



DATES	LIEUX

AVANT-MATCH

- Applaudissement des enfants puis ola



- Remerciements aux adultes de les laisser jouer

Sous réserve d'arrêté municipal

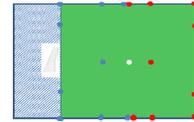
EQUIPES	Nom de l'équipe
EQUIPE 1	CASTANET 1
EQUIPE 2	ESCALQUENS 1
EQUIPE 3	CASTANET 2
EQUIPE 4	GARDOUCH 1
EQUIPE 5	COTEAUX 1
EQUIPE 6	FLOURENS 1
EQUIPE 7	COTEAUX 2
EQUIPE 8	FLOURENS 2
EQUIPE 9	CASTANET 3
EQUIPE 10	ESCALQUENS 2
EQUIPE 11	CASTANET 4
EQUIPE 12	ESCALQUENS 3
EQUIPE 13	COTEAUX 3
EQUIPE 14	GARDOUCH 2
EQUIPE 15	
EQUIPE 16	

RIGUEUR ET SIMPLICITE DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN



Terrain 4c4 :

- 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 ballon magique :

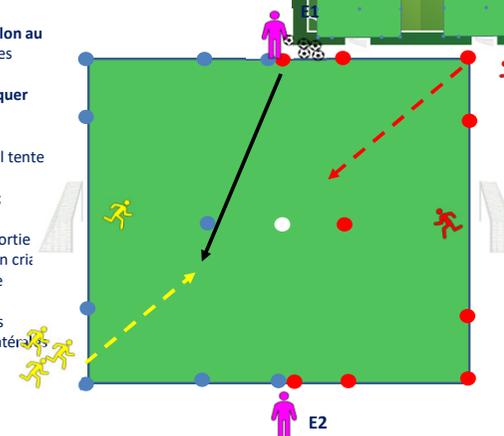
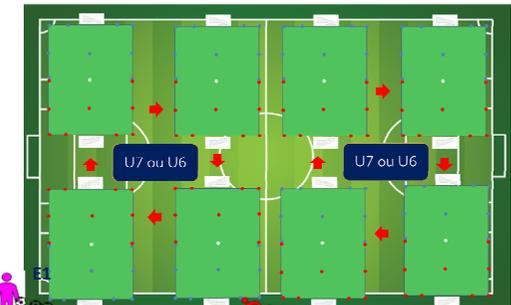
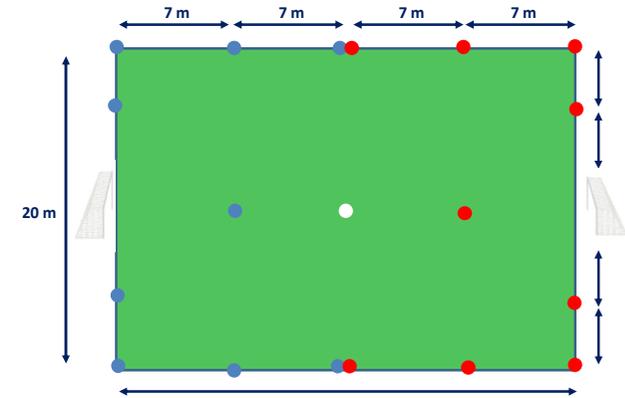
- Dimension : 21 x 20 m (suppression d'une bande du terrain de 7m x 20m)

- **Simplification des rotations**
 - Les équipes **camp bleu** restent sur place
 - Les équipes **camp rouge** tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- **Mise en place de formes jouées, du ballon magique sur le même espace de jeu**
 - Peu d'installations de matériel

LE BALLON MAGIQUE (EXEMPLE DU 2 C 2)

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 cri: « 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 :

- Conseiller, guider les joueurs
- Contrôler le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

APRES-MATCH

Clapping par l'ensemble des personnes présentes

- Remerciements



EXEMPLE