






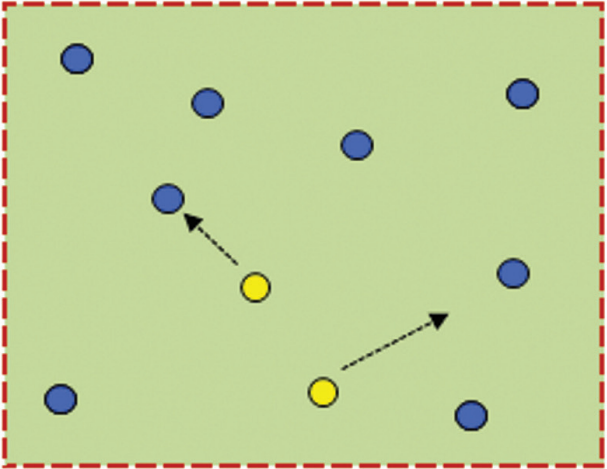

					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
2	8		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectif Maîtrise des appuis et déplacements.</p> <p>But Ne pas se faire toucher par les joueurs adverses (les sorciers).</p> <p>Consignes Les sorciers doivent toucher les autres joueurs. Dès qu'ils sont touchés, ils doivent rester sur place en écartant les jambes. Pour les délivrer, leurs partenaires doivent leur passer entre les jambes.</p>	10'		<p>Variantes</p> <p>Un ou plusieurs sorciers. Sans ballon. Ballon à la main (pour libérer un partenaire, faire passer le ballon entre les jambes). Ballon dans les pieds (pour libérer un partenaire, faire passer le ballon entre les jambes).</p>
	Nbre de joueurs	10		Méthode pédagogique - Veiller à ...
	Espaces	15x20		Faire identifier l'espace de jeu. Identifier le / les sorcier(s). Veiller à ce que les joueurs touchés restent immobiles, dans l'attente d'être libérés par un partenaire