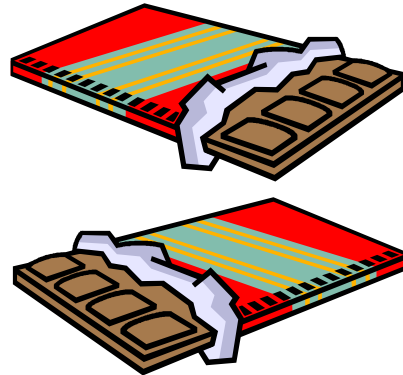


À MOI LES TABLETTES EN CHOCOLAT !



6 à 10

L'Histoire:

Chaque année, dans la région NESGALACTIKA, est organisée la grande fête du chocolat.

2 villages adorent participer aux nombreux jeux organisés : les Chokolélé et les Tchoco-Tchoco.

Aujourd'hui, ils vont s'opposer dans un relais où le but est d'obtenir le plus d'euros pour pouvoir acheter un maximum de tablettes en chocolat, le plus vite possible.

Comment ça marche?

Tous les villageois se trouvent derrière la ligne de départ.

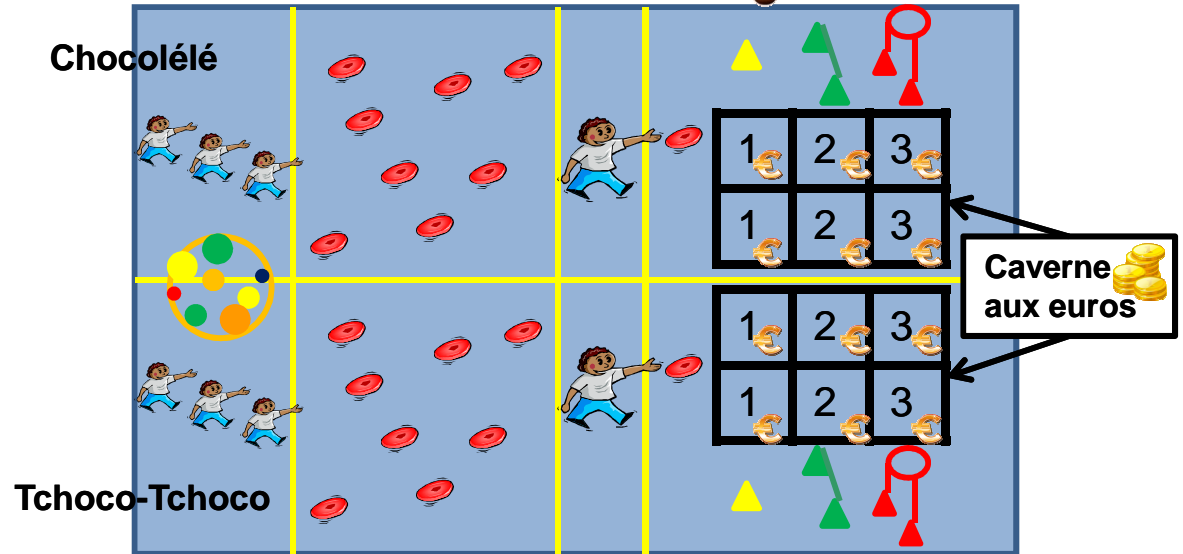
Le 1^{er} habitant de chaque village récupère un ballon qui se trouve dans la réserve, part en dribble, récupère une coupelle et rejoint (coupelle et ballon dans les mains) la zone de lancer. Il doit essayer de récolter un maximum d'euros. Pour cela, il doit lancer la coupelle le plus loin possible dans la caverne aux euros.

Une fois, la coupelle lancée, il doit aller contourner l'un des obstacles en dribble (1€ ▲ / 2€ ▲ / 3€ ▲) et puis venir passer le relais.

Ainsi de suite...

Variante :

Rajouter un bonus pour l'équipe qui termine en premier.



Constats

Les Chokolélé et les Tchoco-Tchoco n'arrivent pas à lancer la coupelle dans les cibles.	Rapprocher la zone de lancer OU agrandir les cibles.
Les Chokolélé et les Tchoco-Tchoco perdent la balle dans le dribble.	Autoriser de transporter la balle sans dribble.
Les Chokolélé et les Tchoco-Tchoco arrivent facilement et rapidement à accéder à la cible avec leur ballon et leur coupelle.	Varié les déplacements. Obliger les Chokolélé et les Tchoco-Tchoco à prendre la coupelle sans s'arrêter de dribbler.

Régulations-Relances



À MOI LES TABLETTES EN CHOCOLAT !!!



6 à 10

Effectif: 6 à 10 joueurs répartis en 2 équipes.

Matériel: plots + barres, ballons mini handball, chasubles, grandes bandes jaunes ou bandelettes, cerceaux et coupelles.

Objectifs:

Transporter et/ou faire rebondir le ballon en se jouant des obstacles et lancer la coupelle avec précision dans une cible plus ou moins lointaine.

Enchaîner différentes actions et les combiner.

Description de la tâche: Relais

Slalomer entre les obstacles, lancer dans la cible, contourner les plots et le suivant part quand le précédent lui tape dans la main.

Consignes:

Au signal :

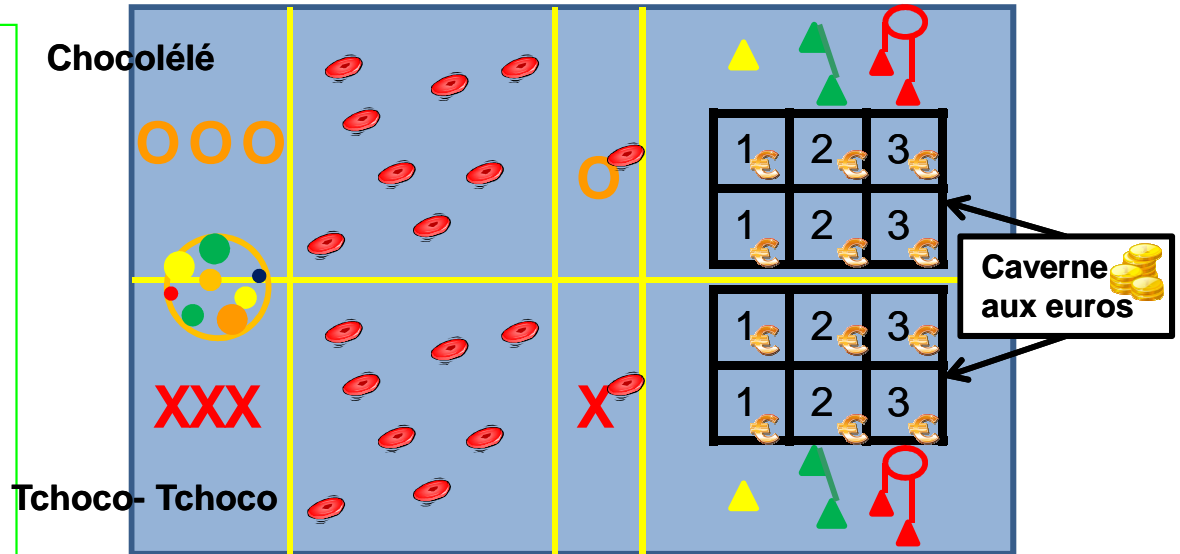
- vous ramassez un ballon dans le cerceau,
- vous récupérez une coupelle tout en dribblant (en évitant les autres coupelles),
- vous rentrez dans la zone de lancer,
- vous lancez la coupelle dans la caverne aux euros,
- en fonction du lancer, vous contournez l'un des obstacles, (1€ ▲ / 2€ ▲ / 3€ ▲).
- et puis vous venez taper dans la main du suivant.

Le jeu s'arrête quand une équipe a lancé toutes ses coupelles.

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'euros.

Ce qu'il faut surveiller pour que cela marche:

- Les passages de relais.
- Faire compter les euros aux enfants.
- Le contournement des coupelles et des plots.



Constats

Régulations-Relances

Les joueurs n'arrivent pas à lancer la coupelle dans les cibles.	Rapprocher la zone de lancer OU agrandir les cibles.
Les joueurs perdent la balle dans le dribble.	Autoriser de transporter la balle sans dribble.
Les joueurs arrivent facilement et rapidement à accéder à la cible avec leur ballon et leur coupelle.	Varié les déplacements. Obliger les joueurs à prendre la coupelle sans s'arrêter de dribbler.