

	PROCEDES DE REFERENCE	PHASE DE JEU	Déséquilibrer / Finir	PRINCIPE DE JEU	Marquer
Educateur		ORGANISATION			
Procédé	Jeu " Ballon Magique"				
Catégorie	U6-U7 et U8-U9				
Objectif	Rythme - Conduite de balle et Dribble - Jeu à 2				
But	Marquer = 1 point / Equipe				
Consignes	<p> 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 </p> <p> Conseils: -Séquence courte: 30 secondes maximum -Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe -Donner les ballons correctement pour favoriser le contrôle de la part des enfants. -Penser à donner le ballon à des enfants l'ayant eu le moins souvent </p> <p> Rôles de l'Educateur E2: Guider, Conseiller, contrôler le temps </p>				
Variante(s)	U6-U7 plutôt sans Gardien / U8-U9 avec Gardien U6-U7: 1 contre 1 / 2 contre 2 U8-U9: 2 contre 2 / 2 contre 1				
		<p> Dimensions de l'espace de Jeu: U6-U7: de 13 à 20 m x 16 à 21 m U8-U9: 20 x 21 m </p>			
Intervention Educateur					
<p> ANIMATION -Laisser Jouer un maximum -Animer et encourager un maximum -Gérer le temps des séquences de jeu </p> <p> TECHNIQUE -Réactivité des enfants au démarrage -Participation active de tous les joueurs -Obliger une prise de balle afin de ne plus voir des enfants qui tirent dans le ballon. -Identifier le sens de jeu et la cible -Progresser vers le but avec de la vitesse si possible -Réactivité sur le deuxième ballon pour attaquer ou défendre </p>			<p> LEGENDE Déplacement du Ballon → Déplacement Joueurs → </p> 		