

Rencontre USEP / Jeux de crosses

...../...../.....

Ecoles :

Classes :

Feuille d'équipe N°

Noms des joueurs :

--	--	--	--	--	--

Ateliers :

Le béret		match		Atelier slalom		Jeu de l'horloge	
1	2	3	4	5	6	7	8

Le capitaine : son nom est souligné.

Il conduit son équipe en entier sur le bon atelier et coche la fiche d'équipe au fur et à mesure.

Il entoure les jeux qui ont été gagnés.

Il est muni d'une fiche d'équipe collée sur un carton et d'un crayon à papier.

L'équipe commence à l'atelier qui est grisé.