

Le Pirate

Maîtrise des trajectoires
Contrôle de la pétéca
Mise en jeu

Niveau I

REGLES

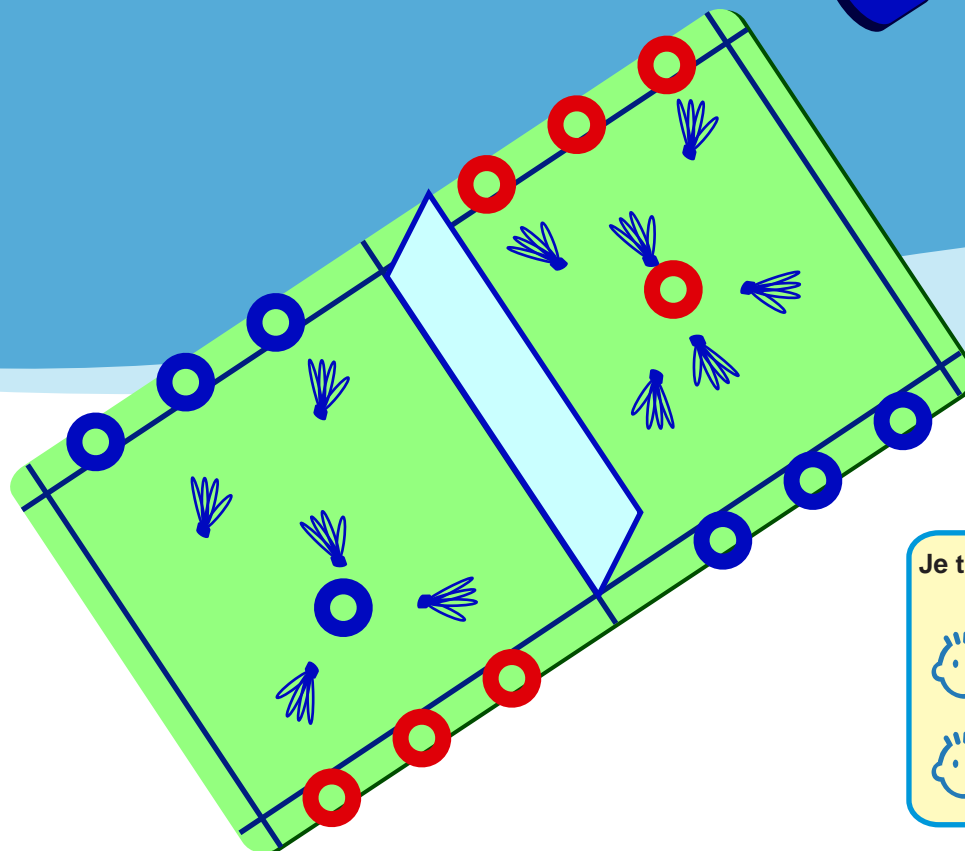
BUT : réussir à faire débarquer son pirate sur la plage adverse ou, pour l'équipe adverse, le repousser vers ses coéquipiers en le touchant avec des pétécas.

CONSIGNES

Une équipe désigne un pirate. Au signal, envoyer, chacun son tour et une équipe après l'autre sa pétéca pour toucher le pirate au centre du terrain. En cas de réussite, celui-ci se déplace d'un pas chassé vers l'équipe adverse. Changer de rôle après chaque réussite.

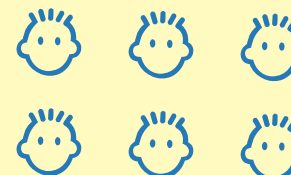
REMEDICATION / EVOLUTION

Envois libres.
Envois frappés (service).
Service en détente verticale.

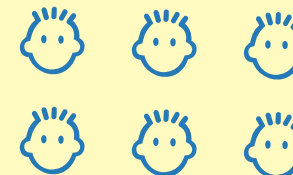


FICHE ENFANT

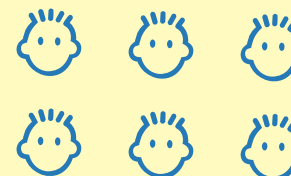
Je touche le pirate



Je frappe la pétéca et touche le pirate



Je frappe la pétéca en faisant petit saut



Je fais gagner mon équipe

