



FAIR-PLAY

ENSEMBLE SOYONS P.R.E.T.S, SOYONS FOOT

PEF'IN CLUB VACANCES n°2

Séance U9/U11 - Quiz - Jeux



1 QUIZ



REPONSES QUIZ VACANCES N°1: 1-A/2-A/3-C/4-C/5-A+C/6-A

Q1°) Question 1 : Vrai ou faux ?

Lorsqu'un adversaire tombe à terre, je l'aide à se relever en lui tendant la main ?

- A. VRAI
- B. FAUX

Q2°) Question 2 : De qui un capitaine d'équipe doit-il veiller au bon comportement ?

- A. De ses partenaires de jeu
- B. De l'arbitre
- C. De l'entraîneur
- D. Des spectateurs



Q3°) Question 3 :

Que risque un supporter ou un joueur lorsqu'il profère une insulte raciste ?

- A. Rien
- B. Une sanction mais uniquement si le match est retransmis à la télévision
- C. Une peine de prison
- D. Une suspension / une amende

Q4°) Question 4 : Parmi ces 6 propositions, peux-tu retrouver les 5 devoirs du capitaine ?

- A. Connaître le règlement
- B. Transmettre les consignes de l'arbitre à ses partenaires
- C. Aider l'arbitre à prendre une décision
- D. Porter un brassard distinctif
- E. Aider l'arbitre à faire respecter la discipline

Q5°) Question 5 : Etre spectateur, supporter de son équipe, cela implique de respecter :

- A. Les joueurs de l'équipe adverse
- B. Les supporters
- C. L'arbitre
- D. Les infrastructures
- E. Toutes les réponses précédentes

Q6°) Question 6 :

En langue française, comment traduit-on l'expression « fair-play » ?

- A. Faire le jeu
- B. Franc-jeu
- C. Jouer pour gagner



2

DEFI PEF FAIR-PLAY



3

EXERCICE TECHNIQUE

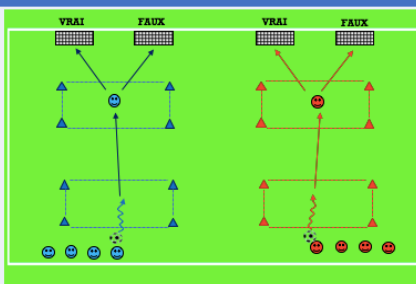
Objectif : Sensibiliser au fair-play par l'intermédiaire d'un défi technique.

But : Répondre à l'affirmation énoncée en marquant dans le but correspondant à la bonne réponse.

Règles et consignes : Former 2 équipes. Défi à 2x2, avec pour chaque équipe, un joueur au départ avec ballon et un joueur dans la zone relais sans ballon. Dès que l'éducateur a annoncé une affirmation, le 1^{er} joueur s'élance en conduite, fait la passe à son partenaire qui doit se retourner et marquer dans le but correspondant à la bonne réponse, VRAI ou FAUX. L'équipe qui marque en 1^{er} dans le bon but marque 1 point.

Variables : *Distances de passe et de tir à ajuster en fonction de la catégorie et du niveau des joueurs. *Évolutions techniques : varier les surfaces de contacts et les pieds (fort / faible), prise de balle d'un pied et tir de l'autre, avec ou sans GDB, donner une limite de temps.

Affirmations :
- Le rôle de l'arbitre est facile. FAUX.
- Quand tu es sur le terrain, tu peux faire des signes aux supporters pour qu'ils t'encouragent. VRAI.
- Il faut toujours serrer la main des adversaires à la fin du match. VRAI.
- Le capitaine d'une équipe est reconnaissable à ses chaussures fluo. FAUX.
- Un joueur peut recevoir 3 cartons jaunes durant le même match. FAUX.
- Après avoir marqué de la main, tu ne dis rien à l'arbitre même si tu ne l'as pas fait exprès. FAUX.
- Tu peux faire semblant d'être blessé pour gagner du temps. FAUX.
- Un gardien a 6 secondes pour dégager le ballon. VRAI.
- Il est interdit de marquer un engagement. FAUX.
- Un gardien peut prendre un ballon à main après une passe de la tête. VRAI.

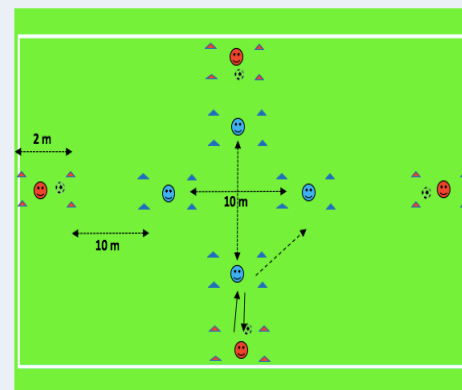


Objectif : Prise de balle et enchaînement passe

But : Réaliser des échanges continus

Règles et consignes : Les joueurs en rouge sont fixes. Les bleus sont en mouvement. Au signal, les bleus sortent de leur carré, reçoivent le ballon du rouge en face d'eux, le contrôlent puis le redonne par une passe au sol. Puis chaque joueur bleu se dirige en trotinant vers le carré qui est sur leur gauche. Comportement attendu : le ballon doit être maîtrisé par le bleu puis être rendu au rouge sans qu'il sorte de son carré.

Variables :
- Changer le sens de rotation des joueurs en mouvement
- Effectuer la prise de balle dans le carré bleu et non à l'extérieur
- Imposer la surface de pied à utiliser sur la prise de balle et/ou la passe
- Imposer un geste technique avant de réaliser la passe



4

ATELIER MOTRICITE



5

DEFI EN EQUIPE



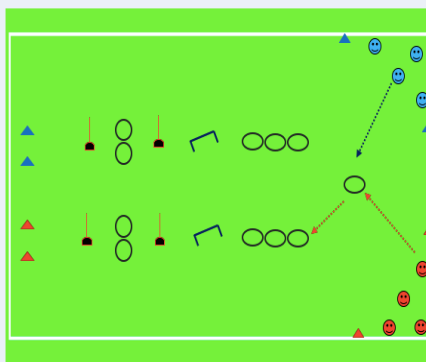
Objectif : Améliorer la réactivité et la maîtrise des déplacements

But : 2 points pour la souris si le chat ne la touche pas, 1 point pour le chat s'il touche la souris

Règles et consignes : La souris démarre quand elle veut et choisit le parcours de droite ou celui de gauche. Le chat poursuit et essaie de la toucher pour marquer 1 point. Si la souris touche un obstacle : -1 point. Possibilité pour la souris de changer de parcours après la haie.

Veiller à :
- Se concentrer pour réagir et décider vite
- Vérifier le rythme et l'activité de tous les joueurs
- Compter les points et valoriser les réussites
- Organiser la rotation sur les différents postes

Variables :
- Départ du chat assis à l'extérieur
- Départ au signal (visuel / auditif) de l'éducateur
- Le chat doit au préalable toucher un des 2 plots de départ



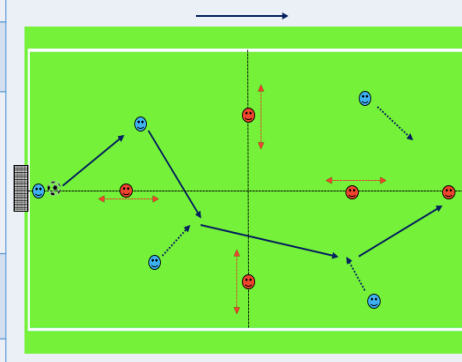
Objectif : Améliorer l'occupation de l'espace

But : Attaquants : marquer en passant au moins dans 3 zones = 1 pt. Défenseurs : à la récupération, marquer dans le but adverse = 1 pt

Règles et consignes : Terrain divisé en 4 zones. Pour l'équipe en possession du ballon, un joueur fixe par zone. Départ : relance du GDB. Faire passer le ballon par au moins 3 zones avant de tirer. Les défenseurs ne défendent que sur les lignes matérialisées par les plots. L'action se termine lorsqu'une des 2 équipes marque ou que le ballon sort du terrain. Après chaque tir, nouvelle relance du GDB. 5 ballons à jouer puis inverser les rôles.

Comportements attendus :
- Porteur de balle : jouer sur un partenaire démarqué (ayant du temps et de l'espace pour enchaîner)
- Non porteur de balle : prendre de la distance avec le porteur de balle, mes autres partenaires et mes adversaires

Variables :
- Agrandir l'espace de jeu effectif (largeur et profondeur)
- Donner une limite de temps



Devinette Qui suis-je ?

Elle est essentielle au sein d'une équipe de foot, Il ne faut pas la couper à tes coéquipiers, On dit des gens bien qu'ils n'en ont qu'une : Je suis



6

JEUX DIVERS

Relie ces situations aux attitudes qu'elles t'évoquent

BONNE ATTITUDE

MAUVAISE ATTITUDE



- Serrer la main de ton adversaire
- Crier sur tes coéquipiers
- Saler ton entraîneur
- Faire de l'anti-jeu
- Soutenir ton coéquipier
- Remercie les accompagnateurs
- Prendre tout ton équipement