

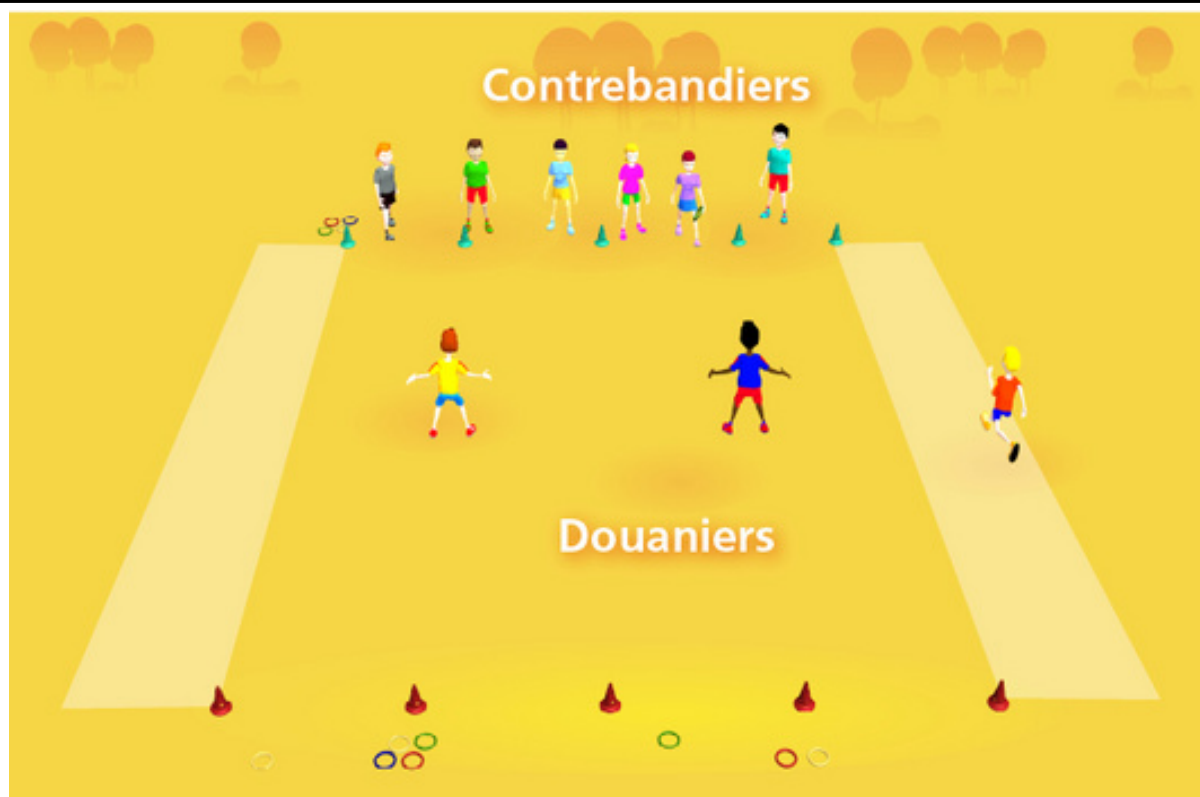
## Dur4a ★★★★★

**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.