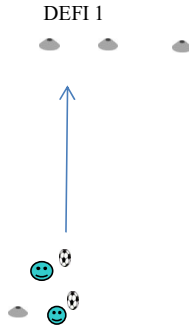
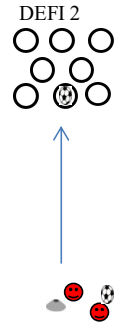


Ateliers défis

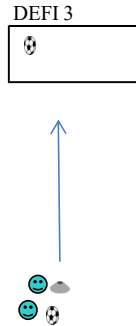
Défis 1 :
le ballon doit passer entre les assiettes



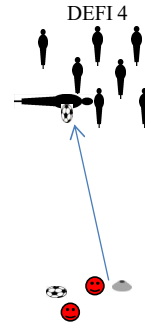
Défis 2 :
le ballon doit s'arrêter dans un cerceau



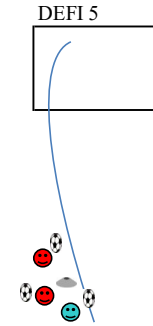
Défis 3 :
le ballon doit s'arrêter dans le rectangle



Défis 4 :
decaniller un plot

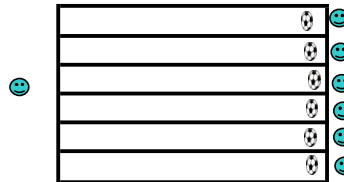


Défis 5 :
le ballon doit tomber directement dans le carré



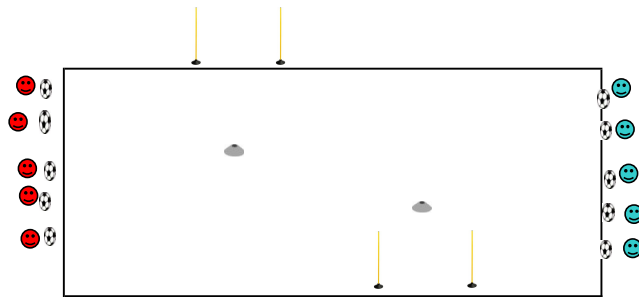
LE JOUEUR DOIT REUSSIR LE DEFI AVANT DE PASSER AU SUIVANT

123 SOLEIL



LE BERET peut se faire avec les chiffres, des noms de clubs ou de pays

Dès que le joueur passe le plot, enchaîner sur un autre numéro
Pour plus de passage, chaque joueur compte ses buts



PUISSANCE 4 : l'équipe qui arrive à mettre 4 ballons chez l'adversaire, gagne la manche. Le premier joueur de chaque équipe récupère un ballon de son camp et va le déposer sur un cerceau libre. Dès que le ballon est dans le cerceau, le second part. Obligation que le ballon soit dans le cerceau avant de partir,



Atelier technique : le joueur qui a tiré va dans les buts

