

## Le béret (2)

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

**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-de ssus. (**Animer**)
- **Quelle équipe arrivera en premier à 5 points ?**
  - Proposer une autre manche en fonction du temps disponible.

