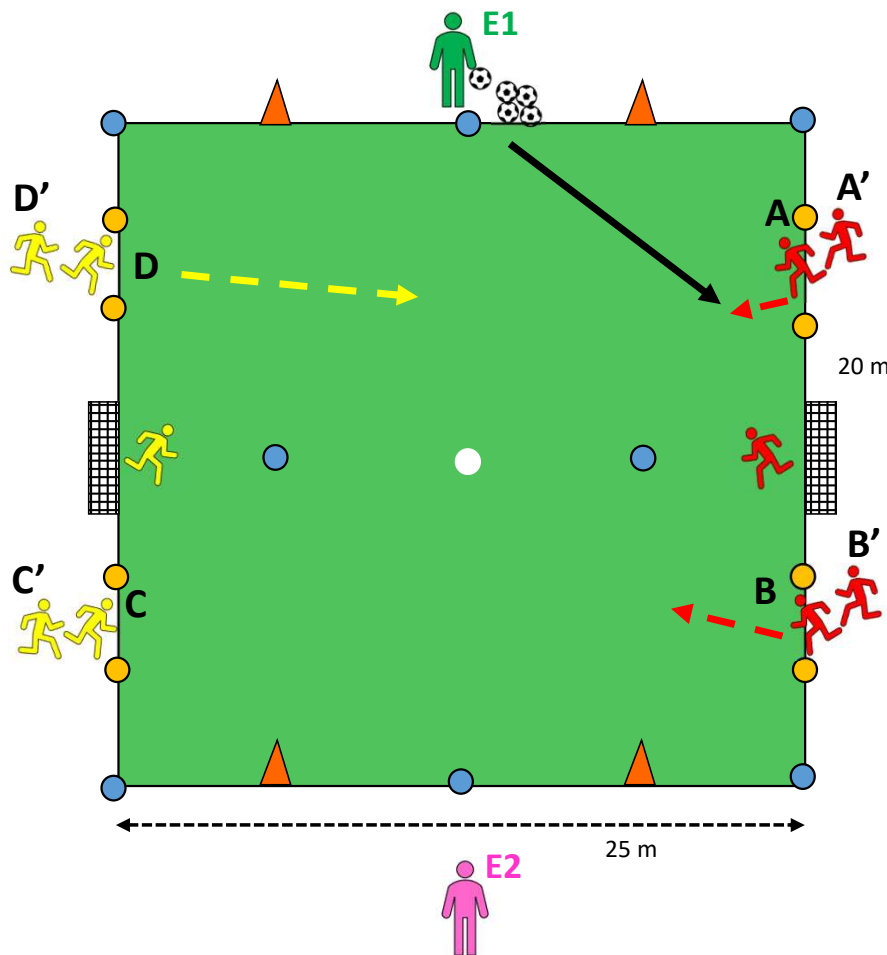


U8/9 : Un jeu de référence FFF « Le ballon magique 2c1 »

Objectif : Favoriser le temps de pratique des enfants et développer leur capacité à dribbler/passer et réagir à la perte du ballon

GRANDS PRINCIPES :

- Les enfants se placent par 2, chacun dans une porte (A-B ; A'-B') + 1 gardien de but.
- L'éducateur (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge (A)
- C'est toujours le joueur adverse en face du joueur qui réceptionne le ballon, qui défend seul au début de l'action (ex : Comme sur le schéma si A contrôle, c'est D qui défend).
- Le joueur (A) ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en 2c1 (+ joueur B) en éliminant leur adversaire (B) :
 - 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, le premier ballon se poursuit.



LE 2^{ème} BALLON (IL EST « MAGIQUE ») :

- Si le 1^{er} ballon est marqué, sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « ballon magique » à l'équipe bénéficiant de ce second ballon
(ex : Les rouges sortent le ballon, le second ballon sera alors remis à l'équipe jaune ; autre ex : Les rouges marquent, le second ballon est remis aux jaunes)
- C'est à ce moment là UNIQUEMENT que le deuxième joueur (C dans l'exemple sur le schéma) peut entrer en jeu soit pour défendre, soit pour attaquer en fonction de la situation de jeu
- A l'issue des deux ballons (ou 30 secondes maximum de jeu), les 4 enfants quittent le terrain par les portes de côtés et on recommence avec les 4 autres (A' ; B' ; C' ; D')

CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu
- Alternier à chaque passage l'équipe qui attaque en premier
- Transmettre correctement le ballon pour favoriser le contrôle de la part des enfants

ROLE DE E2 :

- Conseiller, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Après 4 passages (soit 2 min de jeu), changement du GB qui intègre un binôme pour chacune des équipes