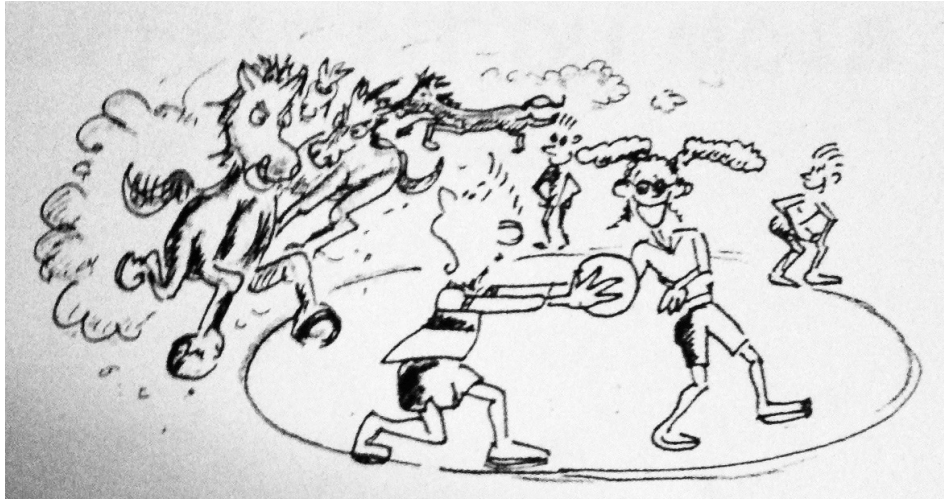


L'horloge

Pour les degrés 3-4^P, l'animation EPH vous propose deux jeux :



Matériel :

1 ballon



Comment ?

L'équipe A, en cercle, se transmet la balle / se fait de petites passes.

L'équipe B court autour du cercle.

On passe du dernier joueur B, on stoppe le compte de l'équipe A.

Changer les rôles.

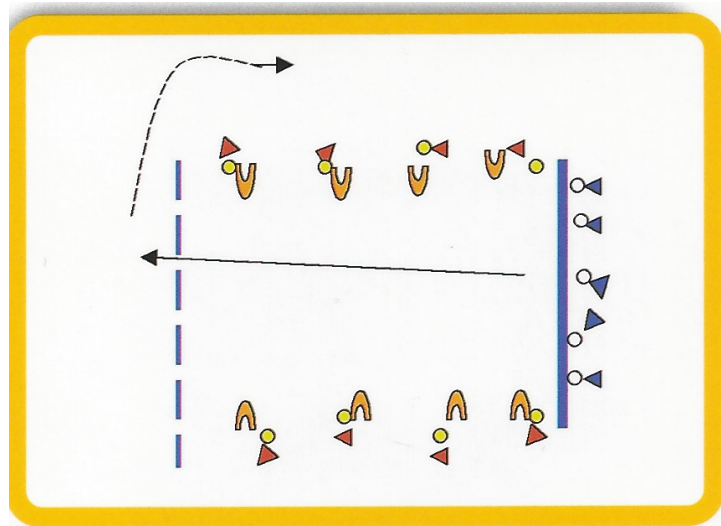
Cartes « coup de pouce / coup de frein »

- Utiliser balle plus grosse
- Réduire la distance entre les joueurs qui se font les passes

- Courir main en l'air
- Courir une main dans le dos
- Courir à deux
- Courir en pas chassés
- Diablotin qui gêne les passes sans toucher la balle

Pour les degrés 3-4P, l'animation EPH vous propose deux jeux :

Traversée



Matériel :

10 balles mousses – 10 balles volley – 10 cônes



Comment ?

Les coureurs (bleu) avec un ballon chacun tente de traverser le terrain en dribblant.

Les tireurs (orange) placés chacun derrière un cône tentent de toucher les coureurs en roulant une balle en mousse.

Qui réussit le plus de traversées en 2 minutes sans se faire toucher ?

Cartes « coup de pouce / coup de frein »

- Ecarter les cônes où sont placés tireurs
- Les tireurs visent avec l'autre main
- Nous avons le droit à un tapis « sécurité » où on est invulnérable

- Un coureur effectue un gage ...fois (en fonction du chiffre du dé)
- Nous devons traverser le terrain en dribblant en continu