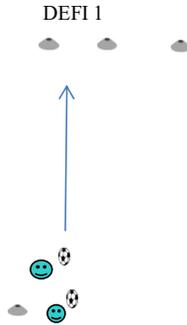
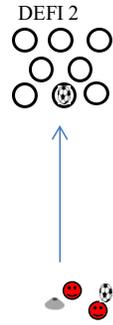


Ateliers défis

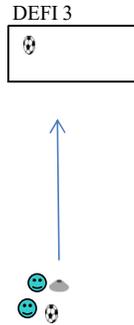
Défis 1 :
le ballon doit passer entre les assiettes



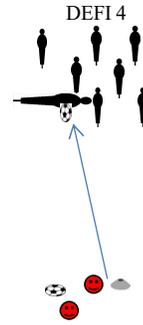
Défis 2 :
le ballon doit s'arrêter dans un cerceau



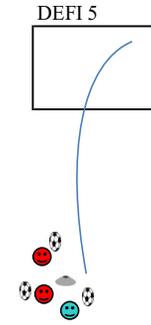
Défis 3 :
le ballon doit s'arrêter dans le rectangle



Défis 4 :
decaniller un plot

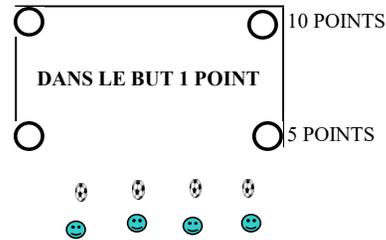


Défis 5 :
le ballon doit tomber directement dans le carré



Le joueur doit réussir le défi avant de passer au suivant.

TIR CIBLE CERCEAU



TENNIS BALLON

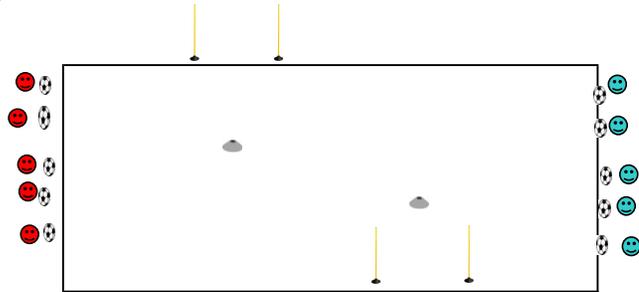


LE BERET peut se faire avec les chiffres, des noms de clubs ou de pays

Dès que le joueur passe le plot, enchaîner sur un autre numéro

Pour plus de passage, chaque joueur compte ses buts

PD / PG



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

