



AMORCE		
Niveau	Préscolaire	✓
	1 ^{er} cycle	✓
	2 ^e cycle	✓
	3 ^e cycle	
	Tous	
Matériel	Ballon sauteur	
	Sangle d'équilibre	
	Tapis de yoga	
	Mini-step	
	Corde à sauter	
	Ballon	
	Spikeball	✓
	Foulard tubulaire	
	Système de son portatif	
	Échelle souple	
	Sans matériel	
	Tous	
Endroit	Intérieur	✓
	Extérieur	
	Tous	
Durée	1 à 3 minutes	
	3 à 6 minutes	
	6 à 10 minutes (et +)	✓
	Tous	
Objectif	Musculaire	
	Flexibilité	
	Coordination	✓
	Équilibre	
	Cardiovasculaire	
	Tous	
Type	Calme	
	Énergique	✓
	Tous	
Pédagogique		
NOTES		
Autre Matériel		

Objectif :

Faire le plus grand nombre d'échanges possible sans que le coco tombe au sol.

Mise en place :

- Tous les joueurs se placent autour du Spikeball.
- Au début du jeu, il n'y a qu'une seule balle. À mesure que le jeu progresse, l'intervenant peut ajouter une balle, pour augmenter le niveau de difficulté.

Nombre de joueurs :

4 ou 5

DÉROULEMENT

- Le participant doit lancer la balle à un camarade en lui faisant faire un rebond sur la trampoline du Spikeball. Le joueur peut annoncer le nom du camarade à qui il lance la balle.
- Plus le jeu avance, plus le rythme des échanges doit être soutenu.
- Chaque lancer effectué avec succès représente un point. La partie se termine quand la balle touche le sol. Les participants peuvent ensuite recommencer et tenter de battre le score précédent.