



ACTION TERRAIN

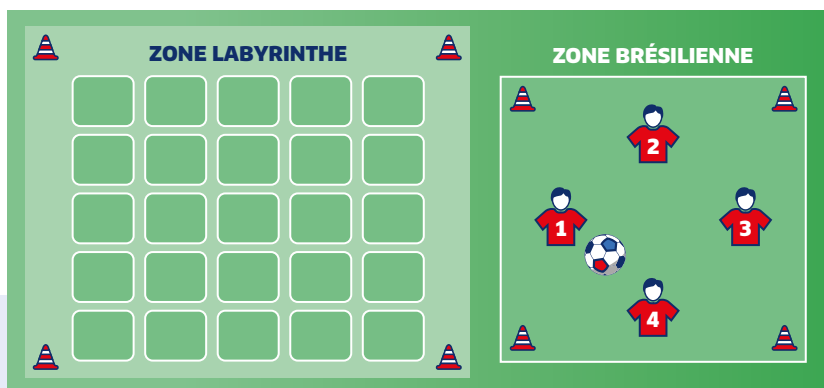
OBJECTIF
DE L'ATELIER

Collaborer avec ses
partenaires pour sortir
du labyrinthe en équipe.

- **Espace nécessaire**
1/4 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
2 à 3 personnes
- **Effectif idéal**
8 à 16 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
1h
- **Matériel nécessaire**
Sifflet, chronomètre,
chasubles, ballons,
coupelles

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- Rester concentré(e) et jouer sans tricher

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Répartir les joueur(se)s en équipes de 4 joueur(se)s.
- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - La zone « labyrinthe » de 25 cases
 - La zone « brésilienne »
- Demander aux équipes, à tour de rôle, de se rendre dans la zone « brésilienne » afin de réaliser 4 passes, avec 4 joueur(se)s différents sans faire tomber le ballon le sol :
 - Si l'atelier n'est pas réussi : ne pas autoriser l'équipe à progresser dans le labyrinthe et lui imposer de passer son tour au profit d'une équipe adverse.
 - Si l'atelier est réussi : autoriser un(e) joueur(se) de cette équipe à pénétrer dans le labyrinthe.
- Pour avancer dans le parcours, le joueur(se) doit poser un pied dans un des carrés autour de lui.
 - Si le pied est posé dans la bonne case : inciter le/la joueur(se) à poursuivre son chemin.
 - Si le pied est posé dans la mauvaise case : donner un coup de sifflet. Demander au/à la joueur(se) de refaire le parcours en sens inverse (travail de mémorisation) pour sortir du labyrinthe.
- Attribuer les points de la manière suivante :
 - Chronométrage général pour sortir du labyrinthe.
 - Pénalités de 30 secondes dès lors qu'une parole est échangée dans le labyrinthe ou qu'une erreur est commise dans le labyrinthe (parcours aller / retour).

→ **Remarques**

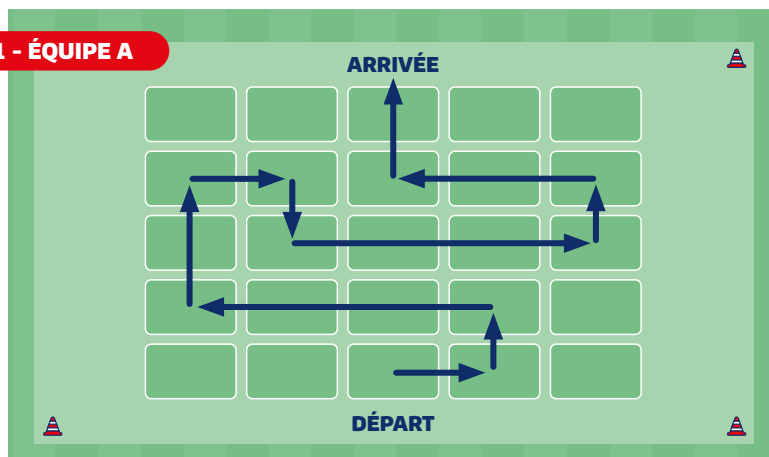
- Chaque équipe dispose d'un parcours de labyrinthe différent des autres. Seul le jury en a connaissance.
- Une alternance entre tou(te)s les joueur(se)s d'une équipe est impérative pour passer dans le labyrinthe.
- Aucune parole n'est autorisée (dans l'équipe) dès lors qu'un(e) coéquipier(e) est dans le labyrinthe.
- Les déplacements dans le labyrinthe sont uniquement dans les formats suivants : en avant - en arrière - à droite - à gauche.



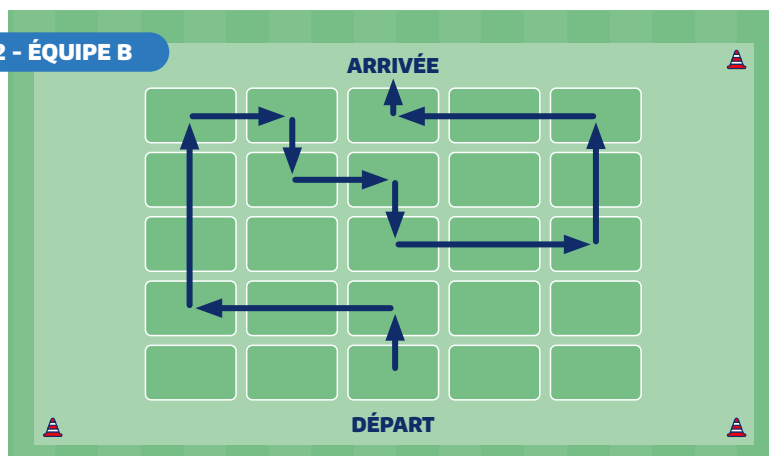
MODÉLISATION DES PARCOURS



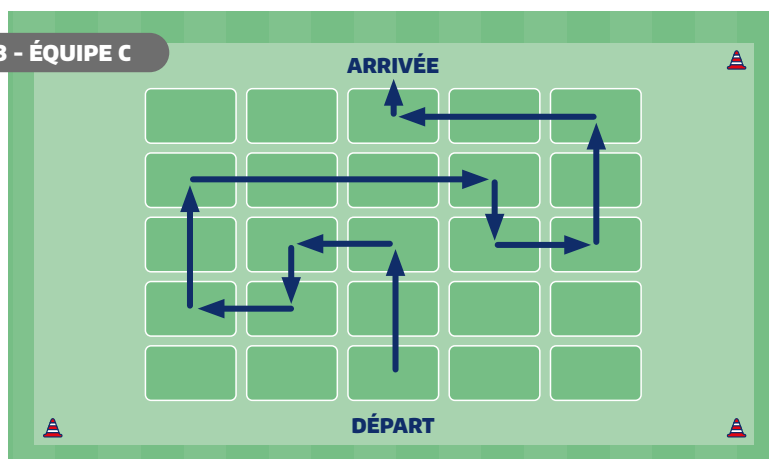
1 - ÉQUIPE A



2 - ÉQUIPE B



3 - ÉQUIPE C



4 - ÉQUIPE D

