



ACTION TERRAIN

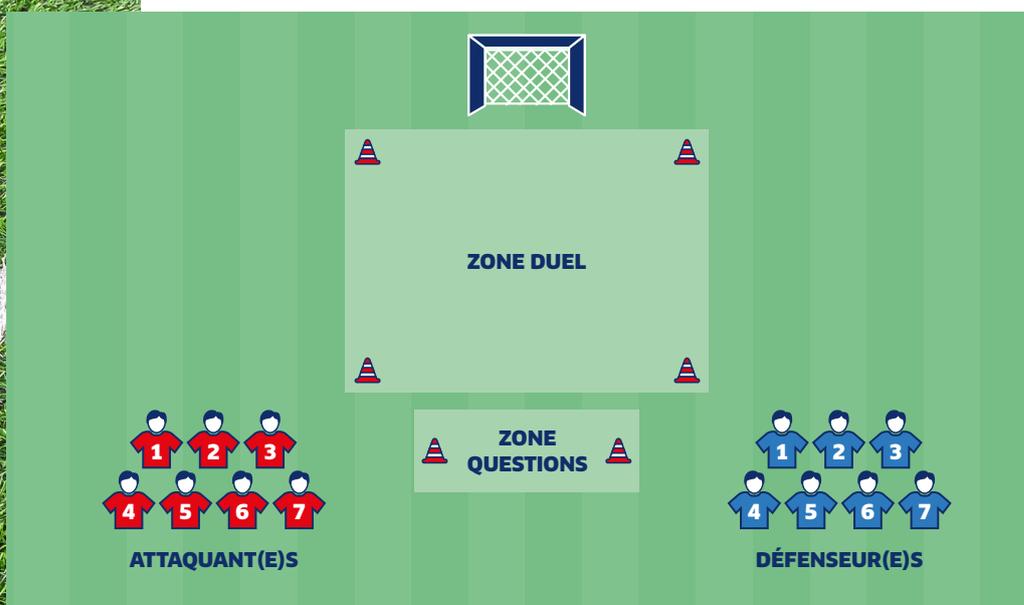
OBJECTIF
DE L'ATELIER

Répondre à la
question pour
réussir son duel.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 personnes
- **Effectif idéal**
10 à 15 participant(e)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, plots, coupelles, chronomètre, but, questionnaire

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- **Se comporter** avec élégance sur et en dehors du terrain

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Répartir les joueur(se)s en 2 équipes : les « attaquant(e)s » et les « défenseur(e)s ».
 - Construire un parcours technique en identifiant 3 zones distinctes :
 - Une zone « questions » : l'animateur y pose une question.
 - Une zone « duel » : les attaquant(e)s et défenseur(e)s s'y affrontent.
 - Une zone « but » : un gardien y défend son but.
- Inviter 3 joueur(se)s à rejoindre l'animateur dans la zone « questions » : 1 attaquant(e) - 2 défenseur(e)
- Poser une question à l'attaquant(e) :
 - S'il répond bien, il doit éliminer un défenseur(e) et marquer un but en moins de 30 secondes.
 - S'il répond mal, il doit éliminer 2 défenseur(e) et marquer un but en moins de 30 secondes.
- Attribuer les points de la manière suivante :
 - +3 points par but marqué.
 - +1 point pour les attaquant(e)s par tir cadré.
 - +1 point pour les défenseur(e) par but non marqué.



QUESTIONNAIRE « FAIR-PLAY »



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Dans un stade, quelle personne a le droit de contester ouvertement une décision de l'arbitre ?	Aucune (joueur(se)s, entraîneur(e)s, supporters doivent respecter ses choix).
2	En 10 lettres, commençant par F : lien de solidarité qui unit les membres d'un club, d'une équipe.	Fraternité (elle implique d'écouter les autres, de les respecter et de les aider).
3	Quel risque encourt un(e) joueur(se) proférant des insultes racistes : une peine de prison et une amende, une suspension et une amende ou les 2 à la fois ?	Les 2 à la fois (prison et amende au tribunal ; suspension et amende avec la FFF).
4	Comment appelle-t-on une personne qui travaille dans un club sans rémunération ?	Un bénévole.
5	Mon 1 ^{er} est toujours contre, mon 2 ^e est un jeu où l'on s'amuse, mon 3 ^e est un arbre. Mon tout est contraire à l'esprit du jeu.	Antisportif (anti - sport - if).
6	Laquelle de ces fautes n'entraîne pas une exclusion : une touche mal exécutée, une faute grossière, ou cracher sur un adversaire.	Une rentrée de touche mal exécutée.
7	Complète la phrase : « Sans arbitre, il n'y a pas de ... »	...match ».
8	Dans quel endroit peut-on se mettre en tenue et partager la joie d'une victoire ou la tristesse d'une défaite avec ses coéquipier(e)s ?	Les vestiaires.
9	Quelle sanction un(e) joueur(se) risque-t-il en simulant une faute ?	Un carton jaune (cela est considéré comme de l'antijeu).
10	Mon 1 ^{er} est le contraire d'amateur, mon 2 ^e est l'inverse de tard, mon 3 ^e sert à lier des pièces entre elles. Mon tout est une action de fair-play d'avant match.	Protocole (pro - tôt - colle).
11	Que doit-on faire à la fin d'un match pour remercier ses adversaires ?	Leur serrer la main.
12	En 9 lettres, commençant par T : qualité qui respecte la liberté de penser, la couleur de peau, la religion, la nationalité...des autres joueur(se)s.	Tolérance (du latin tolerare qui signifie supporter).
13	En français, comment traduit-on l'expression « fair-play » : faire le jeu, franc jeu ou jouer pour gagner ?	Franc jeu (ce terme désigne une attitude honnête et sans tricherie dans le jeu).
14	Mot anglais signifiant « maison du club » où l'on peut se retrouver après un match ?	Club house.
15	En 7 lettres, commençant par R : je suis l'une des principales valeurs du football et du sport en général.	Respect (on peut l'associer à la loyauté, à l'effort, le plaisir, la fraternité...).