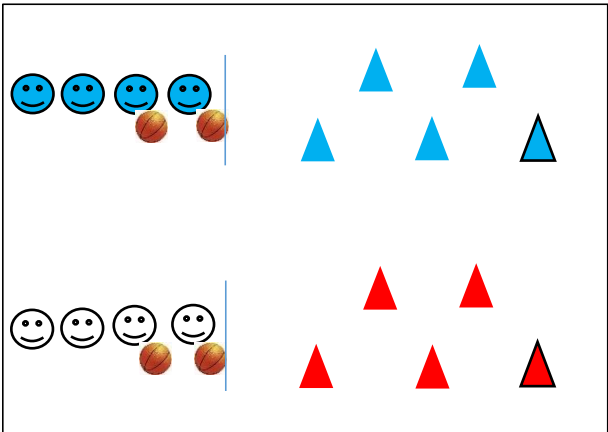


	3.4 - Coordination/Dissociation Précision - Orientation
TEMPS Quand et combien de temps jouons-nous ?	☐ Echauffement ☒ Corps de séance ☐ Fin de séance Passage par la répétition Durée : 2' Challenge Durée : X passages par joueur Challenge avec tir Durée : 1^{ère} équipe à X paniers marqués
ESPACE Où jouons-nous ?	 - Zones de départ/retour /arrivée définies - Distance à parcourir à moduler selon l'effectif
Matériel	2 ballons (+ 2 ballons de baudruche) par équipe / X plots
ACTIVITE Comment jouons-nous ?	Sur le principe d'un "Relais / Slalom" Par équipe Pour gagner : Etre l'équipe la plus rapide L'animateur : -Répartir équitablement les joueurs dans les équipes -Définir le nombre de passages par joueur -Donner le signal de départ initial et en définir un pour les joueurs suivants (<i>tps d'activité/tps d'attente</i>) Les joueurs : -Se placer en colonne -Réaliser le slalom à l'aller, <i>en dribbles</i>, en contournant les plots -Revenir au départ par la zone définie <i>Autres possibilités :</i> -Réaliser le slalom sans ballon / avec un ballon de baudruche / en dribblant d'une main et en jonglant avec le ballon de baudruche de l'autre -Varier les réalisations (<i>changer de direction = changer de main ...</i>) -Marquer le panier pour valider le passage -Modifier l'espacement des plots (<i>dans la largeur et la longueur</i>) -Pour finir le jeu et ... ranger le matériel ... Tous les X paniers marqués par l'équipe, le joueur en jeu ramène un plot du slalom -> Pour gagner : ramener tous ses plots dans sa zone de départ avant l'(les) autre(s) équipe(s)