

PUBLIC / DURÉE / LIEU

Tout public

OBJECTIF

- Stimuler l'écoute et la motricité
 - Développer l'art de la stratégie
- Marquer en attrapant le Vortex Nerf dans la zone d'en-but adverse.

MATÉRIEL

Cônes, un Vortex Nerf sifflant, un sifflet

DÉROULEMENT

Deux équipes s'affrontent sur un terrain délimité avec une zone d'en-but à chaque extrémité.

Déroulement

Le joueur en possession du Nerf ne peut pas courir avec. Il doit le passer à un coéquipier en restant sur place. Les autres joueurs peuvent se déplacer librement pour se démarquer.

Si le Nerf tombe au sol, sort du terrain ou est intercepté par l'équipe adverse, la possession change immédiatement de camp.

Marquer un point

Un point est marqué lorsqu'un joueur attrape le Nerf dans la zone d'en-but adverse.

Règles importantes

- Aucun contact physique. Il est interdit d'arracher le Nerf des mains d'un joueur.
- Le porteur du Nerf dispose d'un temps limité pour effectuer sa passe (généralement 10 secondes).

