



# Jeu d'éveil 2



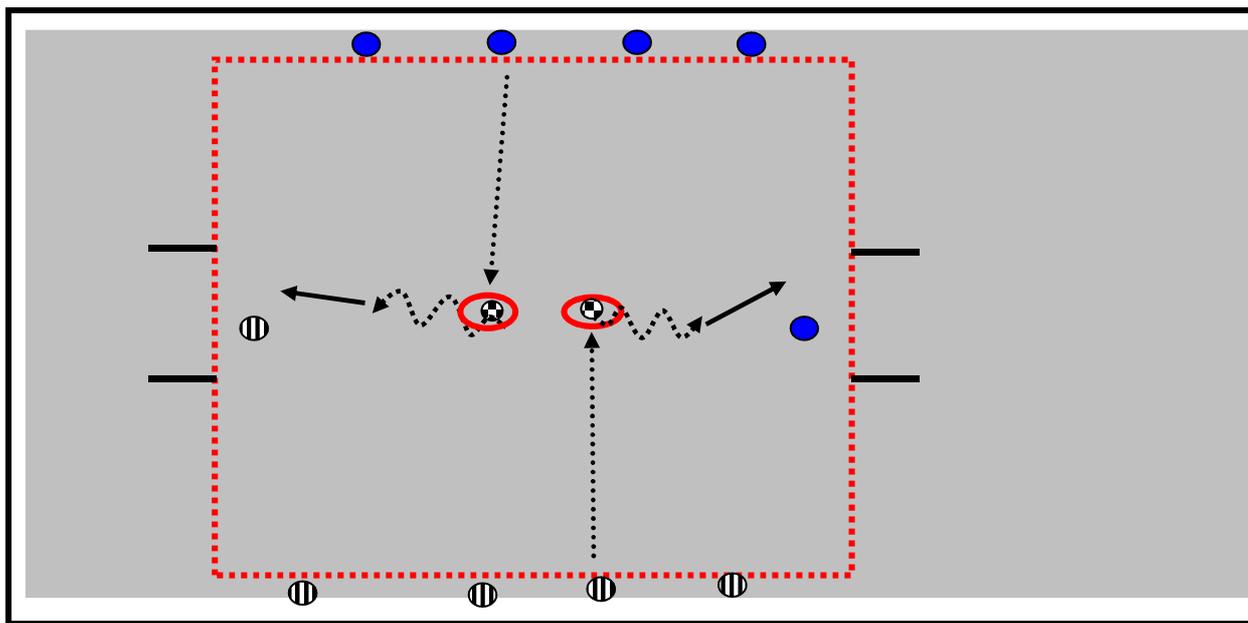
## MISE EN PLACE - ORGANISATION

**Caractérist.:** 2 équipes

**Période de mise en place** Octobre-novembre

**Règles:** Les joueurs des deux équipes ont chacun un numéro. L'éducateur annonce un numéro, les joueurs qui sont appelés viennent chercher le ballon le plus vite possible au centre et essaient de conduire le plus rapidement possible pour aller marquer dans le but adverse.  
LE JOUEUR QUI REUSSIT LE 1ER  
DONNE UN POINT A SON EQUIPE

**Objectif** Conduite du ballon  
frappe de balle



Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	4
	2
	2
Effectif	

Réservé à l'éducateur

OBSERVATIONS

