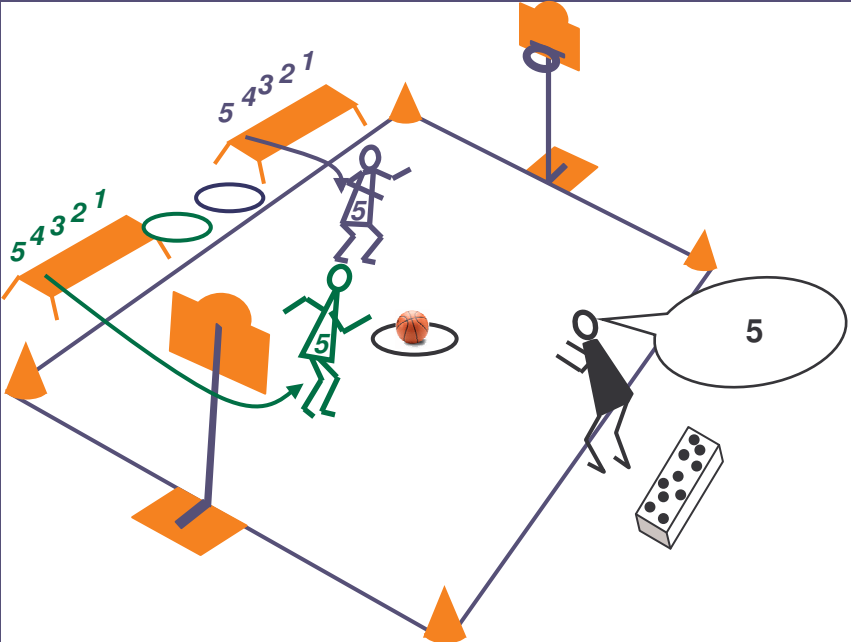


Le béret

Organisation matérielle	Matériel
	<ul style="list-style-type: none"> - 2 cibles - 2 bancs ou plots pour identifier les camps des équipes - 2 ballons - 3 cerceaux - 10 "points" (coupelles ou bouchons) - plots pour limiter le terrain

But : Marquer en 2 contre 2.

Consignes aux joueurs appelés:

" A l'appel de **vos 2 numéros**, vous courez récupérer le ballon lancé par l'animateur et vous allez **marquer** dans le panier de **l'adversaire**. Les autres joueurs tentent de **récupérer le ballon** pour aller marquer à leur tour."

Conditions d'exécution :

- Respecter les limites du terrain (6x6)
- ! Reprise de dribble, porter du ballon : selon le niveau...
- Lorsqu'une **équipe marque**, elle rapporte le ballon à l'animateur et récupère 1 point qu'elle met dans son coffre (cerceau).

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.