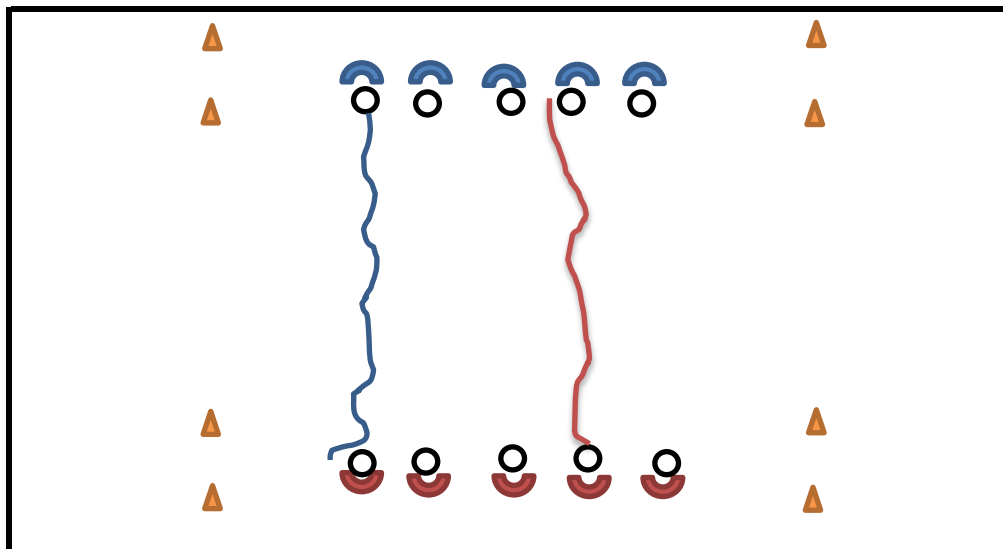


ORGANISATION

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

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>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.</p>	<p>Traverser le terrain en respectant les consignes = 1 point</p>

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des ballons. 1 ballon par joueur.</p>	<p>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.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Expliquer / Démontrer / Corriger. Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>Compter les points. Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite. Utiliser un vocabulaire imagé.</p>