



## ACTION TERRAIN

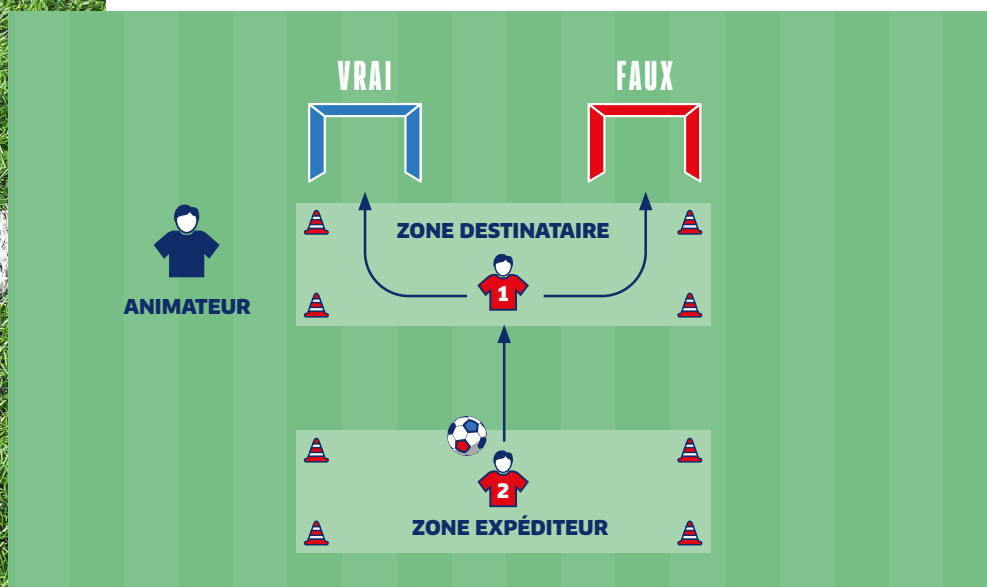
OBJECTIF  
DE L'ATELIER

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) « réceptionneur » 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 <sup>e</sup> 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'antijeu.

