

SA 1 : Lancer / recevoir

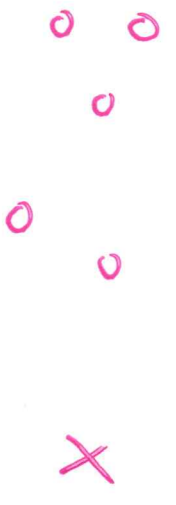
- 3 balles
- 6 cercles

→ le jeu des trimeurs

Obj: ramener la balle au pt de départ sans se déplacer avec



30 m



La 1^{ère} équipe à ramener la balle au pt de départ gagne
Balle échappée = retour au départ

Obs: qui ne rattrape pas
la balle au mal
passes inefficaces