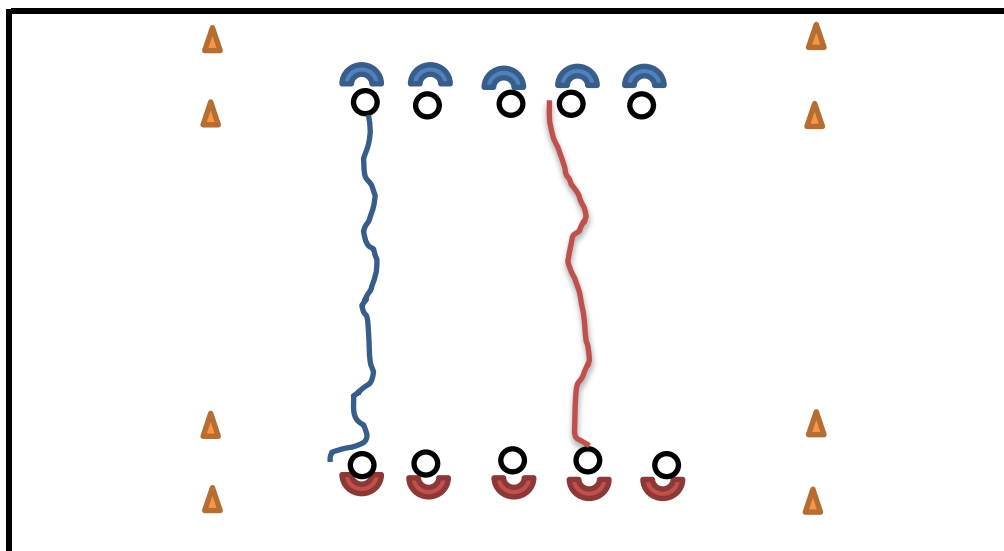


ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	5 contre 5
Matériel:	8 coupelles, 10 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
Au signal de l'éducateur (grand magicien), les joueurs (petits magiciens) traversent le terrain en exécutant certaines actions (tours de magie). Exemples: lancer le ballon en l'air et taper dans ses mains avant de le récupérer sans qu'il ne touche le sol. Conduire son ballon avec différentes surfaces de contact.	Traverser le terrain en respectant les consignes = 1 point

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des ballons. 1 ballon par joueur.	Ballon dans les mains, volée et récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol, 5 fois. 5 x 1 tête sans que le ballon ne touche le sol. Inventer d'autres tours de magie.
Animation	Veiller à...
Faire répéter l'action. Expliquer / Démontrer / Corriger. Animer / Encourager / Valoriser.	Compter les points. Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite. Utiliser un vocabulaire imagé.