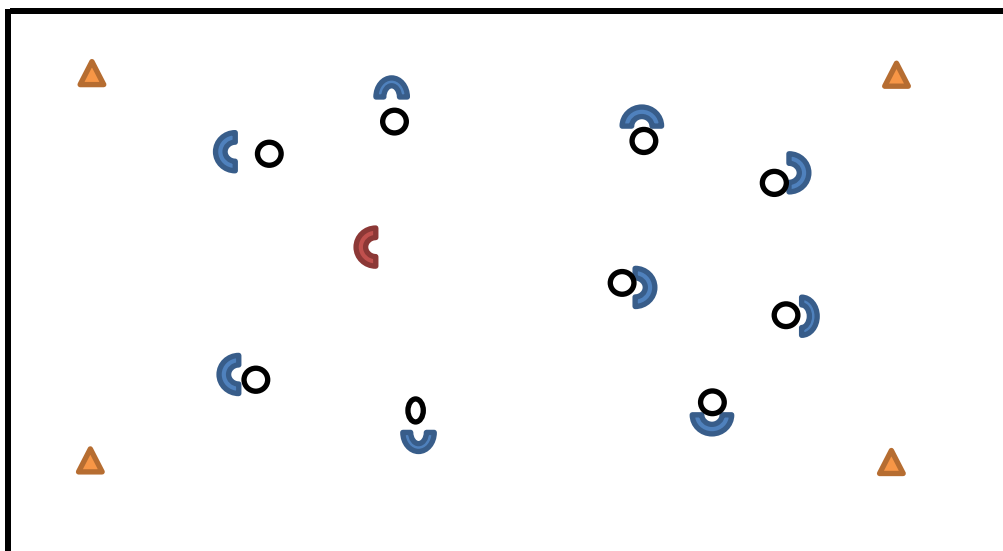


ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 9 ballons, 1 chasuble	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Chaque joueur bleu possède 1 ballon. Le sorcier (joueur rouge) doit sortir les ballons des joueurs hors du terrain. Le joueur qui perd son ballon va le récupérer, et reste immobile les jambes écartées dans l'air de jeu, les jambes écartées. Pour se faire délivrer, un partenaire doit passer le ballon entre les jambes.</p>	<p>Dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu = 1 point.</p>

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs.</p>	<p>Ajouter un sorcier. Passer entre les jambes de son partenaire pour le libérer.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>Compter les points. Inverser les rôles. Occuper l'espace.</p>