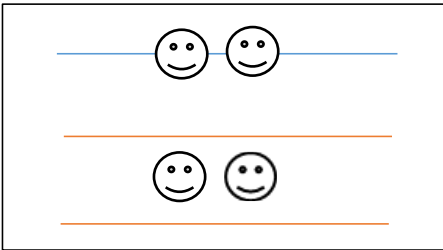
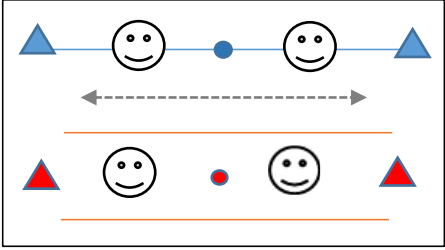


	7.1 - Précision Maîtrise
TEMPS Quand et combien de temps jouons-nous ?	☒ Echauffement ☒ Corps de séance ☐ Fin de séance Durée : de 4' à 5'
ESPACE Où jouons-nous ?	- Utiliser les tracés existants pour définir 1 ligne / 1 couloir de jeu - Limiter l'espace dans sa longueur (quand déplacements autorisés)  
Matériel	1 ballon (mousse ou initiation puis traditionnel) par joueur / <i>pastilles ou plots</i>
ACTIVITE Comment jouons-nous ?	Sur le principe du jeu "Les escrimeurs" Par 2, "face à face" Pour gagner : être le premier à toucher l'autre Les joueurs : - Toucher le haut du corps (<i>des hanches au cou - pas la tête</i>), avec la main ou un ballon tenu > Sans déplacement : à distance d'un bras tendu, 1 appui fixe sur la ligne / appuis fixes à l'intérieur du couloir > Avec déplacements, en avant et en arrière - <i>Se repositionner au centre après chaque touche</i> L'animateur : - Veiller à ce que les joueurs touchent sans rugosité - dureté - Définir un nombre de points à atteindre pour remporter le duel - Penser à changer les binômes <i>Autres possibilités :</i> - Définir des zones de touche précises et/ou plus valorisées - Pour remporter 1 point, toucher 2 zones - Jouer en dribblant d'une main et touchant de l'autre