

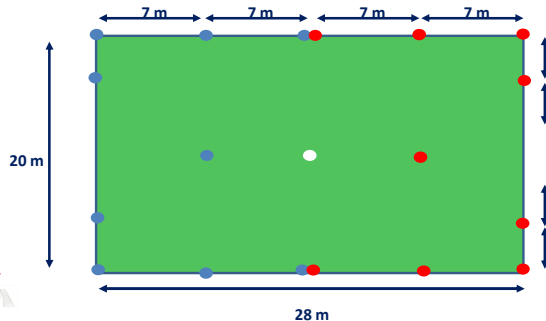


Sous réserve d'arrêté municipal

RIGUEUR ET SIMPLICITÉ DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN

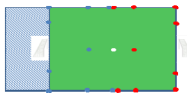
Terrain 4c4 :

- 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



Identification équipes

| | |
|-----------|--|
| EQUIPE 1 | |
| EQUIPE 2 | |
| EQUIPE 3 | |
| EQUIPE 4 | |
| EQUIPE 5 | |
| EQUIPE 6 | |
| EQUIPE 7 | |
| EQUIPE 8 | |
| EQUIPE 9 | |
| EQUIPE 10 | |
| EQUIPE 11 | |
| EQUIPE 12 | |
| EQUIPE 13 | |
| EQUIPE 14 | |
| EQUIPE 15 | |
| EQUIPE 16 | |



AVANT-MATCH

- Applaudissement des enfants puis ola



- Remerciements aux adultes de les laisser jouer

APRES-MATCH

- Clapping par l'ensemble des personnes présentes

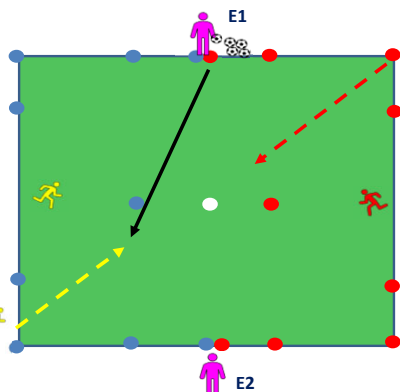


- Remerciements

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 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 :

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

LE DÉFI-JEU

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but dans la zone protégée avec 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 – Rotation des gardiens de but – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe

