

# PLATEAU FEMININ

## District du Calvados de Football



### Lois du jeu

### Grilles d'organisation :

- 4/5/6 équipes (avec 1-2-3 terrains)
- 7 équipes (avec 1-2-3 terrains)
- 8 équipes (avec 2-3 terrains)
- 9 équipes (avec 2-3-4 terrains)
- 10 équipes (avec 2-3-4 terrains)
- 12 équipes (avec 2-3-4 terrains)

**Feuilles de matchs / bilan du plateau** (à renvoyer au District)

**Jeux des plateaux**

**Quiz Programme Educatif Fédéral**



# PLATEAU féminin

## ORGANISATION - REGLES DU JEU U11

**\*Le Terrain :** - ½ Terrain

- Buts de 4m
- Surface de réparation à 8 mètres des buts
- Point de réparation à 6 mètres

**\*Les Joueuses :** - 6 joueuses (dont 1 GB) (possibilité 5 dont 1 GB)

- 3 remplaçantes
- Remplacements illimités et volants : le remplacement doit s'effectuer par une tape dans la main au niveau de la ligne médiane.
- Toutes les joueuses doivent participer en durée égale
- Port des protège-tibias obligatoire

**\*Le Ballon :** -Ballon taille 4

**\*Temps de jeu :** - *selon le nombre d'équipes*

**\*Fautes et incorrections :** idem football à 11 sauf que tous les cou francs sont directs.

**\*Rentrée de touche au pied :** - Les rentrées de touche s'effectuent au pied, ballon arrêté sur la ligne, adversaires à distance (3 mètres), *possibilité de rentrer en conduite.*

**S**-But direct non valable sur rentrée de touche directe

**\*Le gardienne de but :** - le gardien dégage le ballon à la main (sauf sur 6m), il ne peut pas dégager de volée après avoir saisi le ballon à la main.

- Il ne peut marquer un but directement en dégageant le ballon des mains
- Passe en retrait au gardien = il peut prendre le ballon à la main

**\*Corners :** -Au pied, adversaires à 3 mètres

**\*Remarque :** -Il n'y a pas de hors-jeu

## ORGANISATION - REGLES DU JEU U9

**\*Le Terrain :** - ½ Terrain

- Buts de 4m
- Surface de réparation à 8 mètres des buts
- Point de réparation à 6 mètres

**\*Les Joueuses :** - 5 joueuses (dont 1 GB) (possibilité 4 dont 1 GB)

- 3 remplaçantes
- Remplacements illimités et volants : le remplacement doit s'effectuer par une tape dans la main au niveau de la ligne médiane.
- Toutes les joueuses doivent participer en durée égale
- Port des protège-tibias obligatoire

**\*Le Ballon :** -Ballon taille 4

**\*Temps de jeu :** - *selon le nombre d'équipes*

**\*Fautes et incorrections :** idem football à 11 sauf que tous les cou francs sont directs.

**\*Rentrée de touche au pied :** - Les rentrées de touche s'effectuent au pied, ballon arrêté sur la ligne, adversaires à distance (3 mètres), *possibilité de rentrer en conduite.*

-But direct non valable sur rentrée de touche directe

**\*Le gardienne de but :** - le gardien dégage le ballon à la main (sauf sur 6m), il ne peut pas dégager de volée après avoir saisi le ballon à la main.

- Il ne peut marquer un but directement en dégageant le ballon des mains
- Passe en retrait au gardien = il peut prendre le ballon à la main

**RELANCE PROTEGE :** sur les sorties de but et lorsque le gardien a le ballon dans les mains, les adversaires doivent sortir de la surface de réparation et ne peuvent y retourner qu'après qu'un partenaire du Gardien ai touché le ballon

**\*Corners :** -Au pied, adversaires à 3 mètres

**\*Remarque :** -Il n'y a pas de hors-jeu



## Organisation à 4 équipes



3 matchs de 8mn / équipe		10h30	10h45	11h00	11h15	11h30
A		Terrain 1	<b>parcours</b>	Terrain 1		Terrain 1
B		Terrain 1	<b>parcours</b>	<b>parcours</b>	Terrain 2	Terrain 2
C		<b>parcours</b>	Terrain 2	Terrain 1		Terrain 2
D		<b>parcours</b>	Terrain 2	<b>parcours</b>	Terrain 2	Terrain 1

## Organisation à 5 équipes

2 terrains		3 matchs de 10mn / équipe			10h30	10h43	10h55	11h07
A				Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	<b>parcours</b>	
B				Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	
C				Terrain 2	<b>parcours</b>	Terrain 1	Terrain 1	
D				Terrain 2	Terrain 2	<b>parcours</b>	Terrain 2	
E				<b>parcours</b>	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	

1 terrain		3 matchs de 10mn / équipe			10h30	10h43	10h55	11h07				
A		Terrain 1	<b>parcours</b>	Terrain 1		<b>parcours 2</b>	Terrain 1	Terrain 1				
B		Terrain 1		<b>parcours</b>	Terrain 1	<b>parcours 2</b>		Terrain 1				Terrain 1
C			Terrain 1	<b>parcours</b>		Terrain 1		<b>parcours 2</b>	Terrain 1			Terrain 1
D		<b>parcours</b>	Terrain 1		Terrain 1		Terrain 1	<b>parcours 2</b>		Terrain 1		Terrain 1
E			<b>parcours</b>	Terrain 1		Terrain 1	<b>parcours 2</b>	Terrain 1		Terrain 1		Terrain 1

## Organisation à 6 équipes

3 terrains		3 à 4 matchs de 10mn / équipe			10h30	10h45	11h00	11h15	11h30	11h45
A		Terrain 1	<b>parcours</b>	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1
B		Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	<b>parcours</b>	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2
C		Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 2	<b>parcours</b>	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 1
D		Terrain 2	<b>parcours</b>	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3
E		Terrain 3	Terrain 2	<b>parcours</b>	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3
F		Terrain 3	Terrain 3	<b>parcours</b>	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2

2 terrains		3 à 4 matchs de 10mn / équipe			10h30	10h45	11h00	11h15	11h30	11h45	
A		Terrain 1	<b>parcours</b>	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	<b>parcours 2</b>	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1
B		Terrain 1	Terrain 2	<b>parcours</b>	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	<b>parcours 2</b>	Terrain 2	Terrain 2
C		Terrain 2	Terrain 2	<b>parcours</b>	<b>parcours 2</b>	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1
D		Terrain 2	<b>parcours</b>	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	<b>parcours 2</b>	Terrain 3	Terrain 3
E		<b>parcours</b>	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	<b>parcours 2</b>	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3
F		<b>parcours</b>	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2



# Organisation à 7 équipes

3 à 4 matchs de 10 à 12mn / équipe		10h30	10h45	11h00	11h15	11h30	11h45	12h00
2 terrains	A	Terrain 1	Terrain 2		Terrain 1	parcours	Terrain 1	
	B	Terrain 1		Terrain 1	Terrain 2		Terrain 2	
	C	Terrain 2	parcours	Terrain 2		Terrain 2		Terrain 1
	D	Terrain 2	parcours	Terrain 1		Terrain 1		Terrain 2
	E	parcours	Terrain 1	Terrain 2		Terrain 1	Terrain 2	
	F		Terrain 1	parcours	Terrain 1	Terrain 2		Terrain 2
	G	parcours	Terrain 2		Terrain 2	parcours	Terrain 1	Terrain 1

3 à 4 matchs de 10 à 12mn / équipe		10h30	10h45	11h00	11h15	11h30
3 terrains	A	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1	parcours
	B	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	
	C	Terrain 2	Terrain 3	parcours	Terrain 3	Terrain 1
	D	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 3	parcours	Terrain 2
	E	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 2	
	F	Terrain 3	parcours	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 2
	G	parcours	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1



# Organisation à 8 équipes

**2 terrains /**  
2 sous  
groupes de 4  
équipes

3 à 4 matchs de 10 à 12mn / équipe	10h30	10h45	11h00	11h15	11h30	11h45		
<b>A</b>	Terrain 1	<b>parcours</b>	Terrain 1		Terrain 1	<b>Jeu</b>	Terrain 1	
<b>B</b>	Terrain 1	<b>parcours</b>	<b>Terrain 2</b>		<b>Terrain 2</b>	<b>jeu</b>	<b>Terrain 2</b>	
<b>C</b>	<b>Terrain 2</b>		Terrain 1	<b>parcours</b>	<b>Terrain 2</b>		jeu	Terrain 1
<b>D</b>	<b>Terrain 2</b>		<b>Terrain 2</b>	<b>parcours</b>	Terrain 1		jeu	<b>Terrain 2</b>
<b>E</b>		Terrain 1	<b>parcours</b>	Terrain 1		Terrain 1	Terrain 1	jeu
<b>F</b>		Terrain 1	<b>parcours</b>	<b>Terrain 2</b>		<b>Terrain 2</b>	<b>Terrain 2</b>	Jeu
<b>G</b>	<b>parcours</b>	<b>Terrain 2</b>		Terrain 1	jeu	<b>Terrain 2</b>		<b>Terrain 2</b>
<b>H</b>	<b>parcours</b>	<b>Terrain 2</b>		<b>Terrain 2</b>	Jeu	Terrain 1		Terrain 1

**3 terrains /**  
2 sous  
groupes de 4  
équipes

4 matchs de 10 à 12mn / équipe	10h30	10h45	11h00	11h15	11h30	11h45		
<b>A</b>	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	<b>parcours</b>	Terrain 1			
<b>B</b>	Terrain 1	<b>Terrain 2</b>	<b>parcours</b>	<b>Terrain 2</b>	<b>Terrain 2</b>			
<b>C</b>	<b>Terrain 2</b>	Terrain 1	<b>parcours</b>	<b>Terrain 2</b>	Terrain3			
<b>D</b>	<b>Terrain 2</b>	<b>Terrain 2</b>	Terrain 3	<b>parcours</b>		Terrain 1		
<b>E</b>	Terrain3	<b>parcours</b>	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1			
<b>F</b>	Terrain 3	<b>parcours</b>	<b>Terrain 2</b>	Terrain3	<b>Terrain 2</b>			
<b>G</b>	<b>parcours</b>	Terrain3	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 3			
<b>H</b>	<b>parcours</b>	Terrain 3	<b>Terrain 2</b>	Terrain 1		Terrain 1		

**4 terrains**  
2 sous  
groupes de  
4 équipes

4 à 5 matchs de 10 mn / équipe	10h30	10h45	11h00	11h15	11h30		
<b>A</b>	Terrain 1						
<b>B</b>	Terrain 1	<b>Terrain 2</b>	<b>Terrain 2</b>	<b>Terrain 2</b>	<b>Terrain 2</b>		
<b>C</b>	<b>Terrain 2</b>	Terrain 1	<b>Terrain 2</b>	Terrain 3	Terrain 3		
<b>D</b>	<b>Terrain 2</b>	<b>Terrain 2</b>	Terrain 1	<b>Terrain 4</b>	<b>Terrain 4</b>		
<b>E</b>	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 1	<b>Terrain 4</b>		
<b>F</b>	Terrain 3	<b>Terrain 4</b>	<b>Terrain 4</b>	<b>Terrain 2</b>	Terrain 1		
<b>G</b>	<b>Terrain 4</b>	Terrain 3	<b>Terrain 4</b>	Terrain 3	<b>Terrain 2</b>		
<b>H</b>	<b>Terrain 4</b>	<b>Terrain 4</b>	Terrain 3	<b>Terrain 4</b>	Terrain 3		

# Organisation à 9 équipes

**2 terrains**  
2 sous groupes

3 matchs de 10mn / équipe	10h30	10h43	10h55	11h07	11h20	11h33	11h45	11h57
A	Terrain 1		Terrain 2	parcours	Terrain 2			
B	Terrain 1	parcours	Terrain 1		Terrain 1		Terrain 2	
C	Terrain 2		parcours		Terrain 1		Terrain 1	
D	Terrain 2		Terrain 2		parcours		Terrain 2	
E	parcours		Terrain 1		Terrain 2		Terrain 1	
F	parcours	Terrain 1		Terrain 1		Terrain 1		
G		Terrain 1	parcours	Terrain 2		Terrain 2		
H		Terrain 2		Terrain 1		Terrain 2		
I		Terrain 2		Terrain 2	parcours	Terrain 1		

**3 terrains**  
2 sous groupes

3 matchs de 10mn / équipe	10h30	10h43	10h55	11h07	11h20	11h33	11h45
A	Terrain 1	Terrain 2		parcours	Terrain 2	Terrain 1	
B	Terrain 1	Terrain 1		Terrain 2	Terrain 1		
C	Terrain 2	parcours		Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	
D	Terrain 2	Terrain 2		Terrain 2	parcours	Terrain 3	
E	parcours	Terrain 1		Terrain 1	Terrain 2		Terrain 1
F	Terrain 3		Terrain 3	Terrain 3	parcours	Terrain 1	
G	Terrain 3	parcours	Terrain 2		Terrain 3	Terrain 2	
H	parcours	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3		Terrain 3	
I		Terrain 3	Terrain 3	parcours	Terrain 3		Terrain 1

**4 terrains**  
2 sous groupes

4 matchs de 8mn / équipe	10h30	10h45	11h00	11h15	11h30
A	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	parcours	Terrain 1
B	Terrain 1	Terrain 1	parcours	Terrain 2	Terrain 2
C	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	parcours
D	Terrain 2	parcours	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3
E	parcours	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 4
F	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3		Terrain 1
G	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 4		Terrain 2
H	Terrain 4	Terrain 3	Terrain 4		Terrain 3
I	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 3		Terrain 4

# Organisation à 10 équipes

2 terrains  
2 sous groupes

3 matchs de 10mn / équipe	10h30	10h43	10h55	11h07	11h20	11h33	11h45	11h57
A	Terrain 1		Terrain 2	parcours	Terrain 2			
B	Terrain 1	parcours	Terrain 1		Terrain 1		Terrain 2	
C	Terrain 2		parcours		Terrain 1		Terrain 1	
D	Terrain 2		Terrain 2		parcours		Terrain 2	
E	parcours		Terrain 1		Terrain 2		Terrain 1	
F	parcours	Terrain 1		Terrain 2		Terrain 2		
G		Terrain 1	parcours	Terrain 1		Terrain 1		Terrain 2
H		Terrain 2		parcours		Terrain 1		Terrain 1
I		Terrain 2		Terrain 2		parcours		Terrain 2
J		parcours		Terrain 1		Terrain 2		Terrain 1

3 terrains  
2 sous groupes

3 matchs de 10 mn / équipe	10h30	10h43	10h55	11h07	11h20	11h33	11h45
A	Terrain 1		Terrain 2	Terrain 2	parcours	Terrain 2	
B	Terrain 1	Terrain 1	parcours	Terrain 1	Terrain 2		
C	Terrain 2	parcours		Terrain 1		Terrain 1	Terrain 1
D	Terrain 2		Terrain 2	parcours	Terrain 2		
E	parcours	Terrain 1		Terrain 2		Terrain 3	Terrain 3
F	Terrain 3	Terrain 3	parcours	Terrain 3	Terrain 1		Terrain 1
G	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	parcours	Terrain 3		
H	parcours	Terrain 2	Terrain 3		Terrain 1	Terrain 1	
I		parcours	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	
J		Terrain 3	Terrain 1		parcours	Terrain 2	Terrain 3

4 terrains  
2 sous groupes

4 matchs de 10 mn / équipe	10h30	10h45	11h00	11h15	11h30
A	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	parcours	Terrain 1
B	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	parcours
C	Terrain 2	parcours	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1
D	Terrain 2	Terrain 2	parcours	Terrain 2	Terrain 2
E	parcours	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2
F	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	parcours	Terrain 3
G	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 4	parcours
H	Terrain 4	parcours	Terrain 4	Terrain 3	Terrain 3
I	Terrain 4	Terrain 3	parcours	Terrain 4	Terrain 4
J	parcours	Terrain 4	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 4



# Organisation à 12 équipes

**2 terrains /**  
3 sous groupes

3 matchs de 8mn / équipe	10h30	10h40	10h50	11h00	11h10	11h20	11h30	11h40	11h50
A	Terrain 1	parcours		Terrain 1			Terrain 1		
B	Terrain 1	parcours		Terrain 2			Terrain 2		
C	Terrain 2			Terrain 1	parcours		Terrain 2		
D	Terrain 2			Terrain 2	parcours		Terrain 1		
E		Terrain 1	parcours		Terrain 1			Terrain 1	
F		Terrain 1	parcours		Terrain 2			Terrain 2	
G		Terrain 2			Terrain 1	parcours		Terrain 2	
H		Terrain 2			Terrain 2	parcours		Terrain 1	
I	parcours		Terrain 1			Terrain 1			Terrain 1
J	parcours		Terrain 1			Terrain 2			Terrain 2
H			Terrain 2	parcours		Terrain 1			Terrain 2
J			Terrain 2	parcours		Terrain 2			Terrain 1

**3 terrains /**  
3 sous groupes  
de 4 équipes

3 à 4 matchs de 10mn / équipe	10h30	10h45	11h00	11h15	11h30	11h45	12h00	12h10
A	Terrain 1	parcours	Terrain 1		Terrain 1		Terrain 1	
B	Terrain 1	parcours	Terrain 2		Terrain 2		Terrain 2	
C	Terrain 2		Terrain 1	parcours	Terrain 2		Terrain 3	
D	Terrain 2		Terrain 2		Terrain 1	parcours		Terrain 1
E	Terrain 3		parcours	Terrain 1		Terrain 1	Terrain 1	
F	Terrain 3		parcours	Terrain 2		Terrain 2		Terrain 1
G		Terrain 3		Terrain 1	parcours	Terrain 2		Terrain 3
H		Terrain 3		Terrain 2	parcours	Terrain 1		Terrain 2
I	parcours	Terrain 1	Terrain 3		Terrain 3		Terrain 2	
J	parcours	Terrain 1		Terrain 3		Terrain 3		Terrain 2
H		Terrain 2	Terrain 3	parcours		Terrain 3		Terrain 3
J		Terrain 2		Terrain 3	Terrain 3	parcours	Terrain 3	

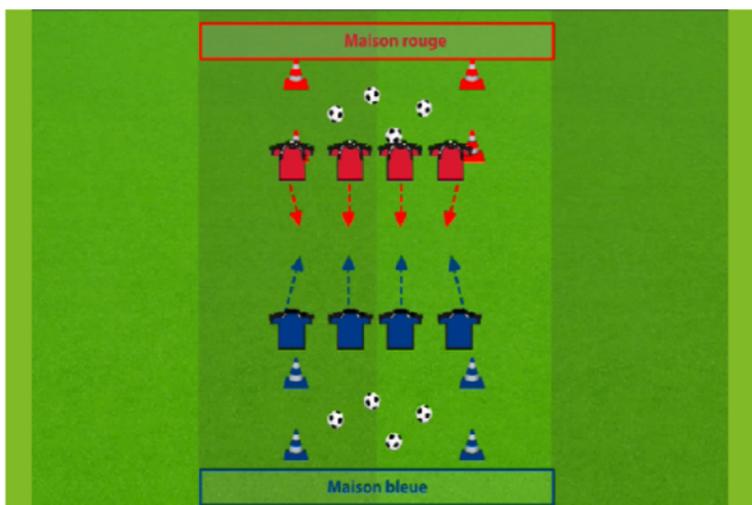
**3 terrains /**  
2 sous groupes  
de 6 équipes

3 à 4 matchs de 10mn / équipe	10h30	10h43	10h55	11h08	11h20	11h32	11h45	11h57
A	Terrain 1	parcours	Terrain 1		Terrain 1		Terrain 1	Terrain 1
B	Terrain 1	parcours	Terrain 2		Terrain 2		Terrain 2	Terrain 2
C	Terrain 2		Terrain 3	parcours	Terrain 2		Terrain 3	Terrain 1
D	Terrain 2		Terrain 1	parcours	Terrain 3		Terrain 2	Terrain 3
E	Terrain 3		Terrain 2		Terrain 1	parcours	Terrain 3	Terrain 3
F	Terrain 3		Terrain 3		Terrain 3	parcours	Terrain 1	Terrain 2
G	parcours	Terrain 1		Terrain 1		Terrain 1		Terrain 1
H	parcours	Terrain 1		Terrain 2		Terrain 2		Terrain 2
I		Terrain 2	parcours	Terrain 3		Terrain 2		Terrain 2
J		Terrain 2	parcours	Terrain 1		Terrain 3		Terrain 3
H		Terrain 3		Terrain 2	parcours	Terrain 1		Terrain 1
J		Terrain 3		Terrain 3	parcours	Terrain 3		Terrain 3



4 terrains /  
3 sous groupes

	n° licence	NOM	Prénom	sous catégorie (U8...)	
					11h30
A					
B					
C					parcours
D					parcours
E					JEU
F					JEU
G					
H					
I					Terrain 3
j	responsables d'équipes :				Terrain 4
H					Terrain 4
J					Terrain 3
	n° licence	NOM	Prénom	fonction	
				éducateur	
				dirigeant	
	<i>Feuille à remettre à votre arrivée sur le plateau</i>				
	<i>Venir avec le justificatif de licence éditer via footclub</i>				
	<b>COMPOSITION DES EQUIPES</b>				
<b>FOOT A 5</b>	<b>CATEGORIE U9</b>				
PAR EQUIPE	U7	U8	U9	U10	
effectif	3 max	illimité	illimité	2 max	
validation équipe / Label		4 joueuses hors U10			
<b>FOOT à 6 ou 5</b>	<b>CATEGORIE U11</b>				
PAR EQUIPE	U9	U10	U11	U12	



Jeu 1 : les déménageurs

Jeu 2 : bateau pirate

Jeu 3 : la traversée magique

Jeu 4 : l'épervier

Jeu 5 : la queue du diable

Jeu 6 : les 4 coins

Jeu 7 : 1/2/3 soleil

Jeu 8 : défendre son château

Jeu 9 : la locomotive

Jeu 10 : abattre les quilles

Jeu 11 : les sorciers

# JEU 1 LES DÉMÉNAGEURS

## PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

## ORGANISATION

### ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

4 X   
4 X 

### TEMPS DE JEU

10'

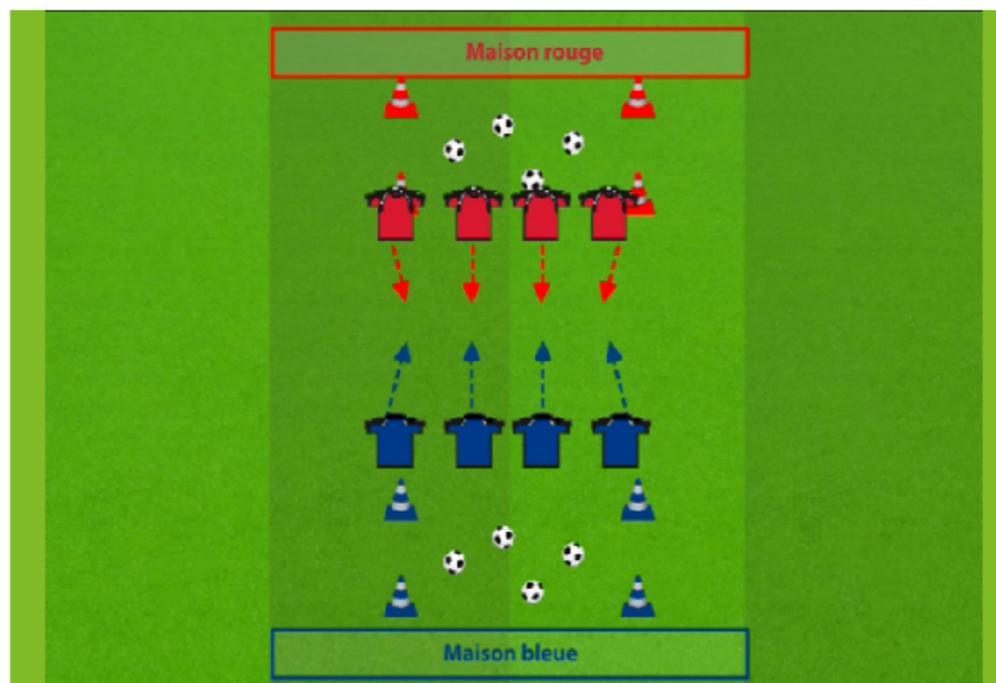
### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X  | 10 X   
8 X  | 0 X |  
4/4 X  

## SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent aller récupérer des ballons dans la maison adverse et les ramener dans leur maison, à la main.

A la fin d'un temps donné, les joueurs s'immobilisent et l'éducateur compte le nombre de ballons dans chaque maison.

### BUTS

L'équipe qui a ramené le plus de ballons dans sa maison = 1 point.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le joueur ramène le ballon en conduite de balle</li> <li>• Mettre des obstacles sur le terrain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Observer / Orienter</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bien compter les points</li> <li>• Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison</li> <li>• 1 minute maximum par manche</li> </ul>

# JEU 2 BATEAU PIRATE

JEU U6/U7

## PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte de la cible    **Découverte de l'adversaire**    Reconnaître le partenaire    Développement moteur

## ORGANISATION

### ESPACE



L 30m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

4 X   
 4 X

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X    10 X   
 8 X    0 X |   
 4/4 X    2 X

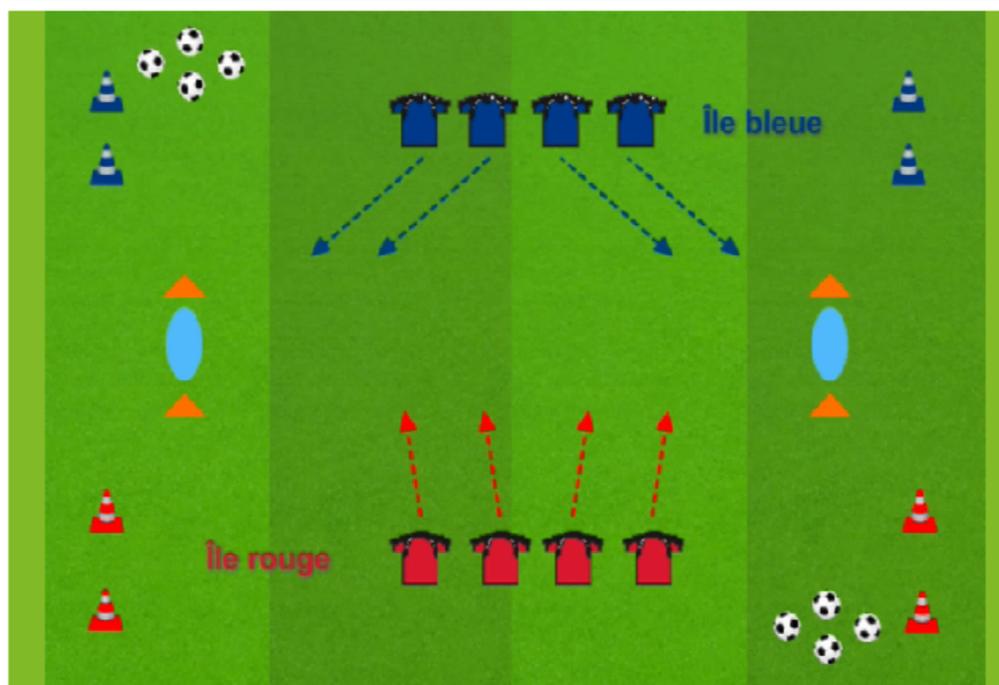
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, sans ballon les joueurs (pirates) doivent passer dans une des deux portes (Bateau).

Les joueurs doivent les empêcher en les touchant.

### BUTS

1 point = Passer dans une porte (bateau).

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec ballon à la main puis ballon au pied</li> <li>• Ajouter ou retirer une porte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expliquer / démontrer / Corriger</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> <li>• Utiliser un langage imagé (Iles, bateau, pirates, mer)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimuler et valoriser la réussite</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Changer les rôles</li> </ul>

# JEU 3 LA TRAVERSÉE MAGIQUE

JEU U6/U7

## PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

## ORGANISATION

### ESPACE



L 15m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

4 X

4 X

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

10 X

8 X

0 X

4/4 X

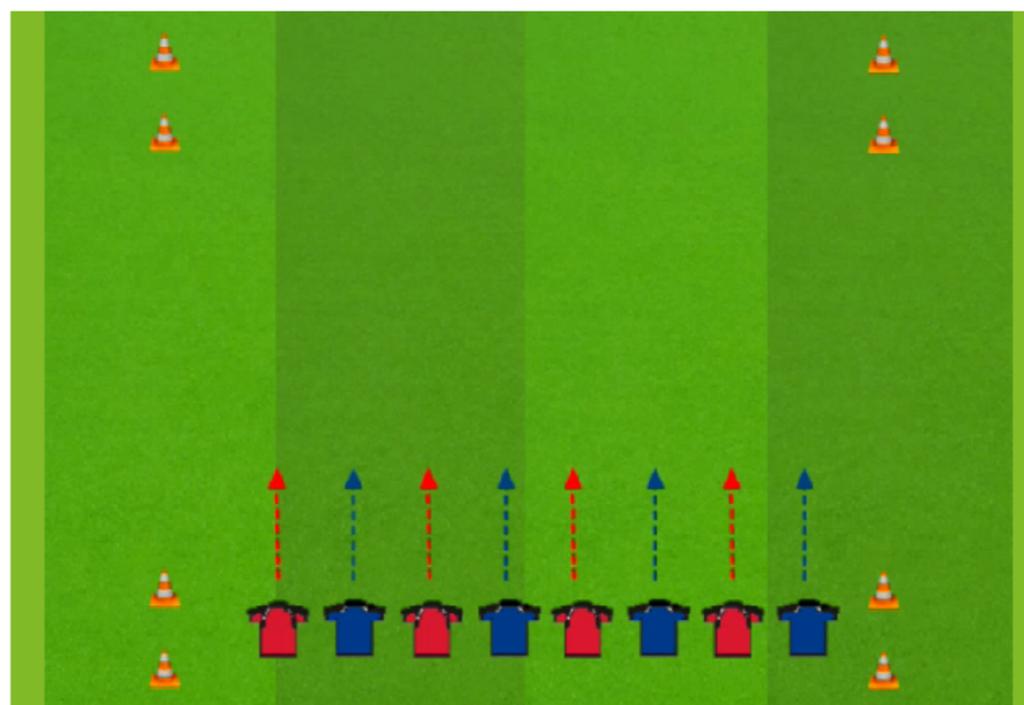
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

Au signal de l'éducateur (grand magicien), le joueur (petit magicien) traverse le terrain en exécutant certaines actions (tours de magie) :

- Lancer le ballon en l'air et taper dans ses mains
- Conduire le ballon, utiliser les différentes surfaces

### BUTS

1 point = traverser le terrain en respectant les consignes.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

### VARIANTES

- Mettre les 2 équipes face à face afin qu'elles s'évitent en exécutant les actions.
- Inventer d'autres tour de magie

### ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Expliquer / démontrer / Corriger
- Animer / Encourager / Valoriser

### VEILLER À...

- Compter les points et valoriser
- Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite
- Utiliser un vocabulaire imagé

# JEU 4 L'ÉPERVIER

JEU U6/U7

## PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

## ORGANISATION

### ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

7 X

1 X

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

10 X

7 X

0 X

1/7 X

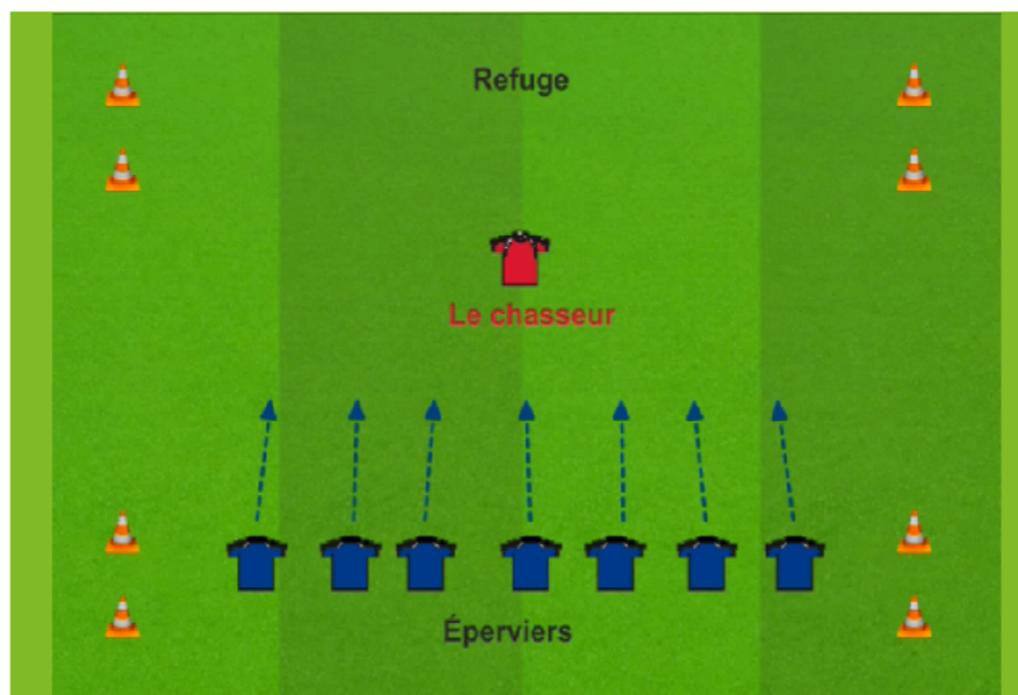
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

Au « top » de l'éducateur, les éperviers doivent rejoindre la zone 'refuge' sans se faire toucher par le chasseur.

Dès qu'un épervier est touché, celui-ci devient chasseur et se tient par la main avec un autre chasseur.

### BUTS

Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché, marque 1 point.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter un ballon pour chaque épervier à transporter avec la main</li> <li>• à conduire avec le pied</li> <li>• Mettre des obstacles dans l'aire de jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Observer / Orienter</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Démontrer le jeu</li> <li>• Faire identifier les zones à atteindre</li> <li>• Bien compter les points et inverser les rôles</li> <li>• Bien occuper l'espace dès le départ</li> </ul>

# JEU 5 LA QUEUE DU DIABLE

JEU U6/U7

## PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

## ORGANISATION

### ESPACE



L 20m x l 25m

L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

7 X

1 X

### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

8 X

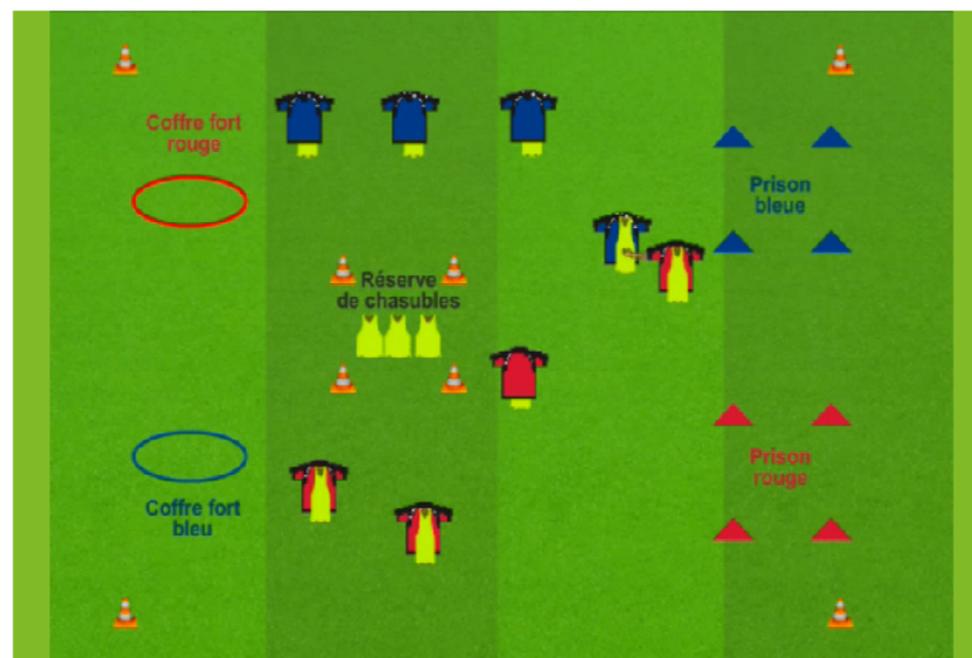
8 X

2 X

4/4 X

2 X

## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

2 équipes s'affrontent pour récupérer un maximum de chasubles. Les joueurs portent leur chasuble dans leur dos.

Celui qui se fait attraper son chasuble se retrouve dans la zone « prison ».

Le chasuble récupéré est posé dans le « coffre fort ».

Les joueurs d'une équipe peuvent faire sortir un coéquipier de la prison en lui donnant un chasuble de « la réserve ».

### BUTS

1 point = dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de chasubles dans son coffre fort.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

### VARIANTES

- Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied

### ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

### VEILLER À...

- Compter les points
- à faire plusieurs séries de 1 min max
- Se déplacer pour ne pas se faire toucher

# JEU 6 LES QUATRE COINS

JEU U6/U7

## PÉRIODE 5

MAI > JUIN

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

## ORGANISATION

### ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

4 X   
4 X 

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X  4 X   
8 X  0 X |  
4/4 X  

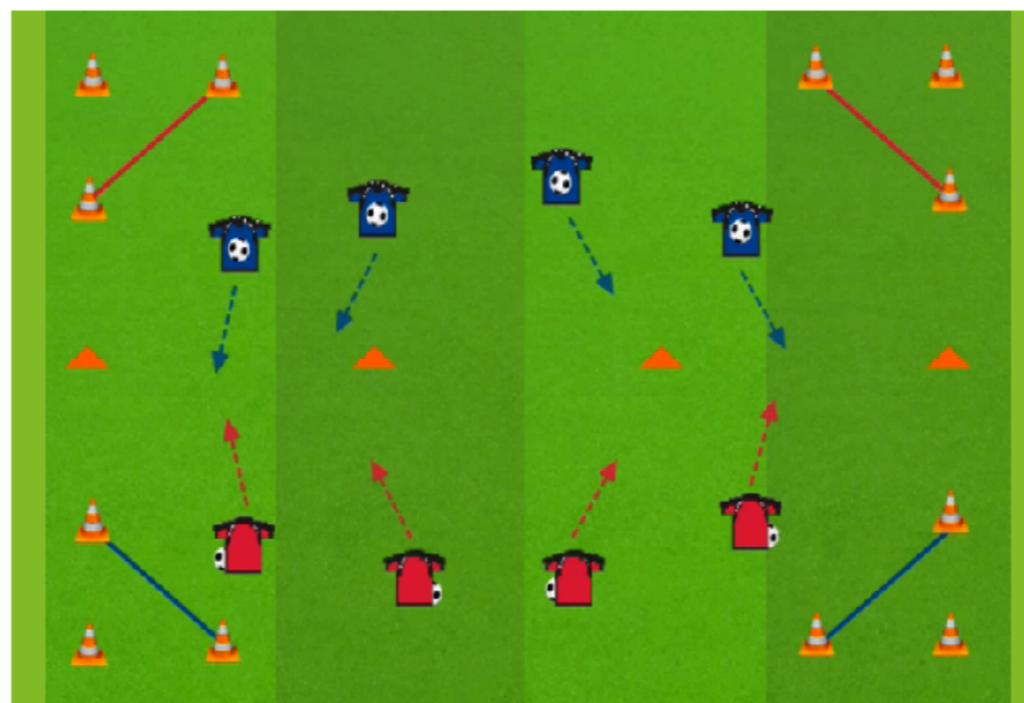
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

Chaque joueur a son ballon dans ses mains.  
Au signal de l'éducateur, chaque joueur doit rejoindre un coin correspondant à sa couleur et y déposer le ballon.

### BUTS

1 point = l'équipe qui se regroupe en totalité dans les coins correspondants à sa couleur.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ballon au sol, le joueur effectue une conduite pour aller vers le coin</li> <li>• 2 joueurs par coin au minimum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Observer / Orienter</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimuler et valoriser la réussite</li> <li>• La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)</li> </ul>

Organisation des jeux

# JEU 7 1/2/3 SOLEIL

JEU U6/U7

## PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

## ORGANISATION

### ESPACE



L 15m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

1 X

8 X

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

10 X

7 X

0 X |

1/7 X

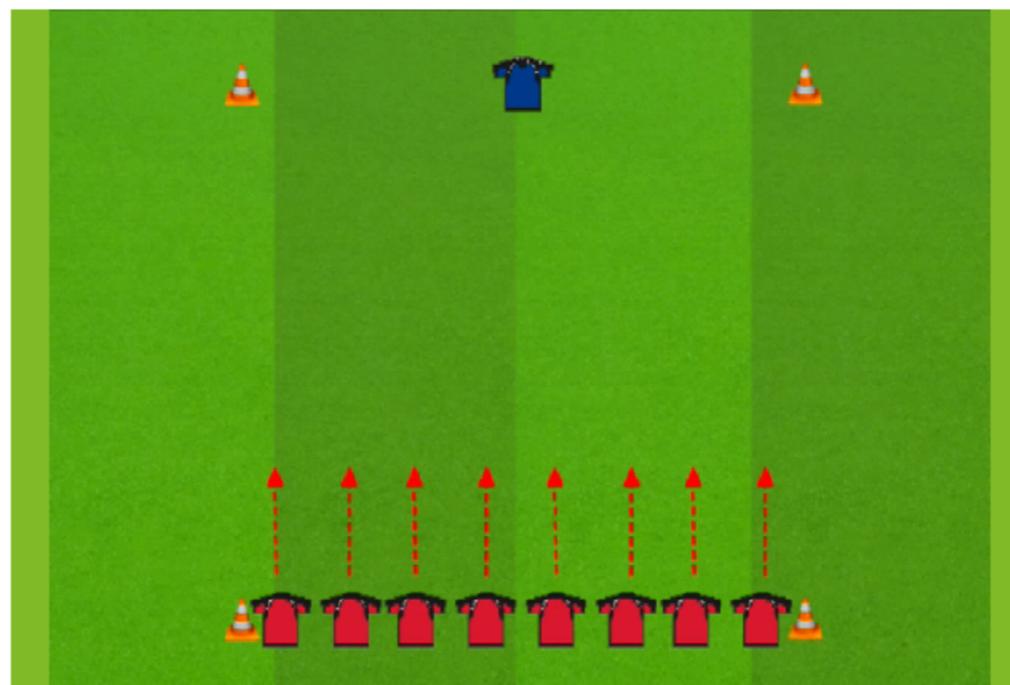
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

Le joueur énonce 1-2-3 soleil. Au même moment les joueurs partent en courant et doivent s'arrêter lorsque le mot soleil est prononcé. Le 1<sup>er</sup> joueur arrivé sur la ligne a gagné.

Si le joueur bouge, ce dernier repart sur la ligne de départ.

### BUTS

1<sup>er</sup> joueur arrivé sur la ligne marque 1 point.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

### VARIANTES

- Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied
- Ajouter des obstacles

### ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

### VEILLER À...

- Démontrer
- Compter les points et valoriser
- Rythme d'énonciation de la phrase
- Inverser les rôles

Organisation des jeux

# JEU 8

# DÉFENDRE SON CHÂTEAU

JEU U6/U7

## PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

## ORGANISATION

### ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X

10 X

8 X

0 X |

4/4 X

### EFFECTIF

4 X

4 X

### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

L'équipe défend le château symbolisé par les quilles.

Les possèdent un ballon, à la main chacun, et doivent faire tomber les quilles sans traverser les coupelles .

### BUTS

1 point = 1 quille tombée.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser le ballon au pied (dans ce cas le ballon devra rester au sol)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Observer / Orienter</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Démontrer/Encourager</li> <li>• Faire des séquences de 1 minute</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Inverser les rôles</li> </ul>

# JEU 9 LA LOCOMOTIVE

JEU U6/U7

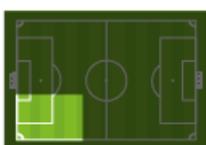
## PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

## ORGANISATION

### ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X

8 X

8 X

0 X |

4/4 X

### EFFECTIF

4 X

4 X

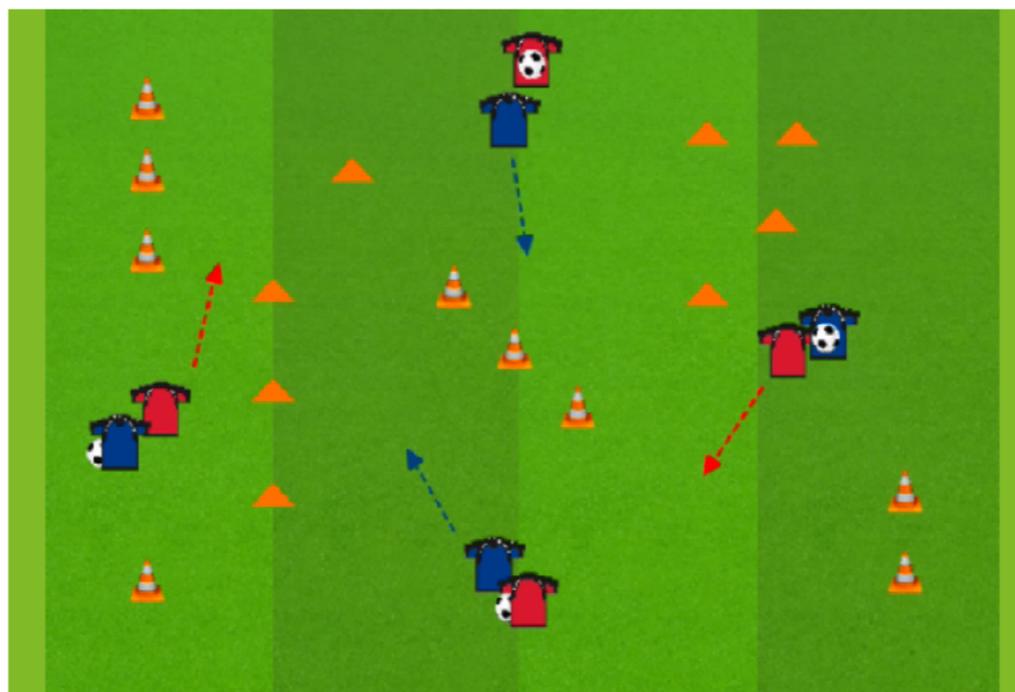
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

Les joueurs, par 2 (un de chaque équipe) : le 1<sup>er</sup> effectue un parcours, le 2<sup>ème</sup> le suit avec le ballon à la main. Il doit réaliser le même parcours.

### BUTS

1 point = parcours réalisé correctement et sans faire tomber le matériel.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace

### VARIANTES

- Donner un ballon à chaque joueur
- Placer un ballon dans les pieds de chaque joueur
- Complexifier le parcours (cerceaux, haies...)

### ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Corriger
- Animer / Encourager / Valoriser

### VEILLER À...

- Stimuler et valoriser le bon parcours
- Contrôler la vitesse du 1<sup>er</sup> joueur
- Inverser les rôles

Organisation des jeux

# JEU 10 ABATTRE LES QUILLES

JEU U6/U7

## PÉRIODE 3

MARS > AVRIL

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

## ORGANISATION

### ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

4 X

4 X

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

16 X | 8 X   
 8 X | 0 X |  
 4/4 X

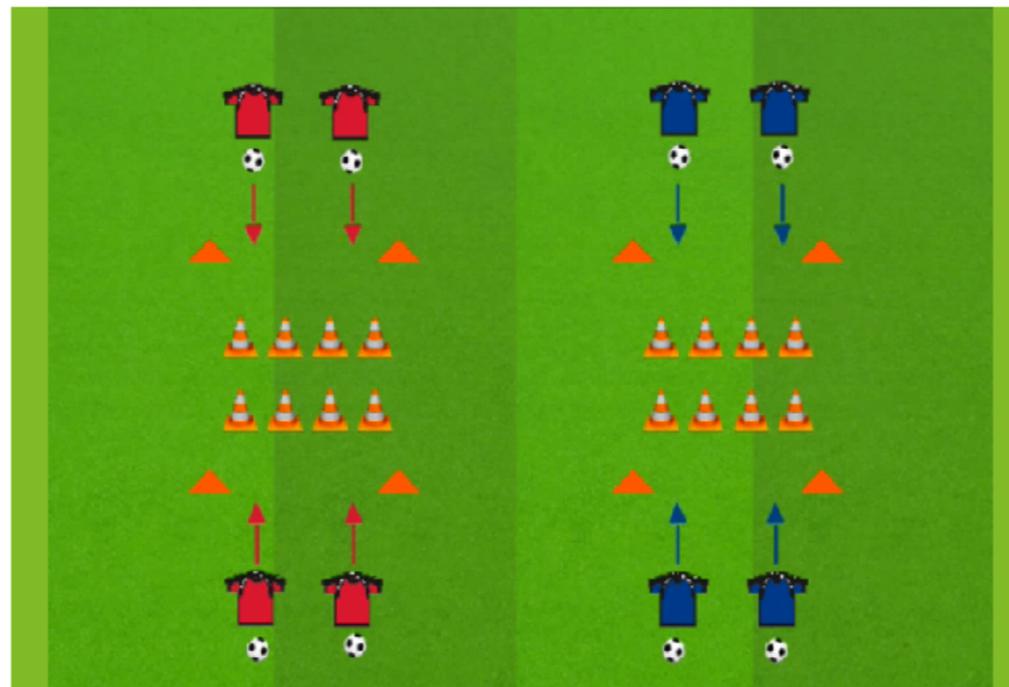
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

Au signal de l'éducateur, les joueurs tirent dans leur ballon afin de faire tomber les quilles. Ils récupèrent leur ballon jusqu'à ce que toutes les quilles soient tombées.

### BUTS

1 point = l'équipe qui fait tomber toutes ses quilles en 1<sup>er</sup>.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace

### VARIANTES

• À la main  
 • Au pied  
 • Pied faible

### ANIMATION

• Faire répéter l'action  
 • Corriger  
 • Animer / Encourager / Valoriser

### VEILLER À...

• Démontrer  
 • L'activité des enfants  
 • Les quilles ne doivent pas être trop lourdes afin de tomber

# JEU 11 LES SORCIERS

JEU U6/U7

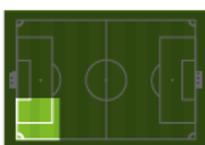
## PÉRIODE 3

MARS > AVRIL

Découverte de la cible    Découverte de l'adversaire    Reconnaître le partenaire    Développement moteur

## ORGANISATION

### ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

1 X

7 X

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

12 X

4 X

0 X |

1/7 X

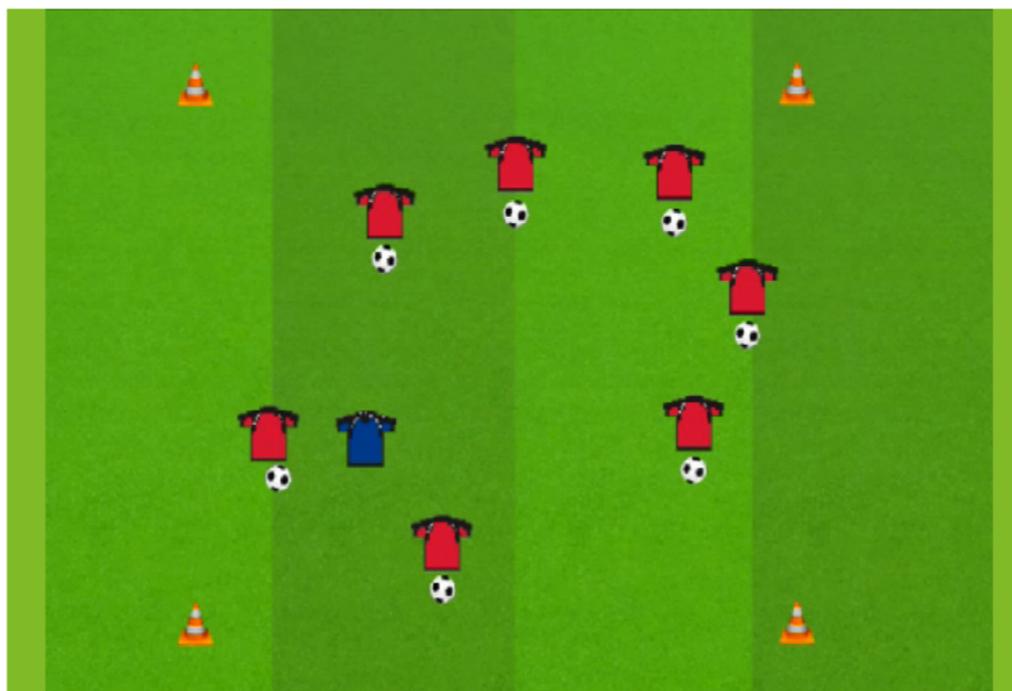
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

Chaque joueur possède un ballon. Le « sorcier » doit sortir les ballons des joueurs hors du terrain. Le joueur qui perd son ballon, reste immobile, jambes écartées. Pour se faire délivrer, un partenaire doit passer le ballon entre les jambes.

### BUTS

1 point = dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

### VARIANTES

- Ajouter un « sorcier »
- Passer entre les jambes de son partenaire pour le libérer

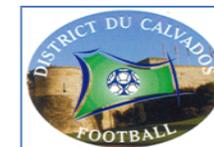
### ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

### VEILLER À...

- Compter les points et Inverser les rôles
- Occuper l'espace de jeu

# Organisation des parcours



## **But :**

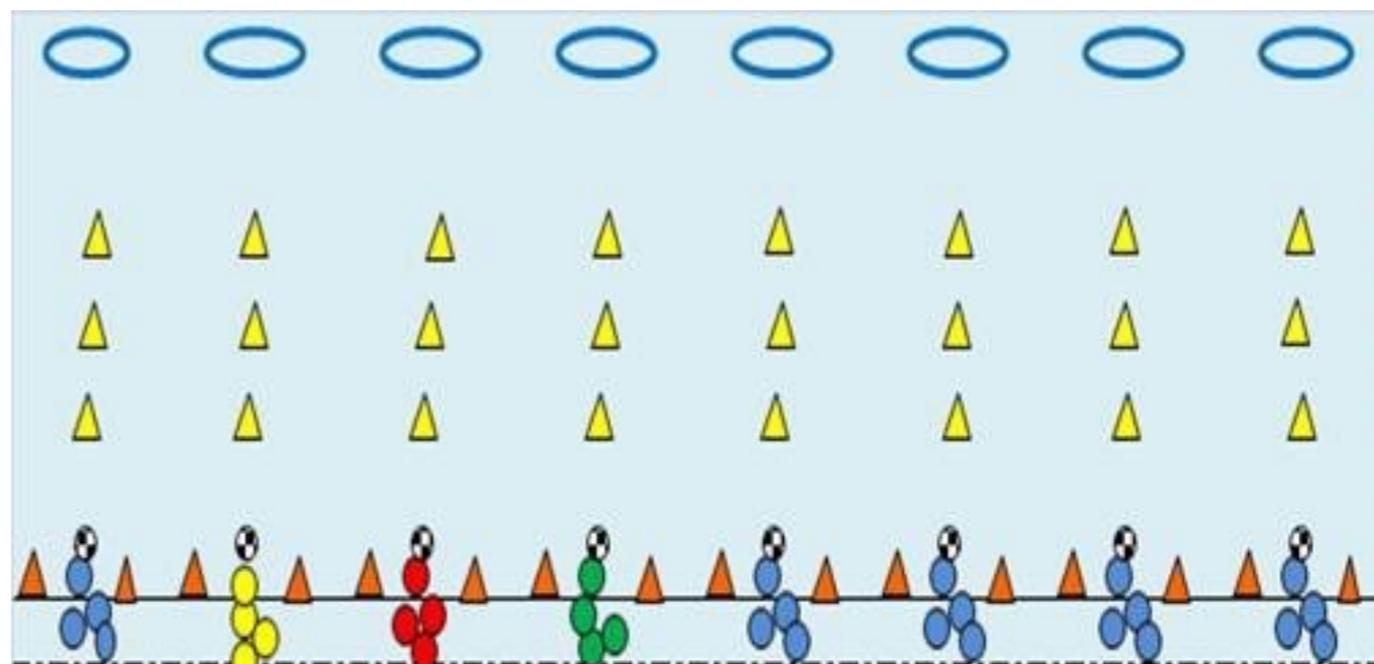
réaliser le parcours (1 ou 2) sans  
toucher d'obstacle  
sou forme de relai

- 1- sans ballon
- 2- ballon à la main
- 3- ballon au pied

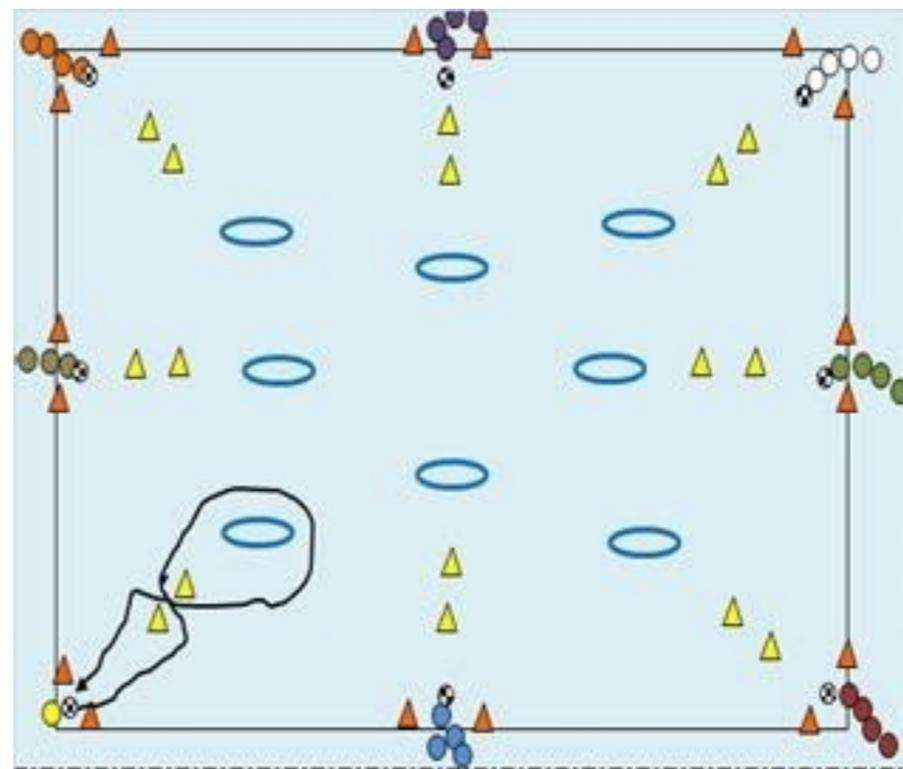
## **Variantes :**

modifier la position des obstacles

*Parcours 1*



*Parcours 2*





# LE PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL



## CAPITALISER SUR LES VERTUS ÉDUCATIVES DU FOOTBALL



## 6 THÉMATIQUES MAJEURES : "RÈGLES DE VIE / RÈGLES DE JEU"



Profitez des plateaux pour mettre en place une action sur le Programme Éducatif Fédéral

en proposant sur les temps d'attente un quiz aux équipes  
puis renvoyer la fiche action (avec une photo)

## EQUIPE :

### Engagement citoyen U6 à U9

l'éducateur lit à voix haute la phrase, les enfants ont 15 secondes pour se concerter et donner leur réponse

1. Quelle est le nom de l'hymne national français ?
  - a. L'hymne à la joie
  - b. *La Marseillaise*
  - c. La javanaise
2. Au début et à la fin du match les 2 équipes :
  - a. Font un check
  - b. *Se serrent la main*
  - c. Se font un câlin
3. Il est interdit de dire des insultes sur le terrain et en dehors : *Vrai* ou *Faux*
4. Quelle est la première chose à faire en arrivant au stade :
  - a. Commencer à s'entraîner
  - b. *Dire bonjour à tout le monde*
  - c. Aller se changer
5. Je vais à l'entraînement seulement quand j'ai envie ou *régulièrement* ?
6. Je dois respecter le matériel mis à ma disposition : *Vrai* ou *Faux*
7. Quelles sont les couleurs sur le drapeau Français :
  - a. Vert, rouge, jaune
  - b. Marron, orange, gris
  - c. *Bleu, blanc, rouge*
8. Quel est le nom de la capitale de la France :
  - a. Caen
  - b. *Paris*
  - c. Londres
9. Il est important de respecter :
  - a. Que les adultes
  - b. *Tout le monde*
  - c. Que mes coéquipiers
10. Qu'est-il très malpoli de faire dans la rue :
  - a. Courir
  - b. *Cracher*
  - c. Chanter



EQUIPE :

## Culture foot U6 à U9

l'éducateur lit à voix haute la phrase, les enfants ont 15 secondes pour se concerter et donner leur réponse

1. Quelle est la couleur du maillot principal de l'équipe de France ?
  - a) Violet
  - b) *Bleu*
  - c) Jaune
2. Parmi ces noms lequel est footballeur ?
  - a) *Antoine Griezmann*
  - b) Tony Parker
  - c) Raphael Nadal
3. Les filles ont le droit de jouer au foot : *vrai* ou faux
4. Parmi ces clubs lequel est français ?
  - a) FC Barcelone
  - b) Arsenal FC
  - c) *Stade Malherbe de Caen*
5. En ligue 1, combien y a-t-il de joueurs dans une équipe de foot sur le terrain ?
  - a) 4
  - b) 8
  - c) *11*
6. Quelles sont les couleurs de ton club ?
7. La France a déjà gagné la coupe du monde *Vrai* ou Faux
8. Le Beach soccer se joue :
  - a) *Sur le sable*
  - b) Dans un gymnase
  - c) Sur l'herbe
9. Quel est l'animal sur le maillot de l'équipe de France
  - a) Un mouton
  - b) *Un coq*
  - c) Une girafe
10. Comment s'appelle l'endroit où les joueurs donnent le coup d'envoi ?
  - a) La surface de réparation
  - b) Le corner
  - c) *Le rond central au milieu du terrain*



PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL



EQUIPE :

## Fair-play et règles du jeu U6 à U9

l'éducateur lit à voix haute la phrase, les enfants ont 15 secondes pour se concerter et donner leur réponse

1. Si tu commets une faute sur un adversaire que fais tu ?
  - a. Tu rigoles
  - b. *Tu t'excuses et tu l'aides à se relever*
  - c. Tu le regardes les bras croisés
2. Si tu perds un match :
  - a. Tu insultes l'arbitre
  - b. *Tu serres la main des adversaires*
  - c. Tu disputes tes coéquipiers
3. Tu as le droit de tirer le maillot de ton adversaire Vrai ou *Faux*
4. Un gardien a le droit de pousser un adversaire pour récupérer le ballon Vrai ou *Faux*
5. En ligue des Champions, comment s'appelle la pause au milieu du match ?
  - a. *La mi temps*
  - b. La récréation
  - c. La pause publicité
6. Comment distingue t-on le capitaine des autres joueurs ?
  - a. Par sa coupe de cheveux
  - b. *Par un brassard*
  - c. Par son caractère
7. Il y a le droit de marquer un but de la main Vrai ou *Faux*
8. Si tu n'es pas d'accord avec l'arbitre :
  - a. Tu lui cries dessus
  - b. Tu quittes le terrain
  - c. *Tu continues de jouer sans rien dire*
9. Le football est un sport individuel ou *collectif* ?
10. Gagner en trichant est plus important que de perdre honnêtement Vrai ou *Faux*



PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL



EQUIPE :

## Environnement U6 à U9

l'éducateur lit à voix haute la phrase, les enfants ont 15 secondes pour se concerter et donner leur réponse

1. Quel moyen de transport ne pollue pas l'atmosphère ?
  - a. L'avion
  - b. *Le vélo*
  - c. La voiture
2. Le covoiturage permet de réduire la pollution *Vrai* ou *Faux*
3. Quand le chauffage est allumé, il faut laisser les portes ouvertes *Vrai* ou *Faux*
4. Quand tu vas au stade en vélo tu dois obligatoirement
  - a. Mettre un gilet jaune
  - b. *Mettre un casque*
  - c. Mettre des genouillères
5. Quand une bouteille est vide :
  - a. *Tu la mets au tri sélectif*
  - b. Tu la jettes par terre
  - c. Tu la mets dans la poubelle
6. Pour économiser de l'eau il faut :
  - a. Prendre un bain
  - b. *Prendre une douche*
7. Quel objet est idéal pour transporter ton goûter :
  - a. Un sac plastique
  - b. Du papier aluminium
  - c. *Une boîte en plastique lavable*
8. Quand tu sors du vestiaire, il faut éteindre la lumière *Vrai* ou *Faux*
9. Parmi ces emballages, lequel n'est pas recyclable :
  - a. Une brique de lait
  - b. Une bouteille en verre
  - c. *Un pot de yaourt*
10. Il est important de diminuer la pollution pour protéger la planète *Vrai* ou *Faux*



PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL



EQUIPE :

raier les affirmations inexactes

l'éducateur lit à voix haute la phrase, les enfants on 15 secondes pour se concerter et donner leur réponse

## SANTE

1. *JE PEUX CONTINUER A JOUER AU FOOT MEME SI JE SAIGNE*
2. *Il faut attendre d'avoir soif pour boire*
3. *sur une blessure au genou, il faut mettre de la moutarde*
4. prendre 4 repas est conseillé pour les enfants
5. boire du soda peut faire grossir si l'on en boit trop
6. *La veille d'un match, manger des pâtes n'est pas déconseillé*
7. *A l'entraînement, avoir des protèges tibia ne sert à rien*
8. *Après l'entraînement, prendre une douche n'est pas important*
9. *Lorsque j'ai un match ou un entraînement le matin, il ne faut pas prendre de petit déjeuner*
10. bien dormir est important pour être en forme pour les entraînements et les matchs

phrase vraie - *phrase fausse (en italique)*



EQUIPE :

raier les affirmations inexactes

l'éducateur lit à voix haute la phrase, les enfants on 15 secondes pour se concerter et donner leur réponse

## LOIS DU JEU - FAIR PLAY

1. *Le gardien de but a le droit de garder le ballon dans les mains pendant 1 minute* (6 secondes max)
2. *Un joueur a le droit d'empêcher le gardien de but de dégager à la main* (faux)
3. *Le capitaine de l'équipe a le droit de contester les décisions de l'arbitre* (personne n'a le droit)
4. *A la fin du match, un joueur doit serrer uniquement la main de ces adversaires* (arbitre - entraîneur adverse)
5. Un gardien n'a pas le droit de pousser un adversaire pour récupérer le ballon
6. *On distingue le capitaine à sa coupe de cheveux qui doit obligatoirement être différente des autres* (brassard)
7. lorsqu'un joueur est remplacé, une « tape dans la main de son partenaire est une marque de Fair Play
8. il faut retirer tous les bijoux pour jouer au foot
9. il faut toujours respecter les décisions de l'arbitre
10. *Gagner en trichant est plus important que perdre honnêtement* (tricher n'est pas )
11. Pour pouvoir jouer au foot, l'adversaire est aussi indispensable que le partenaire
12. *Le football est un sport individuel*

phrase vraie - *phrase fausse (en italique)*





## BILAN D'ACTION, AVEC LE PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL



THEMATIQUE DE L'ACTION				
INTITULE DE L'ACTION				
OBJECTIFS DE L'ACTION				
DATE DE L'ACTION				
PUBLIC CONCERNE (CATEGORIE)				
RESPONSABLE DE L'ACTION				
DESCRIPTION DE L'ACTION				
LES MOYENS MATERIELS ET HUMAINS	-			
LES MOYENS FINANCIERS	Recettes		Dépenses	
	TOTAL		TOTAL	
EVALUATION DE L'ACTION	QUALITATIF		QUANTITATIF	
BILAN DE L'ACTION				

- joindre articles de presse, photos, ou autres élément d'illustration
- Joindre en copie les documents qui vous ont servi de support pour la mise en place de l'action (quiz, flyer, fiche d'inscription, règlement...)  
*une simple photo des documents suffit*  
À renvoyer à [blagarde@foot14.fff.fr](mailto:blagarde@foot14.fff.fr)