

JEU – JEU COMBINÉ

GRANDS PRINCIPES

- Les deux équipes se positionnent de part et d'autre du terrain avec un gardien face aux adversaires.
- L'éducateur E1 donne le départ des actions.
- Le porteur de balle (A) progresse avec le ballon puis joue un one/deux avec son partenaire (B) situé sur le côté.
- Il frappe ensuite au but et remporte un point pour son équipe s'il marque.
- Le joueur A prend ensuite la place de B, et B récupère le ballon pour repartir à la source de balle vers l'éducateur E1.
- Faire partir en alternance les deux équipes.
- Variante :
 - Positionné le joueur en relai pour jouer le one/deux à l'intérieur.
 - Faire partir les deux équipes en même temps et la première qui marque remporte le point.

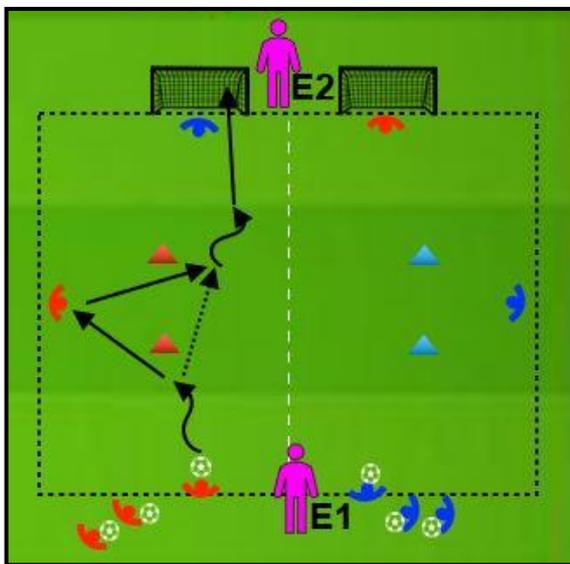
ROLE pour E1 :

- Gestion des départs des joueurs des deux équipes
- Comptage des points
- Corrige et conseille les joueurs sur les actions.

ROLE DE E2 :

- Assure la rotation des gardiens de but.
- Corrige et conseille les joueurs sur la technique.
- Anime et fait vivre l'atelier.

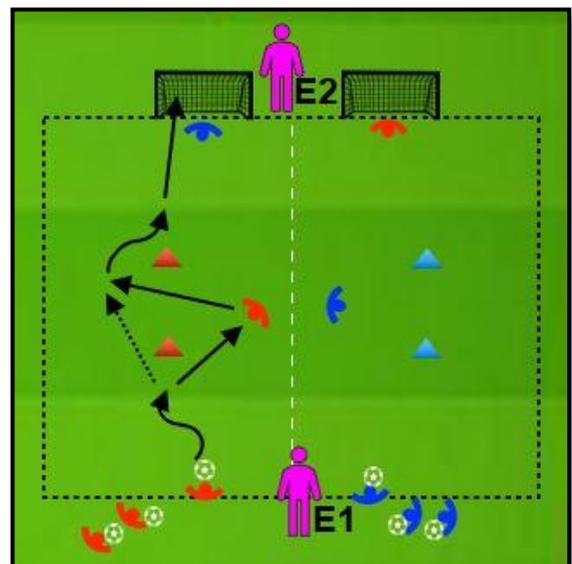
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2



Dimensions du terrain :

- Longueur : 15m
- Largeur : 8m

LE BALLON MAGIQUE (3 C 3)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (passe dans les pieds du joueur).
- Les deux joueurs ayant le ballon doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant les adversaires.
 - Si les adversaires récupèrent le ballon, ils tentent de marquer à leur tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à un de ses partenaires.
 - 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 la porte côté E2 et on recommence avec 4 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.

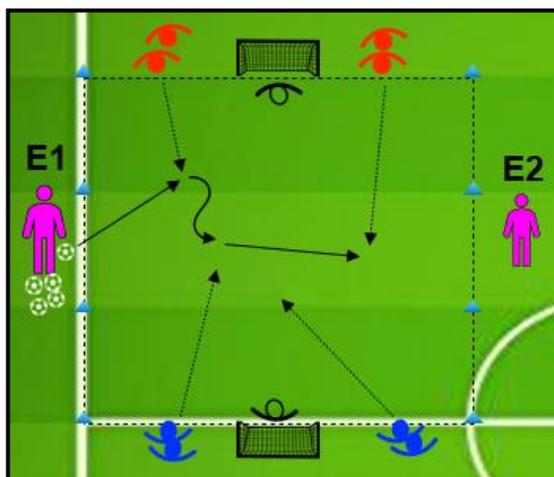
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)

