

DATES	LIEUX

➔ **AVANT-MATCH**

- Applaudissement des enfants puis ola

- ➔ Remerciements aux adultes de les laisser jouer



Sous réserve d'arrêté municipal

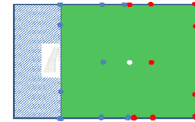
EQUIPES	Nom de l'équipe
EQUIPE 1	E3M 1
EQUIPE 2	CANAL NORD F.C. 1
EQUIPE 3	FRONTON 1
EQUIPE 4	CANAL NORD F.C. 4
EQUIPE 5	BESSIERES BUZET 1
EQUIPE 6	E3M 2
EQUIPE 7	CANAL NORD F.C. 2
EQUIPE 8	
EQUIPE 9	FRONTON 2
EQUIPE 10	CANAL NORD F.C. 3
EQUIPE 11	BESSIERES BUZET 2
EQUIPE 12	
EQUIPE 13	
EQUIPE 14	
EQUIPE 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

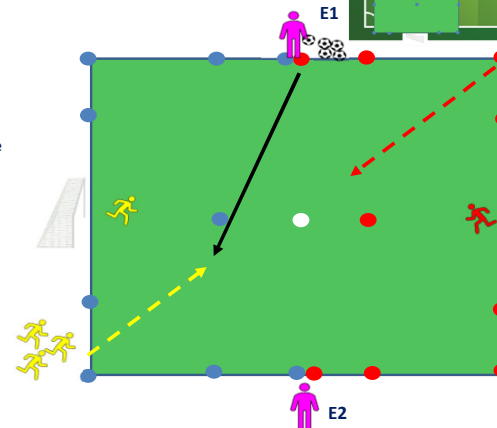
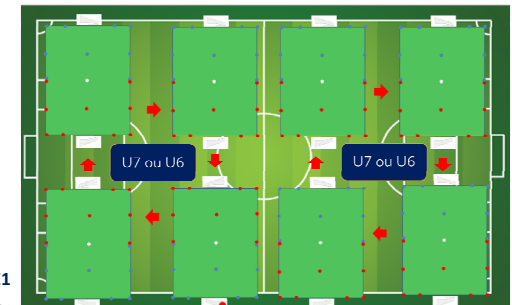
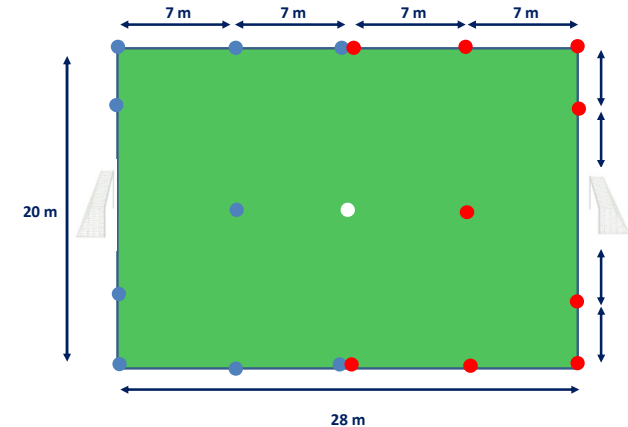
- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
 - Si le ballon est récupéré 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 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.

EXEMPLE

APRES-MATCH

- Clapping par l'ensemble des personnes présentes

- ➔ Remerciements



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