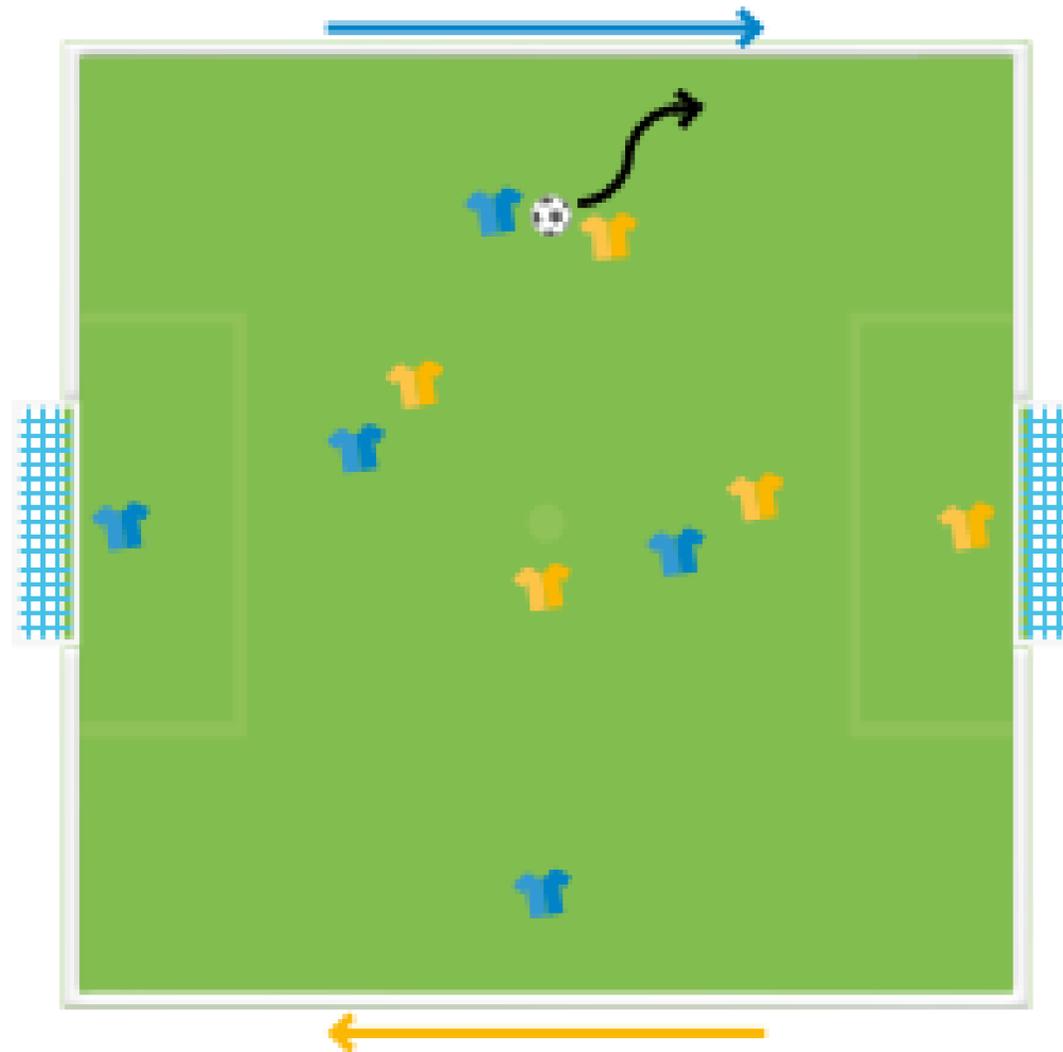
→ Variantes

- Le joueur situé derrière la porte se déplace de quelques pas à droite ou à gauche de la porte.
- Le joueur qui fait la passe à un joueur dans une porte prend la place de ce dernier.

MATCH



MATCH



Nombre de joueurs : 5 par équipe

Nombre de joueurs minimum : 4 par équipe

Remplaçants : 1 à 4

Taille du ballon : Taille 3 ou 4

Taille du terrain : 35m de profondeur sur 25 m de large

But : 4m x 1m50

Point de coup de pied de réparation : 6 m

Surface de réparation : 6 m x largeur du terrain

Temps de jeu : 50 minutes maximum par plateau.

Arbitrage : effectué par les éducateurs au bord du terrain.

Hors-jeu : pas de hors-jeu.

Distance des joueurs adverses : 4 mètres

Passe en retrait au gardien : Autorisé

Rentrée de touche : Au pied, sur une passe au sol ou une conduite de balle
(Interdiction de marquer directement)- Adversaires à 4m

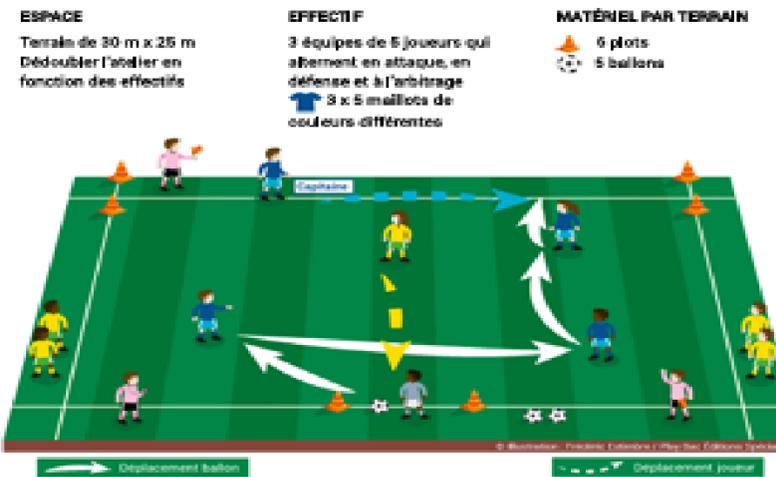
Coups de pied de but : A 6 mètres

La balle au capitaine

La balle au capitaine 1/2

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de progresser avec le ballon et de déséquilibrer un adversaire par sa conduite de balle ou par une passe.



BUT

- L'équipe qui attaque marque 1 point quand son capitaine reçoit la balle dans sa zone et parvient à la contrôler.
- Le défenseur marque un point s'il parvient à marquer.

CONSIGNES

- Le gardien passe le ballon à 1 de ses 3 coéquipiers. Ces derniers peuvent se passer le ballon entre eux. Leur but est de faire une passe à leur capitaine, situé dans sa zone, de l'autre côté du terrain, et qui est inattaquable.
- Un joueur adverse tente de les en empêcher. S'il récupère le ballon, il essaie de marquer dans le but adverse, défendu par le gardien.

LE ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs occupent correctement l'espace ;
- les joueurs maîtrisent le ballon (conduite, passe, contrôle) et parviennent à conduire la balle en changeant de rythme ;
- le capitaine se rend disponible pour recevoir le ballon.

→ Variantes

- Si le joueur qui a la balle est touché par le défenseur, il laisse la balle à ce dernier, qui tente d'aller marquer.
- Deux défenseurs s'opposent aux attaquants.

Atelier Ceci Foot

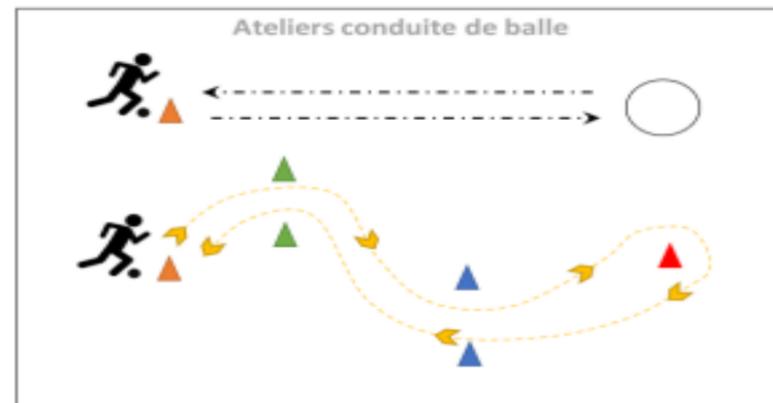
ORGANISATION

Matériel

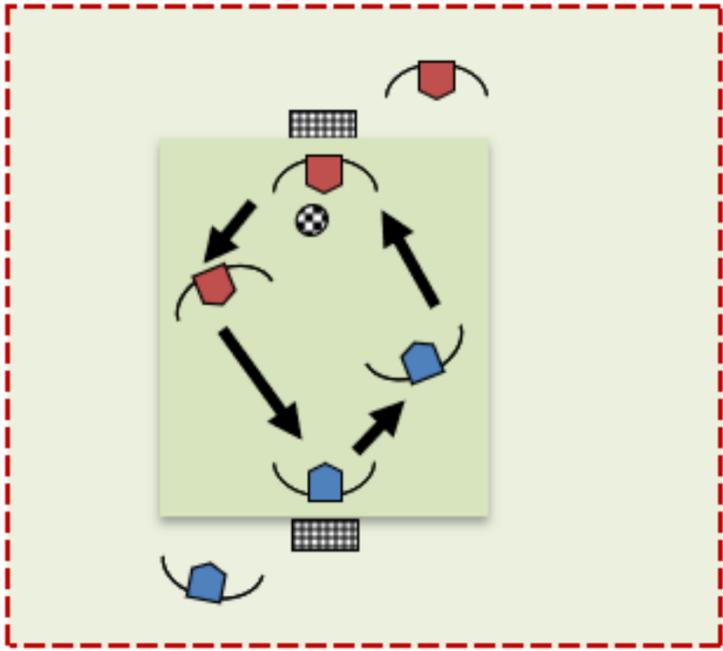
- Ballons de foot dans un sac plastique (quantité = 1 par exercice).
- Cônes, plots, buts, cerceaux, signaux sonores
- Masques ou bandeaux sur les yeux

Installation

Délimiter l'espace (2 zones d'ateliers) - Sortir ballons, plots etc



Atelier Gardien de but

| Parties | Taches | | Descriptif | Elements pedagogiques |
|---------|---|-----------------|--|--|
| Atelier | | Durée |  | Variables |
| | <p><u>Objectif</u> : Faire découvrir le poste de gardien de but de manière ludique</p> | 10 min | | <p>Possibilité de proposer un atelier en 2 temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Premier temps, mettre les gardiens par binôme (1 ballon pour 2) et démontrer la prise de balle au sol - Deuxième temps, mettre en place l'atelier de passe et suit <p>Seulement attention au timing : Seulement 10 min au total !</p> |
| | <p><u>Organisation</u> : Atelier sous forme de passe et suit, relance du gardien rouge sur son partenaire, qui effectue "un tir" sur le gardien adverse [bleu] (1er temps : tir pour effectuer une prise de balle au sol ; 2ème temps : tir pour effectuer un plongeon)</p> <p>Le gardien rouge prend la place de son joueur, le joueur va dans la queue derrière le joueur bleu en attente, le joueur bleu en attente va dans les buts, etc, etc)</p> | Nbre de joueurs | | Méthodes pédagogiques - Veiller à ... |
| | <p>La relance vers le partenaire se fait d'abord à la main au sol (démontrer le geste), puis au pied</p> | 5 à 7 | | <p>Si vous avez deux équipes --> Mettre deux ateliers en place afin de limiter le temps d'attente</p> |
| | | Espaces | | |
| | 10m largeur 15m longueur | | | |

Questions diverses



MERCI DE VOTRE ECOUTE

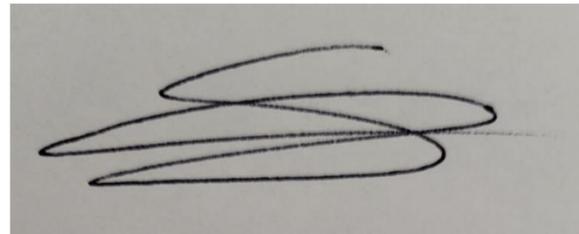
L'ordre du jour étant épuisé, la présidente lève la séance à 15h40



EMARGEMENT

Président de la Commission FMS

Mme Sabrina CHARPENTIER



Secrétaire de la commission FMS

Mr Bruno VALLANCE

