

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.

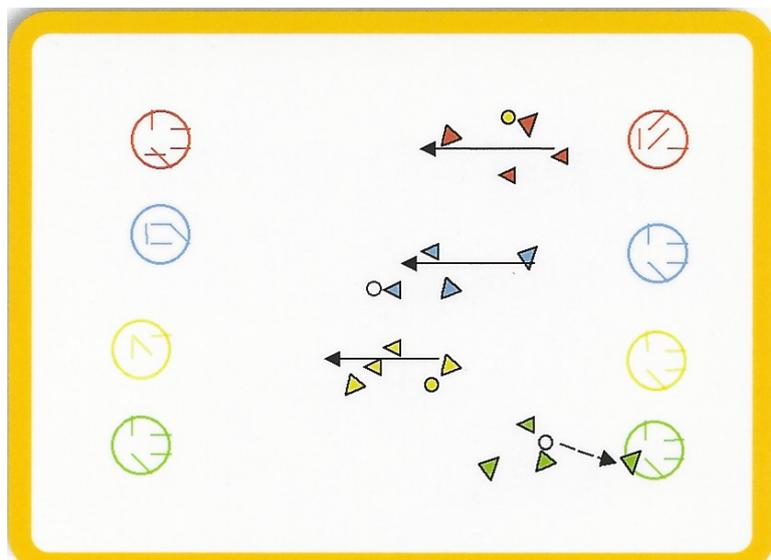
Cartes « coup de pouce / coup de frein »

- 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

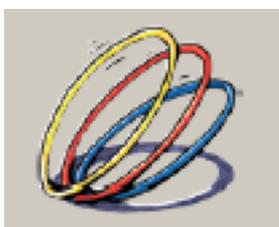
Les colliers

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 ?)

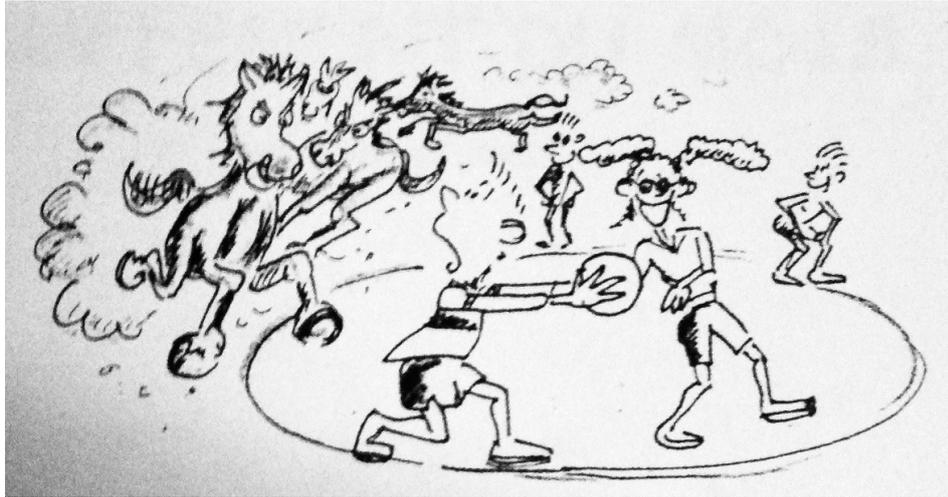
Cartes « coup de pouce / coup de frein »

- 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 du chiffre du dé)

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.

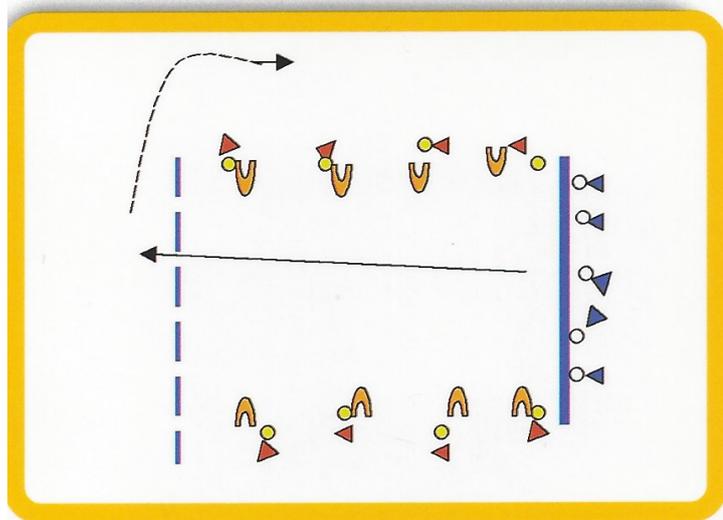
Cartes « coup de pouce / coup de frein »

- 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

Traversée

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



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.

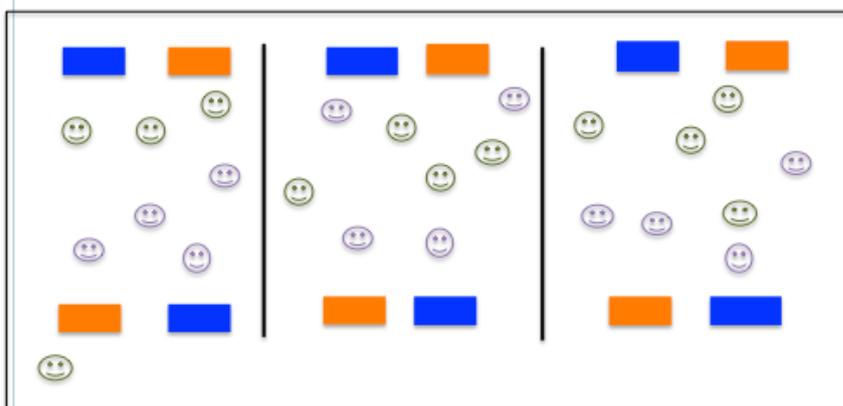
Qui réussit le plus de traversées en 2 minutes sans se faire toucher ?

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 chiffre du dé)
- Nous devons traverser le terrain en dribblant en continu

Pour les degrés 5-6^P, 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^P, 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)