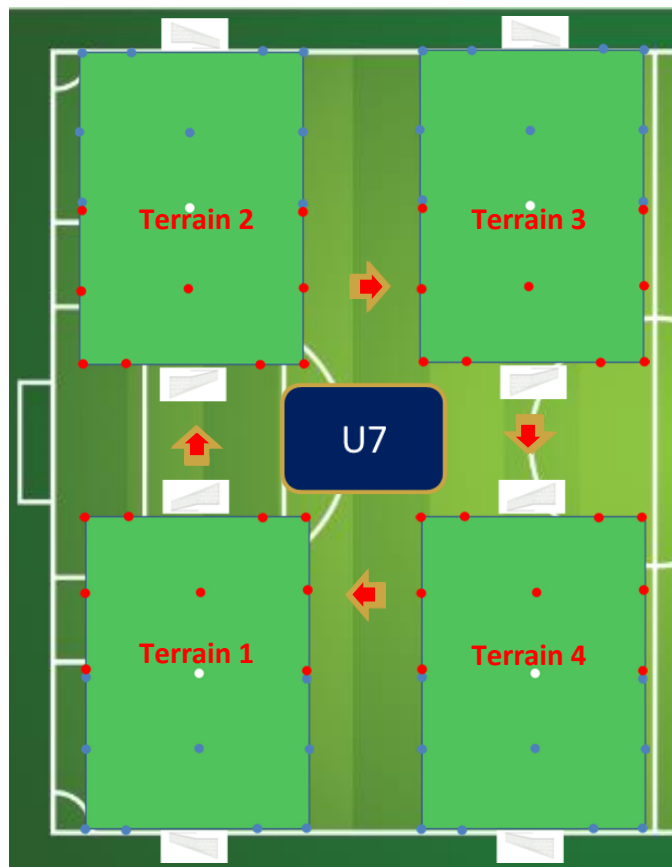


ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)



5 TEMPS DE JEU de 10 minutes:

- Temps 1 = chaque équipe effectue le « ballon magique 2c2* »
- Temps 2 = chaque équipe effectuer le « défi »
- Temps 3 = Début des rotations
= Match 1
- Temps 4 = Match 2
- Temps 5 = Match 3

(Exemple pour une équipe rouge: Temps 1=Terrain 1→Temps 2=Terrain 1→Temps 3=Terrain 2 →Temps 4=Terrain 3→Temps 5=Terrain 4)

Si nombre d'équipe impair sans possibilité d'en constituer une supplémentaire, remplacer un terrain de match par le Jeu préconisé. L'équipe installée sur ce terrain est considérée « rouge » pour les rotations.

Plaisir

Progrès

Plaisir

• Simplification des rotations :

- Les équipes camp bleu restent sur place.
- Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Temps 3.
- En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.

• Chaque équipe devra se déplacer avec:

- 2 ballons minimum
- Un jeu de chasubles
- 1 binôme éducateur / parent

* 2c2 = 1 joueur + 1 gardien

RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

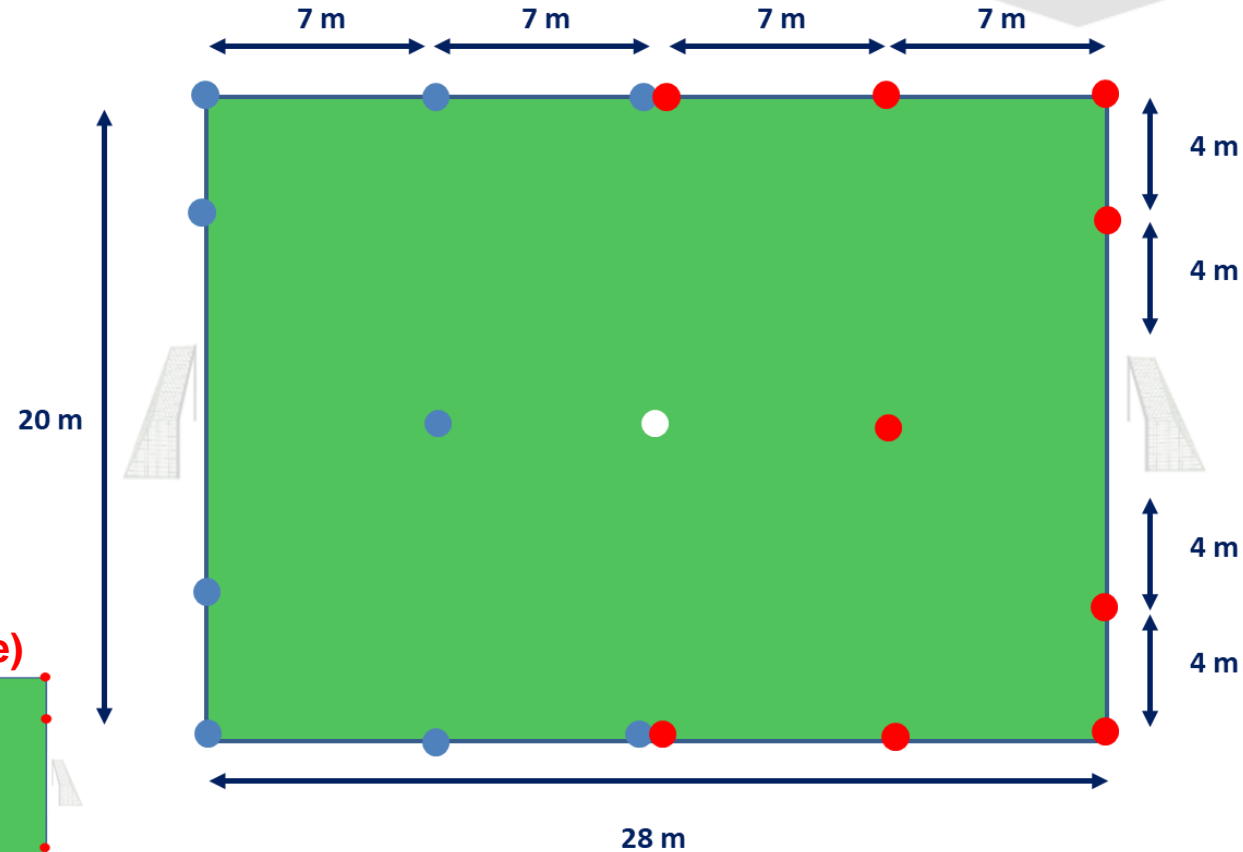
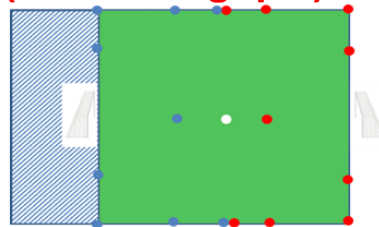
Terrain 4c4 (catégorie U7) :

- Dimension : 28 x 20 m
- Multiple de 7 sur la longueur
- Multiple de 4 sur la largeur
- But avec filet de 4m x 1,5m
- Balisage avec notion de camp (9 coupelles bleues / 9 coupelles rouges et 1 coupelle blanche → kit de délimitation)

Terrain 3c3 (catégorie U6), défi-jeu :

- Dimension : 21 x 20 m
(suppression d'une bande du terrain de 7m x 20m)

(Ballon magique)



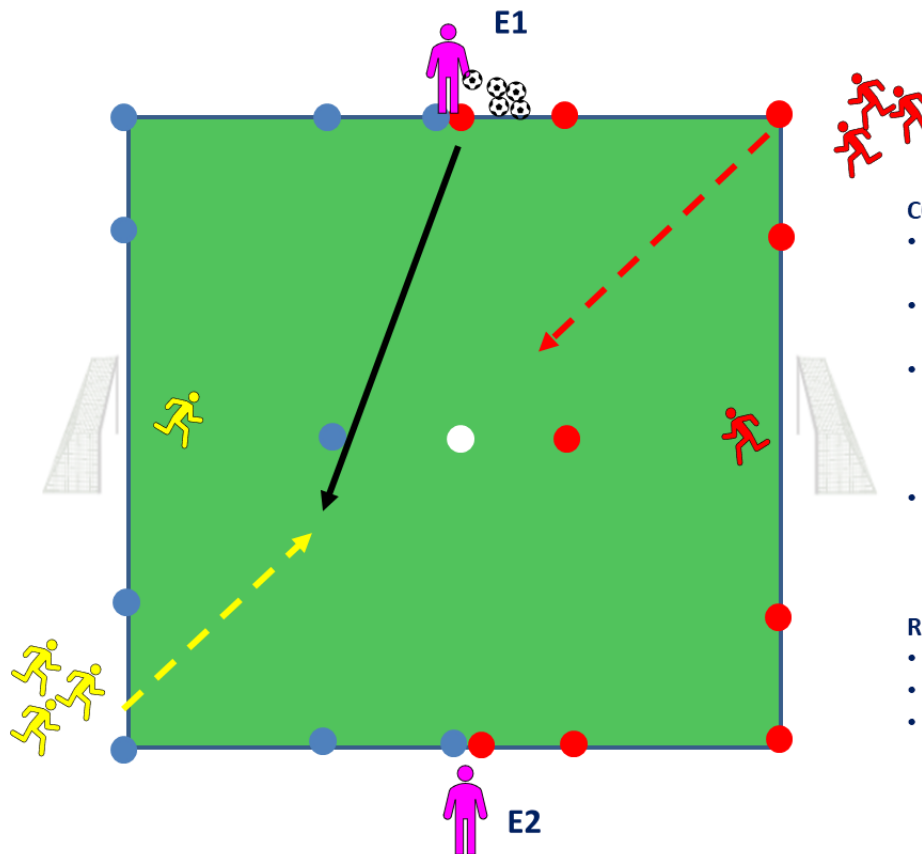
LE BALLON MAGIQUE 2C2*



U6/U7

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
 - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres.



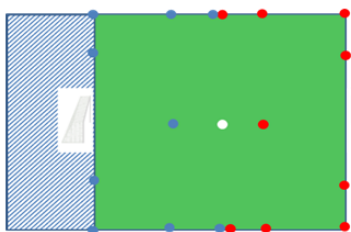
CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

ESPACES DE JEU



Dimension : 21 x 20 m

(suppression d'une bande de terrain de 7m x 20m)

***A partir du plateau 3 :
Alternance des départs à droite
puis à gauche du but***

* 2c2 = 1 joueur + 1 gardien

LE DEFI-JEU



U6/U7

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée **sans** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent a tiré. Retour du tireur au départ avec le ballon pour le joueur suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

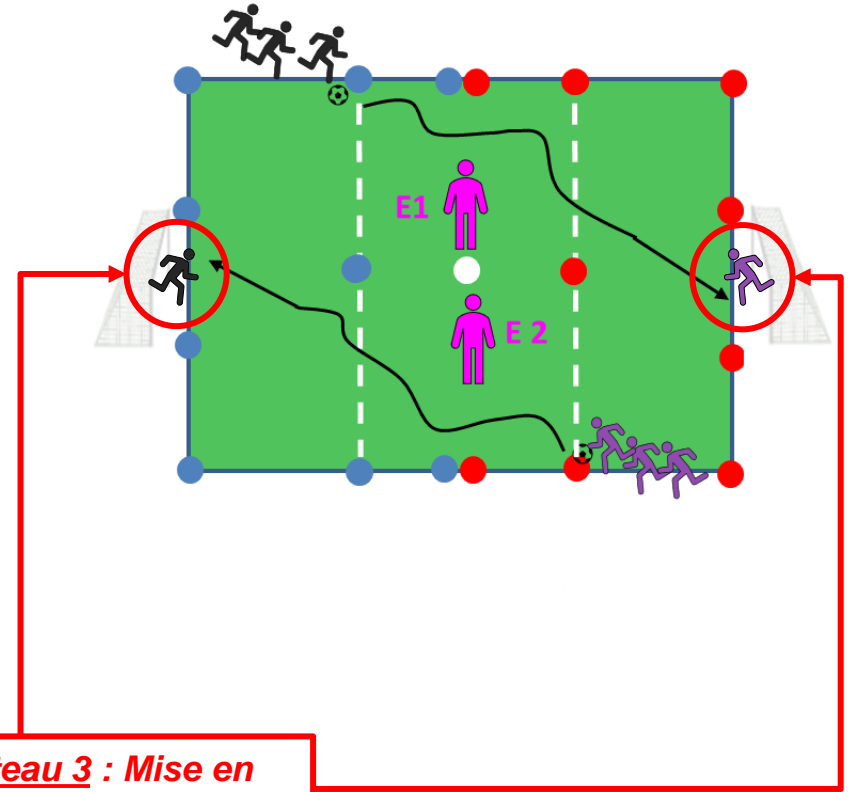
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

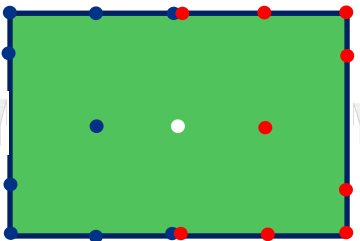
Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

Matériel :

- **2 ballons minimum par équipe**



ESPACES DE JEU



Dimension : 28 x 20 m

A partir du plateau 3 : Mise en place de gardien dans les buts

LE PLATEAU U7

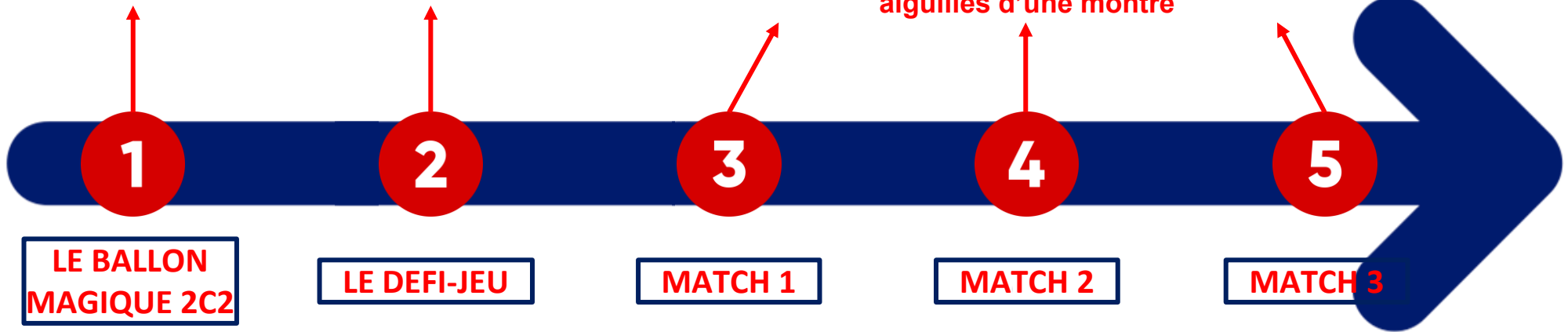
U6/U7



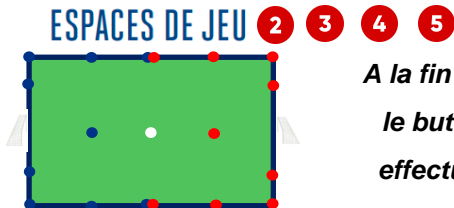
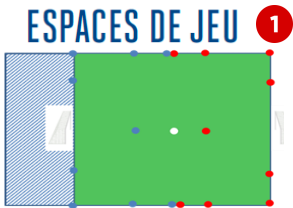
Installation du plateau avec des terrains aux dimensions demandées pour les matchs (28m x 20m) et positionnement d'un but sur la ligne de relance protégée directement pour effectuer le ballon magique

Les équipes « rouges » restent sur leur terrain

Les équipes « rouges » changent de terrain dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre



Les équipes « bleues » restent sur leur terrain pendant toute la durée du plateau



A la fin du ballon magique, repositionner le but avancé sur sa ligne de but pour effectuer le défi-jeu et les trois matchs

5 TEMPS DE JEU de 10 minutes