



564893 - CERCLE SPORTIF DU BASSIN ORNAIS

la théorie au service du jeu U8U9

ACTION

Nom de l'action

la théorie au service du jeu U8U9

Date de l'action

29/11/2024

Public cible

U6-U9

Nombre de participants

20

Thème de l'action

Règles du jeu & Arbitrage

Fiches liées

La théorie au service du jeu

Descriptif de l'action

Lors d'un entraînement futsal U8-U9, nos jeunes joueurs ont participé à un atelier ludique et éducatif sur le thème des règles du jeu et de l'arbitrage. La théorie au service du jeu pédagogique

Déroulement de l'atelier :

- Les joueurs, répartis en groupes, démarraient d'une zone centrale.
- Chaque joueur choisissait une réponse à une question posée par l'éducateur, puis effectuait un parcours technique en conduisant son ballon. o  Côté V pour "VRAI". o  Côté F pour "FAUX".
- Une fois au bout du parcours, les joueurs tiraient au but pour marquer.

Objectif :

- 1 point par but marqué.
- 1 point supplémentaire si la réponse était correcte.

L'éducateur prenait ensuite le temps de donner la solution, accompagnée d'une explication claire pour aider les enfants à mieux comprendre les règles et leur importance sur le terrain. Cet atelier a permis aux jeunes de travailler leur technique tout en renforçant leurs connaissances des règles du jeu, dans un cadre amusant et compétitif.

Photo(s)



ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

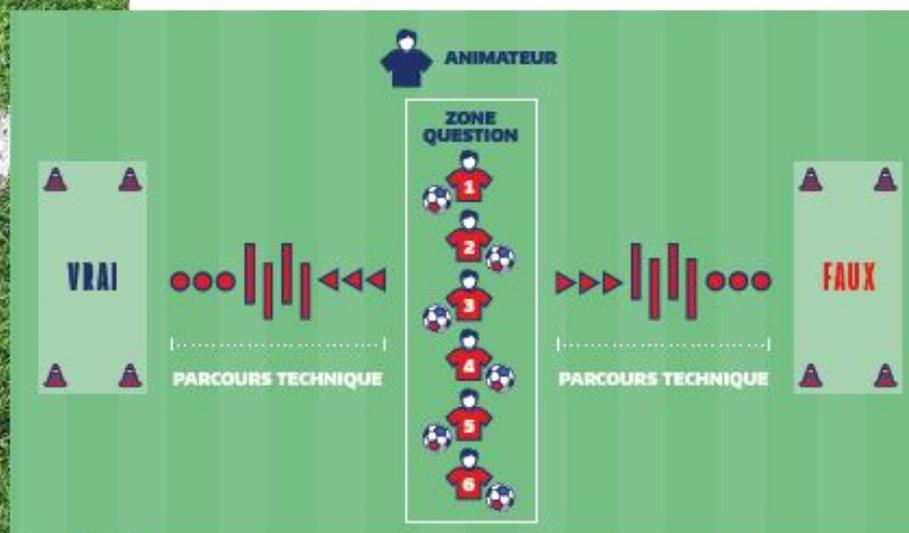
Sensibiliser sur les règles du jeu par l'intermédiaire d'un atelier de questions/réponses.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
12 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
1 quiz (V/F), cônes, coupelles, ballons, chasubles
- **Remarque**
Possibilité d'organiser le déplacement vers les zones de réponses avec un parcours technique, de mettre en place des exercices (talons au fesses, montées de genou, etc.) pendant que les jeunes attendent la question.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Connaître** les règles essentielles du jeu

MODÉLISATION DE L'ATELIER



CONSIGNES DE L'ATELIER

- Répartir les participant(e)s en équipe.
- Matérialiser les 3 zones suivantes :
 - La zone « Vrai »
 - La zone « Question »
 - La zone « Faux »
- Positionner les joueur(se)s (ballon aux pieds) face à l'éducateur(trice), aligné(e)s les uns derrière les autres, dans la zone « Question ».
- Poser une question (Vrai/Faux) à tous les joueur(se)s.
- Demander aux joueur(se)s de répondre à la question posée par un déplacement dans la zone (Vrai/Faux) correspondante à la « bonne » réponse.





QUESTIONNAIRE « ARBITRAGE »



	QUESTIONS	RÉPONSES	
1	J'ai le droit de jouer au football avec des filles.	Vrai	Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15.
2	Tu peux poursuivre ton action et marquer un but même si l'arbitre a sifflé un hors-jeu.	Faux	Tu dois t'arrêter et te replier sans contester sa décision.
3	Pour qu'un but soit accordé par l'arbitre, il faut que le ballon touche la ligne de but.	Faux	Il faut que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but entre les montants.
4	Les protège-tibias sont obligatoires lors d'un match de football.	Vrai	Cela me permet de limiter les risques de blessure.
5	Sur un corner, je peux marquer un but directement contre l'équipe adverse.	Vrai	
6	Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction au coup d'envoi.	Vrai	
7	Ton/Ta gardien(ne) peut prendre le ballon à la main dans sa surface de réparation sur une passe que tu lui as faite avec la cuisse.	Vrai	Il peut aussi se saisir du ballon sur une passe de la tête ou de la poitrine.
8	Un(e) joueur(se) peut être signalé(e) en position de hors-jeu sur un coup de pied de but (6m).	Faux	Un joueur(se) ne peut pas être hors-jeu sur un coup de pied de but.
9	Un(e) joueur(se) peut être sanctionné(e) hors-jeu sur une passe réalisée avec la main de la part de son propre gardien.	Vrai	
10	Le vainqueur du TOSS d'avant match choisit d'obtenir le coup d'envoi du match.	Faux	Le vainqueur obtient le choix du camp.





