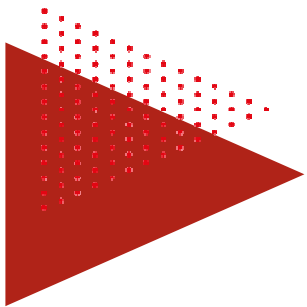






PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

FICHE ACTION

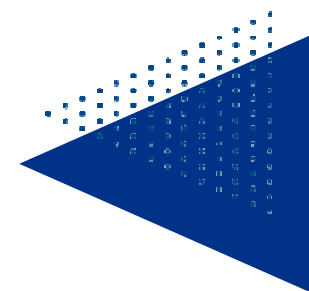
03/12/2021

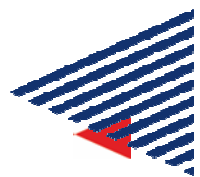


LIGUE	GRAND EST
DISTRICT	ARDENNES
CLUB	AS BOURG ROCROI

		
U6/U9	U10/U13	U14/U19
	X	

Thématique	
	Santé
	Engagement citoyen
	Environnement
	Fair-Play
	Règles du jeu et arbitrage
	Culture foot





LES PORTES DU SUCCES

Sensibiliser sur les « bons » comportements

- 9 enfants U12/U13
- Action réalisée selon la fiche pédagogique suivante

ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

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

- Espace nécessaire : 1/2 terrain de football
- Encadrement souhaité : 1 personne
- Effectif idéal : 10 à 15 participant(e)s
- Durée de l'action : 20 minutes
- Matériel nécessaire : Ballons, coupelles, plots

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- Respecter ses partenaires et son éducateur(trice)

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(se) passeur » de se situer dans la zone « expéditeur ».
- Demander à son « partenaire » de se situer dans la zone « destinataire ».
- Demander au « joueur(se) 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(se) « passeur » de devenir joueur(se) « récepteur » à la prochaine session.

QUESTIONNAIRE VRAI/FAUX

	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Le rôle d'un arbitre est facile.	Faux Il est seul face aux joueur(se)s, 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(e) joueur(se) 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(e) 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'ant jeu.

PHOTOS DE L'ACTION

