



Relais habileté

➔ **But du jeu**

Mettre le plus de ballons dans le panier (caisse, panier, ...)

➔ **Espace**

Cour de l'école.

➔ **Nombre de joueurs**

Equipes de 6 joueurs.

➔ **Matériel**

6 ballons par équipe

Paniers

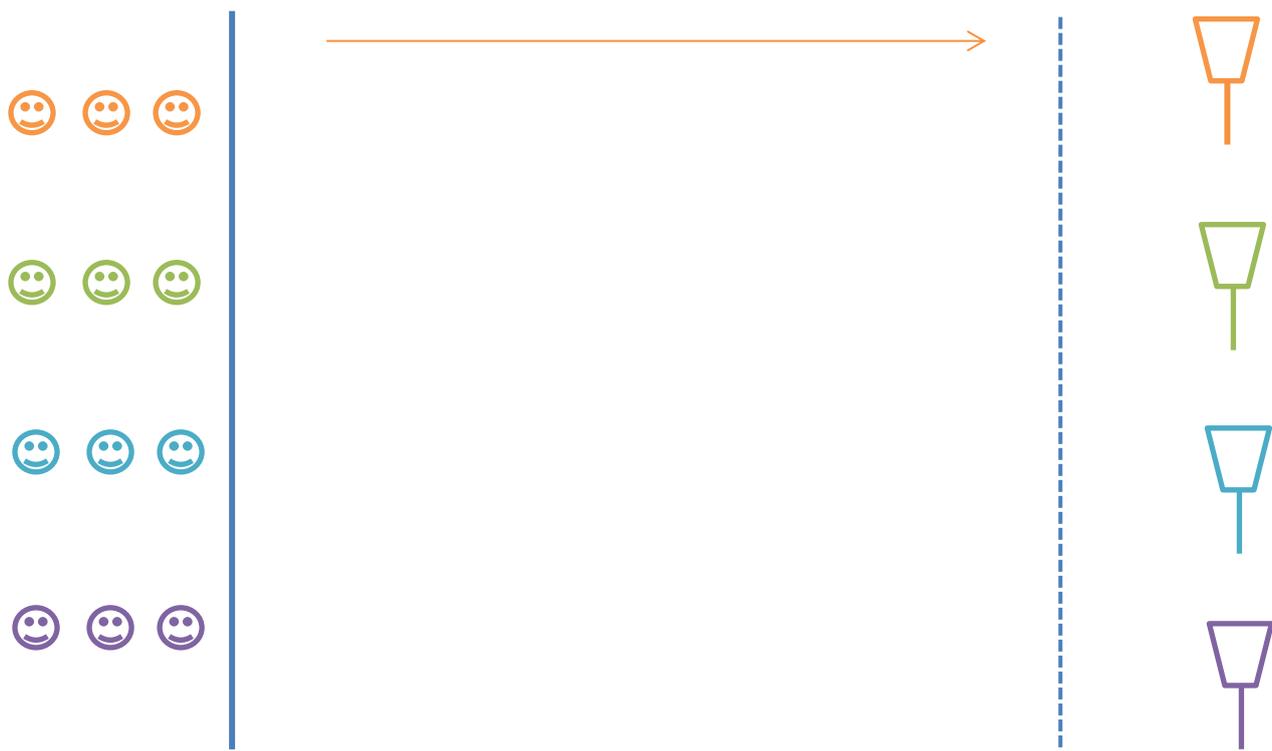
Plots de départ

➔ **Organisation / Déroulement**

Au signal de départ, le 1^{er} relayeur prend un ballon, court jusqu'au panier (sans dépasser la ligne), tire et revient en courant taper dans la main du 2nd relayeur qui prend un ballon et court à son tour vers le panier.

Le ballon qui tombe au sol n'est pas ramassé.

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de ballons dans le panier.



➔ Variables

Donner un temps de jeu (ex : 3 minutes). En 3 minutes, marquer le plus de paniers.
Contrainte pour l'enseignant, il faut plus de ballons.

Un espace ballons commun à toutes les équipes, le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons.

Proposer des paniers différents (hauteurs variables, distances de lancers variables, caisses, sacs, ouvertures plus ou moins larges).

Proposer 5 paniers différents, chaque équipe a un arbitre qui compte ses points.
Chaque joueur choisit sa cible. Chaque cible apporte des points différents. Le jeu devient stratégique, je choisis une cible à peu de points mais je suis certain d'assurer des points ou je prends des risques : je réussis, plus de points ...