






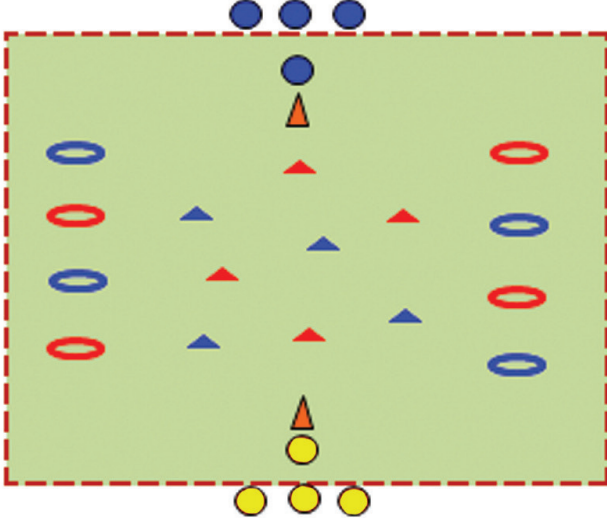

			2	10	20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
4	4		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques	
Jeu	<p><b>Objectifs</b> Motricité générale (vivacité).</p> <p><b>But</b> Marquer plus de points que l'équipe adverse. 1 point par manche remportée.</p> <p><b>Consignes</b> Duel 1 contre 1, départ main sur le cône. Au signal de l'éducateur, le joueur de chaque équipe doit récupérer un cerceau et le placer sur une coupelle correspondant à sa couleur. Le premier des deux joueurs qui retouche le cône de départ, remporte la manche.</p>	15'		<p><b>Variantes</b></p> <p>Signal auditif : "top", frapper dans les mains... Signal visuel : vert = départ, rouge = faux départ. Annoncer la couleur du cerceau à prendre. Effectuer le jeu sous forme de relais. On part chercher un ballon dans un cerceau, pour le ramener aux pieds de son partenaire.</p>	
		Nbre de joueurs		8	Méthode pédagogique - Veiller à ...
		Espaces		10x15	Être capable de réagir le plus vite possible au signal. Allier agilité et rapidité, sans perdre de temps.