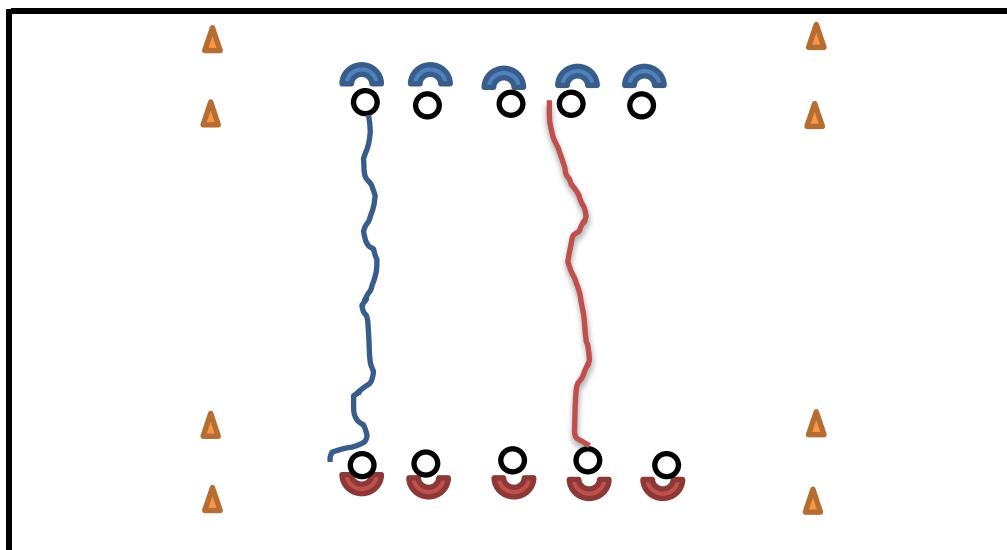


ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m
Matériel:	8 coupelles, 10 ballons

Effectif:	5 contre 5
Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA**DÉROULEMENT****Consignes**

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.

Buts

Traverser le terrain en respectant les consignes = 1 point

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES**Adaptations de l'effectif**

Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des ballons. 1 ballon par joueur.

Variantes

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

Faire répéter l'action.
Expliquer / Démontrer / Corriger.
Animer / Encourager / Valoriser.

Veiller à...

Compter les points.
Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite.
Utiliser un vocabulaire imagé.