

Jeu situationnel

Le ballon « magique »


Un jeu de référence FFF
« Le ballon magique »


U6-U7

GRANDS PRINCIPES

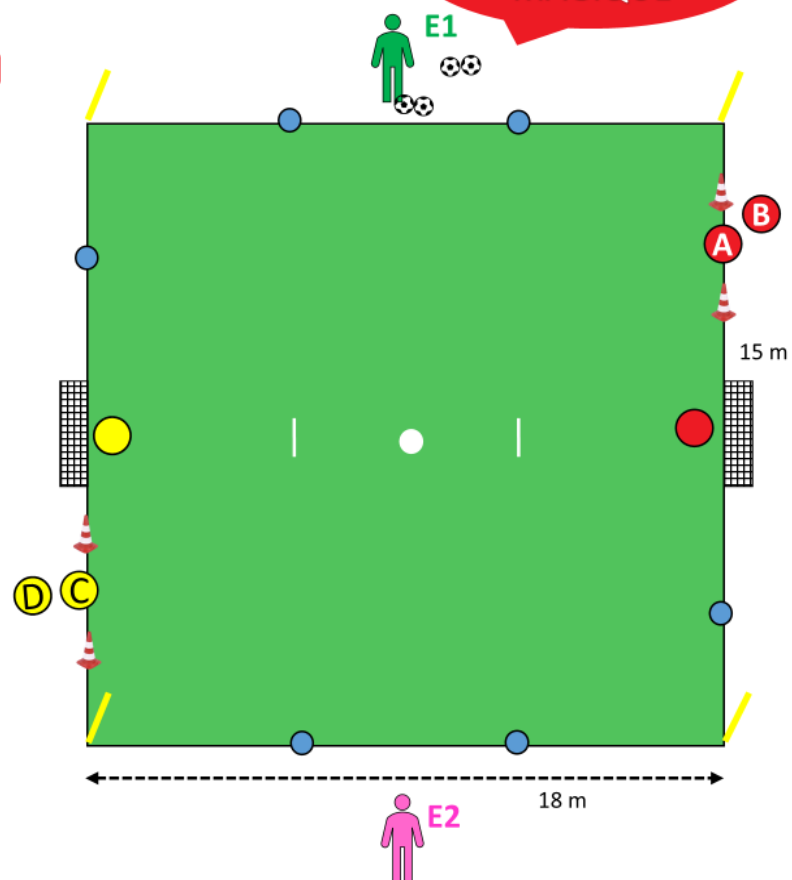
- Les enfants se placent par 2, chacun dans une porte (ex pour l'équipe rouge : A-B) + 1 gardien de but.


LE 1^{er} BALLON, LANCEMENT DE JEU

- L'éducateur (E1) transmet le ballon au 1^{er} joueur rouge ou jaune en alternance (passe dosée dans les pieds du joueur).
- Le joueur bénéficiant du 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, l'action se poursuit.


LE 2^{ème} BALLON, IL EST « MAGIQUE »

- Si le 1^{er} ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique » (ce ballon doit toujours être donné au joueur adverse de celui qui a sorti le 1^{er} ballon)
ex : Si le joueur (A) frappe à côté du but, c'est le joueur (C) qui récupère le ballon « magique » en contre-attaque.
 - A la fin de la séquence, 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)

BALLON
MAGIQUE


CONSEILS POUR E1

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons).
- Alternier à chaque passage l'équipe qui attaque en premier.
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Lors du ballon magique transmettre systématiquement le ballon au joueur qui contre-attaque.

ROLE DE E2

- Conseille, guide les joueurs.
- Contrôle le temps de la séquence.
- Au bout d'un passage (+ le « ballon magique »), l'attaquant passe gardien de but.



= Changement de GB