

# SANTE

## ACTION EN SALLE

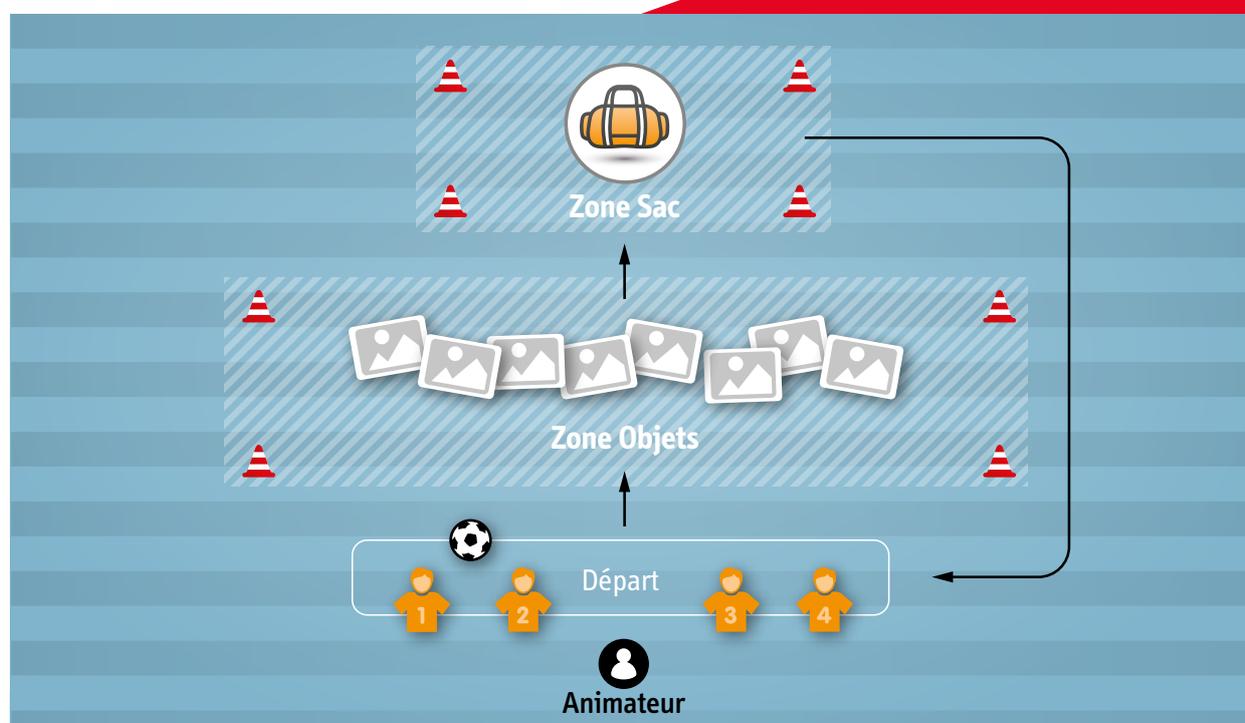
### A chaque temps ses vêtements !

U6  
U9

**Compétences visées :** Apprendre à faire son sac de sport en fonction de la météo

**L'objectif de l'atelier :** Concevoir son sac de sport en fonction de la météo

#### Modélisation de l'atelier :



#### Consignes de l'atelier :

- Délimiter 2 zones distinctes :
  - La zone « Objets » : Des images d'équipements sportifs nécessaires à la pratique du football y sont disposées.
  - La zone « Sac » : Un sac de sport y est disposé.
- Annoncer un exemple de condition météo à haute voix.
- Demander au joueur de se déplacer dans la zone « objet », ballon au pied, afin d'y récupérer un objet en fonction de la météo annoncée.
- Demander au joueur de poursuivre l'atelier, ballon au pied, en déposant l'objet sélectionné dans la zone « Sac ».
- Attribuer le système de notation suivant : + 1 par bonne réponse / -1 par mauvaise réponse.

#### Espace nécessaire :

Salle - Vestiaire -  
Club house

#### Encadrement souhaité :

2 personnes

#### Effectif idéal :

10 à 12 joueurs

#### Durée de l'action :

45 minutes

#### Matériel nécessaire :

Salle - Images - Sac de  
sport - Coupelles

#### Remarques :

Possibilité d'utiliser des  
images pour modéliser les  
saisons et les « objets ».  
Possibilité de « doubler » les  
images afin de réaliser une  
compétition entre les  
2 équipes.

# SANTÉ

## ACTION EN SALLE

### Bien manger, c'est mieux jouer

U10  
U13

**Compétences visées :** Savoir s'alimenter et s'hydrater avant un entraînement ou un match

**L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser les jeunes sur l'alimentation et l'hydratation du sportif

#### Consignes de l'atelier :

- Organiser dans les locaux du club, un petit déjeuner ou un goûter pour les jeunes licenciés.
- Demander à chaque licencié d'apporter un aliment/boisson qu'il a l'habitude de consommer au petit-déjeuner ou au goûter.
- Inviter un spécialiste de la nutrition à participer à cet atelier (diététicien, médecin nutritionniste etc...).

**Première mi-temps :** Demander au spécialiste de la nutrition de compiler tous les aliments apportés et questionner chaque licencié sur ses habitudes alimentaires.

Inviter le spécialiste de la nutrition à demander à tous les joueurs de catégoriser les aliments selon les degrés de consommation suivants : Limiter la consommation - 1 fois par jour - A volonté - A chaque repas - Au moins 5 fois par jour.

**Deuxième mi-temps :** Demander au spécialiste de la nutrition de détailler le petit-déjeuner et/ou le goûter « idéal » pour la pratique sportive. Lui demander également de réaliser un bilan plus général sur les bonnes habitudes alimentaires afin de rester en bonne santé.

● **Espace nécessaire :**

● Salle - Club house

● **Encadrement souhaité :**

● 2 personnes dont un spécialiste de la nutrition

● **Effectif idéal :**

● 15 joueurs

● **Durée de l'action :**

● 1 heure

● **Matériel nécessaire :**

● Tables - chaises - Cartes (degré de consommation) - Aliments

● **Remarque :**

● Possibilité d'associer les parents, les partenaires locaux du club et la presse locale.



**SANTÉ**  
ACTION EN SALLE  
**Foot et santé  
combinés**

**U14  
U19**

• **Compétences visées** : Connaître le corps humain et prévenir des blessures

• **L'objectif de l'atelier** : Sensibiliser sur le fonctionnement du corps humain et la prévention des blessures

**Consignes de l'atelier :**

- Organiser dans les locaux du club, une sensibilisation aux bons gestes à adopter pour les jeunes licenciés.
- Inviter un spécialiste de la santé pour animer cet atelier (kinésithérapeute, osthéo-pathe etc...).

**Première mi-temps** : Présenter le métier du spécialiste invité.

**Deuxième mi-temps** : Présenter les blessures fréquentes du footballeur ainsi que les traitements appropriés.

**Prolongations** : Mettre en place un atelier pratique (massages, manipulations etc...) pour les licenciés.

• **Espace nécessaire :**

Salle - Club house - Vestiaire

• **Encadrement souhaité :**

2 personnes dont un professionnel de la santé

• **Effectif idéal :**

10 à 30 joueurs

• **Durée de l'action :**

1 heure

• **Matériel nécessaire :**

Salle - paper board - table de massage (option) - vidéo projecteur (option)

• **Remarque :**

Inviter ce spécialiste de la santé à l'issue/ en amont d'un entraînement.

# ENGAGEMENT CITOYEN ACTION EN SALLE Le parent-gagnant

U6  
U9

• **Compétences visées :** S'impliquer dans la vie de son club

• **L'objectif de l'atelier :** Organiser une réunion de présentation du fonctionnement d'un club de football

## Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Convier l'ensemble des parents (et/ou entourage) de chaque licencié à participer à cette réunion.
- Exposer le fonctionnement associatif du club ainsi que la fonction de bénévole.

*Exemples de rôles/missions :*

- Participation à l'encadrement des séances d'entraînement
- Acteur du PEF
- Animateur du club house
- Conducteur / transport des jeunes
- Référent en Arbitrage
- Photographe du club
- Gestionnaire du site internet ou réseaux sociaux
- Préparateur des goûters
- Acteur des événements du club (loto, troc et puce, tournoi etc...) - etc...

- Recenser les volontaires prêts à s'investir dans le club afin d'occuper des fonctions en lien avec leur niveau de disponibilité, leur personnalité, leurs compétences et souhaits respectifs.
- Proposer un recensement des volontaires par l'intermédiaire d'un questionnaire à compléter (coordonnées - missions au choix - disponibilités - période et durée d'engagement - etc...).

### Espace nécessaire :

Siège du club - Salle - Club house

### Encadrement souhaité :

2 personnes

### Effectif idéal :

20 à 40 participants

### Durée de l'action :

1 heure

### Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Tables

- Questionnaire -

Support PowerPoint

## ENGAGEMENT CITOYEN

### ACTION EN SALLE

# Vis ta charte

U10  
U13

• **Compétences visées** : Respecter le cadre de fonctionnement collectif

• **L'objectif de l'atelier** : Construire collectivement une charte de vie au sein de l'équipe et/ou du club

### Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Convier, en début de saison, l'ensemble des joueurs de chaque catégorie d'âge afin de concevoir une « charte de vie » qui précisera les droits/devoirs de chacun.
- Présenter les enjeux et objectifs d'une « charte de vie ».
- Constituer des équipes de 3 à 4 joueurs.
- Définir pour chaque équipe, 4 droits et 4 devoirs sur les règles de vie en groupe.
- Organiser la restitution des travaux par le capitaine de chaque équipe.
- Organiser un vote pour retenir les 5 meilleurs « droits » et « devoirs ».
- Rédiger, imprimer et diffuser le document à l'ensemble des licenciés et leur entourage.

#### Espace nécessaire :

Siège du club - Salle - Club house

#### Encadrement souhaité :

2 personnes

#### Effectif idéal :

10 à 25 participants

#### Durée de l'action :

1 heure

#### Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Tables - Crayons

## ENGAGEMENT CITOYEN ACTION EN SALLE

# Mets toi à la page

U14  
U19

• **Compétences visées** : Utiliser à bon escient les réseaux sociaux

• **L'objectif de l'atelier** : Sensibiliser sur l'utilité et les dangers des réseaux sociaux

### Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Organiser cette réunion de sensibilisation aux réseaux sociaux avec l'ensemble des licenciés U14 - U19 du club.

#### **1<sup>ère</sup> mi-temps :**

Organiser une présentation des principaux réseaux sociaux : Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat ...  
(objectifs - contenus - paramétrage de compte)

#### **2<sup>ème</sup> mi-temps :**

Organiser un quiz (par équipe) spécialement dédié aux réseaux sociaux.

#### **Prolongations :**

Inviter tous les jeunes volontaires à participer à la gestion et à l'animation des pages de réseaux sociaux du club de manière périodique et/ou durable (articles, photos, reportage, informations pratiques). Encadrement / tutorat souhaitable.

#### **Espace nécessaire :**

Siège du club - Salle -  
Club house

#### **Encadrement souhaité :**

1 personne

#### **Effectif idéal :**

10 à 25 participants

#### **Durée de l'action :**

45 minutes

#### **Matériel nécessaire :**

Salle - Chaises - Tables -  
PowerPoint - Quiz - Wifi

#### **Remarque :**

Réaliser cette action

« Mets toi à la page »

en amont de l'atelier :

« Le match connecté ».

# ENVIRONNEMENT

## ACTION EN SALLE

### Capitaine de vestiaire

U10  
U13

**Compétences visées :** Laisser les installations en bon état et réduire sa consommation d'énergie

**L'objectif de l'atelier :** Responsabiliser les joueurs sur la thématique de la protection de l'environnement

#### Consignes de l'atelier :

- Organiser une séance de sensibilisation autour de l'environnement animée par un professionnel.
- Concevoir une charte dénommée : « Le capitaine de l'environnement » :
  - Répartir 5 joueurs par équipe.
  - Demander à chaque groupe de proposer 5 types de « bons » comportements en lien avec l'environnement.
  - Recenser toutes les idées des différents groupes.
  - Retenir les 10 meilleures idées et les valider collectivement.
  - Modéliser la charte, la signer et la distribuer à tous les licenciés et leur entourage.
- Nommer 2 joueurs « capitaines de l'environnement » à chaque séance d'entraînement.
- Veiller au respect des éléments de la charte.

#### Espace nécessaire :

Vestiaire ou clubhouse

#### Encadrement souhaité :

2 personnes

(dont un professionnel de l'environnement)

#### Effectif idéal :

8 à 20 joueurs

#### Durée de l'action :

45 minutes

#### Matériel nécessaire :

Paperboard - Chaises - Crayons - Papiers - Tables

#### Remarque :

*Exemples d'actions :*

- Eteindre les lumières
- Fermer tous les robinets
- Veiller à la propreté du vestiaire
- Veiller à la propreté du terrain après l'entraînement etc...

# ENVIRONNEMENT

## ACTION EN SALLE

### Mon équipe en or

U14  
U19

**Compétences visées :** Sensibiliser à l'éco-citoyenneté

**L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser à l'éco-citoyenneté par l'intermédiaire d'un jeu de questions/réponses

#### Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Désigner un capitaine dans chaque équipe qui sera le seul interlocuteur officiel du jeu.
- Poser une première question dite de « rapidité » afin de déterminer l'équipe qui « aura la main ».
  
- Énoncer une question à l'équipe qui « a la main ».
- Demander à cette équipe de donner 5 réponses (les plus communément citées) en moins d'une minute.
- Le barème de points est le suivant (cf : questionnaire « Environnement ») :
  - La réponse 1 = 5 points ;
  - La réponse 2 = 4 points ;
  - La réponse 3 = 3 points ;
  - La réponse 4 = 2 points ;
  - La réponse 5 = 1 point ;
- L'objectif pour l'équipe qui « à la main » est d'enchaîner un sans-faute dans l'énoncé des 5 réponses.
- En cas d'erreur, la « main passe » à l'équipe adverse qui tente de trouver la ou les réponses manquantes.
- L'équipe qui donne la dernière « bonne réponse », remporte l'intégralité des points marqués par les 2 équipes.
  
- Après 3 tentatives, si aucune des 2 équipes ne parvient à trouver les 5 réponses proposées, les points acquis sont attribués respectivement à chaque équipe.

• **Espace nécessaire :**

• Clubhouse - Salle - Vestiaire

• **Encadrement souhaité :**

• 1 personne

• **Effectif idéal :**

• 10 à 12 joueurs

• **Durée de l'action :**

• 30 minutes

• **Matériel nécessaire :**

• Paperboard - Chaises - Chronomètre

• **Remarque :**

• Possibilité de dupliquer cet atelier sur l'ensemble des thématiques du PEF.

# FAIR-PLAY ACTION EN SALLE Le poster du Fair-Play

U6  
U9

**Compétences visées :** Jouer sans tricher

**L'objectif de l'atelier :** Modéliser un poster représentant les valeurs « PRETS » de la Fédération Française de Football

## Consignes de l'atelier :

- Organiser, dans les locaux du club, un atelier de réflexion et de création autour des valeurs « PRETS » : PLAISIR - RESPECT - ENGAGEMENT - TOLERANCE - SOLIDARITE
- Répartir les joueurs en différentes équipes.
- Désigner un capitaine dans chacune des équipes.
  - 1<sup>ère</sup> mi-temps : Demander à chaque groupe de modéliser un poster sur les 5 valeurs de la FFF.
  - 2<sup>ème</sup> mi-temps : Demander à chaque capitaine de groupe de présenter à tous ses coéquipiers les travaux réalisés.
  - Prolongations : Demander à tous les joueurs de voter pour l'élection du « meilleur poster ». Celui-ci devra être affiché dans les vestiaires, club house ou siège du club.

### Espace nécessaire :

Siège du club - Salle - Club house

### Encadrement souhaité :

2 personnes

### Effectif idéal :

15 à 20 participants

### Durée de l'action :

1h

### Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Tables - Feuilles - Crayons

# FAIR-PLAY

## ACTION EN SALLE

### Théâtre de jeu, théâtre de vie

U10  
U13

**Compétences visées :** Sensibiliser aux bons comportements

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

#### Modélisation de l'atelier :



#### 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 disposés des papiers qui symbolisent des « bons comportements ».
  - la zone « mauvais comportement » où sont disposés des papiers qui symbolisent des « mauvais comportements ».
  - la zone « théâtre » 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 piocher un papier.
- Demander à ces joueurs de rejoindre 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 délais 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

#### Durée de l'action :

1h

#### Matériel nécessaire :

Papiers - Coupelles

# FAIR-PLAY

## ACTION EN SALLE

### Le vivre ensemble

U14  
U19

• **Compétences visées** : Respecter ses partenaires, son éducateur et les arbitres

• **L'objectif de l'atelier** : Organiser un temps d'échanges entre les acteurs d'un match

#### Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Convier l'ensemble des arbitres, éducateurs, et joueurs U14-U19 licenciés.
- Répartir les participants en groupe de 4-5 personnes.
- Demander à chaque groupe de réfléchir aux questions suivantes :  
*Moi arbitre, quelles attitudes j'attends du joueur ? de l'éducateur ? Avant match, pendant le match, après le match ?*  
*Moi joueur, quelles attitudes j'attends de l'arbitre ? de l'éducateur ? Avant match, pendant le match, après le match ?*  
*Moi éducateur, quelles attitudes j'attends de l'arbitre ? du joueur ? Avant match, pendant le match, après le match ?*
- Attribuer 30 min pour la phase de réflexion et d'échange (interne à chaque groupe).
- Attribuer 10 min pour la phase de restitution.
- Désigner un capitaine d'équipe afin de présenter les travaux réalisés par son groupe.
- Poursuivre la séance en salle par un entraînement commun entre tous les participants.

#### Espace nécessaire :

Vestiaire - Terrain de football - Club house

#### Encadrement souhaité :

Arbitres du club - Joueurs U14/U19 -

Educateurs de chaque catégorie -

Président du club

#### Effectif idéal :

15 à 30 participants

#### Durée de l'action :

1 heure

#### Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Paper board

#### Remarque :

Inviter les arbitres, les joueurs U14-U19 et les éducateurs des catégories d'âges concernées.

# ARBITRAGE

## ACTION EN SALLE

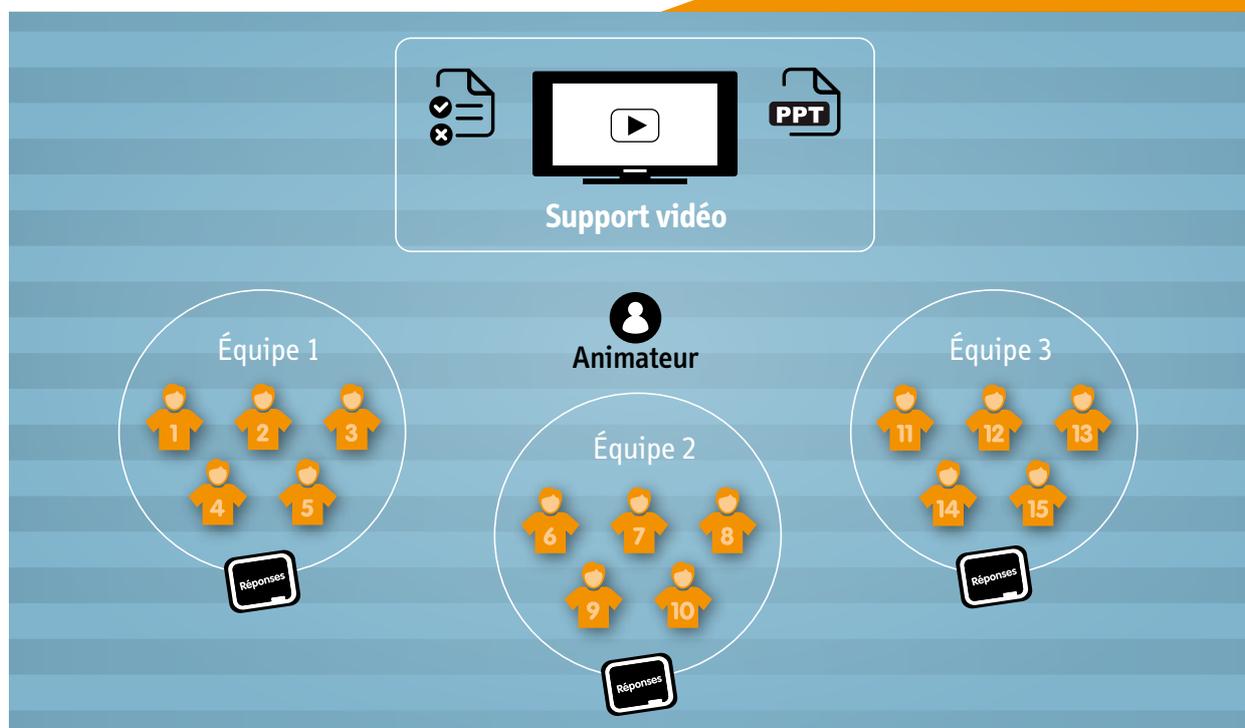
### Je me teste sur l'arbitrage

U6  
U9

**Compétences visées :** Connaître les règles essentielles du jeu

**L'objectif de l'atelier :** Organiser un jeu de questions/réponses sur le thème de l'arbitrage

#### Modélisation de l'atelier :



#### Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Répartir les joueurs en équipe de 5.
- Désigner un joueur « capitaine » d'équipe.
- Animer un questionnaire sur les lois du jeu, par équipe.
- Ecrire les réponses aux questions sur une ardoise (une par équipe).
- Comptabiliser les points et valoriser l'équipe vainqueur.

#### Espace nécessaire :

- Club house -
- Siège du club - Salle

#### Encadrement souhaité :

- 1 éducateur

#### Effectif idéal :

- 10 à 15 participants

#### Durée de l'action :

- 30 minutes

#### Matériel nécessaire :

- Salle - Chaises - Tables -
- Ardoises - Questionnaire et/ou Powerpoint

#### Remarque :

- Possibilité d'inviter un arbitre du club pour animer l'atelier.

# ARBITRAGE

## ACTION EN SALLE

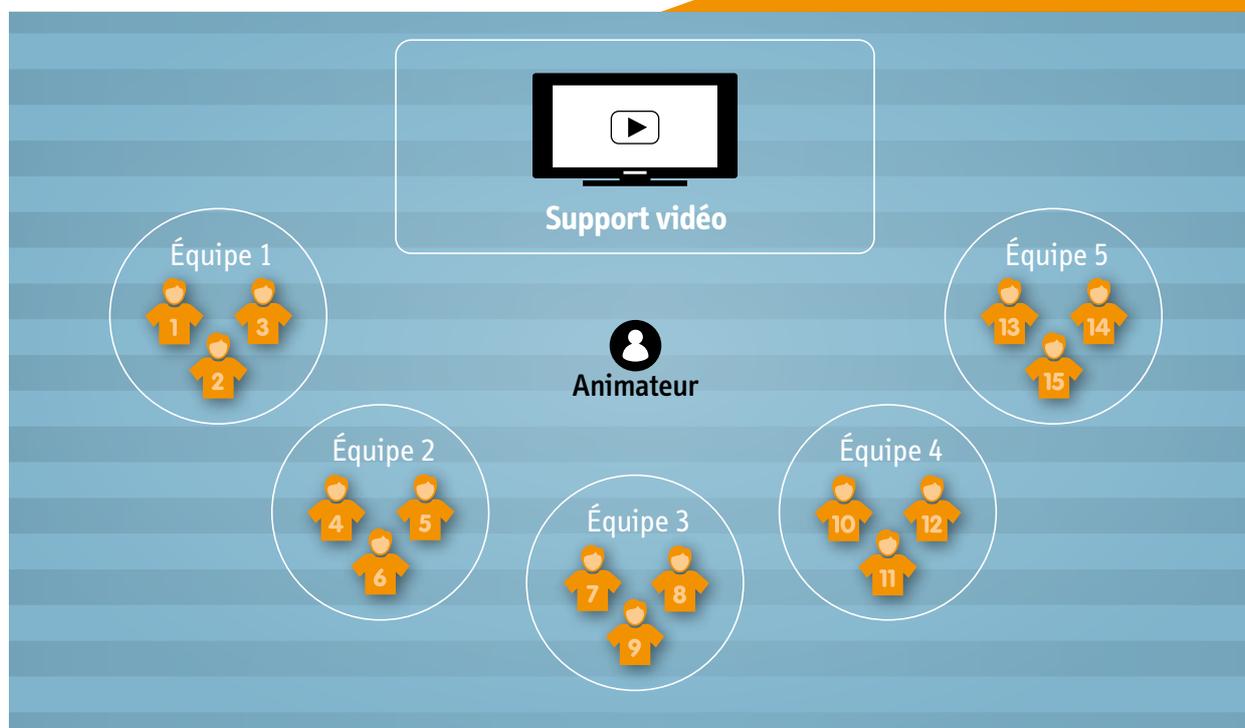
### L'arbitrage vidéo

U10  
U13

**Compétences visées :** Connaître les règles essentielles du jeu

**L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur les règles du jeu par l'intermédiaire d'un jeu sur la prise de décision

#### Modélisation de l'atelier :



#### Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Répartir les joueurs par équipe.
- Construire un test vidéo avec différentes situations de jeu. Passer chaque situation à vitesse réelle.
- Consulter les joueurs afin qu'ils déterminent, à main levée, la « bonne » décision à prendre par l'arbitre.
- Recenser les réponses par équipe.
- Repasser l'action au « ralenti » et énoncer la « bonne décision » technique à prendre par l'arbitre.

#### Espace nécessaire :

Club house / Siège du club / Salle

#### Encadrement souhaité :

1 personne

#### Effectif idéal :

10 à 15 participants

#### Durée de l'action :

45 minutes

#### Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Tables -  
Test Vidéos / Actions de jeu

#### Remarque :

Possibilité d'inviter un arbitre du club pour animer l'atelier.

# ARBITRAGE

## ACTION EN SALLE

### J'analyse mon arbitrage

U14  
U19

**Compétences visées :** Maîtriser la règle du hors-jeu

**L'objectif de l'atelier :** Analyser mes performances sur l'atelier de terrain « Le 4 à la suite »

#### Modélisation de l'atelier :



Support vidéo



Animateur



#### Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Réaliser l'atelier de terrain « Le 4 à la suite » avant de mettre en place l'action en salle « J'analyse mon arbitrage ».
- Analyser toutes les séquences de jeu, avec les joueurs, en salle.
- Echanger avec les joueurs et analyser chaque vidéo afin d'étudier les prises de décision.

#### Espace nécessaire :

Club house -  
Siège du club - Salle

#### Encadrement souhaité :

1 personne

#### Effectif idéal :

10 à 15 participants

#### Durée de l'action :

45 minutes

#### Matériel nécessaire :

Salle - Chaises -  
Tables - Test Vidéo

#### Remarque :

Possibilité de réaliser  
l'atelier en présence d'un  
arbitre officiel du club.

# CULTURE FOOT

## ACTION EN SALLE

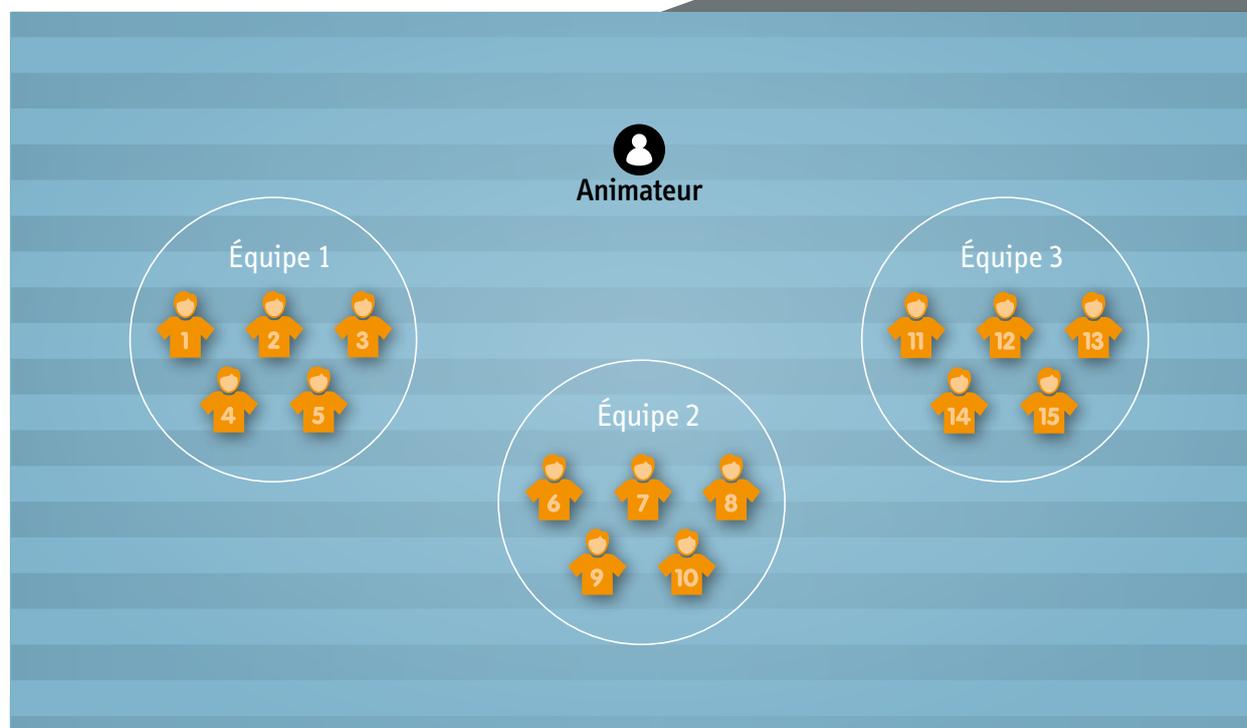
### Qui suis-je ?

U6  
U9

**Compétences visées :** Connaître son club

**L'objectif de l'atelier :** Organiser un jeu de devinettes sur les personnalités du club

#### Modélisation de l'atelier :



#### Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Répartir les joueurs en équipe de 5 joueurs.
- Identifier sur des papiers (noms/images) des membres du club (président, membres du bureau, éducateurs, dirigeants, arbitres, licenciés joueurs, partenaires etc...).
- Demander à un joueur par équipe de tirer un papier et de se le coller sur le front sans le regarder.
- Demander à ce joueur de se positionner face aux 4 autres joueurs de son équipe.
- Demander à ce joueur de leur poser des questions afin de déterminer quelle personne du club est identifiée sur le papier.  
*Exemples de questions :* « A-t-il les cheveux longs ? » - « A-t-il les yeux bleus ? » - « A-t-il des lunettes ? » 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.

#### Espace nécessaire :

Siège du club - Salle - Club house

#### Encadrement souhaité :

2 personnes

#### Effectif idéal :

10 à 15 participants

#### Durée de l'action :

45 minutes

#### Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Tables - Papiers/Images  
- Scotch - Crayons

# CULTURE FOOT

## ACTION EN SALLE

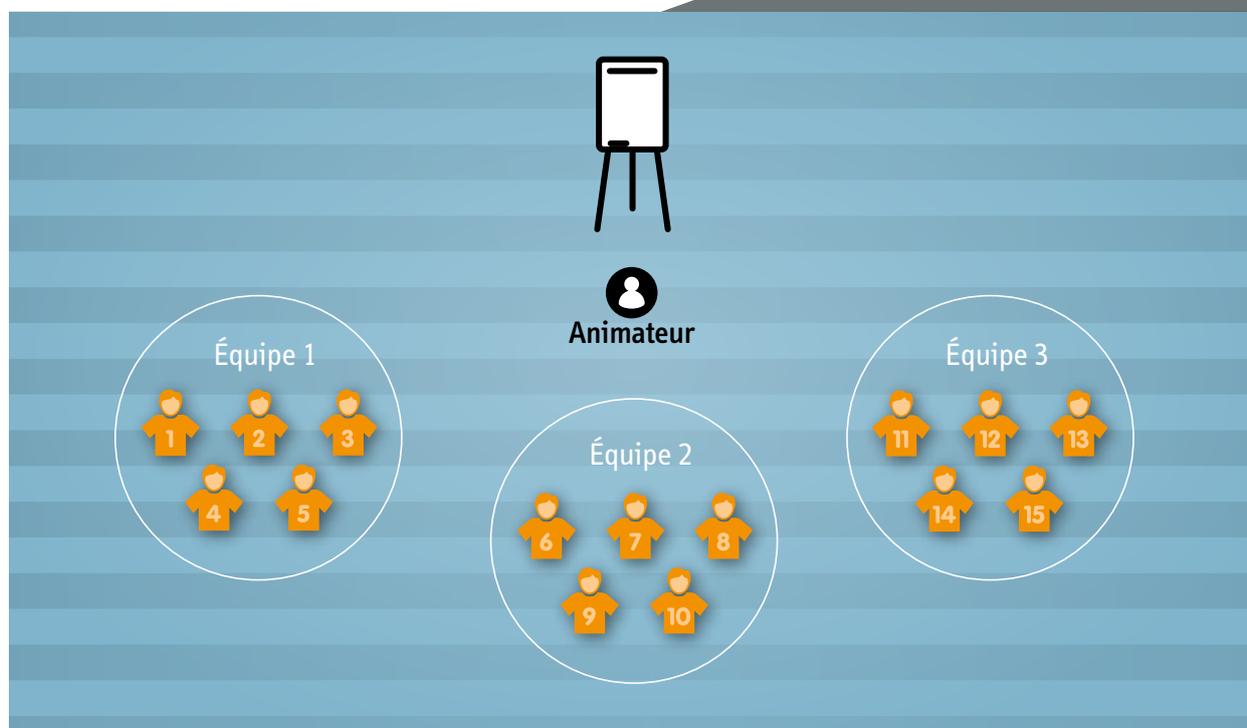
### Le slogan du club

U10  
U13

**Compétences visées :** Avoir l'esprit club / Etre fidèle à son club

**L'objectif de l'atelier :** Organiser un atelier de réflexion sur les valeurs et le slogan du club

#### Modélisation de l'atelier :



#### Consignes de l'atelier :

- Le club est chargé de la mise en place de cet atelier dans ses locaux (vestiaire ou club house).  
Temps 1 : Présenter les valeurs « PRETS » de la FFF ainsi que ce qu'est un slogan.  
Temps 2 : Proposer aux joueurs de définir les valeurs et le slogan du club.
- Répartir les joueurs en équipe de 5 joueurs.  
Pour chaque équipe :
  - identifier les 3 valeurs majeures du club.
  - proposer 2 slogans pour le compte du club.
- Réaliser un débriefing collectif.
- Faire remonter les propositions au comité directeur ou au bureau du club.

#### Espace nécessaire :

Siège du club - Salle - Club house

#### Encadrement souhaité :

1 personne

#### Effectif idéal :

10 à 15 participants

#### Durée de l'action :

30 minutes

#### Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Tables - Paper board

#### Remarques :

Possibilité d'élire les licenciés qui représentent au mieux les valeurs FFF « Plaisir » - « Respect » - « Engagement » - « Tolérance » - « Solidarité » à l'occasion de 5 périodes de l'année. Par exemple, aux mois de Septembre/Octobre, chaque membre du club vote pour identifier le « joueur Plaisir » de la période. L'urne peut être positionnée dans les vestiaires ou le club house. Cela permet de valoriser les membres du club de manière mensuelle.

# CULTURE FOOT

## ACTION EN SALLE

### Je connais mon club

U14  
U19

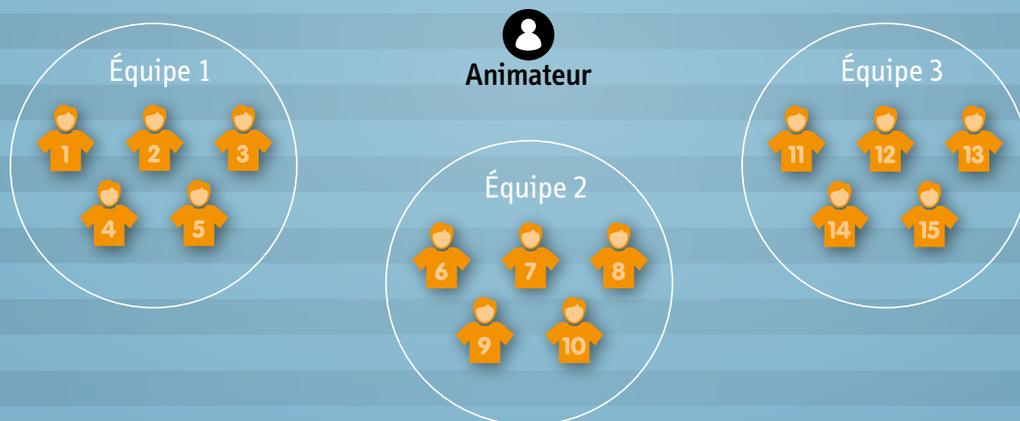
**Compétences visées :** Connaître l'organisation du club

**L'objectif de l'atelier :** Organiser une séance de questions/réponses en lien avec l'organisation du club

#### Modélisation de l'atelier :



Support « questions-réponses »



#### Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Répartir les joueurs par équipe de 5.
- Désigner un « capitaine » par équipe.
- Attribuer 4 cartes (« A » - « B » - « C » - « D ») à chaque équipe. Ces cartes correspondent aux possibilités de réponses.
- Déterminer et énoncer toutes les questions qui concernent le club.
- Gérer l'animation à l'aide d'un support Powerpoint.
- Attribuer les points aux équipes et réaliser une explication détaillée des « bonnes » réponses.
- Distribuer, à chaque participant, un résumé de la présentation du club à l'issue de l'animation.

#### Espace nécessaire :

Siège du club - Salle - Club house

#### Encadrement souhaité :

1 personne

#### Effectif idéal :

10 à 15 participants

#### Durée de l'action :

30 minutes

#### Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Rétroprojecteur - Ardoises ou Carte A,B,C,D

#### Remarque :

Possibilité de remplacer les cartes de réponses par des ardoises.