

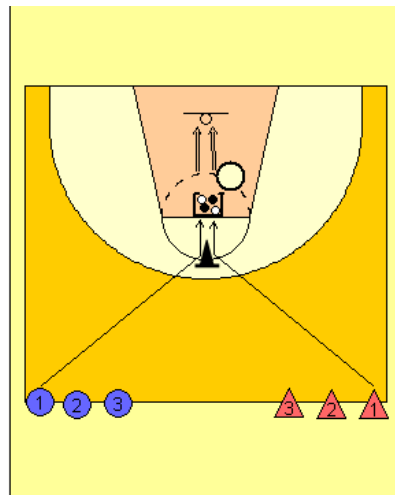


« LE JEU DU BERET »

© Déroulement

Réaliser deux équipes et attribuer un numéro par joueur. Les deux équipes sont sur une ligne (les deux pieds dessus) face à l'éducateur. Ce dernier est à côté d'un plot. Le jeu débute par l'annonce d'un numéro de l'éducateur, et au préalable un mode de déplacement. (« Accroupi », « Marche arrière », « Sauts pieds joints », « Cloche-pied droit », « Cloche-pied gauche », « Deux mains au sol », ...) Les deux enfants concernés doivent se rendre le plus vite possible au niveau du plot à côté de l'éducateur afin de le toucher. Dès que ce dernier est touché, ils prennent chacun un ballon et tire au panier. Dès qu'un enfant marque, le jeu s'arrête et il apporte un point pour son équipe. La première équipe qui aura marqué 5 paniers remportera le jeu.

© Schématisation



© Evolutions possibles

- ① Réaliser un parcours à l'aide de cerceaux, lattes, bancs, plots... Chaque enfant devra prendre le parcours respectif à son équipe.
- ② Le joueur qui touche en dernier le plot n'a pas le droit de tirer et doit repartir à son équipe de la même manière à laquelle il est arrivé.
- ③ L'enfant qui touche le plot et marque son panier en premier rapporte deux points à son équipe.
(Première équipe à 10 points)
- ④ Annoncer deux numéros.

© Objectifs

- Perfectionnement de la motricité.

© Informations pratiques

Nombre d'enfants : de 4 à 20 (en fonction de l'espace disponible)
Matériel : 4 ballons et un plot.