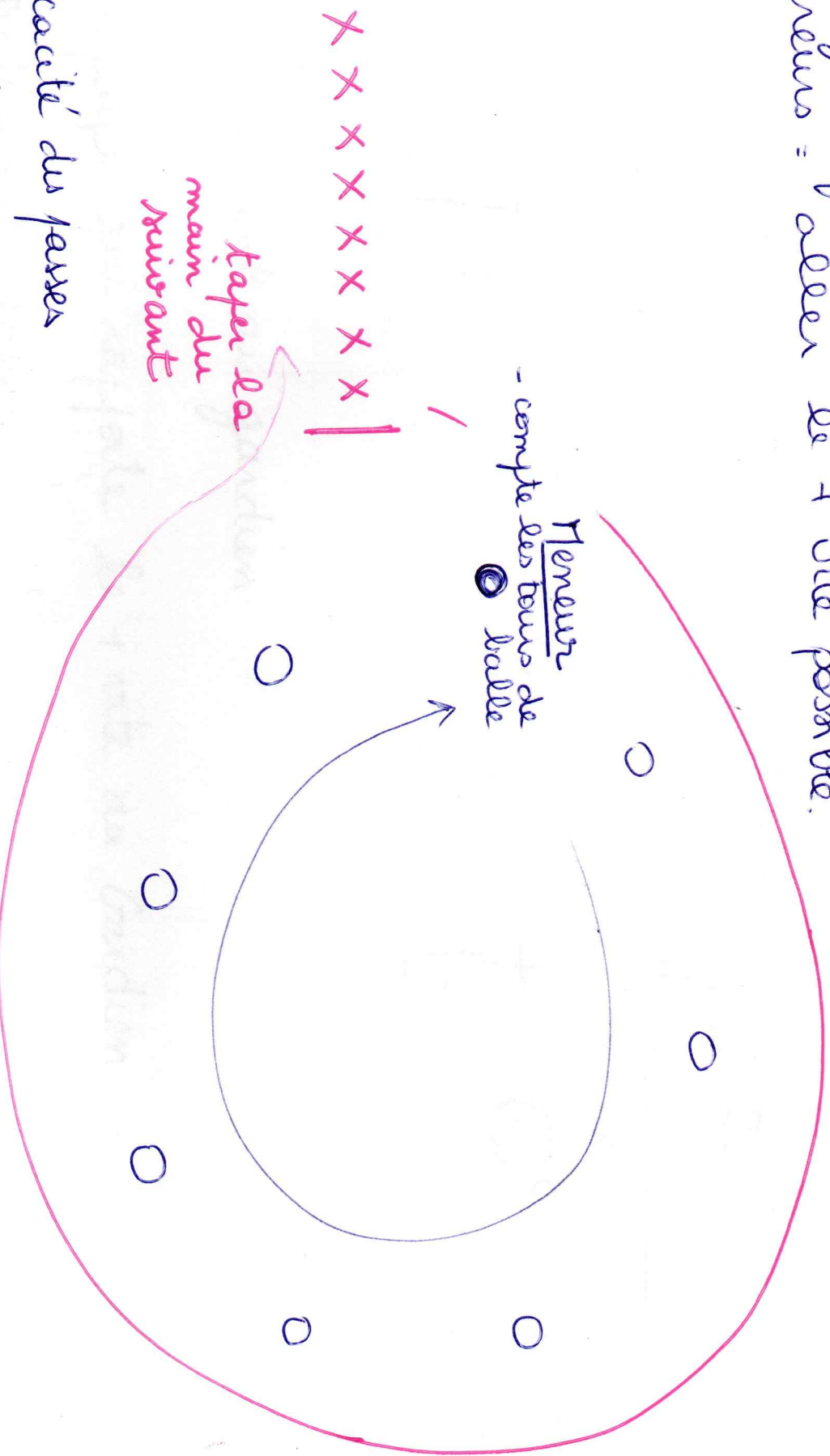


# SA 2 : lancer / recevoir

- balle

→ le jeu de l'horloge

- Obj :
- horloge = faire le + de passes
  - cœurs = aller le + vite possible.



taper la main du suivant

Teneur  
- compte les tours de balle

obs : efficacité des passes

→ match retour

Gagne l'équipe qui comptabilise le + de tours d'horloge.