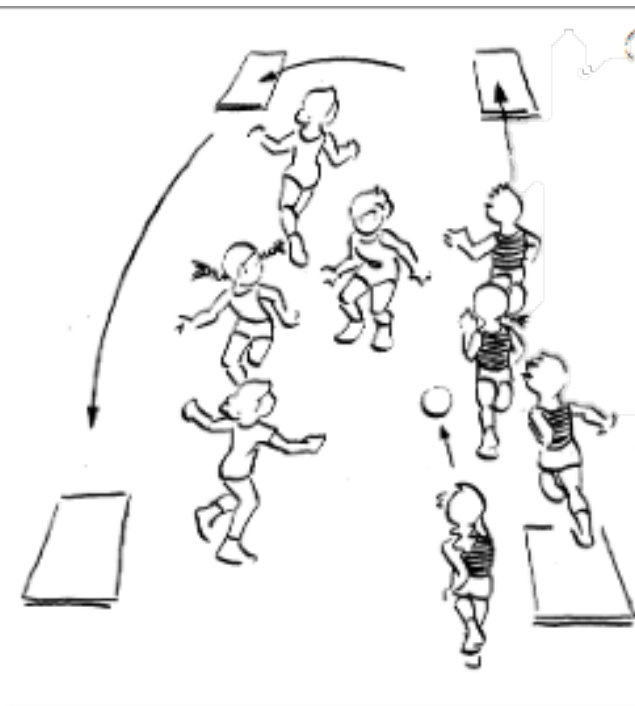


Balle brûlée

Pour les degrés 1-2P, l'animation EPH vous propose deux jeux :



Matériel :

4 à 6 tapis - ballon



Comment ?

Le maître lance la balle vers l'équipe adverse, les joueurs de l'équipe A courent de refuge en refuge. Chaque tour bouclé compte pour un point.

L'équipe B essaie de faire une ronde autour du joueur qui a récupéré la balle (= balle brûlée).

Le maître décide de quand changer les rôles.

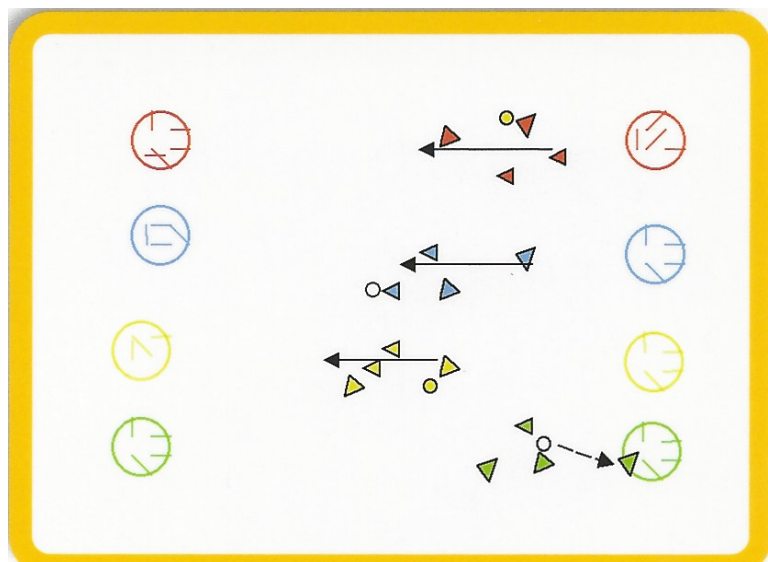
Cartes « coup de pouce / coup de frein »

- Raccourcir le parcours
- Celui qui a la couronne (le roi) vaut 2 points
- Un défenseur de l'équipe adverse ne peut pas bloquer la balle

- Courir main en l'air
- Courir une main dans le dos
- Courir à deux
- Courir en pas chassés

Les colliers

Pour les degrés 1-2P, l'animation EPH vous propose deux jeux :



Matériel :

8 cerceaux – 4 ballons – 4 couleurs de sautoirs



Comment ?

L'équipe doit traverser la salle en roulant la balle. A la fin de chaque traversée un joueur (un roi) se place dans un cerceau pour recevoir la balle, il peut alors prendre un sautoir (collier).

Quelle équipe réalise le plus de traversées ? (Quelle équipe a le plus de sautoirs ?)

Cartes « coup de pouce / coup de frein »

- Utiliser balle plus grosse
- Rapprocher les deux cerceaux
- Démarrer la traversée en avance sur les autres équipes

- Utiliser petite balle (80g)
- Faire rouler balle avec l'autre main (« mauvaise »)
- Un membre de l'équipe effectue un gage ...fois (en fonction chiffre du dé)