

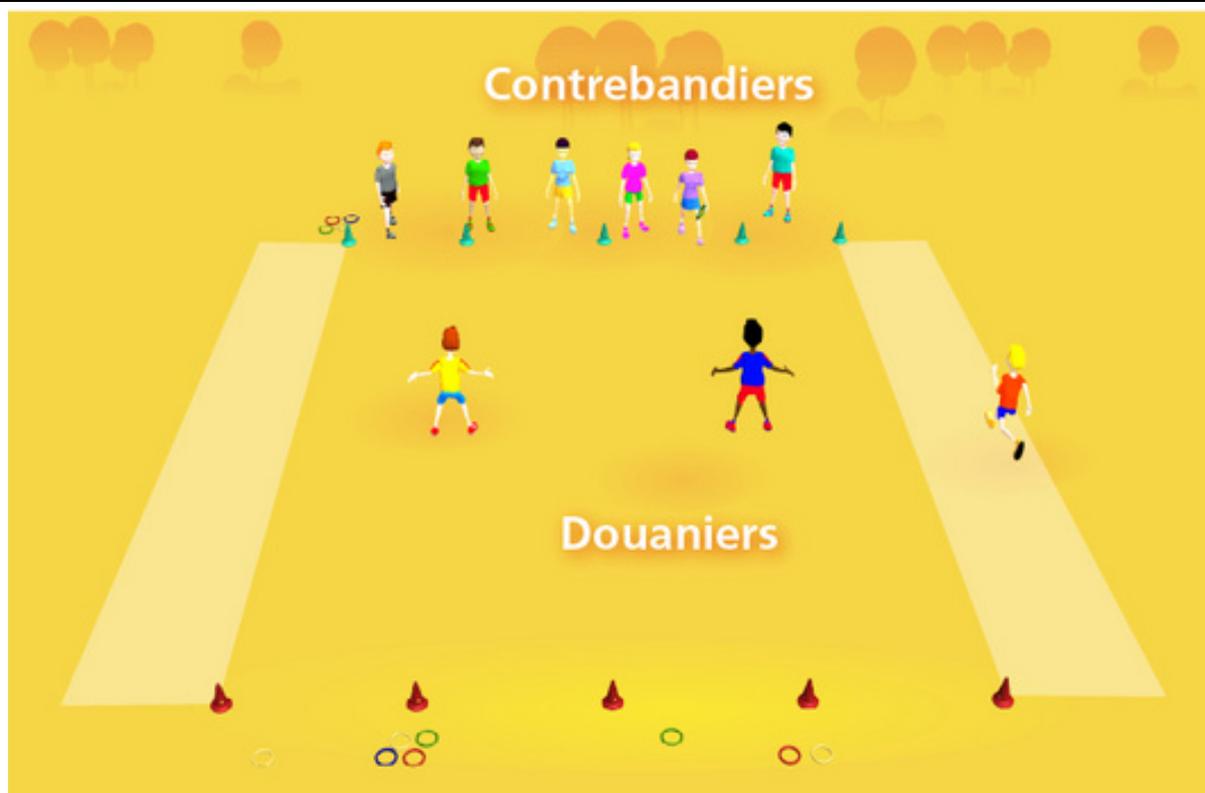
Dur4a ★★★★★

OBJECTIF : Gérer les changements d'allure de course.

RESSOURCES : ENDURANCE / ÉQUILIBRE / COLLECTIF

MATÉRIEL

- * lignes de couleurs
- * objets de contrebande
- * chasubles
- * 10 plots



CONSIGNES :

Au signal:

Contrebandier : prend un objet et tente de l'amener dans le camp opposé en courant. Si tu es touché, donne ton objet au douanier et retourne en chercher un autre.

Douanier : Essaie de toucher les contrebandiers pour saisir leurs objets.

3 fois 4'

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

* Contrebandiers : passer le maximum d'objets.

* Douaniers : saisir le maximum d'objets.

COMPORTEMENT ATTENDU :

Le contrebandier touché abandonne son objet et repart en chercher un autre.

ASTUCES :

4 douaniers maximum pour une vingtaine de contrebandiers.