CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U6	U	7

		1
ш	7	ш
•		ш

LIEUX DATES

Nom de l'équipe

AS TLSE LARDENNE 1

AS TLSE LARDENNE 2

US PIBRAC 1

US PIBRAC 2

US PLAISANCE 3

US PLAISANCE 4

AS TLSE MIRAIL 1

AS TLSE MIRAIL 2

AS TLSE LARDENNE 3

ASPTT GD TLSE

EQUIPES

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



Sous réserve d'arrêté municipal

US PLAISANCE 1		
US PLAISANCE 2	TOUCHUE DAG	
US COLOMIERS 1	À MON FOOT	
US COLOMIERS 2		

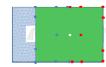


Terrain 4c4:

- 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

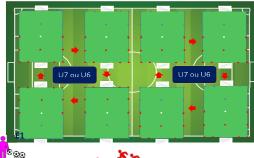
- Les équipes camp bleu restent sur place
- Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une
- Mise en place de formes jouées, du ballon magique sur le même espace de jeu
 - Peu d'installations de matériel

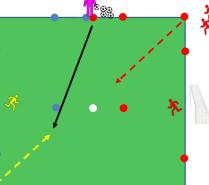
LE BALLON MAGIQUE (EXEMPLE DU 2 C 2)

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 2ème 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 ieu (1 à 2 hallons)
- · 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

APRES-MATCH

· Clapping par l'ensemble des personnes présentes

Remerciements



