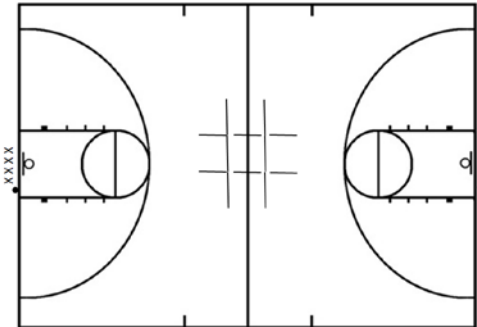


21.2 - Prise de décision - Vitesse

N 2
N 3

Habiletés complémentaires	Analyse de la situation
Consignes techniques	Principe du morpion : Déplacements : marche ou course (lente rapide). 1 équipe sur chaque ligne de fond. 9 cases au milieu du terrain. Au signal, le 1^{er} joueur va en dribblant déposer sa chasuble dans une case et faire une passe depuis la ligne des lancers-francs. La première équipe à aligner 3 chasubles gagne. 
Matériel	1 ballon (d'initiation ou traditionnel) et 2 jeux de 5 chasubles (2 couleurs différentes) Matériel pour délimiter la grille au sol (lattes – plots)
Evolution	Obligation de marquer : - Avant de positionner sa chasuble, - Après avoir positionné la chasuble. Variation de distance : - De la grille, - De la passe. Variation de la hauteur du panier.
Difficulté	Modérée à élevée
Travail	Membres supérieurs – Membres inférieurs – Capacités cognitives
Précautions particulières	Position pour ramasser et poser la chasuble : - Fléchir les jambes, - Garder le dos dans l'axe vertical. Si atteinte d'un ou des membres inférieurs : - Possibilité de mettre un genou au sol, - Utiliser les plots hauts, - Poser les plots sur une chaise, une table.