

FAIR-PLAY ACTION TERRAIN

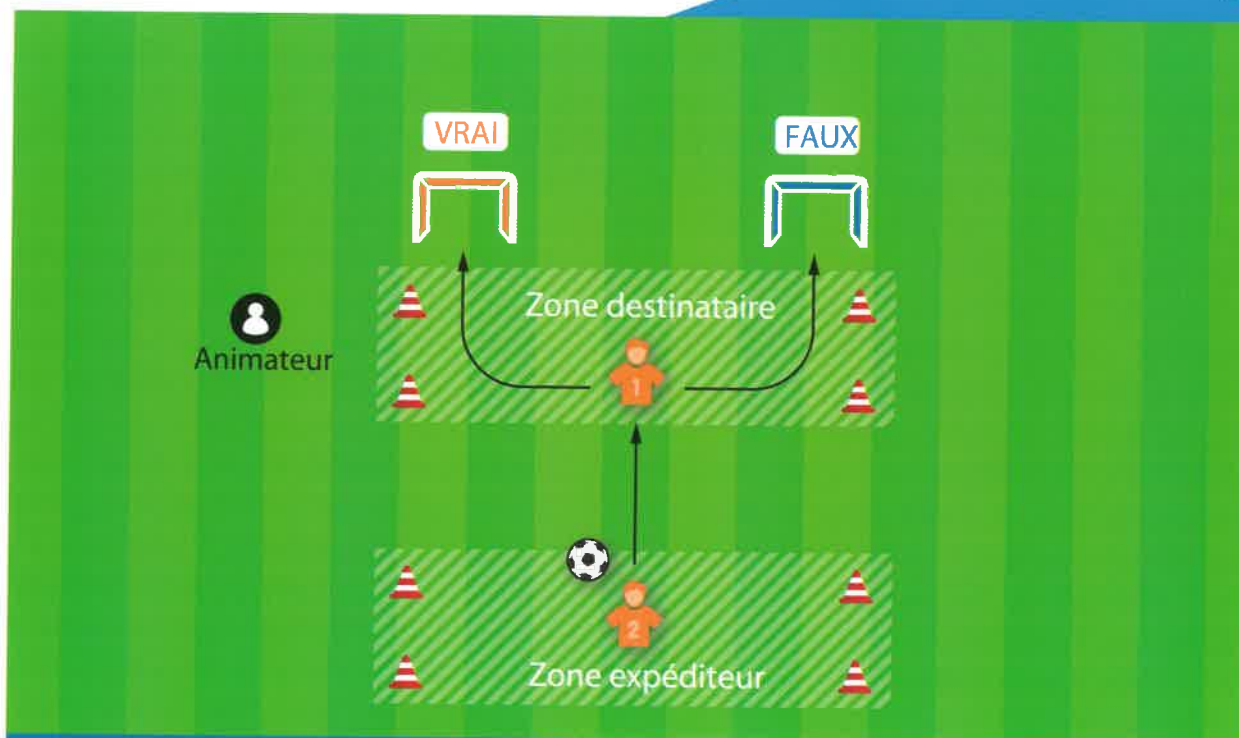
Les portes du succès

U6
U9

Compétences visées : Respecter ses partenaires et son éducateur

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur les « bons » comportements par l'intermédiaire d'un atelier technique

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.

Espace nécessaire :

1/2 terrain de Football

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

10 à 15 participants

Durée de l'action :

20 minutes

Matériel nécessaire :

Ballons - Coupelles

- Plots

QUESTIONNAIRE VRAI/FAUX



	Questions	Réponses	
1	Le rôle d'un arbitre est facile.	Faux	<i>(il est seul face aux joueurs, il doit juger et prendre très vite des décisions).</i>
2	Quand tu es sur le terrain, tu peux faire des signes aux supporters pour qu'ils encouragent ton équipe.	Vrai	<i>(même si tu as sans doute d'autres choses à faire).</i>
3	Il faut toujours serrer la main de ses adversaires à la fin du match.	Vrai	
4	Le capitaine d'une équipe est reconnaissable à ses chaussures fluo.	Faux	<i>grâce à son brassard de capitaine.</i>
5	Un joueur peut recevoir 3 cartons jaunes au cours du même match.	Faux	<i>Il devra être exclu du terrain après son 2^e carton jaune.</i>
6	Après avoir marqué un but de la main, tu ne dis rien à l'arbitre s'il ne l'a pas vu.	Faux	<i>(mieux vaut perdre sans tricher, que tricher pour gagner).</i>
7	Tu peux faire semblant d'être blessé pour gagner du temps ou arrêter une action de but de tes adversaires.	Faux	<i>(simuler une chute ou une blessure est considéré comme de l'antijeu).</i>