

ATELIER 10 - MEDECINE-BALL

Consignes:

- * Vous êtes chacun dans un cerceau
- * Le ballon doit parcourir le plus grand nombre possible d'aller-retour en 10 minutes entre le premier et le dernier cerceau, **uniquement grâce à des passes.**
- * Vous devrez, tous, changer de place au cours de l'épreuve (celui qui est au départ -> 1er cerceau, celui du 2ème cerceau -> 3ème... celui de l'arrivée, ballon en main va au départ).
- * Les passes sont effectuées uniquement avec les pieds dans les cerceaux.
- * Un parcours est validé quand l'élève qui était à l'arrivée vient à la position de départ.
- * Tout ballon qui tombe au sol provoque le retour du ballon au niveau du cerceau de départ.
- * Seuls, les aller-retour effectués sans perte du ballon seront comptabilisés.
- * Au coup de sifflet final, aucun déplacement entamé du ballon mais non terminé ne sera pas pris en compte.

Atelier 10 : Medizinball

Jeder steht in einem Gummiring. Der Ball muss möglichst schnell zwischen dem ersten und dem letzten Ring nur dank Pässe hin und hergeworfen werden.

Im Laufe des Spiels müsst ihr reihum den Platz wechseln.

Bei jedem Pass muss der Spieler unbedingt mit den beiden Füßen im Ring stehen.

Der Punkt wird gezählt, erst wenn der Spieler wieder zum Ausgangsring zurückgekommen ist und der Ball nicht verloren wurde.

Wenn der Ball auf den Boden fällt, muss der Ball zurück zum Ausgangspunkt.