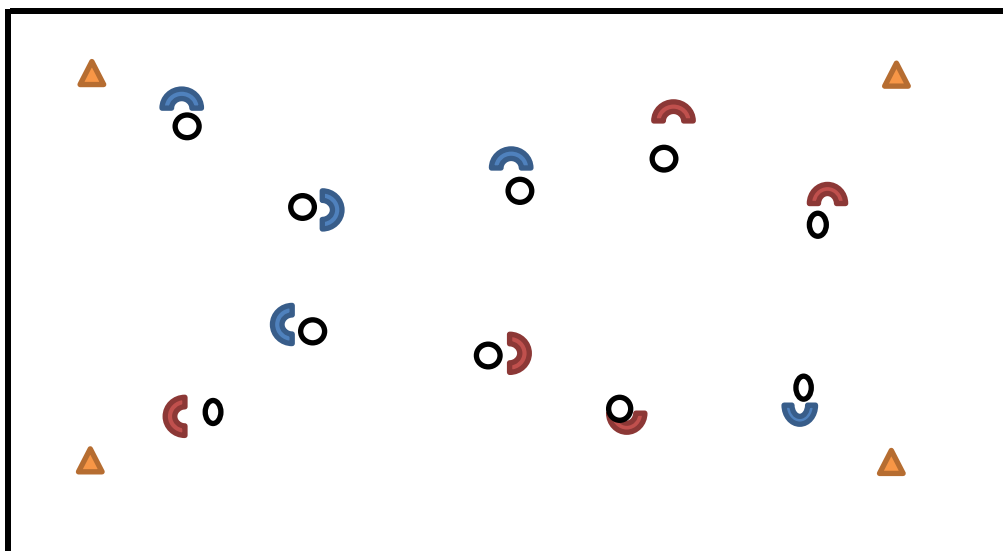


ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m
Matériel:	4 coupelles, 10 ballons

Effectif:	2 x 5 joueurs
Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes
<p>Chaque joueur, muni d'un ballon, exécute le contrat du "magicien" (=éducateur). Le contrat est:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer le ballon à la main + 1 rebond + main.</li> <li>- Lancer le ballon à la main + pied + 1 rebond + main.</li> <li>- Lancer le ballon à la main + tête + rebond + pied + main.</li> <li>- Lancer le ballon à la main + pied + tête + main.</li> </ul>

Buts
<p>"Le contrat du magicien" réussit 5 fois d'affilé = 1 point</p>

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre d'enfants.</p>

Variantes
<p>L'éducateur peut imaginer plein d'enchainements plus compliqués ou plus simple en fonction de la réussite des enfants.</p>

Animation
<p>Expliquer / Démontrer / Corriger. Animer / Encourager / Valoriser. Utiliser un langage imagé.</p>

Veiller à...
<p>Stimuler et valoriser la réussite. La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts).</p>