

JEU DE REFERENCE FFF

LE BALLON MAGIQUE – 2c1

U8-U9





Un jeu de référence FFF « Le ballon magique »



U8-U9

GRANDS PRINCIPES

- Les enfants se placent par 2, chacun dans une porte (ex pour l'équipe rouge : A-B, A'-B') + 1 gardien de but.



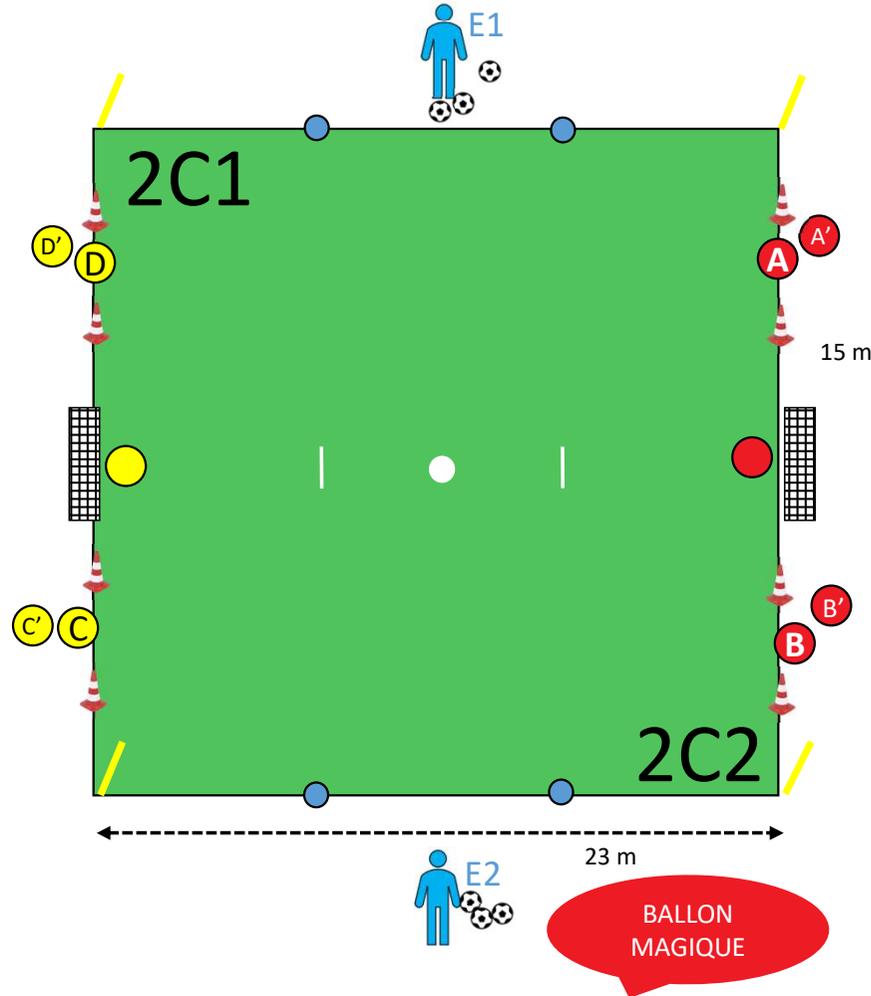
LE 1^{er} BALLON, LANCEMENT DE JEU

- L'éducateur (E1) transmet le ballon au 1^{er} 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):
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
 - Si le ballon est récupéré par un des gardiens, relance à son partenaire, le premier ballon se poursuit.



LE 2^{ème} BALLON, IL EST « MAGIQUE »

- Si le 1^{er} ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 ou E2 injecte un 2^{ème} ballon en criant « ballon magique » (ce ballon doit toujours être donné au joueur adverse de celui qui a sorti le ballon).
ex : Le joueur (A) frappe à côté, c'est le joueur (C) qui récupère le ballon « magique ».
- Après deux rotations, les enfants en jeu, remplacent leur GB (qui lui se place derrière B ou C en attente).
On recommence avec les deux autres joueurs (B et D)



CONSEILS POUR E1 & E2

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Transmettre correctement le ballon pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Après 4 passages (soit 2 minutes de jeu), changement du GB qui intègre un binôme pour chacune des équipes

ROTATIONS



- Rotation 1 :** E1 donne le ballon à A (passage + ballon magique)
- Rotation 2 :** E2 donne le ballon à B' (passage + ballon magique)
- Rotation 3 :** E2 donne le ballon à C (Passage + ballon magique)
- Rotation 4 :** E1 donne le ballon à D' (passage + ballon magique)
- Etc....

= Changement de GB