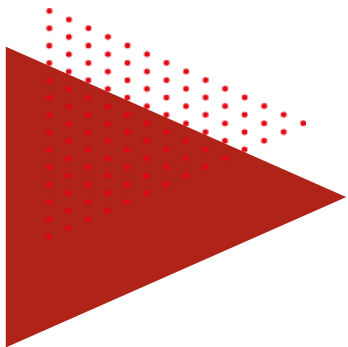




# PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

FICHE ACTION


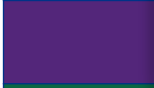




16/05/2025



	Indiquez le nom votre ligue, district et club
<b>LIGUE</b>	PAYS DE LA LOIRE
<b>DISTRICT</b>	MAINE ET LOIRE
<b>CLUB</b>	RC DOUE LA FONTAINE

		
<b>U6/U9</b>	<b>U10/U13</b>	<b>U14/U19</b>
<b>X</b>		

Mettre une croix dans la case que vous souhaitez

Choix de la thématique		Mettre une croix dans la case
	Santé	<b>X</b>
	Engagement citoyen	
	Environnement	
	Fair-Play	
	Règles du jeu et arbitrage	
	Culture foot	





# Bons Comportements

- Cette action a concerné les joueurs de la catégorie U9 du club (25 joueurs)
- Le but de cette action est de permettre aux joueurs U9 d'apprendre les bons comportements à avoir sur le terrain et au sein du club en general.
- Déroulement de l'action : ...
- Equipe Vainqueur ? Fin de l'atelier ?



# INSÉREZ UNE PHOTO DE L'ACTION



FAIR-PLAY // LES PORTES DU SUCCÈS U6 U9

## 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 participants
- 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.

FFP

FAIR-PLAY // LES PORTES DU SUCCÈS U6 U9

## 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 es 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.

FFP