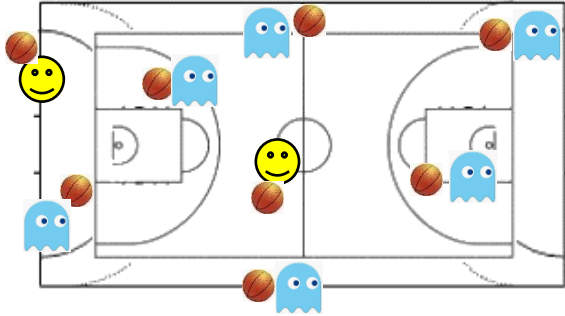


 FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL	6.2 – Orientation spatiale Précision - Equilibre
TEMPS Quand et combien de temps jouons-nous ?	☒ Echauffement ☒ Corps de séance ☐ Fin de séance Durée : de 2' à 2'30 (par séquence)
ESPACE Où jouons-nous ?	 - Aire de jeu à moduler selon l'effectif et les tracés disponibles - Couleur des tracés utilisés à définir
Matériel	1 ballon par joueur / Chasubles (1 à plusieurs jeux de couleurs différentes)
ACTIVITE Comment jouons-nous ?	Sur le principe du jeu "Pacman" Pour gagner : Etre le dernier "fantôme" en jeu Les joueurs : -Se déplacer, <i>en dribblant</i>, avec un appui sur la ligne >Fantôme : -Si croisement de coéquipier, faire ½ tour -Si touché, enlever sa chasuble et renforcer l'équipe Pacman >Pacman : -Toucher le fantôme, <i>en dribblant</i>, avec la main libre, en étant positionné sur la même ligne <i>Autres possibilités :</i> -Commencer à jouer sans ballon et avec 1 seul pacman -Préciser le "contact" avec la ligne (appui droit-gauche, ballon ...) -Réduire les tracés autorisés pour circuler -Changer de statut à chaque toucher : Le pacman devient fantôme et inversement -Intégrer différentes réalisations selon les situations (ex. changements de ligne / de direction/de main ...) -Jouer en équipe : Répartir équitablement les joueurs en 2 groupes (Pacman-Fantôme) -> Compléter les règles du jeu avec celles du "Loup glacé" Sur le même principe, faire plusieurs équipes Fantôme