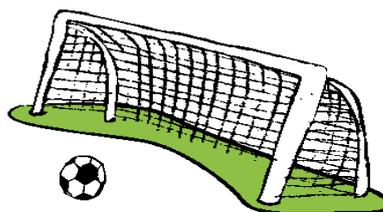


DISTRICT DE L'ORNE DE FOOTBALL



LIVRET CATEGORIE U9 (U.8 et U.9)



Clément LOUDJANI
Conseiller Technique
Développement et Animation des Pratiques

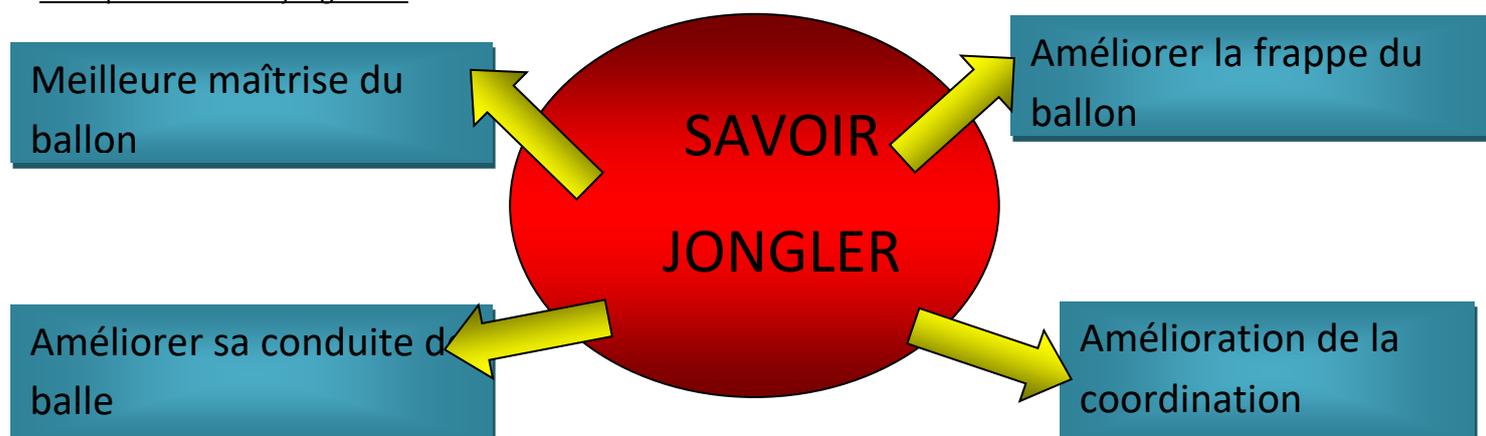
Site Internet du District de l'Orne de Football :

Le District de l'Orne de football met à votre disposition 10 ateliers techniques qui vous permettront de mettre

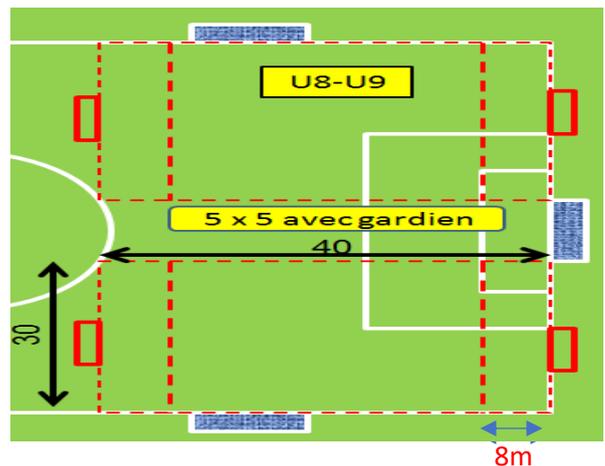
Date	Lieu	Club recevant	Programmation ateliers	Responsable	Téléphone
J1 6 octobre 2018			Technique : Jonglerie		
J2 13 octobre 2018			Motricité		
J3 20 octobre 2018			Festi-Foot		
J4 10 novembre 2018			Conduite de balle		
J5 17 novembre 2018			Passe		
J6 24 novembre 2018			Dribble		
Plateaux Futsal : 01/12/18 ; 22/12/18 ; 19/01/19 ; 02/02/19					
J7 02 mars 2019			Festi-Foot		
J8 09 mars 2019			Motricité		
J9 23 mars 2019			Conduite de balle		
J10 30 mars 2019			Passe (balle au capitaine)		
J11 27 avril 2019			Technique défensive		
J12 04 mai 2019			Technique : Jonglerie		
J13 18 mai 2019			Atelier libre		
J14 25 mai 2019			Atelier libre		
J15 01 juin 2019			Inter-clubs		
J16 08 juin 2019			Inter-clubs		
J17 15 juin 2019			JND		

en place un atelier sur chaque plateau rencontre. Pour connaître l'atelier que vous réaliserez, vous devez prendre connaissance de la programmation ci-dessus ; A chaque date de plateau correspond un atelier spécifique.

Pourquoi faire de la jonglerie ?



U9
(Né en 2010 / 2011)
« Foot à 5 »



Le terrain de jeu :

- 40m x 30m
- Surface de réparation : 8m

Le ballon

- Ballon n°3 (ou 4 par défaut).

Nombre de joueurs

5 joueurs dont 1 gardien de but et 2 suppléants maximum.

- Sur classement : l'équipe ne peut pas comporter plus de trois joueurs U7 ayant l'autorisation médicale.
- Sous classement : l'équipe peut être composée de jeunes filles U10F.

Durée des rencontres

- 1x10 minute. (durée totale 50min)

Hors-jeu

- Pas de hors jeu.

Touches

- Les remises en jeu sur le côté peuvent se faire à la main ou par une passe au pied avec le ballon au sol ou le joueur pourra rentrer en conduite de balle sans faire de passe.

Coups francs

- Tous les coup-francs sont directs

Gardiens de but

- Les dégagements des gardiens se font à la main ou ballon au sol. **Le dégagement de volée ou demi-volée est interdit.**

Relance protégée à 8m : *Sortie de but ou GDB en possession du ballon à la main, l'adversaire se replace au-delà de la zone protégée. Il ne pourra pénétrer dans celle-ci, que lorsque le ballon sera touché par un partenaire du GDB ou aura franchi la ligne de la zone protégée ou aura franchi la ligne de touche.*

•

Coup de pied de but (sortie de but)

- Le ballon est placé au sol devant le but, à une distance maximale de 8 m de la ligne de but.

Temps de jeu

- **Tous les joueurs** doivent avoir un temps de jeu **au moins égal à 50 % de la durée de la rencontre.** L'obligation que chaque joueur débute une rencontre.

ORGANISER UN PLATEAU

Faire du plateau une fête, un moment de partage ...

MISSIONS DU CLUB ORGANISATEUR

AVANT

- 🕒 Installer les terrains, les ateliers selon le plateau. Prévoir le matériel, respecter les dimensions préconisées
- 🕒 Préparer la pharmacie, l'eau ...
- 🕒 Répartir les tâches de l'encadrement : accueil, goûter, chargé de gérer les rotations, l'animation des ateliers ...
- 🕒 Remplir la feuille de plateau
- 🕒 Accueillir les équipes
- 🕒 Offrir aux parents un café d'accueil
- 🕒 Réunion de présentation avec les éducateurs et les accompagnateurs
- 🕒 Contrôle des licences
- 🕒 Inviter les parents à assister aux rencontres derrière la main-courante
- 🕒 Placer les équipes sur le terrain

PENDANT

- 🕒 Animer les ateliers selon le plateau
- 🕒 Gérer le temps (chronomètre)
- 🕒 Coordonner les rotations suivant le programme
- 🕒 Prévoir des temps de pause
- 🕒 S'assurer de la participation de tous les enfants
- 🕒 Faire respecter le protocole Fair-Play en début et fin de match
- 🕒 FAIRE RESPECTER LE SPRIT DU FOOT EDUCATIF : être attentif aux excès des adultes, intervenir avec diplomatie !

APRES

- 🕒 Ranger le matériel
- 🕒 Faire un bilan succinct aux enfants
- 🕒 Accompagner les enfants aux vestiaires
- 🕒 Féliciter tous les enfants
- 🕒 Compléter la feuille de match et l'envoyer au district
- 🕒 Organiser un goûter avec les enfants, les éducateurs et les parents

CONVIVIALITE



Rigueur dans
l'organisation

Avant l'arrivée des équipes, les terrains doivent être installés ainsi que l'atelier mis en place au centre du terrain.

Le responsable du plateau choisit la grille suivant le nombre d'équipes présentes et les répartit en indiquant leur numéro dans la grille.

Les équipes se disposent alors sur le terrain et attendent le lancement de la première séquence de jeu. A la fin de celle-ci, les équipes suivent leur tableau de marche.

Lorsque les 4 ou 5 séquences sont effectuées, le plateau est terminé. Il n'y a **pas de classement** de réaliser.

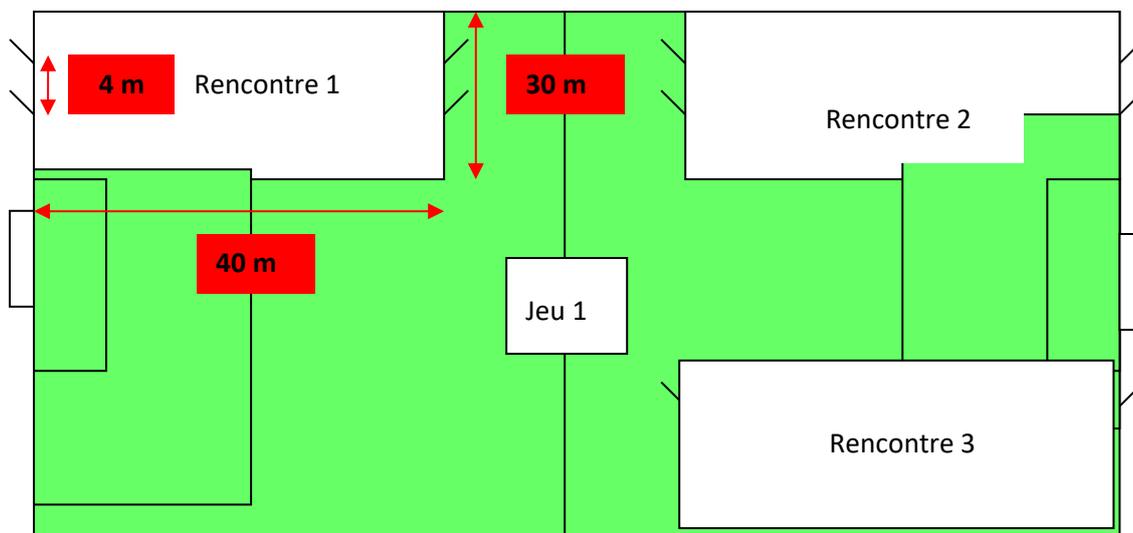
Le club clôture le plateau par un goûter avant de repartir vers son club.

Voici les grilles de 8 à 10 équipes :

POUR 8 EQUIPES : (3 rencontres ; séquence 1 jeu)

Temps des séquences 12'

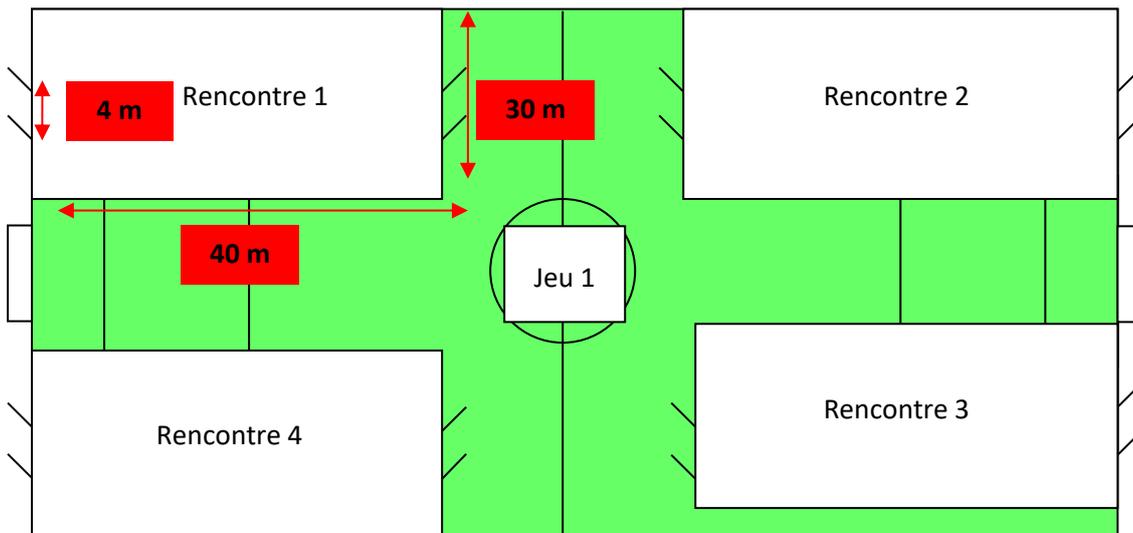
N°	Equipe	Niv	séquence 1	séquence 2	séquence 3	séquence 4
1		A	R 1	J 1	R2	R3
2		A	R 1	R 3	J1	R2
3		C	J 1	R 2	R3	R1
4		B	J 1	R 1	R3	R2
5		A	R 2	R 3	R2	J1
6		A	R 2	J 1	R1	R3
7		B	R 3	R 2	R1	J1
8		C	R 3	R 1	J1	R1



POUR 9 EQUIPES : (4 ou 5 rencontres ; 1 jeu)

Temps des séquences 12'

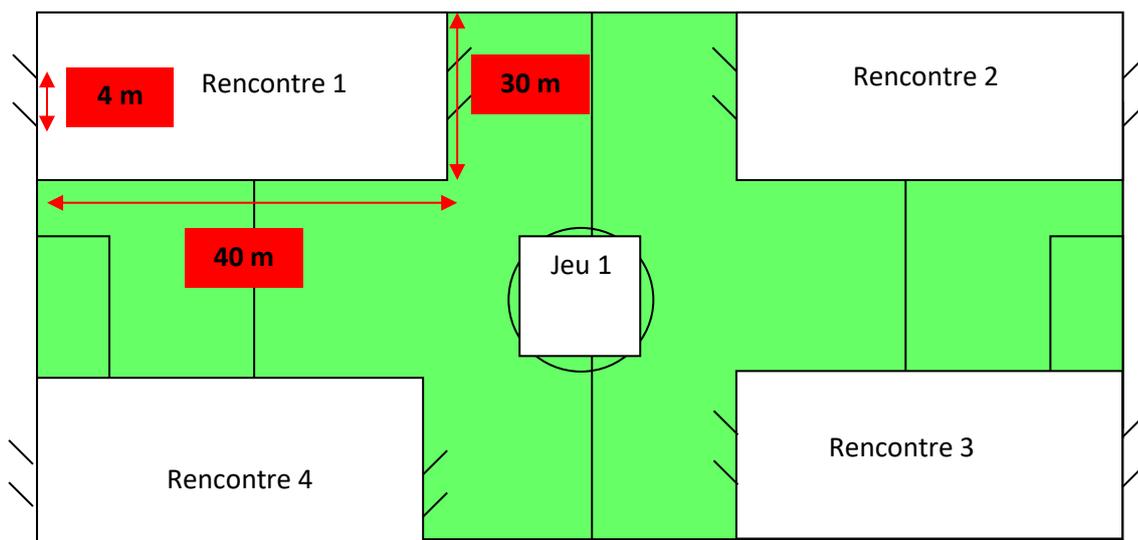
N°	Equipes	Niv	séquence 1	Séquence 2	séquence 3	séquence 4	Séquence 5
1		A	R 1	R 4	R2	R3	R 4
2		A	R 1	J 1	R3	R2	R 2
3		B	R 4	R 2	R3	R 4	R1
4		A	R 4	R 1	R 4	R 3	R2
5		C	R 2	R 3	J 1	R1	R 1
6		C	R 2	R 1	R 1	J 1	R3
7		B	R 3	R 4	R 1	R 1	J 1
8		A	R 3	R 2	R 4	R 2	R 4
9		B	J1	R3	R 2	R 4	R 3



POUR 10 EQUIPES : (4 rencontres ; 1 jeu)

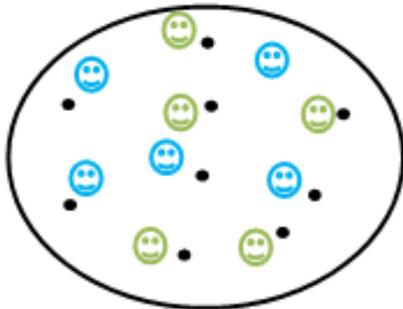
Temps des séquences 12'

N°	Equipes	Niv	séquence 1	séquence 2	séquence 3	séquence 4	séquence 5
1		A	R 1	J 1	R 2	R 3	R4
2		A	R 1	R4	R 3	R 2	J 1
3		B	J 1	R 2	R 3	R4	R 1
4		B	J 1	R 1	R4	R 3	R 2
5		B	R 2	R 3	R4	R 1	J 1
6		B	R 2	J 1	R 1	R4	R 3
7		C	R 3	R4	R 1	J 1	R 2
8		C	R 3	R 2	J 1	R 1	R4
9		A	R4	R 1	J 1	R 2	R 3
10		A	R4	R 3	R 2	J 1	R 1



ATELIERS DES PLATEAUX U.9 (U.8 et U.9)

Légende:	Ballon	●	Plot ou coupelles	▲	joueurs	⊙
	Passe ou tir	→	Cerceaux	○		
	Course sans ballon	→	Haie ou constri-Foot	▲	Educateur	E
	Conduite de balle	~	Jalon	∩		

Journée 1:	24/09/2018	Dominante:	Technique
Atelier Jonglerie	Technique: Jonglerie Comment s'améliorer en jonglerie?		durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif
	S' pied droit S' pied gauche Se fixer des objectifs réalisables Critères de réalisations: Frapper le ballon avec le cou du pied. Pied dur, cheville verrouillée, pointe du pied vers le bas Disponibilité des appuis-reprise d'appuis Jambe d'appui semi-fléchie. Critère de réussite: le ballon ne tourne pas.		Descriptif : Un ballon par joueur
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER		

Le joueur a le ballon dans ses mains, il le laisse tomber et le frappe avec le cou du pied avant qu'il ne touche le sol. Il récupère le ballon dans ses mains.

Le joueur frappe le ballon une fois et le récupère dans les mains. Il valide donc 1 contact. Il essaie alors de faire 2 contacts. S'il récupère le ballon dans les mains il valide alors 2 contacts.

Il essaie de faire 3 contacts, ainsi de suite...

Combien de contacts maximum le joueur réalise -t-il?

Ceci permettra de fixer des objectifs réalisables aux joueurs et permettra aussi aux joueurs de se fixer ses objectifs. Ex: "j'ai réussi 4 contacts, je vais essayer d'en réaliser 6"

Journée 2:	13/10/2018	Dominante:	Psychomotricité		
Motricité	Dissociation pied droit et pied gauche. Course; impulsion reception; maîtrise des appuis et de la vitesse.			durée :	10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
	But: Défi réaliser le plus vite possible le parcours Relais		2 parcours 1 équipe= 1 atelier	6 joueurs par ateliers 4 barres	
	1: Un appui dans chaque cerceau pied droit-pied droit pied gauche-pied gauche.		5' passage sans ballon.	10 cerceaux	
	2: sauter par-dessus/Faire passer le ballon sous la haie. 3: passer en dessous/Faire passer le ballon sous la haie. 4: S'arrêter dans le cerceau/Immobiliser le ballon		5' avec ballon	4 Plots 8 constri	
BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
Variantes: appuis pieds joints afin d'améliorer la pose des appuis et l'équilibre général du corps. Avec ballon: Relais, 2 colonnes face à face; immobiliser le ballon soit dans le cerceau (pour le sens 1,2,3,4) ou derrière la haie (pour le sens 4,3,2,1).					

Journée 4:	10/11/2018	Dominante:	Technique		
Atelier technique :	Technique: Conduite			durée :	10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs	
	But: Réaliser le parcours le plus vite possible.		2 ateliers x joueurs par atelier.	16 coupelles 2 constri-foot 4 ballons	
	Le joueur conduit son ballon en slalomant autour du plot puis il doit revenir vers la porte, ensuite contourner l'autre plot et revenir dans la seconde porte avant de transmettre le ballon à son partenaire.		5' découverte de l'atelier 5' sous forme de relai		
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER				
Utilisation des deux pieds pour aller plus vite L'équipe qui termine 1ère marque un point					

Journée : 5	17/11/2018	Dominante:	Technique			
Jeu du toro	Technique: passe				durée : 10'	
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs		
	But: Réaliser le maximum de passe sans que le ballon soit intercepté par le "toro" Le "toro" est un joueur adverse. 1 contrôle 1 passe Comptabiliser le nombre de passe réussit. Si le ballon est intercepté le joueur qui a effectué la passe devient "toro". Sur 1 min compter le maximum de passes réalisées. 1 point marqué pour le meilleur score.			2 ateliers 8 joueurs par atelier. 5' passe et contrôle pied droit 5' passe et contrôle pied gauche.	12 coupelles 4 Jalons	
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
	Frapper avec l'interieur du pied; cheville verrouillée; bien ouvrir la hanche; Le pied d'appui est à côté du ballon et les orteils regardent le receveur. "Je donne et je me déplace dans un espace libre."					
Journée 7:	24/11/2018	Dominante:	Technique			
Atelier technique :	Technique: Feinte-Dribble Apprendre à attaquer.				durée : 10'	
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs		
	But: Marquer en passant par la porte Sans ballon: joueur qui attaque doit passer dans la porte sans se faire toucher par le joueur qui défend Att: je passe dans la porte 1 pt pour mon équipe Def: je touche l'attaquant 1 pt pour mon équipe Avec ballon: je recois une passe de l'éducateur et j'essaie de marquer en passant par la porte. Equipe qui défend: course avant et défendre pour empêcher l'att de marquer.			2 ateliers 6 joueurs par atelier. 4 séquences avec ballon	20 coupelles 4 Jalons	
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER					
	Je passe dans une porte avec le ballon=1 point Je récupère le ballon et je passe dans la porte= 1point Le ballon sort des limites du terrain= 0 point.					

Journée 8:	09/03/2019	Dominante:	Psychomotricité	
Atelier technique :	Relais: Course en courbe, maîtrise et orientation des appuis, équilibre			durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs
	<p>Défi-Relais. Course sans ballon.</p> <p>1: Au signal sonore un joueur de chaque équipe part en même temps.</p> <p>Course dans le sens des aiguilles d'une montre</p> <p>Lorsque le joueur a réalisé un tour complet, il tappe dans la main de son coéquipier pour lui passer le relais.</p> <p>A voix haute "Je pose un appui dans le cerceau ... je passe derrière le plot etc"</p>		<p>4 ateliers</p> <p>3 joueurs par atelier.</p> <p>5' sans ballon</p> <p>5' avec ballon</p> <p>Carré 1m de côté</p>	<p>12 coupelles</p> <p>4 Jalons</p>
	BILAN / REMARQUE S / POINT S A AMELIORER			
<p>Rotation: dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Démontrer l'exercice en marchant avec les joueurs les uns derrière les autres.</p> <p>Variante: relais en conduite de balle.</p>				

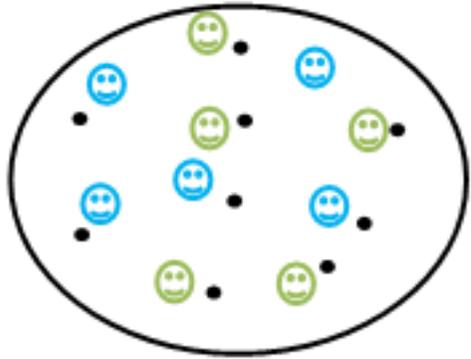
Journée 9:	23/03/2019	Dominante:	Technique	
Atelier technique :	Technique: Conduite			durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs
	<p><u>But:</u> Réaliser le parcours le plus vite possible.</p> <p>1: Le joueur conduit son ballon en slalomant à travers les plots.</p> <p>2: Conduite autour du cerceau</p> <p>3: passe au partenaire qui réalise l'exercice en sens inverse etc</p>		<p>2 ateliers</p> <p>6 joueurs par atelier.</p> <p>5' découverte de l'atelier</p> <p>5' sous forme de relai</p>	<p>20 coupelles</p> <p>4 Jalons</p>
	BILAN / REMARQUE S / POINT S A AMELIORER			
<p>Utilisation des deux pieds pour aller plus vite</p> <p>L'équipe qui termine 1ère marque un point</p>				

Journée 10:	30/03/2019	Dominante:	Technique-Tactique	
Jeu	Technique: la passe; Tactique: notion de partenaire; se démarquer pour éviter la grappe.			durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs
	<p>But: faire une passe à un de ses deux capitaines situé derrière la ligne pour marquer un point. Un joueur vient chercher un ballon derrière son plot et provoque un 3 contre 3. Le capitaine de chaque équipe doit se déplacer derrière la ligne et entre les 2 plots pour immobiliser le ballon de la semelle. Après chaque point marqué le jeu redémarre par un joueur adverse qui vient récupérer un ballon.</p>		1 atelier x joueurs par atelier.	4 plots 4 ballons
	Critères de réalisation			
<p>S'informer (lever la tête...) et transmettre le ballon: frapper avec l'intérieur du pied; cheville verrouillée; bien ouvrir la hanche. Se démarquer: Occuper toutes les zones du terrain et être en mouvement pour être vu du porteur de balle</p>				

Journée 11:	27/04/2019	Dominante:	Technique	
Atelier technique :	Technique défensive.			durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif	Matériel / Joueurs
	<p>But: Marquer en passant par la porte Sans ballon: joueur qui attaque doit passer dans la porte sans se faire toucher par le joueur qui défend Att: je passe dans la porte 1 pt pour mon équipe Def: je touche l'attaquant 1 pt pour mon équipe Avec ballon: je reçois une passe de l'éducateur et j'essais de marquer en passant par la porte. Equipe qui défend: freiner la course de l'attaquant pour pouvoir récupérer le ballon.</p>		1 équipe défend et 1 équipe attaque puis on inverse les rôles. Le défenseur arrive de côté par rapport à l'attaquant 1 point si attaquant marque 2 points si défenseur marque 1 point pour le défenseur si le ballon sort	4 ballons 4 Jalons
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER			

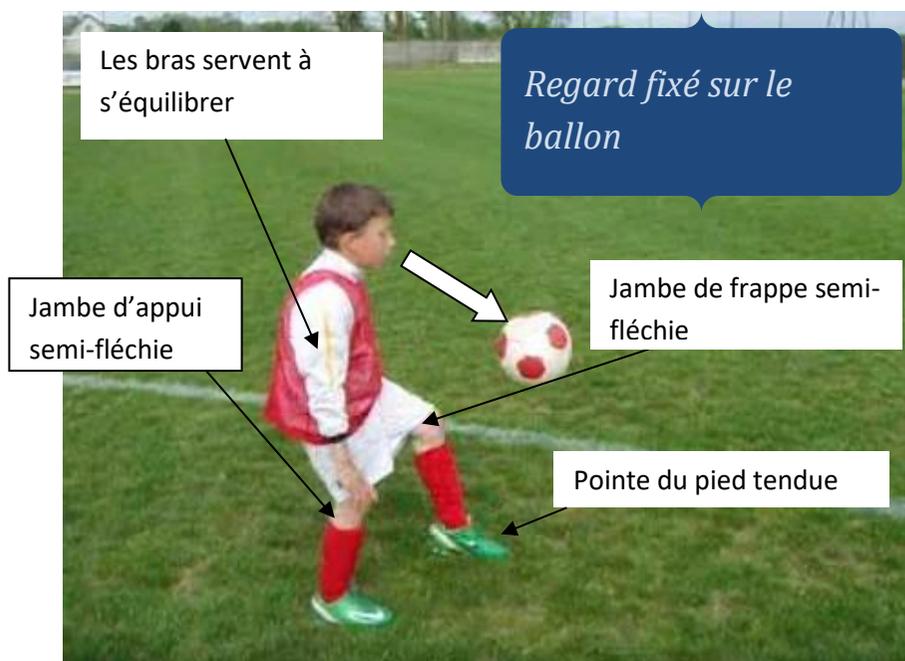
ATELIERS DES PLATEAUX U.9 (U.8 et U.9)

Légende:	Ballon		Plot ou coupelles		joueurs	
	Passe ou tir		Cerceaux			
	Course sans ballon		Haie ou constri-Foot		Educateur	E
	Conduite de balle		Jalon			

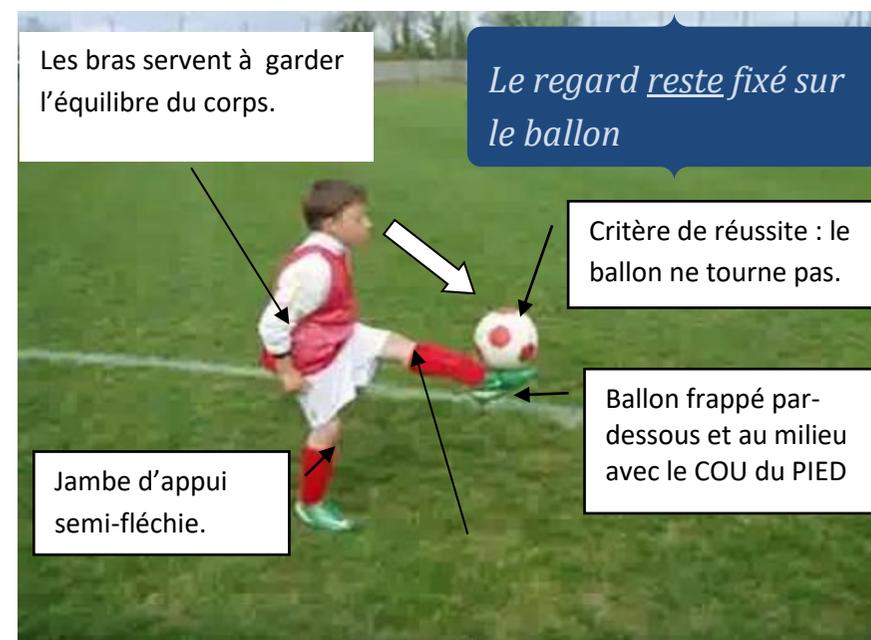
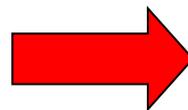
Journée 12	04/06/2019	Dominante:	Technique
Atelier Jonglerie	Technique: Jonglerie Comment s'améliorer en jonglerie?		durée : 10'
	CONSIGNES		Organisation / Dispositif
	5' pied droit 5' pied gauche Se fixer des objectifs réalisables Critères de réalisations: Frapper le ballon avec le cou du pied. Pied dur, cheville verouillée, pointe du pied vers le bas Disponibilité des appuis-reprise d'appuis Jambe d'appui semi-fléchie. Critère de réussite: le ballon ne tourne pas.		Descriptif : Un ballon par joueur
	BILAN / REMARQUES / POINTS A AMELIORER		

Le joueur a le ballon dans ses mains, il le laisse tomber et le frappe avec le cou du pied avant qu'il ne touche le sol. Il récupère le ballon dans ses mains.
 Le joueur frappe le ballon une fois et le récupère dans les mains. Il valide donc 1 contact. Il essaie alors de faire 2 contacts. S'il récupère le ballon dans les mains il valide alors 2 contacts.
 Il essaie de faire 3 contacts, ainsi de suite...
 Combien de contacts maximum le joueur réalise-t-il?
 Ceci permettra de fixer des objectifs réalisables aux joueurs et permettra aussi aux joueurs de se fixer ses objectifs. Ex: "j'ai réussi 4 contacts, je vais essayer d'en réaliser 6"

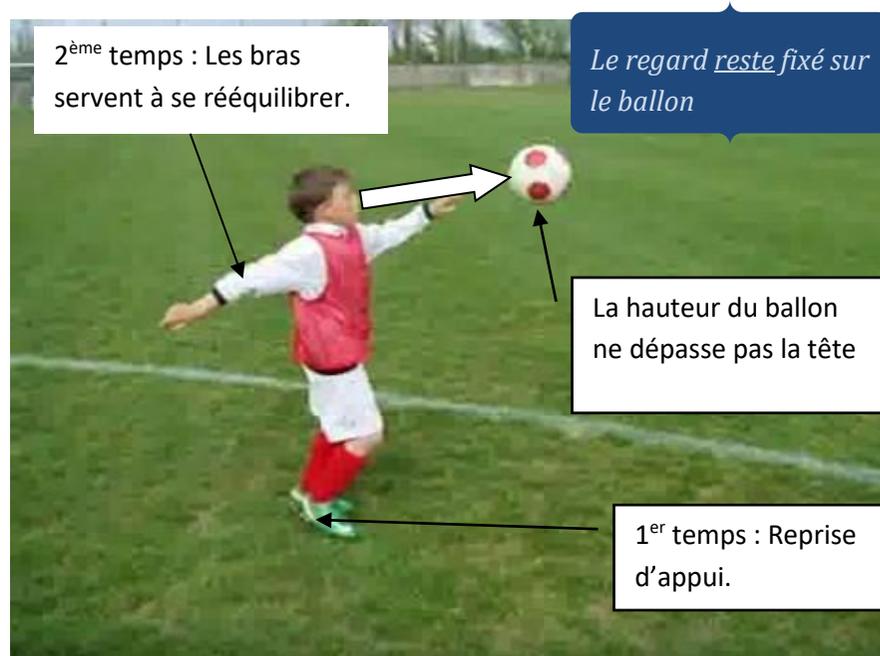
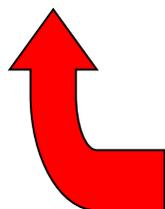
ETAPES ET CORRECTIONS DE LA TECHNIQUE DE JONGLERIE



1) Phase de préparation :



2) Phase d'exécution :



3) Phase de transition :



FICHE FESTI-FOOT

U9



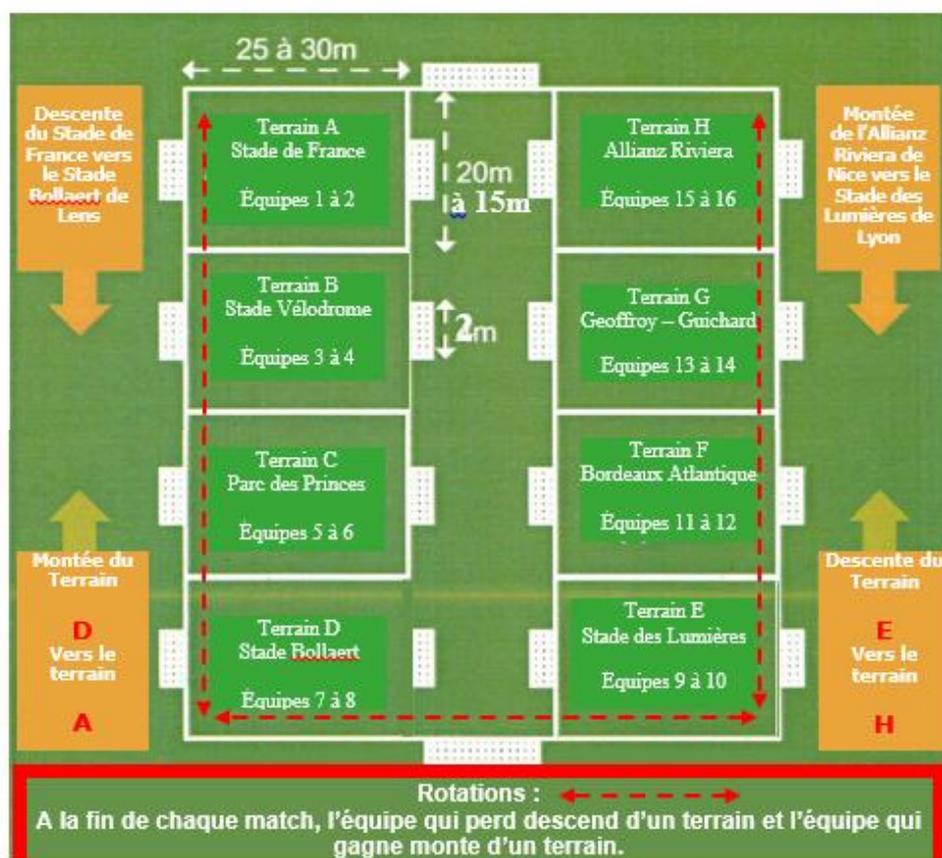
PROTOCOLE FAIR-PLAY
(AVANT LA RENCONTRE)

8 RENCONTRES
8X6 MINUTES
50 MINUTES MAX

PROTOCOLE FAIR-PLAY
(APRÈS LA RENCONTRE)

ÊTRE CITOYEN DU FOOT »» FIL ROUGE ÉDUCATIF »» ATELIERS ÉDUCATIFS

ORGANISATION



AUTO ARBITRAGE

TERRAIN	25-30m/20-15m But : 2 m
BALLON	Ballon Taille 3
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 Pas de remplaçant – Pas de GB – Possibilité de faire un joker sur le meilleur terrain
SÉCURITÉ	Protèges tibias obligatoires
TEMPS DE JEU	8 x 6 min (selon le nombre d'équipes / 50 minutes max)
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle
SORTIE DE BUT	Au sol, par un joueur, dans son demi-terrain
HORS-JEU	Non

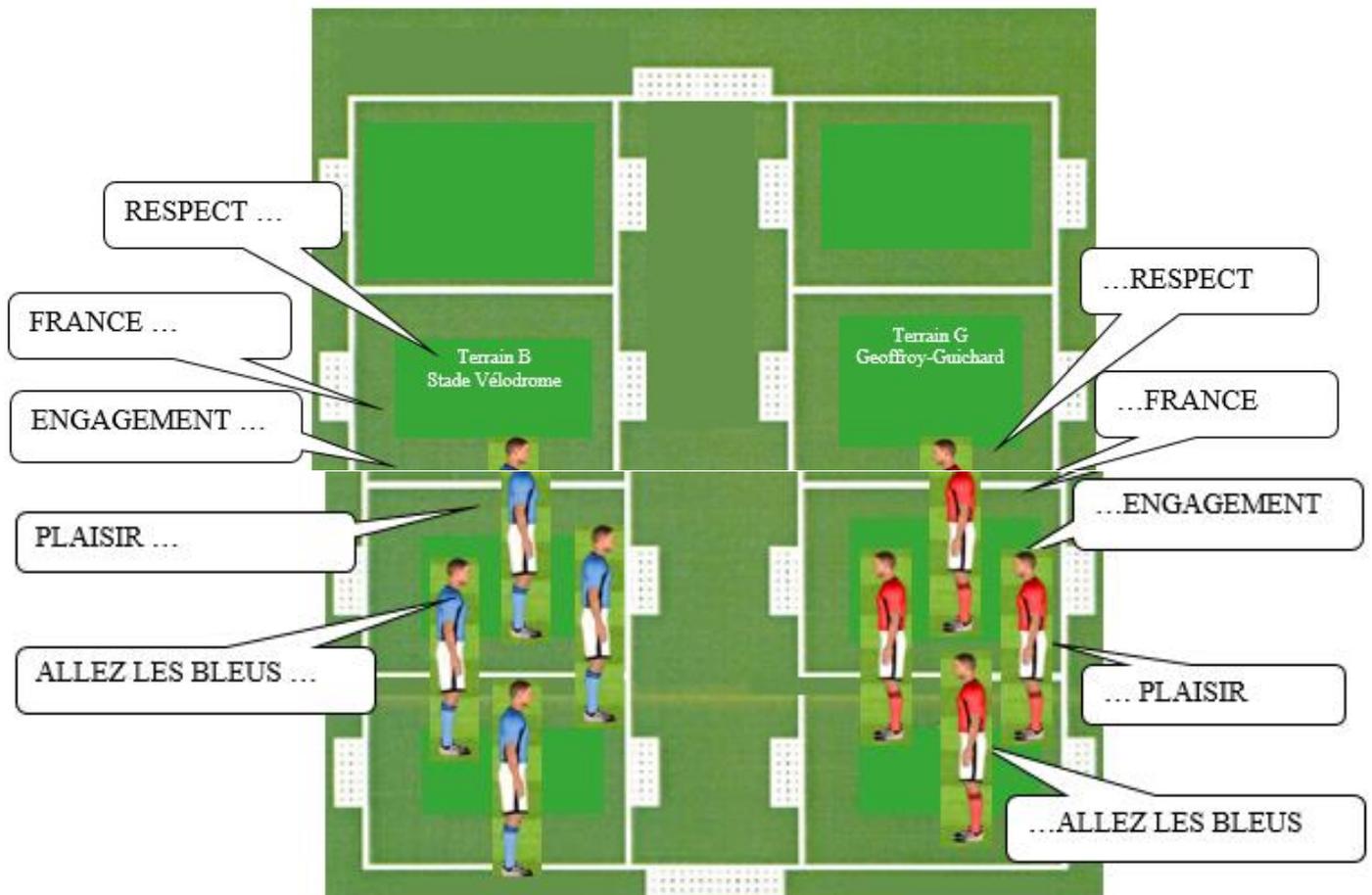
En cas d'égalité, c'est l'équipe qui a égalisé qui monte d'un terrain. Si 0-0 c'est l'équipe qui est montée d'un terrain au match précédent qui monte à nouveau.

CHAQUE ÉQUIPE CHOISIT LE NOM D'UN PAYS PARMIS :

FRANCE, ESPAGNE, ALLEMAGNE, ITALIE, ANGLETERRE, PORTUGAL, BELGIQUE, SUISSE, CROATIE, ISLANDE, AUTRICHE, RÉPUBLIQUE TCHEQUE, PAYS DE GALLES, POLOGNE, ALBANIE, ROUMANIE, RUSSIE, SLOVAQUIE, TURQUIE.



Vidéo engagement citoyen :
À réaliser avec un téléphone portable durant la
pause de 10 min à l'issue des quatre premières
rencontres.
Vidéo à envoyer au district pour la mise en
ligne sur le site Internet.



Organisation :

Les équipes se rejoignent sur les terrains Stade Vélodrome et Geoffroy-Guichard.

Les joueurs sont scindés en deux « KOP » de nombre de joueurs égaux.

Le « KOP » bleu chante « RESPECT », le « KOP » rouge lui répond en chantant « RESPECT ».

Le « KOP » bleu chante « FRANCE », le « KOP » rouge lui répond en chantant « FRANCE ».

Le « KOP » bleu chante « ENGAGEMENT », le « KOP » rouge lui répond en chantant « ENGAGEMENT ».

Le « KOP » bleu chante « PLAISIR », le « KOP » rouge lui répond en chantant « PLAISIR ».

Le « KOP » bleu chante « ALLEZ LES BLEUS », le « KOP » rouge lui répond en chantant « ALLEZ LES BLEUS ».

A la fin, tous les joueurs se rejoignent en chantant « ALLEZ LES BLEUS » entre les deux terrains et se tapent dans la main.

Vous pouvez personnaliser votre chant de supporter :

- il est possible de remplacer les valeurs RESPECT et ENGAGEMENT par : PLAISIR, FAIR-PLAY, SOLIDARITE, TOLERANCE, EGALITE, FRATERNITE, etc...
- il est possible de remplacer le pays FRANCE par : ANGLETERRE, ESPAGNE, ALLEMAGNE, BELGIQUE, ITALIE, PORTUGAL, etc...
- l'échange doit systématiquement se terminer par « ALLEZ LES BLEUS ».

GRILLE DE RESULTATS DE LA JONGLERIE

U.9

Journée 1 :

N°	NOM PRENOM	N° LICENCE	PIED DROIT (/ 20)	PIED GAUCHE (/ 20)	TOTAL
			Meilleur essai	Meilleur essai	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Journée 12 :

N°	NOM PRENOM	N° LICENCE	PIED DROIT (/ 20)	PIED GAUCHE (/ 20)	TOTAL
			Meilleur essai	Meilleur essai	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Le football, jeu de société
et école de la vie...



Parents/Educateurs

Le comportement des enfants est influencé par celui des adultes !



Soyons exemplaire !

Ce que j'attends de mes Parents

Je m'appelle Enzo, j'ai 8 ans, j'attends de mes parents :

- ⊛ Qu'ils soient supporters,
- ⊛ Qu'ils m'encouragent,
- ⊛ Qu'ils n'interviennent pas à la place de mon Educateur,
- ⊛ Qu'ils me laissent jouer,
- ⊛ Qu'ils me mettent en confiance,
- ⊛ Qu'ils me valorisent,
- ⊛ Qu'ils encouragent les attitudes Fair-Play.
- ⊛ Qu'ils aident mon éducateur (accompagner, préparer les goûters...)



« Mes erreurs sont nombreuses... mais indispensable pour ma progression »

Ce que j'attends de mon Educateur

TOUS EGAUX EN JEU

- ⊛ Qu'il respecte la philosophie de ma catégorie : Plaisir/ Jeu...
- ⊛ Qu'il me valorise et me mette en confiance sans me crier dessus,
- ⊛ Qu'il comprenne que pour moi, le Foot c'est avant tout :
 - **Un plaisir,**
 - **M'amuser en jouant, matchs et jeux,**
 - **Etre avec mes copains.**
- ⊛ Qu'il me mette au moins 1 fois « titulaire » sur les 4 matchs.
- ⊛ Qu'il me fasse jouer autant de fois que mes copains :
 - **au moins 50% de temps de jeu sur le plateau.**
- ⊛ Qu'il observe sans me commander et me laisse prendre des initiatives dans le jeu,
- ⊛ Qu'il communique avec moi :
 - **me parle, me conseille, me sécurise, me stimule, me recadre.**

« La confiance favorise mon apprentissage »