CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

ι	J6	

U7

LIEUX DATES

AVANT-MATCH

· Applaudissement des enfants puis ola



Remerciements aux adultes de les laisser iouer



EQUIPES Nom de l'équipe **EQUIPE 1** FC EAUNES LAB 1 **EQUIPE 2 JS CARBONNE 1 EQUIPE 3 FC EAUNES LAB 2 EQUIPE 4 JS CARBONNE 2 EQUIPE 5 AC GARONNA 1 EQUIPE 6 CONFLUENT / PINS 1 EQUIPE 7 AC GARONNA 2 EQUIPE 8 US BERAT 1 EQUIPE 9 RC BEAUMONT 1 EQUIPE 10** FC EAUNES LAB 3 **EQUIPE 11 RC BEAUMONT 2 EQUIPE 12** RIEUMES FC **EQUIPE 13 AC GARONNA 3 EQUIPE 14 US BERAT 2 EQUIPE 15 US RIVERAINE**

APRES-MATCH

EQUIPE 16

· Clapping par l'ensemble des personnes présentes

Remerciements



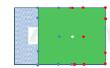
RIGUEUR ET SIMPLICITE DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN

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)



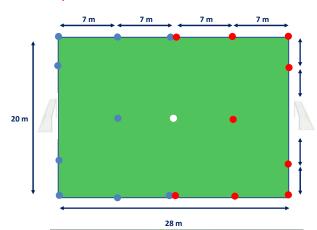
· Simplification des rotations

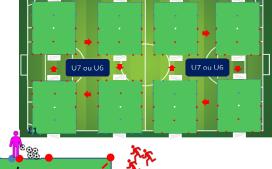
- · Les équipes camp bleu restent sur place
- Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une
- · Mise en place de formes jouées, du ballon magique sur le même espace de jeu
 - Peu d'installations de matériel

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 séguence, 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
- 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

