

Dispositif et Règle :

Des équipes en nombre égal (chaque joueur est numéroté).

Un cerceau et un plot par équipe espacé d'une distance de 1 mètre.

Un ballon par équipe placé dans le cerceau.

Une zone de départ délimitée par une corde, un tracé à la craie.

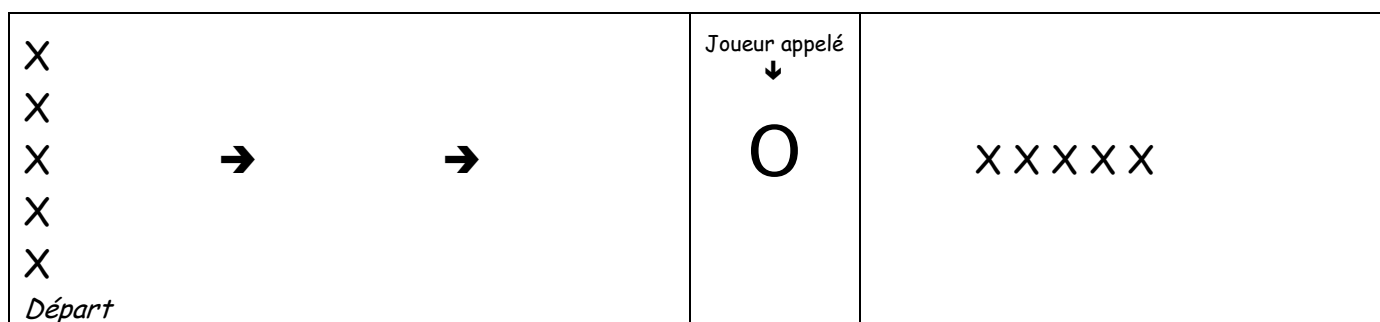
A l'appel de son numéro par l'enseignant, les joueurs concernés viennent se placer dans le cerceau de leur équipe et prennent le ballon. A ce moment, les autres joueurs de l'équipe courent se placer derrière le plot en file indienne.

Le joueur appelé passe successivement le ballon à chacun de ses partenaires qui le lui renvoie.

Dès qu'un joueur a reçu et relancé le ballon correctement, il rentre dans son camp.

Si le ballon tombe, c'est le joueur appelé qui va le chercher.

Lorsque le dernier joueur renvoie le ballon, le joueur appelé pose le ballon dans le cerceau et retourne très vite dans son camp.



Je cours, je me place, je reçois et je passe la balle, je retourne vite sur la ligne de départ.

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite - Lancer - Rattraper - Se repérer sur le terrain
Consignes	<p>« A l'appel de votre numéro, vous devez courir vous placer dans le cerceau de votre équipe et prendre le ballon. A ce moment, les autres joueurs, vous allez très vite vous placer en file indienne derrière le plot de votre équipe.</p> <p>Le joueur appelé fait une passe aux joueurs de l'équipe en file indienne.</p> <p>Chaque joueur de la file indienne renvoie la balle au joueur appelé, et court pour retourner dans son camp.</p> <p>Lorsque le dernier joueur a renvoyé le ballon, le numéro appelé pose le ballon dans le cerceau et retourne très vite dans son camp.</p> <p>Attention, si le ballon tombe, c'est le joueur appelé qui va le chercher. »</p>
Critères de réussite	La première équipe complète retournée dans son camp marque un point
Matériel	Un ballon, un cerceau et un plot par équipe Des cordes ou craies pour délimiter les zones de départ
Variables	<p>Sur la surface de jeu : On peut agrandir la distance de course, l'écart entre les cerceaux, demander d'effectuer le retour en slalomant entre des plots.</p> <p>Sur le matériel : varier les tailles de ballon : plus gros il facilite le blocage, plus petit il facilite le lancer</p> <p>Sur les lancers différents et réceptions différentes</p>