

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	AS TLSE LARDENNE 1
EQUIPE 2	US LEGUEVIN 1
EQUIPE 3	AS TLSE LARDENNE 2
EQUIPE 4	US LEGUEVIN 2
EQUIPE 5	AS TOURNEFEUILLE 1
EQUIPE 6	JS PRADETTES 1
EQUIPE 7	AS TOUNEFUILLÉ 2
EQUIPE 8	JS PRADETTES 2
EQUIPE 9	US LEGUEVIN 3
EQUIPE 10	AS TLSE LARDENNE 3
EQUIPE 11	US LEGUEVIN 4
EQUIPE 12	AS LA FAOURETTE
EQUIPE 13	FC FONTENILLES 1
EQUIPE 14	AS TOURNEFEUILLE 3
EQUIPE 15	FC FONTENILLES 2
EQUIPE 16	AS TOURNEFEUILLE 4

RIGUEUR ET SIMPLICITE DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN

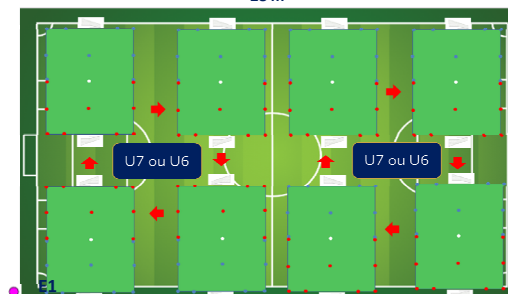
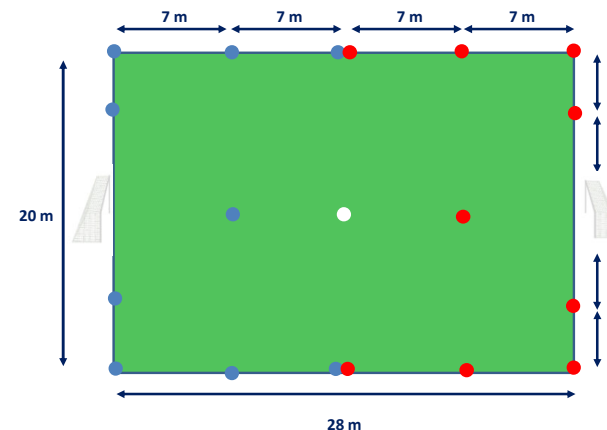
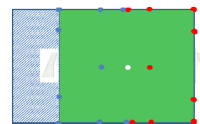


Terrain 4c4 :

- 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

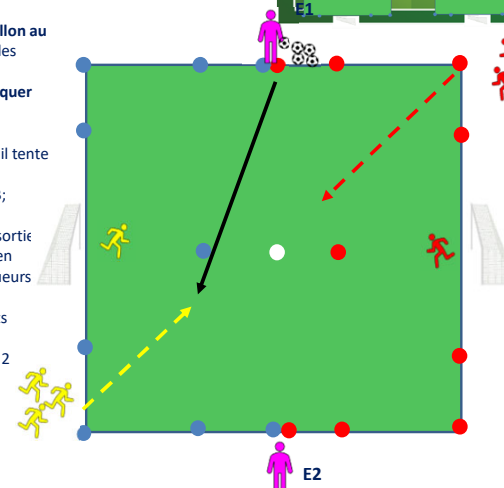
• Mise en place de formes jouées, du ballon magique sur le même espace de jeu

- 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 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, 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

