



FICHE ROTATION PLATEAU - 7 ÉQUIPES



	NOM DE L'ÉQUIPE
ÉQUIPE 1 (6 et 7)*	
ÉQUIPE 2 (6 et 3)	
ÉQUIPE 3 (2 et 5)	
ÉQUIPE 4 (7 et 5)	
ÉQUIPE 5 (3 et 4)	
ÉQUIPE 6 (1 et 2)	
ÉQUIPE 7 (1 et 4)	

*Entre parenthèses () les équipes non rencontrées en match

TERRAIN 1		TERRAIN 2	
Rotation 1	2c5	Rotation 1	1c3
Rotation 2	3c7	Rotation 2	2c4
Rotation 3	1c5	Rotation 3	4c3
Rotation 4	3c6	Rotation 4	7c5
Rotation 5	1c4	Rotation 5	7c6
TERRAIN 3 - JEU		TERRAIN 4	
Rotation 1	7	Rotation 1	6c4
Rotation 2	1	Rotation 2	6c5
Rotation 3	6	Rotation 3	2c7
Rotation 4	4	Rotation 4	1c2
Rotation 5	2c3c5	Rotation 5	Pas de match

RAPPEL U6/U7

U6 U7

LOIS DU JEU
Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU

Dimensions d'un terrain 4c4 : 28x20 m – 3c3 possible (sans gardien) **PAS DE 5c5**

Relance protégée : Dans la zone des 7m
(l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche
Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le joueur/joueuse : Conduite de balle OU Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Alternance de matchs et de l'atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Ballon Magique
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match

RAPPEL U8/U9

U8 U9

LOIS DU JEU
Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU

Dimensions d'un terrain 5c5 : 35m à 40m x 25m à 30m - **PAS DE 6c6**

Relance protégée : Dans la zone des 8m
(l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche

2 options pour le joueur/joueuse : Conduite de balle OU Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Possibilité de démarrer le plateau par un atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique ou Match
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Match
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match

LE BALLON MAGIQUE

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

AMÉNAGEMENT

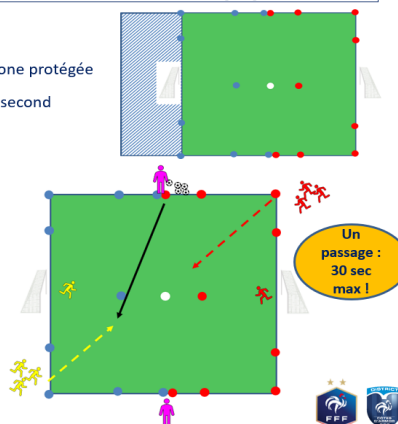
Dimensions d'un terrain : 21x20 m → on supprime la bande d'une zone protégée

Organisation : un éducateur avec la source de ballons qui anime, le second éducateur à l'opposé

2 contre 2 : 1c1 + les gardiens

ANIMATION

- L'éducateur 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, l'éducateur 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 et on recommence avec 2 autres.



FICHE ROTATION PLATEAU - 8 ÉQUIPES

	NOM DE L'ÉQUIPE
ÉQUIPE 1 (4/6)	
ÉQUIPE 2 (6/8)	
ÉQUIPE 3 (5/7)	
ÉQUIPE 4 (1/5)	
ÉQUIPE 5 (3/8)	
ÉQUIPE 6 (1/2)	
ÉQUIPE 7 (3/6)	
ÉQUIPE 8 (2/5)	

*Entre parenthèses () les équipes non rencontrées en match

TERRAIN 1		TERRAIN 2	
Rotation 1	2c5	Rotation 1	1c3
Rotation 2	1c7	Rotation 2	2c4
Rotation 3	1c5	Rotation 3	6c8
Rotation 4	3c6	Rotation 4	7c5
Rotation 5	1c8	Rotation 5	5c4
TERRAIN 3		TERRAIN 4	
Rotation 1	7c8	Rotation 1	6c4
Rotation 2	6c5	Rotation 2	3c8
Rotation 3	4c3	Rotation 3	2c7
Rotation 4	1c2	Rotation 4	8c4
Rotation 5	2c3	Rotation 5	6c7

RAPPEL U6/U7

U6 U7

LOIS DU JEU
Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU

Dimensions d'un terrain 4c4 : 28x20 m – 3c3 possible (sans gardien) **PAS DE 5c5**

Relance protégée : Dans la zone des 7m (l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche

Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le joueur/joueuse

OU

Conduite de balle

OU

Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Alternance de matchs et de l'atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Ballon Magique
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match



RAPPEL U8/U9

U8 U9

LOIS DU JEU
Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU

Dimensions d'un terrain 5c5 : 35m à 40m x 25m à 30m - **PAS DE 6c6**

Relance protégée : Dans la zone des 8m (l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche

2 options pour le joueur/joueuse

OU

Conduite de balle

OU

Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Possibilité de démarrer le plateau par un atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique ou Match
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Match
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match



LE BALLON MAGIQUE

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

AMÉNAGEMENT

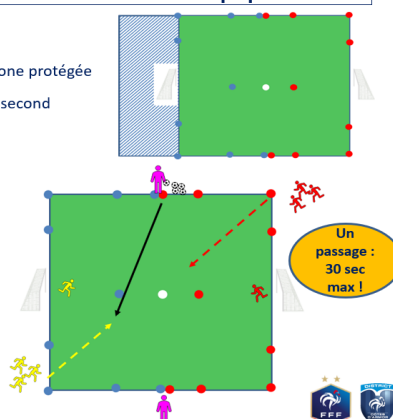
Dimensions d'un terrain : 21x20 m → on supprime la bande d'une zone protégée

Organisation : un éducateur avec la source de ballons qui anime, le second éducateur à l'opposé

2 contre 2 : 1c1 + les gardiens

ANIMATION

- L'éducateur 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, l'éducateur 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 et on recommence avec 2 autres.





FICHE ROTATION PLATEAU - 9 ÉQUIPES



	NOM DE L'ÉQUIPE
ÉQUIPE 1 (2/3/4/7)	
ÉQUIPE 2 (1/4/8/9)	
ÉQUIPE 3 (1/5/6)	
ÉQUIPE 4 (1/2/6)	
ÉQUIPE 5 (3/7/9)	
ÉQUIPE 6 (3/4/7/8)	
ÉQUIPE 7 (1/5/6/7)	
ÉQUIPE 8 (2/6/9)	
ÉQUIPE 9 (2/5/7/8)	

*Entre parenthèses () les équipes non rencontrées en match

TERRAIN 1			TERRAIN 2	
Rotation 1	2c5		Rotation 1	3c4
Rotation 2	1c9		Rotation 2	3c8
Rotation 3	1c5		Rotation 3	6c9
Rotation 4	3c7		Rotation 4	5c8
Rotation 5	1c8		Rotation 5	5c6
		TERRAIN JEU		
		Rotation 1	9	
		Rotation 2	6	
		Rotation 3	7	
		Rotation 4	1	
		Rotation 5	2	
TERRAIN 3			TERRAIN 4	
Rotation 1	7c8		Rotation 1	1c6
Rotation 2	2c7		Rotation 2	5c4
Rotation 3	4c8		Rotation 3	2c3
Rotation 4	6c2		Rotation 4	4c9
Rotation 5	7c4		Rotation 5	3c9

RAPPEL U6/U7

U6 U7

LOIS DU JEU
Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU

Dimensions d'un terrain 4c4 : 28x20 m – 3c3 possible (sans gardien) **PAS DE 5c5**

Relance protégée : Dans la zone des 7m
(l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche
Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le joueur/joueuse
OU
Conduite de balle
Passé

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Alternance de matchs et de l'atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Ballon Magique
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match



RAPPEL U8/U9

U8 U9

LOIS DU JEU
Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU

Dimensions d'un terrain 5c5 : 35m à 40m x 25m à 30m - **PAS DE 6c6**

Relance protégée : Dans la zone des 8m
(l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche

2 options pour le joueur/joueuse
OU
Conduite de balle
Passé

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Possibilité de démarrer le plateau par un atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique ou Match
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Match
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match



LE BALLON MAGIQUE

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

AMÉNAGEMENT

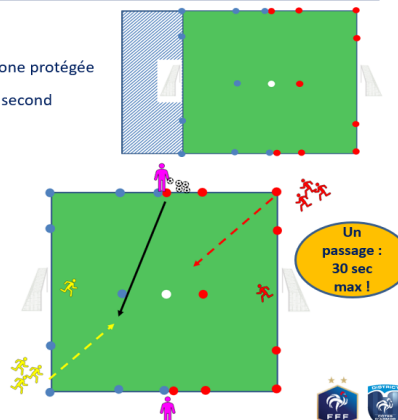
Dimensions d'un terrain : 21x20 m → on supprime la bande d'une zone protégée

Organisation : un éducateur avec la source de ballons qui anime, le second éducateur à l'opposé

2 contre 2 : 1c1 + les gardiens

ANIMATION

- L'éducateur 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, l'éducateur 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 et on recommence avec 2 autres.





FICHE ROTATION PLATEAU - 10 ÉQUIPES



	NOM DE L'ÉQUIPE
ÉQUIPE 1 (5-3-7-10-9)	
ÉQUIPE 2 (9-5-4-8-6)	
ÉQUIPE 3 (6-1-5-7-10)	
ÉQUIPE 4 (10-6-2-5-8)	
ÉQUIPE 5 (1-2-3-4-7)	
ÉQUIPE 6 (3-4-8-9-2)	
ÉQUIPE 7 (8-9-1-3-5)	
ÉQUIPE 8 (7-10-6-2-4)	
ÉQUIPE 9 (2-7-10-6-1)	
ÉQUIPE 10 (4-8-9-1-3)	

*Entre parenthèses () les équipes rencontrées en match

TERRAIN 1		TERRAIN 2	
Rotation 1	6c3	Rotation 1	10c4
Rotation 2	4c6	Rotation 2	5c2
Rotation 3	7c1	Rotation 3	6c8
Rotation 4	8c2	Rotation 4	3c7
Rotation 5	10c3	Rotation 5	1c9
TERRAIN 3		TERRAIN 4	
Rotation 1	1c5	Rotation 1	7c8
Rotation 2	9c7	Rotation 2	1c3
Rotation 3	3c5	Rotation 3	10c9
Rotation 4	9c6	Rotation 4	5c4
Rotation 5	4c8	Rotation 5	6c2

RAPPEL U6/U7

U6 U7

LOIS DU JEU

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU

Dimensions d'un terrain 4c4 : 28x20 m – 3c3 possible (sans gardien) **PAS DE 5c5**

Relance protégée : Dans la zone des 7m (l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche

Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le joueur/joueuse

OU

Conduite de balle

Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Alternance de matchs et de l'atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Ballon Magique
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match



RAPPEL U8/U9

U8 U9

LOIS DU JEU

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU

Dimensions d'un terrain 5c5 : 35m à 40m x 25m à 30m - **PAS DE 6c6**

Relance protégée : Dans la zone des 8m (l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche

2 options pour le joueur/joueuse

OU

Conduite de balle

Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Possibilité de démarrer le plateau par un atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique ou Match
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Match
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match



LE BALLON MAGIQUE

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

AMÉNAGEMENT

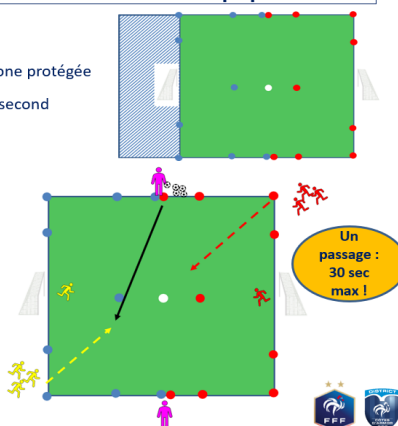
Dimensions d'un terrain : 21x20 m → on supprime la bande d'une zone protégée

Organisation : un éducateur avec la source de ballons qui anime, le second éducateur à l'opposé

2 contre 2 : 1c1 + les gardiens

ANIMATION

- L'éducateur 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, l'éducateur 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 et on recommence avec 2 autres.





FICHE ROTATION PLATEAU - 11 ÉQUIPES



	NOM DE L'ÉQUIPE
ÉQUIPE 1 (6-11-9-3-2)	
ÉQUIPE 2 (9-10-5-1)	
ÉQUIPE 3 (5-6-7-1-10)	
ÉQUIPE 4 (9-10-5-7)	
ÉQUIPE 5 (3-8-4-2-11)	
ÉQUIPE 6 (1-3-11-7)	
ÉQUIPE 7 (11-3-4-6)	
ÉQUIPE 8 (10-5-11-9)	
ÉQUIPE 9 (4-2-1-10-8)	
ÉQUIPE 10 (8-4-2-9-3)	
ÉQUIPE 11 (5-6-7-1-10)	

*Entre parenthèses () les équipes rencontrées en match

TERRAIN 1			TERRAIN 2	
Rotation 1	8c10		Rotation 1	9c4
Rotation 2	5c8		Rotation 2	1c11
Rotation 3	7c3		Rotation 3	6c11
Rotation 4	8c11		Rotation 4	9c10
Rotation 5	8c9		Rotation 5	2c1
			TERRAIN 5	
			Rotation 1	6c1
			Rotation 2	2c9
			Rotation 3	9c1
			Rotation 4	4c7
			Rotation 5	10c3
			TERRAIN JEU	
			Rotation 1	2
			Rotation 2	7
			Rotation 3	8
			Rotation 4	6
			Rotation 5	4
TERRAIN 3			TERRAIN 4	
Rotation 1	3c5		Rotation 1	11c7
Rotation 2	3c6		Rotation 2	4c10
Rotation 3	10c2		Rotation 3	5c4
Rotation 4	1c3		Rotation 4	2c5
Rotation 5	7c6		Rotation 5	5c11

RAPPEL U6/U7

U6 U7

LOIS DU JEU

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU

Dimensions d'un terrain 4c4 : 28x20 m – 3c3 possible (sans gardien) **PAS DE 5c5**

Relance protégée : Dans la zone des 7m (l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche

Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le joueur/joueuse : Conduite de balle ou Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Alternance de matchs et de l'atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Ballon Magique
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match



RAPPEL U8/U9

U8 U9

LOIS DU JEU

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU

Dimensions d'un terrain 5c5 : 35m à 40m x 25m à 30m - **PAS DE 6c6**

Relance protégée : Dans la zone des 8m (l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche

2 options pour le joueur/joueuse : Conduite de balle ou Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Possibilité de démarrer le plateau par un atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique ou Match
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Match
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match



LE BALLON MAGIQUE

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

AMÉNAGEMENT

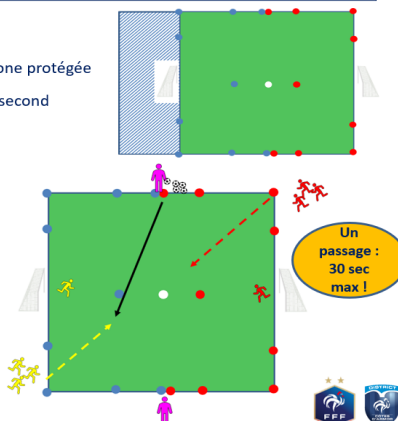
Dimensions d'un terrain : 21x20 m → on supprime la bande d'une zone protégée

Organisation : un éducateur avec la source de ballons qui anime, le second éducateur à l'opposé

2 contre 2 : 1c1 + les gardiens

ANIMATION

- L'éducateur 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, l'éducateur 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 et on recommence avec 2 autres.





FICHE ROTATION PLATEAU - 12 ÉQUIPES



	NOM DE L'ÉQUIPE
ÉQUIPE 1 (11-4-3-9-10)	
ÉQUIPE 2 (6-12-11-4-3)	
ÉQUIPE 3 (10-7-1-5-2)	
ÉQUIPE 4 (7-1-5-2-6)	
ÉQUIPE 5 (12-11-4-3-9)	
ÉQUIPE 6 (2-8-12-11-4)	
ÉQUIPE 7 (4-3-9-10-8)	
ÉQUIPE 8 (9-6-10-12-7)	
ÉQUIPE 9 (8-10-7-1-5)	
ÉQUIPE 10 (3-9-8-7-1)	
ÉQUIPE 11 (1-5-2-6-12)	
ÉQUIPE 12 (5-2-6-8-11)	

*Entre parenthèses () les équipes rencontrées

TERRAIN 1			TERRAIN 2	
Rotation 1	1c11		Rotation 1	4c7
Rotation 2	10c9		Rotation 2	4c1
Rotation 3	8c10		Rotation 3	9c7
Rotation 4	9c1		Rotation 4	11c6
Rotation 5	8c7		Rotation 5	6c4
TERRAIN 3			TERRAIN 4	
Rotation 1	2c6		Rotation 1	3c10
Rotation 2	12c2		Rotation 2	6c8
Rotation 3	2c11		Rotation 3	5c4
Rotation 4	7c10		Rotation 4	12c8
Rotation 5	2c3		Rotation 5	5c9
TERRAIN 5			TERRAIN 6	
Rotation 1	5c12		Rotation 1	8c9
Rotation 2	7c3		Rotation 2	11c5
Rotation 3	6c12		Rotation 3	1c3
Rotation 4	3c5		Rotation 4	4c2
Rotation 5	1c10		Rotation 5	12c11

RAPPEL U6/U7

LOIS DU JEU
Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU
Dimensions d'un terrain 4c4 : 28x20 m – 3c3 possible (sans gardien) **PAS DE 5c5**

Relance protégée : Dans la zone des 7m (l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche
Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le joueur/joueuse
OU
Conduite de balle
OU
Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Alternance de matchs et de l'atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Ballon Magique
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match



RAPPEL U8/U9

LOIS DU JEU
Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

RAPPEL DES LOIS DU JEU
Dimensions d'un terrain 5c5 : 35m à 40m x 25m à 30m - **PAS DE 6c6**

Relance protégée : Dans la zone des 8m (l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

Rentrée de touche

2 options pour le joueur/joueuse
OU
Conduite de balle
OU
Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle à une touche, il/elle joue librement et il/elle peut tirer et donc marquer un but.

CONTENU DU PLATEAU

5 séquences de 10 minutes

Possibilité de démarrer le plateau par un atelier Ballon Magique

SÉQUENCE 1	Ballon Magique ou Match
SÉQUENCE 2	Match
SÉQUENCE 3	Match
SÉQUENCE 4	Match
SÉQUENCE 5	Match



LE BALLON MAGIQUE

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

AMÉNAGEMENT

Dimensions d'un terrain : 21x20 m → on supprime la bande d'une zone protégée

Organisation : un éducateur avec la source de ballons qui anime, le second éducateur à l'opposé

2 contre 2 : 1c1 + les gardiens

ANIMATION

- L'éducateur 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, l'éducateur 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 et on recommence avec 2 autres.

