

# FAIR-PLAY ACTION TERRAIN

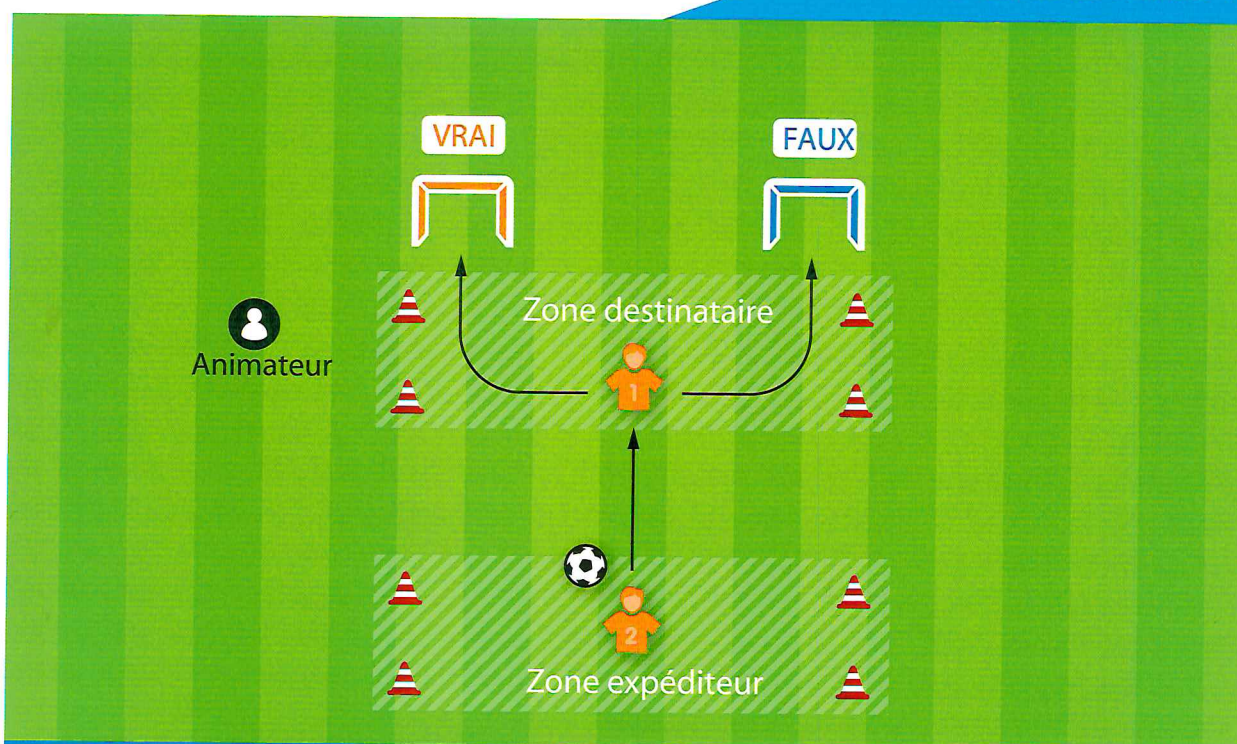
## Les portes du succès

U6  
U9

• **Compétences visées :** Respecter ses partenaires et son éducateur

• **L'objectif 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 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 « receveur » 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

# QUESTIONNAIRE VRAI/FAUX



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



# ENVIRONNEMENT ACTION TERRAIN

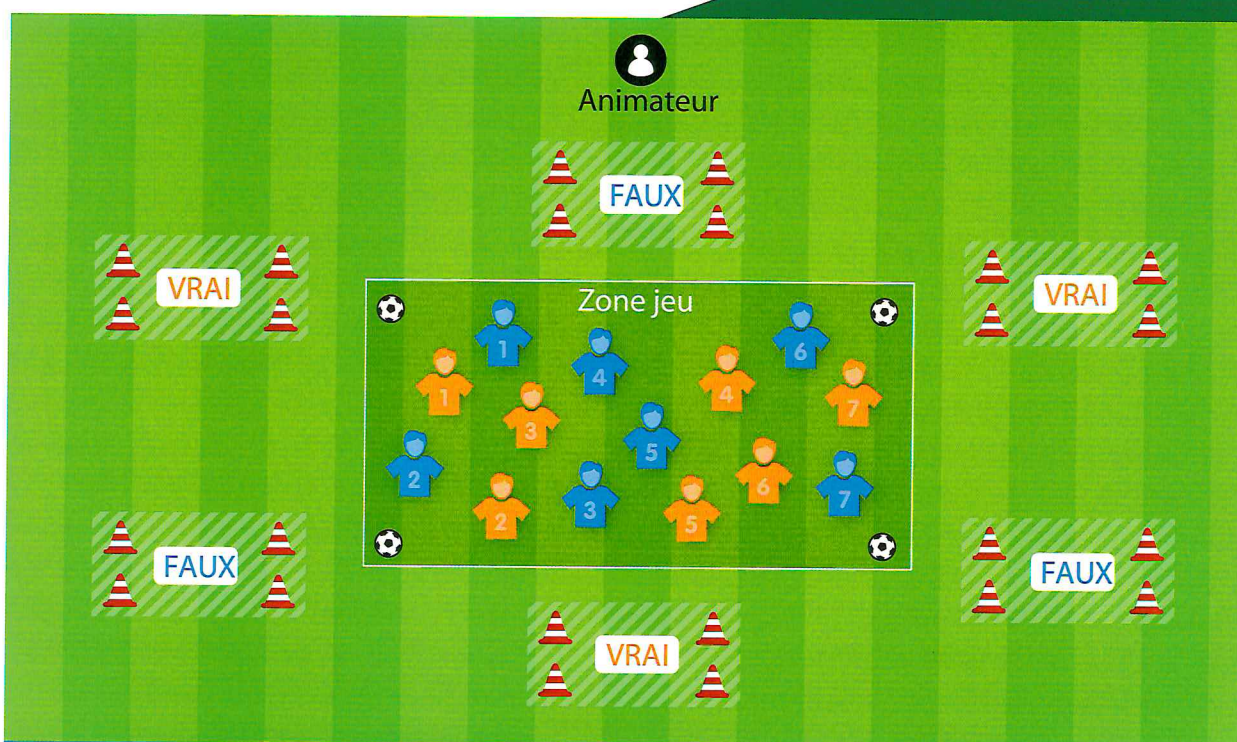
## Ca coule de source

U6  
U9

**Compétences visées :** Economiser l'eau

**L'objectif de l'atelier :** Responsabiliser sur l'économie d'eau par l'intermédiaire d'un atelier technique

### Modélisation de l'atelier :



### Consignes de l'atelier :

- Délimiter 7 zones distinctes :
    - Une zone « JEU » : Les joueurs y évoluent balle au pied
    - 3 zones « VRAI » : Zones correspondantes à la réponse « Vrai ».
    - 3 zones « FAUX » : Zones correspondantes à la réponse « Faux ».
  - Répartir les joueurs en 2 équipes.
  - Positionner tous les joueurs dans la zone « jeu », ballon au pied.
  - Poser une question (Vrai/Faux) à l'ensemble des joueurs.
  - Demander aux joueurs de se rendre dans la zone correspondante à la « bonne » réponse dans la limite de 2 joueurs par « zone ».
  - Attribuer un gage pour les joueurs qui ne sont pas assez rapides pour répondre à la question.
  - Attribuer +1 point par équipe pour chaque joueur correctement positionné.
- **Espace nécessaire :**
    - 1/2 Terrain de football
  - **Encadrement souhaité :**
    - 2 personnes
  - **Effectif idéal :**
    - 14 joueurs
  - **Durée de l'action :**
    - 30 minutes
  - **Matériel nécessaire :**
    - Ballons - Coupelles -
    - Questionnaire de Vrai/
    - Faux - Chasubles - Cônes
  - **Remarque :**
    - Possibilité de réaliser
    - l'atelier en équipe ou
    - individuellement.

# Questionnaire « Environnement »



Questions - Vrai ou faux		Réponses	
1	Plus tes parents roulent vite moins ils consomment d'essence.	<b>Faux</b>	<i>(c'est le contraire !).</i>
2	Le maillot de l'équipe de France de Football est fabriqué à partir de bouteilles d'eau.	<b>Vrai</b>	<i>(13 bouteilles permettent de fabriquer un maillot et un short).</i>
3	Une télévision laissée en veille ne consomme pas d'électricité.	<b>Faux</b>	
4	Le réchauffement climatique augmente le niveau des océans.	<b>Vrai</b>	
5	Un chewing-gum met 1 an pour se décomposer dans la nature.	<b>Faux</b>	<i>C'est au moins 5 ans.</i>
6	L'avion ne pollue pas l'atmosphère.	<b>Faux</b>	<i>Par contre, ton vélo ne pollue pas la planète.</i>
7	Un sac plastique jeté dans la nature met 400 ans à disparaître.	<b>Vrai</b>	
8	Le pétrole est une énergie renouvelable.	<b>Faux</b>	
9	Les pays riches polluent davantage la planète que les pays pauvres.	<b>Vrai</b>	
10	Une douche consomme 2 fois moins d'eau qu'un bain.	<b>Faux</b>	<i>C'est 6 fois moins d'eau.</i>



# SANTE ACTION TERRAIN

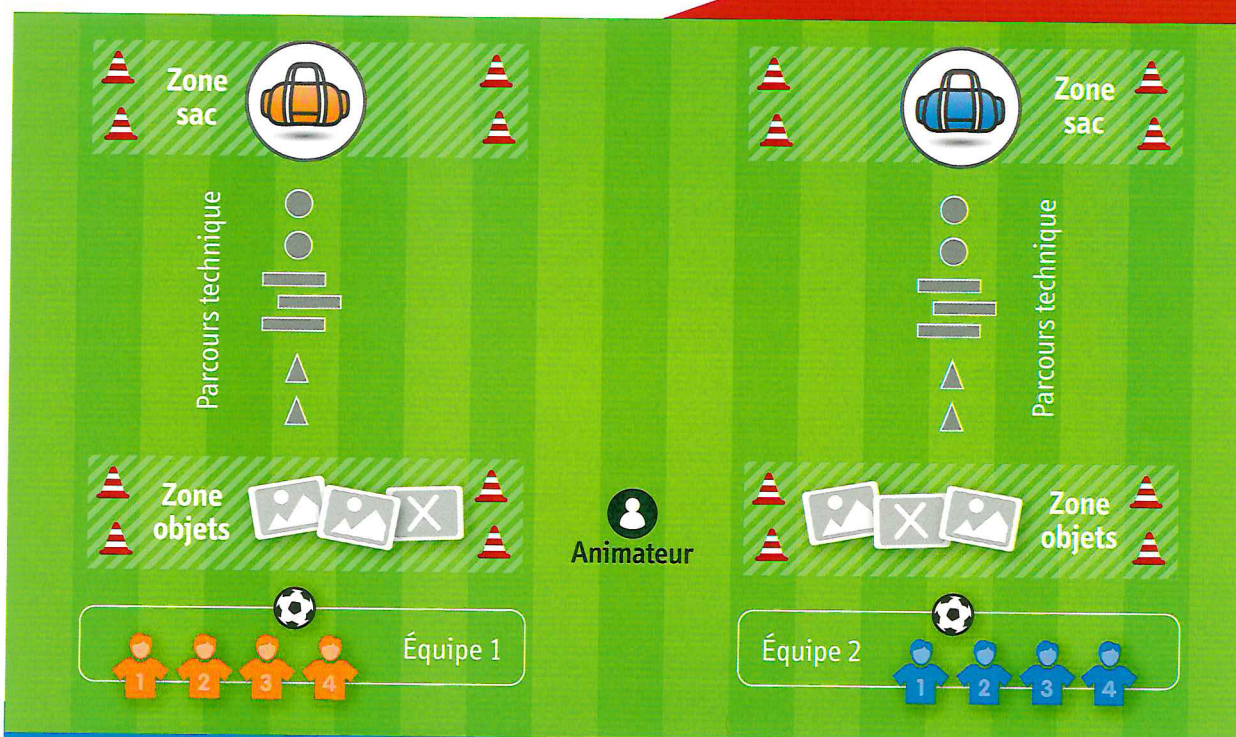
## Je suis d'attaque avec mon sac !

U6  
U9

• **Compétences visées** : Apprendre à faire son sac de sport et bien s'équiper

• **L'objectif de l'atelier** : Concevoir son sac de sport par l'intermédiaire d'un atelier technique

### Modélisation de l'atelier :



### Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Construire 2 parcours techniques identiques en modélisant 2 zones distinctes :
  - la zone « objets » au milieu du parcours : des images d'équipements nécessaires à la pratique du football et des images dites « intrus » y sont déposées.
  - la zone « sac » en fin de parcours : un sac de sport y est positionné.
- Demander à chaque joueur de réaliser le parcours technique.
- Faire récupérer un objet dans la zone appropriée et le déposer dans le sac de sport.
- Organiser l'atelier sous forme de relais chronométré.
- Imposer le système de notation suivant :
  - Chronométrage général par équipe.
  - Malus de + 30 secondes pour chaque « mauvais » objet dans la zone du sac de sport.
- Réaliser un débriefing en fin d'atelier avec les joueurs.

### Espace nécessaire :

1/2 terrain de Football

### Encadrement souhaité :

2 personnes

### Effectif idéal :

10 à 12 joueurs

### Durée de l'action :

20 minutes

### Matériel nécessaire :

Objets - Sac de sport  
- Coupelles - Cerceaux -  
Cônes - Ballons - Chasubles

### Remarque :

Possibilité de remplacer  
les objets par des images  
plastifiées.

# FICHE « OBJETS »

## « BONS » OBJETS



Gel douche

Gourde d'eau

Survêtement

Casquette

Barre de céréales

Bonnet

Pull

Crampons

Short

Protège-tibias

Gants

Maillot

Chaussettes de foot

Serviette de bain

## « MAUVAIS » OBJETS



Marcel

Jean

Canette de soda

Bonbon

Lunette de soleil

Manteau

Echarpe

Pyjama

Bijou

Peignoir

Lunette de piscine

Ballon de rugby

Ordinateur portable

Oreiller