

Compétences visées:

Objectifs de l'atelier:

Respecter ses partenaires et son éducateur

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

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



PLAISIR



RESPECT



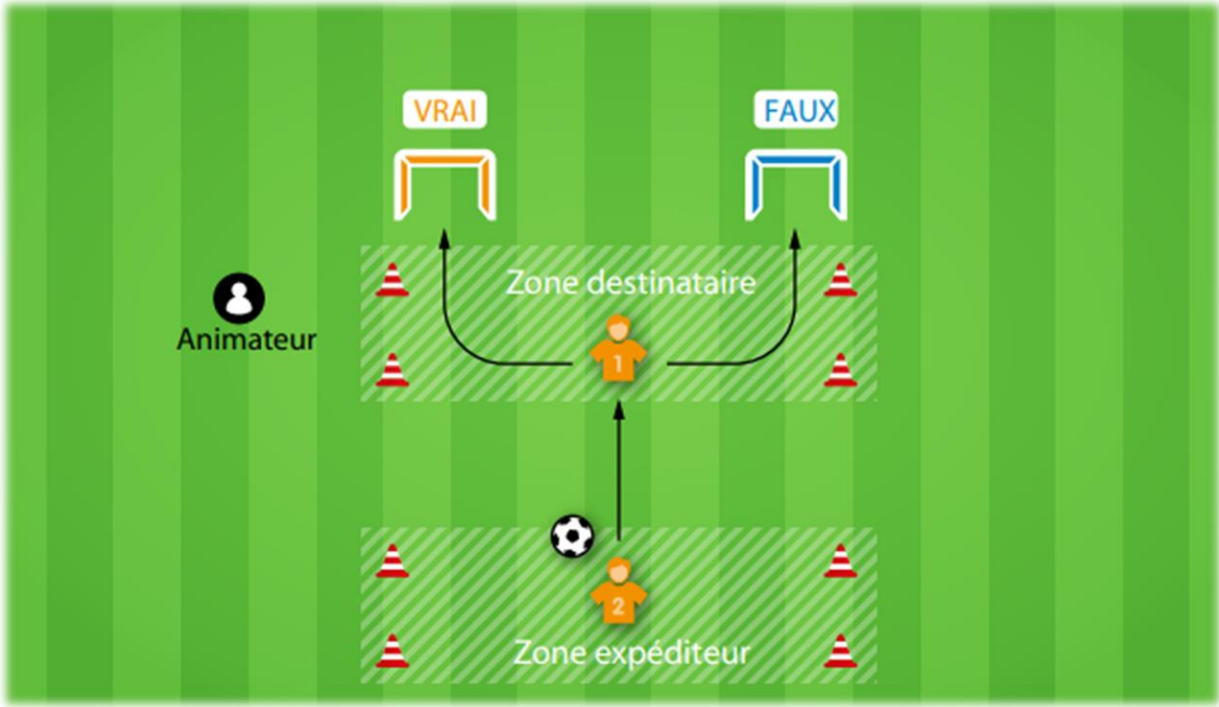
ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



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 2 ^e 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).



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ