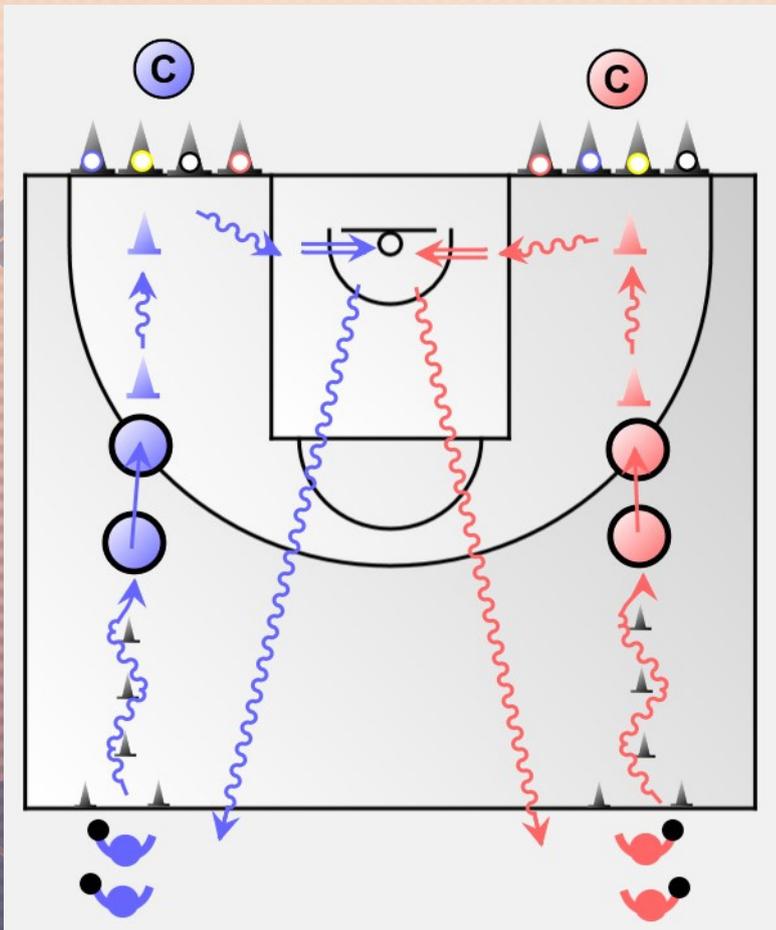




# Le Mastermind



## Dribble, motricité et réflexion



## Déroulement



- Au "top départ" de l'éducateur, le premier de chaque équipe démarre son parcours par un slalom en dribble, puis enchaîne sur 2 sauts pieds joints, (tout en continuant le dribble) et termine par un dribble en "canard" entre les deux plots.
- 4 coupelles de couleurs différentes sont cachées sous 4 plots.
- L'enfant propose un "code couleur" et l'éducateur retourne les plots où les bonnes couleurs ont été trouvées.
- L'enfant réalise un tir avant de revenir vers son équipe.
- La première équipe qui trouve l'intégralité de son "code couleur" remporte la partie.

## Consignes



- L'enfant changera de main lorsqu'il changera de direction sur le slalom.
- Il essaiera de regarder régulièrement son éducateur durant les différents dribbles.

## Les évolutions...



1. Toucher les plots et changer de main durant le slalom / cloche-pied / Dribbles hauts.
2. L'enfant dribblera sur tout le parcours avec sa main faible.
3. Remplacer les coupelles par des lettres pour former un mot / L'enfant propose une lettre.