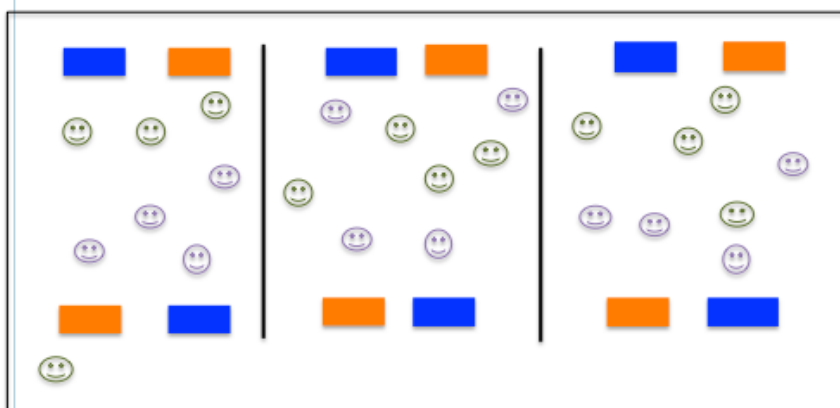


Pour les degrés 5-6<sup>P</sup>, l'animation EPH vous propose deux jeux :



# Tapis cible

## Matériel :

12 tapis - 3 balles



## Comment ?

Les équipes essaient de poser la balle sur un de leur tapis cible.

L'équipe adverse essaie d'intercepter le ballon.

Point marqué si un joueur réussit à poser la balle sur un des tapis.

## Cartes « coup de pouce / coup de frein »

- Le roi peut faire 3 pas avec le ballon
- Nous avons droit à un joueur supplémentaire (celui qui vient de marquer)
- Nous avons droit à un tapis supplémentaire
  
- Nous retirons un joueur de notre équipe
- Nous retirons un tapis cible
- Un de nos joueurs effectue un gage ...fois (en fonction chiffre du dé)

# Homme panier

Pour les degrés 5-6<sup>P</sup>, l'animation EPH vous propose deux jeux :



## Matériel :

Bancs - Balles



## Comment ?

Chaque équipe a un homme panier en équilibre sur un banc. Un point est marqué lorsqu'un joueur réussit à faire la passe à son roi. L'auteur de la passe gagnante prend la place du roi.

## Cartes « coup de pouce / coup de frein »

- Nous avons droit à un joueur supplémentaire (celui qui vient de marquer)
  - Nous avons droit un joker intouchable
  - Nous avons droit à deux hommes paniers
- 
- Homme panier ne peut pas se déplacer sur le banc « statue »
  - On est obligé de marquer en moins de 5 passes
  - Un de nos joueurs effectue un gage ...fois (en fonction chiffre du dé)