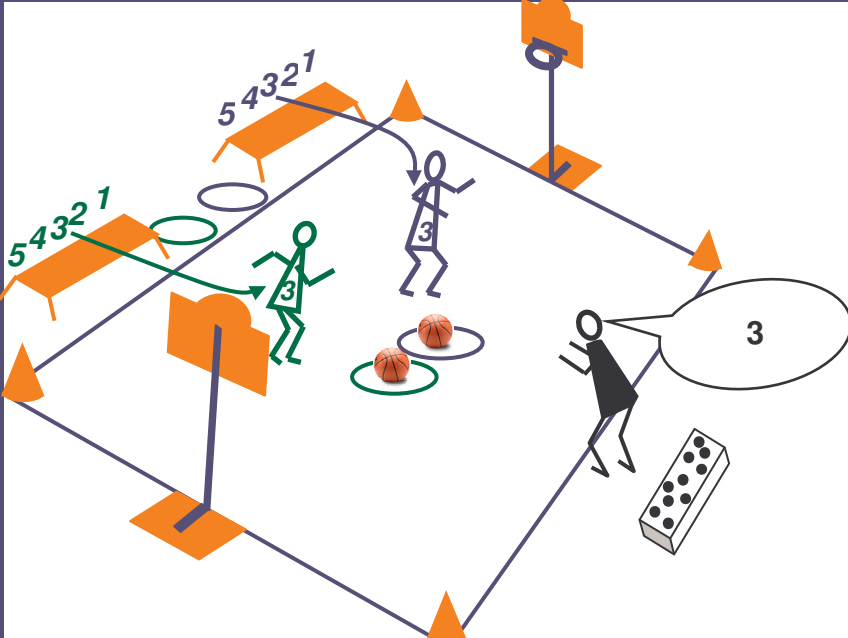


Le béret

Organisation matérielle	Matériel
	<ul style="list-style-type: none"> - 2 cibles - 2 bancs ou plots pour identifier les camps des équipes - 2 ballons - 4 cerceaux - 10 "points" (coupelles ou bouchons) - plots pour limiter le terrain

But : Marquer à 2 sans dribbler.

Consignes aux joueurs appelés:

" A l'appel de ton numéro, tu cours récupérer un ballon dans un des deux cerceaux et tu vas marquer **sans dribbler** un panier **avec ton partenaire**"

Les adversaires font de même.

Conditions d'exécution :

- Respecter les limites du terrain (6x6)
- Ne pas courir avec le ballon (utiliser la passe)
- Après avoir **marqué** un panier, les joueurs doivent déposer le ballon (toujours sans dribbler) dans un cerceau. Le **premier** duo revenu récupère 1 point qu'il met dans le coffre (cerceau) de son équipe.

Déroulement :

- 1°) L'animateur démontre.
 - 2°) Chaque équipe découvre le jeu. (3 à 4 mn)
 - 3°) Compétition entre les 2 équipes avec les règles ci-dessus. **(Animer)**
- **Quelle équipe arrivera en premier à 5 points ?**
 - Proposer une autre manche en fonction du temps disponible