



TOI AUSSI
**VIENS JOUER
DANS MON CLUB**



**Guide réalisation d'une
journée Porte Ouverte**



Le District de l'Orne de Football vous accompagne :

Il est important de proposer des actions auprès de vos licencié(e)s (des U7 aux U18) pour les fidéliser, garder du lien et attirer de nouveaux joueurs ou de nouvelles joueuses.

Ce guide a pour objectif de vous aider à organiser cette action dans votre club sur la fin saison 2022.



❖ Pourquoi est-il important de faire des portes ouvertes dans son club ?



**JOURNÉE
PORTES OUVERTES**



❖ Préparation en amont d'une journée porte ouverte

Besoin au sein du club

- Qu'elle catégorie ?
- Quand ?
- Ou ?
- Moyens humain ?
- Moyens matériel ?
- Moyens financier ?

Organisation une réunion avec l'ensemble de l'équipe pour définir les tâches à réaliser avant la porte ouverte :

- Reservation des installations et du matériel
- Inscription par téléphone ou via un google forms sur internet.
- Définir un référent d'accueil.
- Répartition des tâches sur la demi-journée ou sur le temps d'entraînement : accueil, préparation du goûter, répartition des animateurs sur les ateliers.
- Achat du goûter.
- Définir les ateliers envisagés pour la journée porte ouverte (prévoir 6 à 8 enfants par ateliers).
- Possibilité de mettre en place des ateliers pour les parents présents (facultatif).
- Préparation de la réunion avec les parents, diaporamas, présentation du club
- Réalisation **d'affiche, flyer**
- Réalisation **depliant de présentation du club**
- **Fiche coordonnées** des joueurs et joueuses présents.
- Impression des **permis de jouer**.

Communication sur l'événement:

- Communiquer l'action auprès des parents et des joueurs.
- Communication extérieure, presse ...
- Communication sur le site internet, les réseaux sociaux, le journal du club...
- Déposer des affiches dans l'enceinte du club.
- Distribuer les flyers aux licenciés du club.
- Les écoles, collèges, centre aéré.
- Auprès des partenaires du club.
- Auprès de la mairie.

Exemple d'affiche Porte Ouverte :



Permis de Jouer :



Qu'est-ce qu'un référent d'accueil

Profil

- Je suis un homme, une femme (binôme idéal).
- Je suis curieux, courtois, avenant, disponible, à l'écoute.
- Je connais les informations à diffuser.
- J'aime aller vers les autres, partager et communiquer.

Mission : Assurer l'accueil des nouveaux licencié(e)s

- **Accueil des parents :**
 - Compléter la fiche de renseignements.
 - Orienter vers l'espace de convivialité.
 - Offrir un café de bienvenue.
 - Présenter le club, distribuer le flyer de présentation du club.
 - Informer des démarches administratives pour faire une demande de licence.
- **Accueil des joueurs :**
 - Echanger et rassurer le futur adhérent.
 - Présenter les installations.
 - Orienter vers l'encadrement.



❖ Exemple d'organisation de portes ouvertes :



Installation

- Préparer l'aménagement du terrain
- Trousse médicale premiers soins et numéro tél d'urgence.
- L'accueil temps de convivialité



Accueil



- Des jeunes et des parents
- Petit temps de convivialité (café).
- Présentation du club et de l'encadrement : valeurs, le projet et le fonctionnement du club.
- Déroulé de la journée avec protocole sanitaire.
- Fiche coordonnées joueur(euse) à faire remplir par les parents.
- Préparer « **le permis de jouer** » (invitation pour 3 séances découverte avec date renseignée et remise à chaque participante qui ne l'aurait pas avant.)
- Document club : dépliant, coordonnées club, éducateur et prochains rendez-vous

Temps d'animation et d'atelier



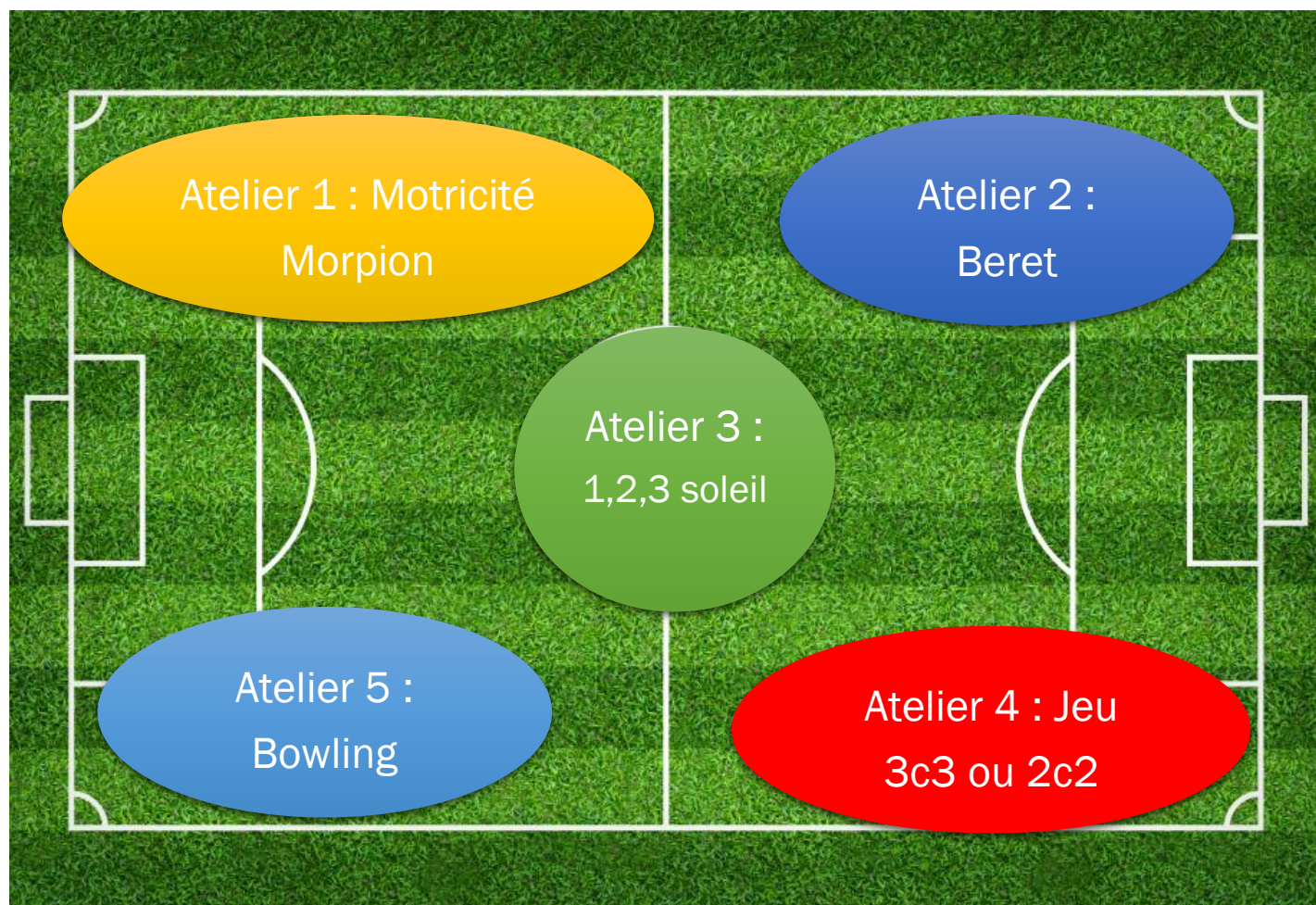
- 1 Ballon/joueurs(euses)/ motricité
- Ateliers ludiques avec ballon.

Clôture de la porte ouverte



- Petit mot de clôture et remerciements.
- Rappel des prochains rendez-vous.
- Possibilité de venir avec un copain/une copine.
- Goûters offerts aux enfants ou pot de l'amitié (jeunes), temps de partage et d'échanges avec les parent.
- Prévoir des dossiers de demande de licence pour les personnes intéressées.

❖ Exemple d'atelier possible à mettre en place :



Organisation

- 6 à 8 enfants par atelier.
- Atelier de 12 minutes.
- Prévoir feuille de route pour les équipes.
- 1 animateur par groupe ou par atelier.



Feuille de route

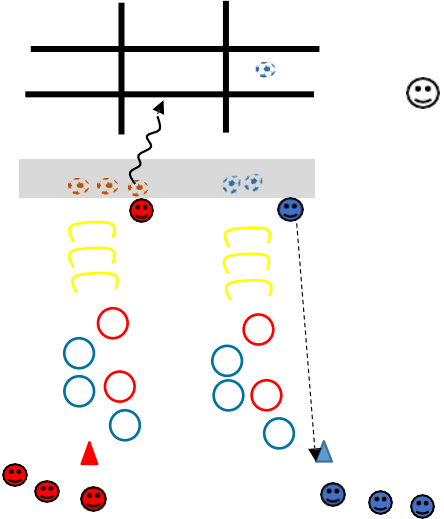
Équipe (n° ou couleur)

Nom de l'équipe.....

Départ d'équipe	Atelier	Explication
N°1	1) Motricité : Morpion	2 équipes s'affrontent sous forme de relais, réaliser le parcours et aligner ses 3 ballons de la même couleur.
N°2	2) Béret	2 équipes s'affrontent, à chaque joueur ou joueuse est attribué un numéro. Objectif : récupérer son ballon au milieu de terrain et tirer le ou la premier(ière) dans son but.
N°3	3) 1,2,3 soleil	Un parent dos au joueurs/joueuses annonce à haute voix « 1,2,3 Soleil » puis se retourne vers les joueurs/joueuses. <u>Objectif</u> : Se rendre d'une ligne A à une ligne B. Avancer le plus vite possible en conduite de balle et s'immobiliser ainsi que son ballon, lorsque le meneur de jeu se retourne après avoir dit « Soleil ». Le premier joueur ou la première joueuse arrivé(e) sur la ligne du meneur de jeu, marque 1 point.
N°4	4) Jeu 3c3 ou 2c2	2 équipes s'affrontent sur un jeu type match en 3c3 ou 2c2. <u>Objectif</u> : Faire une rencontre type match en 3c3 ou 2c2 sans GB. L'intérêt de ce jeu est de permettre aux joueurs et/ou joueuses de toucher un maximum de fois le ballon
N°5	5) Bowling	Faire tomber l'ensemble des plots, 1 plot au sol = 1 point.

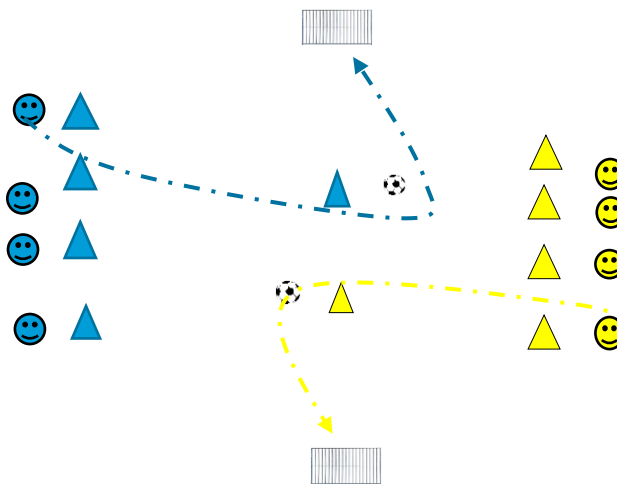


Atelier n°1 : Motricité Morpion

ORGANISATION		
OBJECTIF BUT	Améliorer la conduite de balle. Aligner 3 ballons de la même couleur.	
REGLES & CONSIGNES	Deux équipes (une rouge, une bleue), 3 ballons par équipe (différents selon les équipes pour que l'on puisse les reconnaître). Sous forme de relais, les jeunes doivent réaliser le parcours de motricité et aligner les ballons sur la grille. On stoppe les ballons dans les carrés choisis.	
CRITERES DE REUSSITE	L'équipe doit aligner 5 fois les ballons pour gagner.	
COMPOTEMENTS ATTENDUS		VARIABLES
COLLECTIFS (VEILLER À)	INDIVIDUELS (VEILLER À)	
- Encouragement - Collaboration	- Conduite de balle - Prendre les informations - Stopper le ballon de la semelle dans une zone choisie	- Pied Fort - Pied faible - Autorisation de modifier la position des ballons quand ils sont déjà tous sur le plateau de jeu

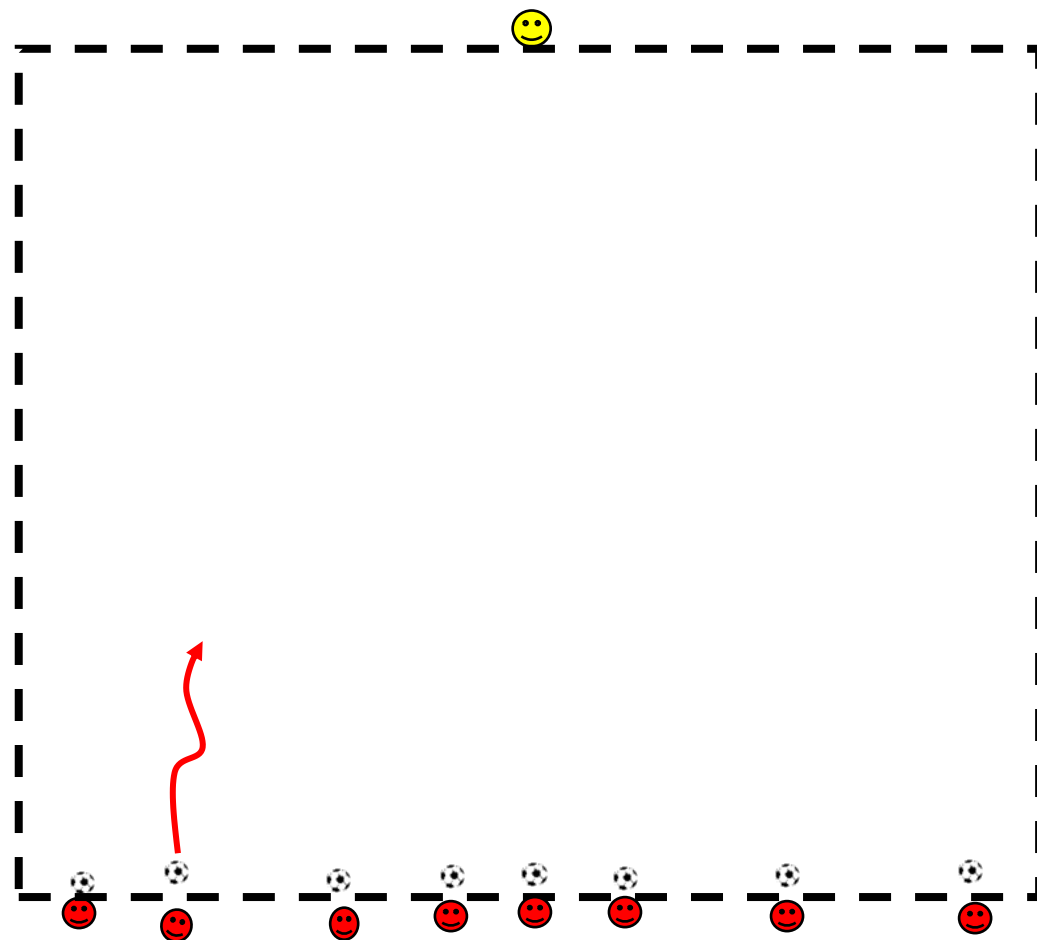
Atelier 2 : Béret

ORGANISATION	
OBJECTIF	Conduite de balle, frappe
BUT	Atteindre la cible plus vite que l'adversaire
REGLES & CONSIGNES	2 équipes de 5 joueurs, dans chaque équipe, les joueurs sont numérotés de 1 à 4. A l'appel de son numéro, le joueur va récupérer le ballon de son équipe et tire au but qui sera placé sur le côté. 1 but réussi= 1 point 1 but réussi en premier= 2 points
CRITERES DE REUSSITE	Marquer 5 fois
COMPORTEMENTS ATTENDUS	
COLLECTIFS (VEILLER À)	INDIVIDUELS (VEILLER À)
- Encouragement - Communication	- Conduite de balle de l'intérieur du pied - Frappe intérieure du pied
VARIABLES	
- Pied gauche, pied droit - Deux numéros appelés en même temps, passe obligatoire avant de tirer.	

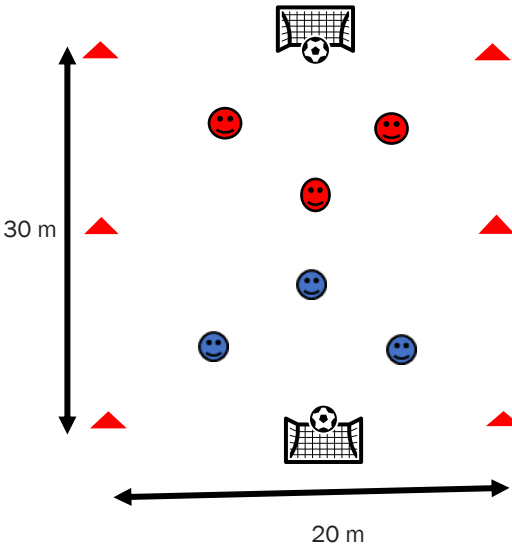
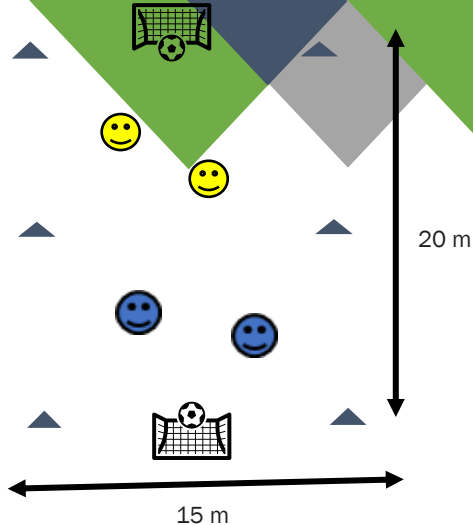


Atelier 3 : 1,2,3 Soleil

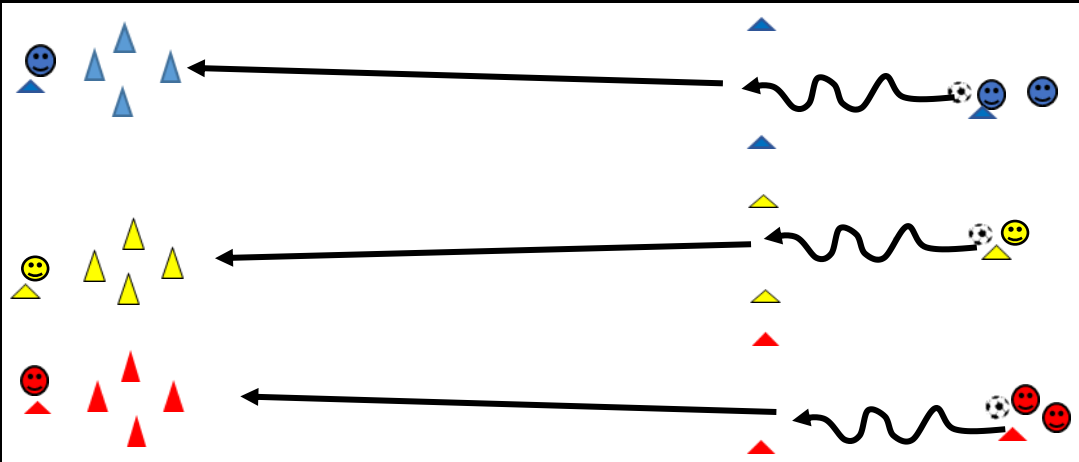
ORGANISATION	
OBJECTIF	Améliorer la conduite de balle
BUT REGLES & CONSIGNES	Un parent dos au joueurs/joueuses annonce à haute voix « 1,2,3 Soleil » puis se retourne vers les joueurs/joueuses. Se rendre d'une ligne A à une ligne B. Avancer le plus vite possible en conduite de balle et s'immobiliser ainsi que son ballon, lorsque le meneur de jeu se retourne après avoir dit « Soleil ». Le premier joueur ou la première joueuse arrivé(e) sur la ligne du meneur de jeu, marque 1 point
CRITERES DE REUSSITE	Premier(e) joueur/joueuse qui arrive sur la même ligne que le meneur de jeu
COMPOTEMENTS ATTENDUS	
COLLECTIFS (VEILLER À)	INDIVIDUELS (VEILLER À)
Encouragement	Conduite de balle intérieur du pied Stopper le ballon de la semelle
VARIABLES	
Pied fort, pied faible, distance, compter les points	



Atelier 4 : Jeu 3c3 et/ou 2c2

ORGANISATION			
OBJECTIF			
BUT REGLES & CONSIGNES	2 équipes s'affrontent en 3c3 ou 2c2 sans GB		
CRITERES DE REUSSITE	Marquer		
COMPOTEMENTS ATTENDUS			
COLLECTIFS (VEILLER À)	INDIVIDUELS (VEILLER À)	VARIABLES	
- Encouragement - Esprit d'équipe	- Être visible du porteur de balle	- Compter les points	

Atelier 5 : Bowling

ORGANISATION		
OBJECTIF	Améliorer la passe plate du pied.	
BUT	Faire tomber un maximum de plots. 1 point marqué si le joueur ou la joueuse renverse une quille	
REGLES & CONSIGNES	Le joueur ou la joueuse pousse le ballon de la semelle pour mettre le ballon en mouvement, il réalise une passe entre les deux plots pour tenter de renverser les quilles. Des ramasseurs de balle récupèrent les ballons et replacent les quilles après chaque participant	
CRITERES DE REUSSITE	Le joueur réussit à toucher tous les plots en utilisant 2 Ballons	
COMPORTEMENTS ATTENDUS		VARIABLES
COLLECTIFS (VEILLER À)	INDIVIDUELS (VEILLER À)	
- Encouragement - Esprits d'équipe	- Conduite de balle - Orienter les épaules vers la cible - Plat du pied au cœur du ballon avec le plat du pied	
		- Réduire ou augmenter les distances, augmenter ou réduire les espaces entre les plots - Challenge par équipe



INTÉGRATION DES PARENTS

Les parents sont partie prenante de **l'activité** et, à ce titre, peuvent être amenés à tenir **différents rôles**, mener plusieurs activités, accomplir différentes tâches et ce, en fonction de leur **souhait, disponibilité, circonstances** ou **compétences**.

1- AVANT LE DÉBUT DE LA SÉANCE

- Ils contribuent à **l'accueil** des autres enfants et de leurs parents
- Ils participent à **l'entrée dans la séance** en bénéficiant d'un temps dédié de jeux avec leurs enfants

2-PENDANT LA SÉANCE

- Ils assistent le ou les éducateur(s) et jouent un rôle dans un cadre défini et partagé
- Ils **aident** le ou les éducateur(s) dans la prise en charge de l'activité
- ils peuvent être **force de propositions**
- ils peuvent être "**démonstrateurs**" et "**correcteurs**" dans l'activité
- ils sont en permanence **biensveillants** avec les enfants, les autres parents et le ou les éducateur(s)
- ils **accompagnent, encouragent, rassurent** si besoin leur enfant, les enfants
- ils **jouent et profitent** d'un temps de partage avec leur enfant
- ils **partagent** l'activité avec les autres parents (rompre l'isolement)
- ils peuvent être **médiateurs, facilitateurs** dans les échanges
- ils **respectent** les règles du vie du groupe
- ils **contribuent** à la sécurité du groupe



❖ Proposition des pratiques diversifiées pour les adultes présents lors de la journée porte ouverte.

Installation

- Préparer l'aménagement du terrain
- Trousse médicale premiers soins et numéro tél d'urgence.
- L'accueil temps de convivialité



Accueil

- Des jeunes et des parents
- Petit temps de convivialité (café).
- Réunion d'information
- Déroulé de la journée avec protocole sanitaire



Temps d'animation et d'atelier

- Animation pour les jeunes
- Proposition atelier Foot diversifié pour les parents et accompagnateurs (Golf Foot, Foot Pétanque, Fitfoot)



Clôture de la porte ouverte

- Petit mot de clôture et remerciements.
- Goûters offerts aux jeunes et aux parents, temps de partage et d'échanges avec les parents.



Cliquez pour découvrir



Qu'est-ce qu'est-ce que le Golf Foot ?

La pratique du Golf Foot consiste à envoyer avec des frappes du pied, un ballon de football dans un trou ou une cible, avec le moins de frappes possibles ou le moins de temps possible. Elle s'effectue prioritairement en extérieur, sur un terrain de football, un complexe sportif ou un parc. Alliant précision et déplacements sur des parcours aménagés, le Golf Foot se pratique en individuel ou en équipe.

RÈGLES DE BASE

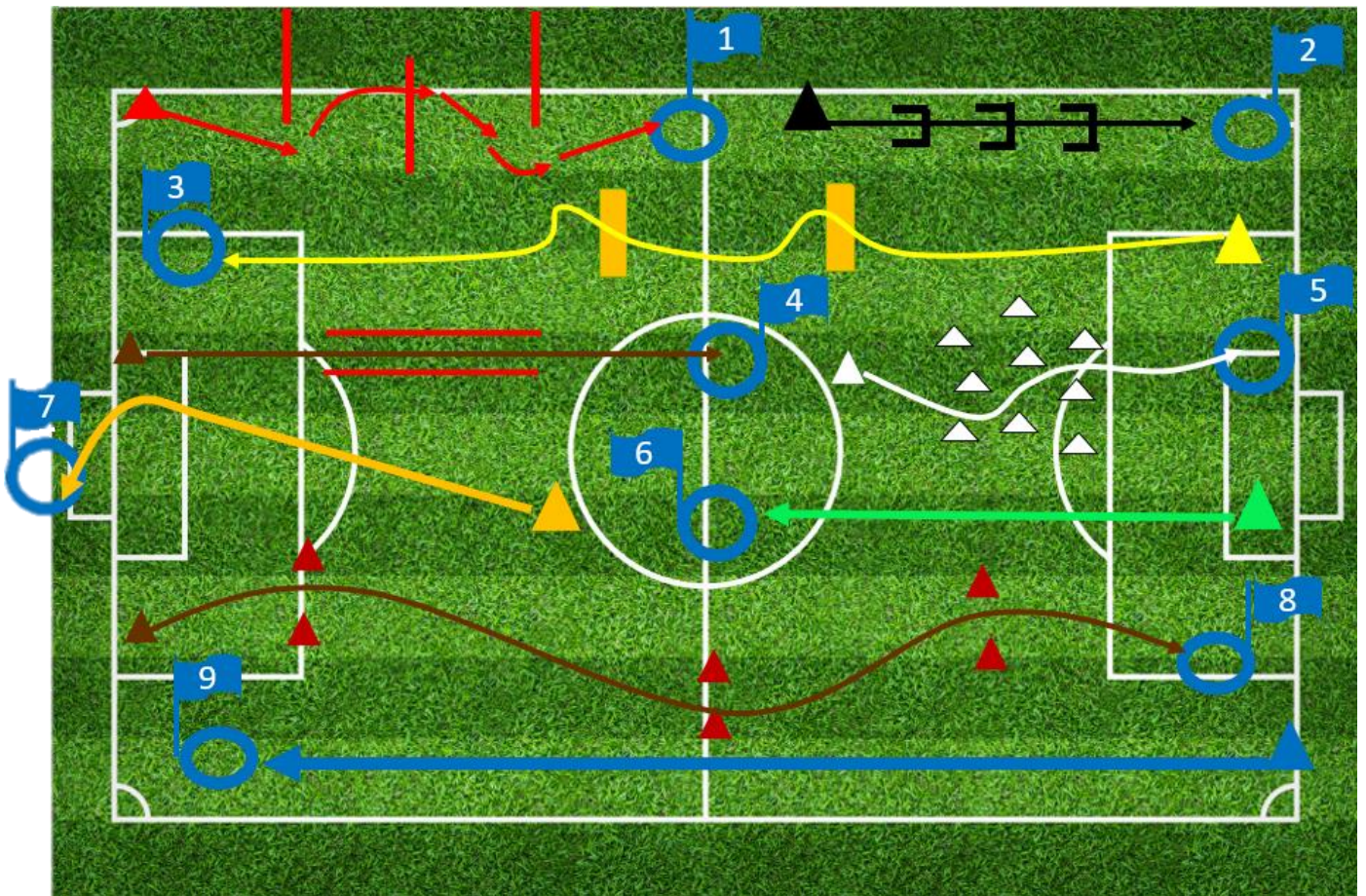
- Pour frapper le ballon, il doit être à l'arrêt
- Pratique individuel : atteindre le cible avec le moins de frappes possibles (mise en place d'un PAR pour chaque parcours) ou le plus rapidement possible (possibilité de limite de temps pour chaque parcours)
- Pratique sous forme de duel (1 ballon par joueur) : alternance (le moins de frappes possible) ou rapidité
- Parcours par équipe (2 ou 3 maximum – 1 ballon par joueur ou un ballon pour 2 ou 3): minimum de frappes cumulées ou rapidité pour atteindre la cible.
Variantes : ballon en mouvement, touches limitées...
- Biathlon : 3 trous sur des petits parcours (épreuve de pénalité si échec)
- Les règles sont à adapter en fonction du public visé et de la difficulté du parcours.

INSTALLATIONS ET MATÉRIEL

- Complexe sportif, terrain
- Ballon taille 5 conseillé
- Set de 9 cibles + drapeaux (District)
- Fiche de score avec PAR

❖ Exemple d'atelier Foot Golf :

- Terrain à 11 ou complexe sportif
- 9 trous 6 équipes de 3 ou 4
- En équipe ou en individuel
- Mètre le ballon en moins de coup possible dans la cible.



- Kit Golf foot possible de réserver auprès du District,



- Possibilité aussi de réaliser soit même les cibles à l'aide de coupelles



GRILLE DE SCORE GOLF FOOT



EQUIPE N° :

NOM DE L'EQUIPE

Parcours	1		2		3		4		5		6		7		8		9		TOTAL
PAR	4																		
NOM Prénom	SIGLE	Total	SIGLE	Total	SIGLE	Total	SIGLE	Total	SIGLE	Total	SIGLE	Total	SIGLE	Total	SIGLE	Total	SIGLE	Total	
1. Exemple Pierre	 	6																	
2.																			
3.																			
4.																			
TOTAL PAR ÉQUIPE																			

PAR : À chaque trou est attribué un score idéal qu'on appelle PAR – score réalisé par les très bons joueurs – qui est en fonction de la distance séparant le départ du drapeau.

SIGLE : À Chaque tir réalisée par le joueur ou la joueuse symbolisé par un très (I) pour comptabiliser à la fin le



Qu'est-ce qu'est-ce que le Fit Foot ?

Possibilité d'intégration dans la pratique traditionnelle de tous les licenciés en complément de l'accompagnement physique avec un contenu adapté. Il est destiné principalement aux parents des jeunes licencié(e)s et/ou femmes de licenciés (majorité de femmes), pratique intergénérationnelle (parents/enfants), séniors.

RÈGLES DE BASE

- Proposer l'activité avec des musiques rythmées et variées
- Pratique individuelle ou cours collectif en variant les ateliers
- Pratique majoritairement avec ballon
- Séance de 45' à 60', 1 à 2 fois par semaine
- L'activité proposée est réalisée en fonction des niveaux des pratiquants.

INSTALLATIONS ET MATÉRIEL

- Matériel pédagogique disponible au sein du club : cônes, coupelles,
- Jalons constris, senseball,...
- Un ballon/personne
- Planche à rebond / step / coussin gonflable pour la proprioception/ Swiss ball / corde à sauter / échelle de rythme
- Enceinte pour diffuser de la musique
- Espace de pratique : Espace réduit (terrain de Foot5 ou Futsal
- extérieur/ intérieur, terrain extérieur non utilisé ou salles (attention aux conditions climatiques)



❖ Organisation d'un atelier Fit Foot découverte.



1

Chorégraphie
Fit Foot
préparée et
proposée par
les animateurs.

Découverte de
la pratique par
les participants.



2

Répartition par
groupe.
réalisation de
sa propre
Chorégraphie
Fit Foot en
groupe.

Choix de la
chanson et des
mouvements.

Accompagné
et aidé par les
animateurs



3

présentation de
la
chorégraphie à
l'ensemble des
participants.

Fit Foot





Qu'est-ce que le Foot Pétanque ?

Appeler aussi le « Feetbool », très proche de la pétanque, sauf qu'on y joue aux pieds. Il s'agit d'approcher ses ballons au plus près de « la Cible » (appelé le cochonnet à la pétanque). À la fin de la manche, le plus proche a gagné.

RÈGLES DE BASE

- Le jeu se joue soit :
 - En tête à tête 1 contre 1, quatre ballons d'une même couleur.
 - ou par équipe de deux : 2 contre 2; deux ballons d'une même couleur chacun (même couleur par équipe).
- Le jeu se joue à partir d'un même endroit pour tous, à déterminer avant la partie.
- La première équipe ou le premier joueur lance la cible. Pour les manches suivantes, la cible est lancée par l'équipe ou le joueur qui a remporté la manche précédente.
- Le premier joueur ou la première équipe qui totalise un certain nombre de points remporte la manche (manche en 10, 15 ou 20 points). La partie peut se jouer en plusieurs manches.

INSTALLATIONS ET MATÉRIEL

En plein air, herbe, terrain de pétanque , stabilisé, synthétique

1 ballon de couleur différente des autres boules pour définir la cible "Cochonnet"

En fonction du nombre de joueurs ou joueuses, ballons par paire de la même couleur.

2 coupelles pour définir le départ.

❖ Organisation d'un tournoi de Foot Pétanque.



Rencontres Foot Pétanque

- 4 terrains pour 8 équipes (16 participants)
- Équipe de deux
- Deux ballons identiques par personnes
- Un ballon différent par terrain pour la cible ou "cochonnet"
- Partie en 15 points
- Match gagné: 3 points, match perdu: 1 point

Nom d'équipe :

Poule A

Poule B

A :

E :

B :

F :

C :

G :

D :

H :

Matches de poule

Rencontres poule A	Terrain	Résultats	Classement	Rencontres poule B	Terrain	Résultats	Classement
A/B	1			E/F	3		
C/D	2			G/H	4		
A/D	1			E/G	3		
C/B	2			F/H	4		
A/C	1			E/H	3		
B/D	2			F/G	4		

Matches de classement et demi-finale :

Rencontres	Terrain	Résultats
1 ^{er} poule A / 2 ^{ème} Poule B	1	
1 ^{er} poule B / 2 ^{ème} poule A	2	
3 ^{ème} poule A / 4 ^{ème} Poule B	3	
3 ^{ème} poule B / 4 ^{ème} Poule A	4	

Matches de classement et finale :

Match pour :	Rencontres	Terrain	Résultats
1 ^{er} place	Vainqueur terrain 1 et terrain 2	1	
3 ^{ème} place	Perdent terrain 1 et 2	2	
5 ^{ème} place	Vainqueur terrain 3 et 4	3	
7 ^{ème} place	Perdent terrain 3 et 4	4	



TOI AUSSI
**VIENS JOUER
DANS MON CLUB**



← Plier ici ②

SEANCES DÉCOUVERTES
CHAMPIONNAT DANS MON CLUB

Permis de jouer

5-12 ans

Autorisation parentale

Points de contact

Nom (Prénom, Nom) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____

E-mail : _____

Adresse : _____

N°TEL : _____

↑
Plier ici
①

Le club

Le club : _____

Contact : _____

N°TEL : _____

Dates, lieu, et modalités des séances gratuites	Dates, lieu, et modalités des séances payantes

La joueuse
Le joueur

Nom : _____

Prénom : _____

Date de naissance : _____

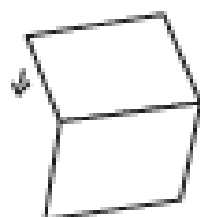
E-mail : _____

Adresse : _____

N°TEL : _____

④
Couper
ici
↓

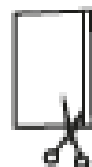
Imprimer cette feuille
sur un format A4,
puis pliez-la au niveau
des pointillés (1 et 2),
et coupez le long
des traits continus
(3 et 4).



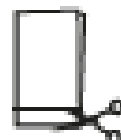
①



②



③



④

↑
Couper ici
③
↓

Fiche de renseignements des joueurs et joueuses présent(e)s

Date :

Catégorie :

[illegible]

Exemple d'affiche pour la présentation de son club.

Nom du club

LOGO
Club

**230
Licenciés**

Famille

Éducateurs formés

Engagement

Éducatif

Équipes 100% féminines

École féminine LABÉLISÉE

École de foot LABÉLISÉE

FFF **ÉCOLE FÉMININE
DE FOOTBALL**

FFF **LABEL JEUNES FFF
CRÉDIT AGRICOLE
2019-2022**

REJOINS-NOUS !

Nom du club :
Adresse :
Mail :
Site internet :
Page Facebook :

Téléphone :



DIPLÔME DU JEUNE FOOTBALLEUR.SE

Logo club

NOM PRENOM.....

Nous tenons à te féliciter pour ta participation à la journée parrainage.

Ce certificat met à l'honneur ton engagement sur cet événement.

LE À



Le District de l'Orne de Football vous accompagne, vous souhaitez davantage d'informations ou un accompagnement physique le jour de l'action :

Contactez :



Clément Loudjani

Conseiller Technique DAP

Port : 07 83 15 47 96

E-mail : cloudjani@footorne.fff.fr



Élisa Monin

Éducatrice DOF

Port : 06 79 07 83 09

E-mail : emonin@footorne.fff.fr

District de Football de l'Orne



Adresse : Impasse Claude Bertholet, 61000 Alençon

Téléphone : 02 33 81 77 22

Web : <http://footorne.fff.fr/>

Facebook :

https://www.facebook.com/DistrictOrneFootball/photos/?ref=page_internal