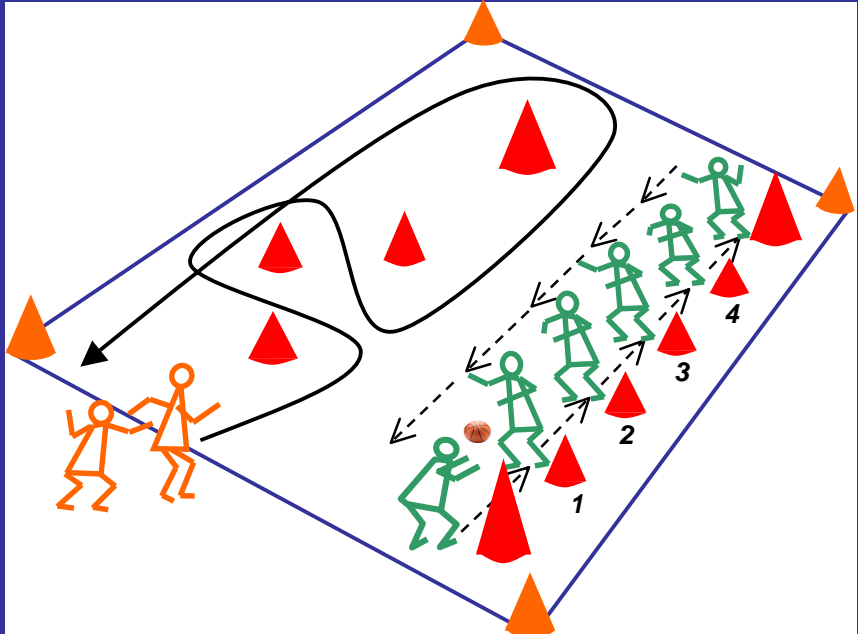


Ballon voyageur

| Organisation matérielle | Matériel |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> - 10 plots, balises - 2 ballons |

But pour chaque équipe: Faire réaliser le plus possible d'allers-retours au ballon

Consignes:

" Au signal (Prêt ? Hop !)

- **Equipe des coureurs:** Vous partez les uns après les autres en faisant une course en relais.
- **Equipe des lanceurs:** Vous vous faites des passes et vous comptez le nombre d'allers-retours effectués par le ballon.

Conditions d'exécution :

- Selon le niveau: passes poitrine, passes "à la cuillère"
- Le nombre de trajets du ballon cesse au moment où le dernier coureur a franchi la ligne.
- Inverser les rôles (coureurs/lanceurs). Comparez.

Déroulement : (Durée: 10 mn)

1) L'animateur démontre.

2) Chaque équipe découvre le jeu. (3 à 4 mn)

3) Compétition entre les 2 équipes:

Animer, compter les points

- **Quelle équipe fera accomplir le plus de trajets au ballon ?**
- Proposer une autre manche en fonction du temps disponible.

