



Chassé-croisé

DEROULEMENT :

2 joueurs disposant du même moyen de locomotion : la kipstamobile : 1 bandit et 1 policier !

Le bandit tente de passer la frontière pour se mettre à l'abri. Le policier ne l'entend pas de cette oreille et va tenter de l'intercepter avant celle-ci ! Tout va se jouer dans la qualité de conduite de balle pour chacun !

La frontière c'est la ligne médiane, le policier démarre à la frontière et le bandit ligne de fond. Après le chassé-croisé les deux joueurs vont finir sur un tir en course

OBJECTIFS :

- Dextérité et ambidextrie
- Changement de main
- Changement de direction et changement de rythme



CONSIGNES :

- Lever la tête pour prendre les infos sur le placement de l'adversaire
- Jouer d'abord sur la vitesse, puis sur des changements de rythme
- Proposer des changements de direction adaptés
- Avoir un dribble bas pour permettre tout cela

EVOLUTIONS :

- jouer sur l'espace disponible pour le bandit
- possibilité de mettre deux policiers
- obliger le dribble avec la main faible pour les policiers.

