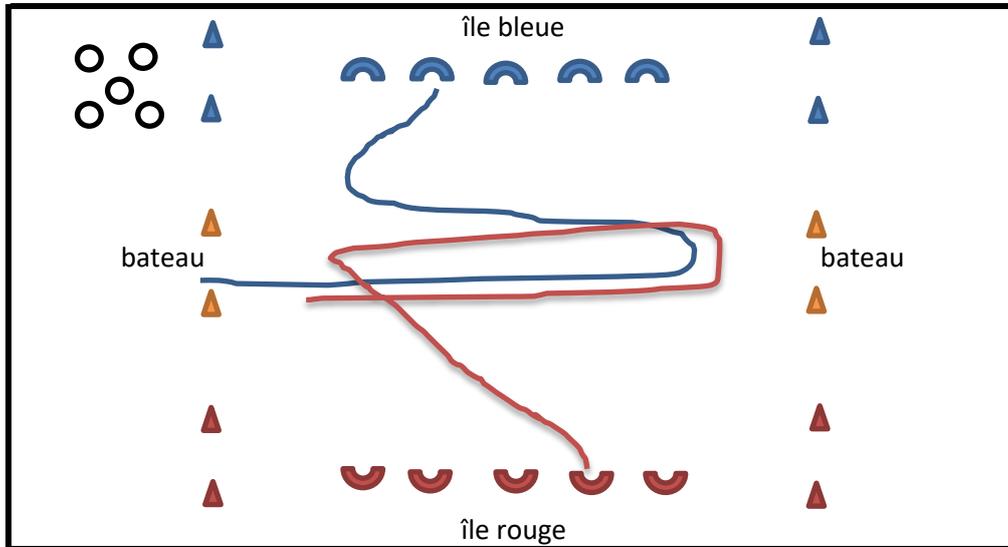


ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	5 contre 5
Matériel:	12 coupelles, 5 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Donner un numéro entre 1 et 5 à chaque enfant. À l'annonce de leur numéro, sans ballon, les joueurs bleus (pirates), doivent passer dans dans une des deux portes (bateau). Les joueurs rouges doivent les empêcher en les touchant.</p>	<p>Passer dans une porte (bateau) = 1 point</p>

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter des joueurs.</p>	<p>Avec ballon à la main. Avec ballon au pied en conduite de balle. Ajouter ou retirer une porte en fonction de la réussite des pirates.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Expliquer / Démontrer / Corriger. Animer / Encourager / Valoriser. Utiliser un langage imagé (Iles, Bateau, pirates, mer).</p>	<p>Stimuler et valoriser la réussite. Compter les points. Changer les rôles.</p>