LES PORTES DU SUCCES

FEVRIER

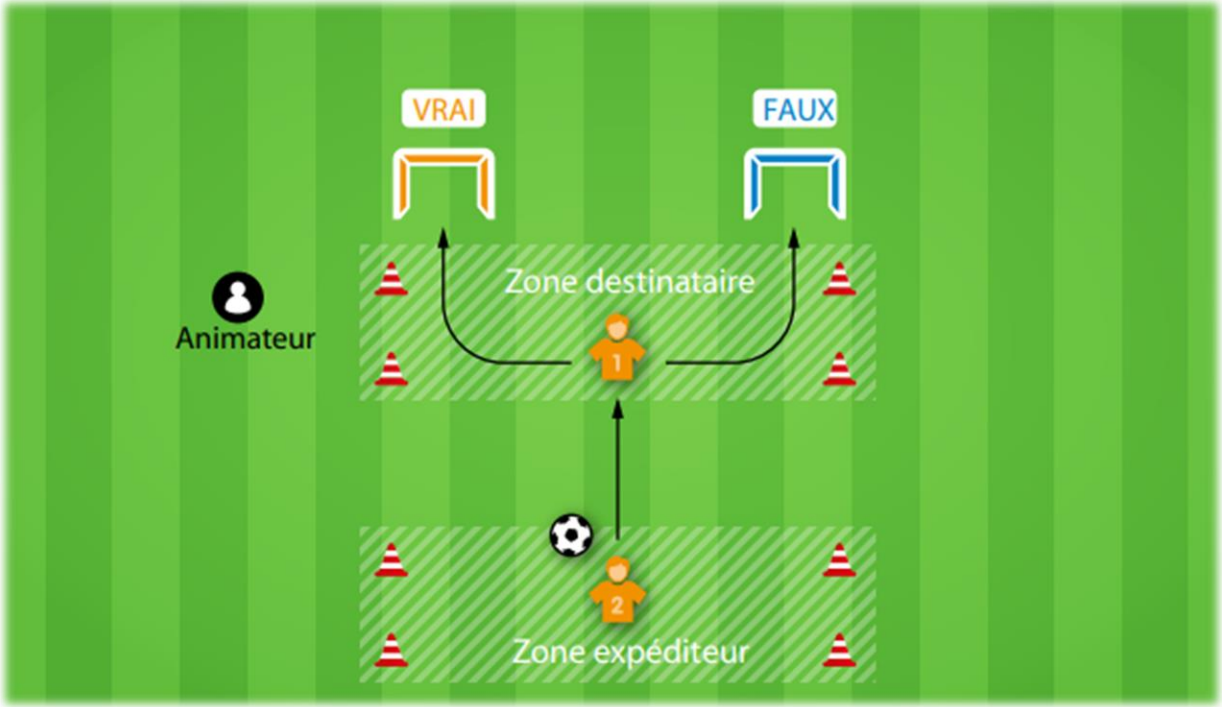
U6 / U9

THÈME 4 — **Fair-play**

Compétences visées: Respecter ses partenaires et son éducateur

Objectifs 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 controler 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

P PLAISIR **R** RESPECT **Ê** ENGAGEMENT **T** TOLÉRANCE **S** SOLIDARITÉ

LES PORTES DU SUCCES

FEVRIER

U6 / U9

THÈME 4 **Fair-play**

Compétences visées: Respecter ses partenaires et son éducateur

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

QUESTIONNAIRE VRAI/FAUX

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

P PLAISIR R RESPECT Ê ENGAGEMENT T TOLÉRANCE S SOLIDARITÉ