



Plateau Babys

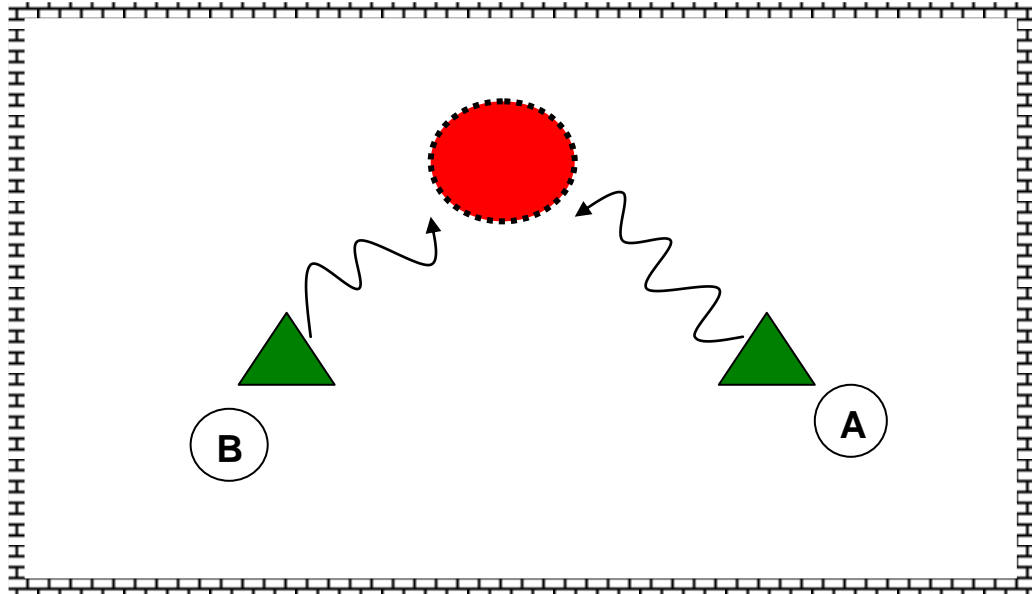
Carnet de route

Vous devez suivre les ateliers comme ils sont indiqués sur votre feuille de route ci-dessous

| Numéros de l'atelier | Atelier réalisé (mettre une croix) |
|----------------------|------------------------------------|
| A | |
| B | |
| C | |
| D | |
| E | |
| F | |
| G | |
| H | |
| I | |
| J | |

A

Les smashes

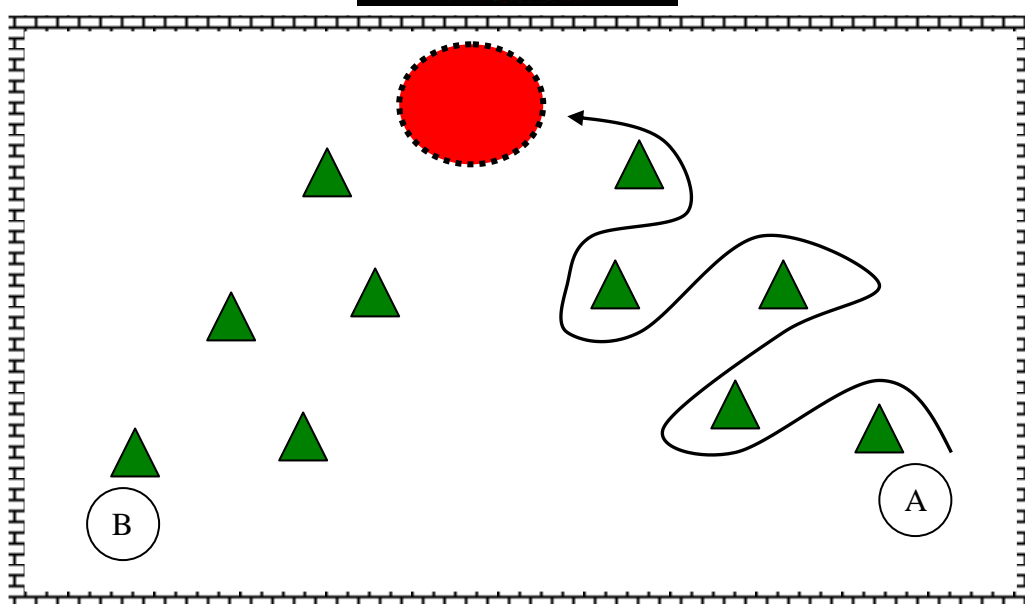


Constituer 2 colonnes équilibrées A et B.
Mettre 3 ballons par colonne.
Les joueurs A et B partent en dribble et smashent.

Recommencer le parcours un maximum de fois jusqu'au klaxon marquant la fin de l'atelier.

B

Tarzan dans la jungle



Constituer 2 colonnes équilibrées A et B.

Mettre trois ballons par colonne.

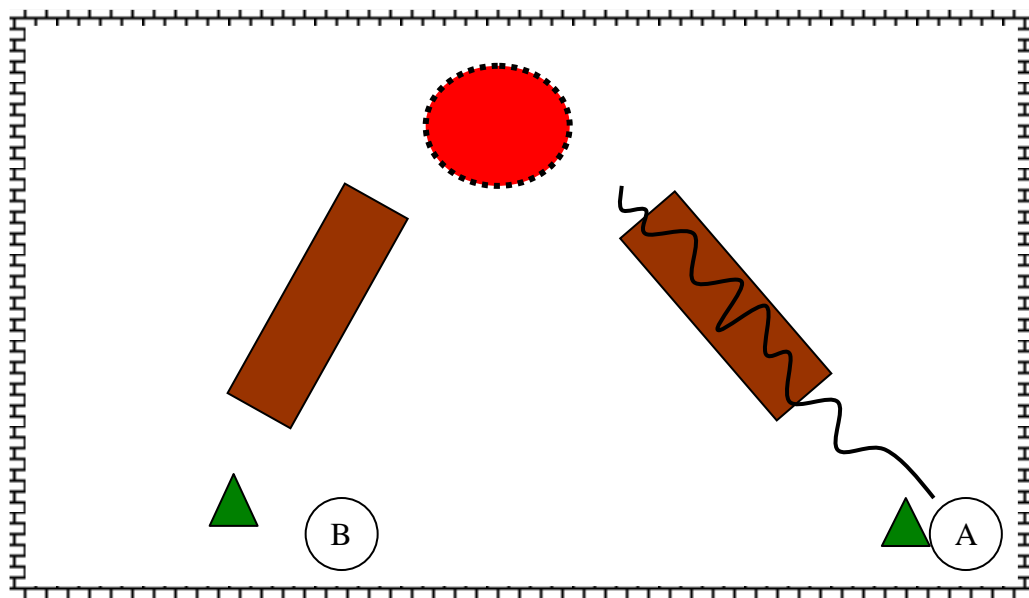
Le joueur effectue un slalom avant de tirer.

Le joueur revient sur le côté du parcours et change de colonne.

Recommencer le parcours un maximum de fois jusqu'au klaxon marquant la fin de l'atelier.

C

Le parcours des 7 nains



Constituer 2 colonnes équilibrées A et B.

Mettre trois ballons par colonne.

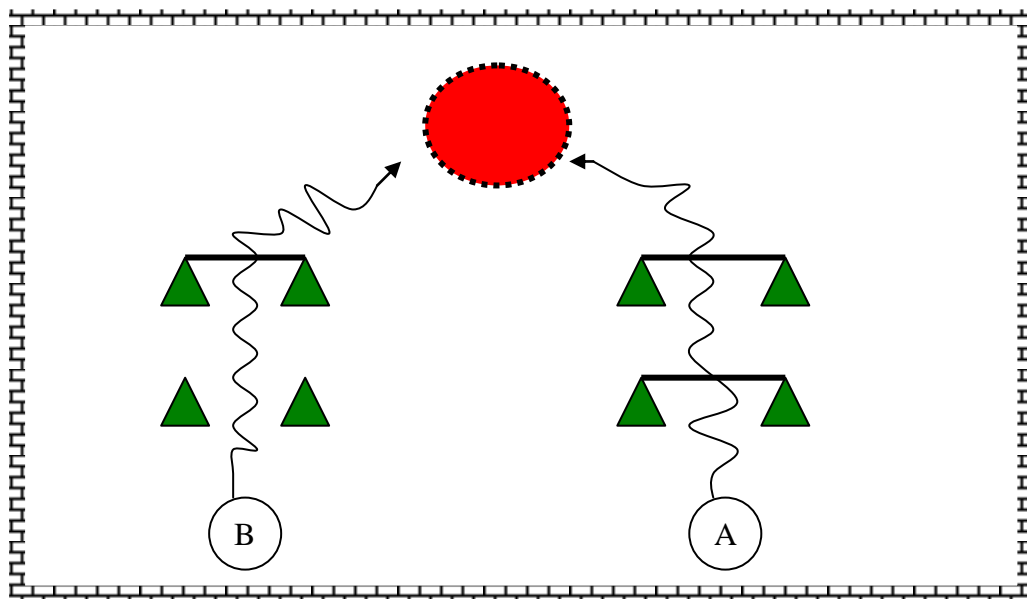
Le joueur se déplace en dribble, il dribble sur le banc et marche à côté ;

Le joueur revient sur le côté du parcours et change de colonne.

Recommencer le parcours un maximum de fois jusqu'au klaxon marquant la fin de l'atelier.

D

Les 101 dalmatiens



Constituer 2 colonnes équilibrées A et B.

Mettre trois ballons par colonne.

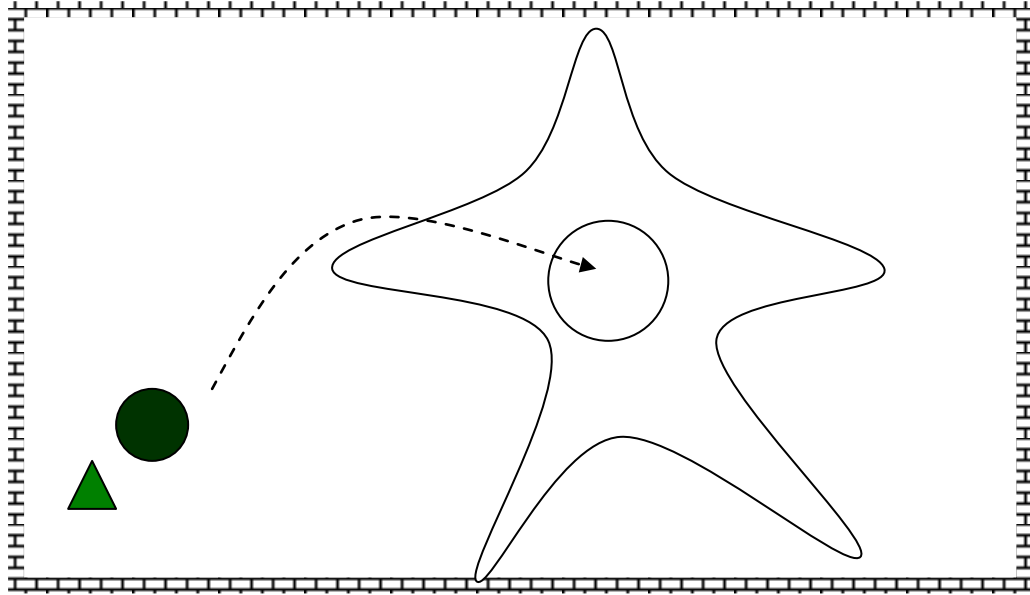
Le joueur se déplace en dribble, il passe sous les lattes.

Le joueur revient sur le côté du parcours et change de colonne.

Recommencer le parcours un maximum de fois jusqu'au klaxon marquant la fin de l'atelier.

E

Les cibles



Constituer 2 colonnes équilibrées A et B.

Mettre trois ballons par colonne.

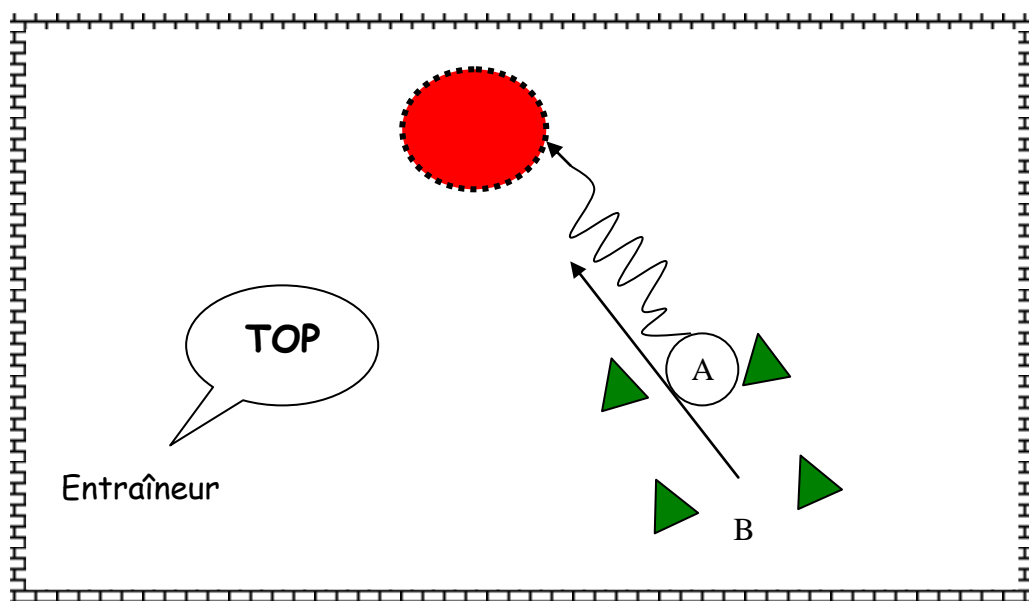
Le joueur lance le ballon à partir du plot, viser dans la cible et récupérer son ballon.

Le joueur revient sur le côté du parcours et change de colonne.

Recommencer le parcours un maximum de fois jusqu'au klaxon marquant la fin de l'atelier.

G

Simba contre Pumbaa



Le joueur A est en possession du ballon, B est situé derrière sans ballon ;

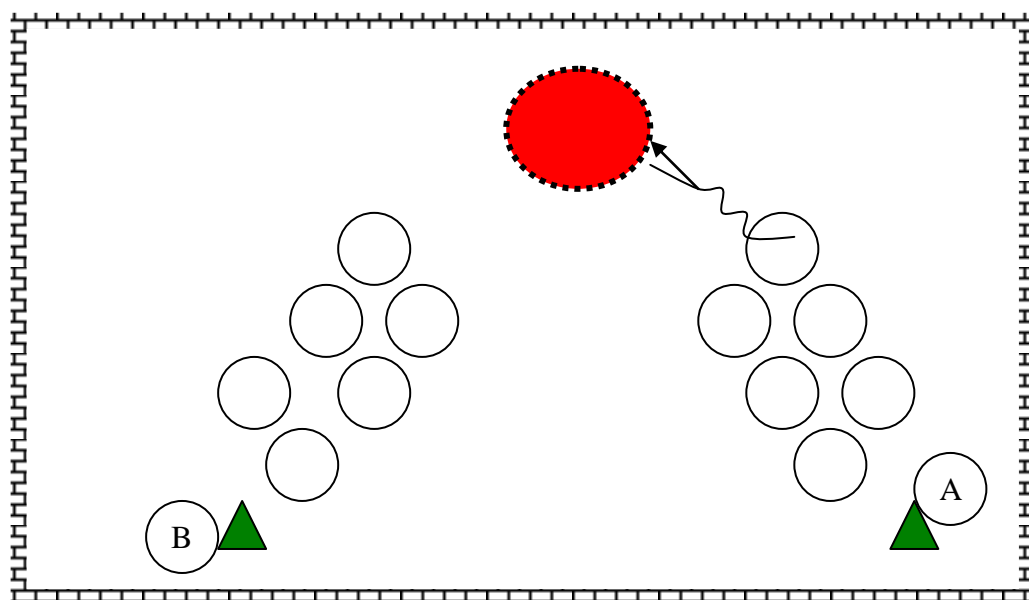
Les deux joueurs partent au « TOP » de l'entraîneur.

A tente de marquer un panier et B essaie de l'empêcher de marquer. Ensuite on inverse les rôles.

Recommencer le parcours un maximum de fois jusqu'au klaxon marquant la fin de l'atelier.

H

La traversée de Peter Pan



Constituer 2 colonnes équilibrées A et B.

Mettre trois ballons par colonne.

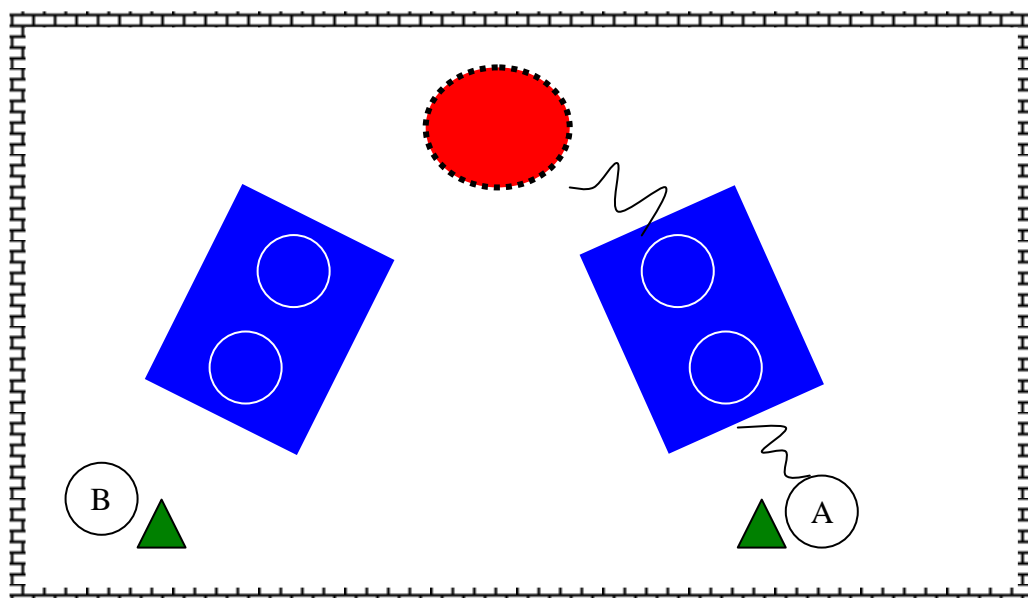
Mettre un pied dans chaque cerceau avec le ballon dans les bras et aller en dribble au panier.

Le joueur revient sur le côté du parcours et change de colonne.

Recommencer le parcours un maximum de fois jusqu'au klaxon marquant la fin de l'atelier.

I

La ballade de Mowgli



Constituer 2 colonnes équilibrées A et B.

Mettre trois ballons par colonne

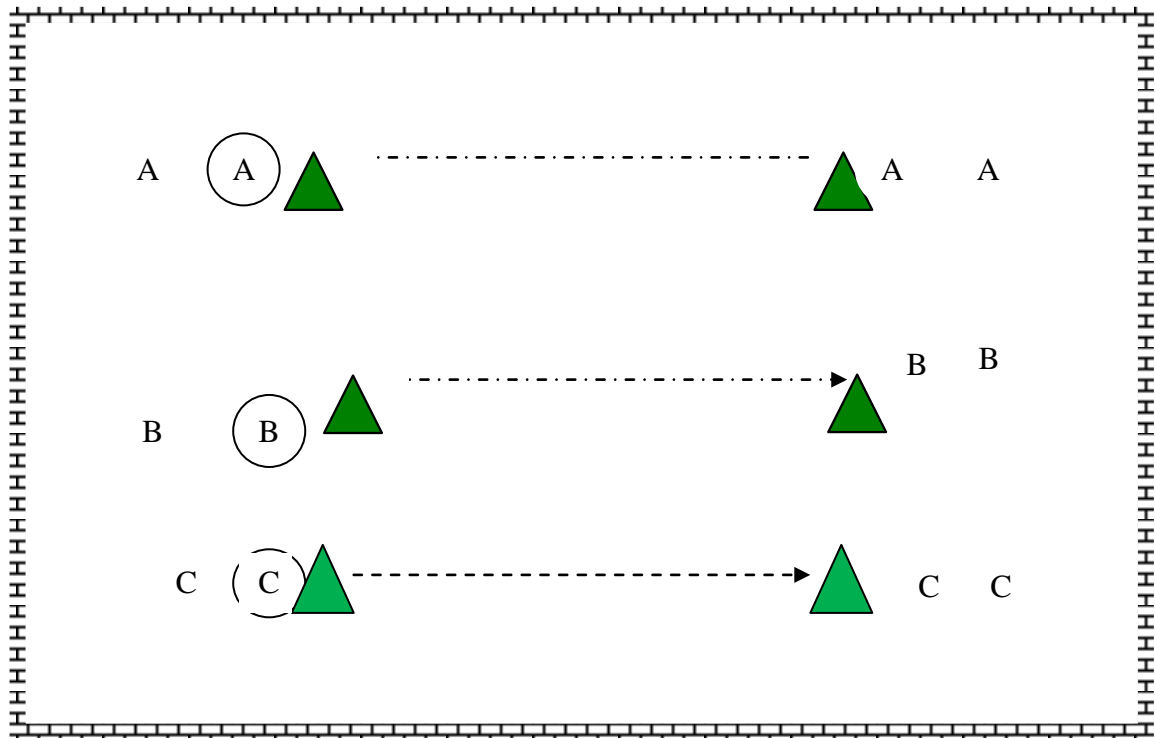
Dribbler pour atteindre le tapis, mettre un appui dans chaque cerceau et dribbler pour aller tirer.

Le joueur revient sur le côté du parcours et change de colonne.

Recommencer le parcours un maximum de fois jusqu'au klaxon marquant la fin de l'atelier.

J

Le voyage de Gulliver



Constituer 3 colonnes équilibrées A, B et C.

1 ballon par équipe.

1^{ère} équipe qui fait 10 passes et on recommence pendant la durée de l'atelier.

10 passes = 10 points

Après la passe, je me mets derrière dans la colonne.