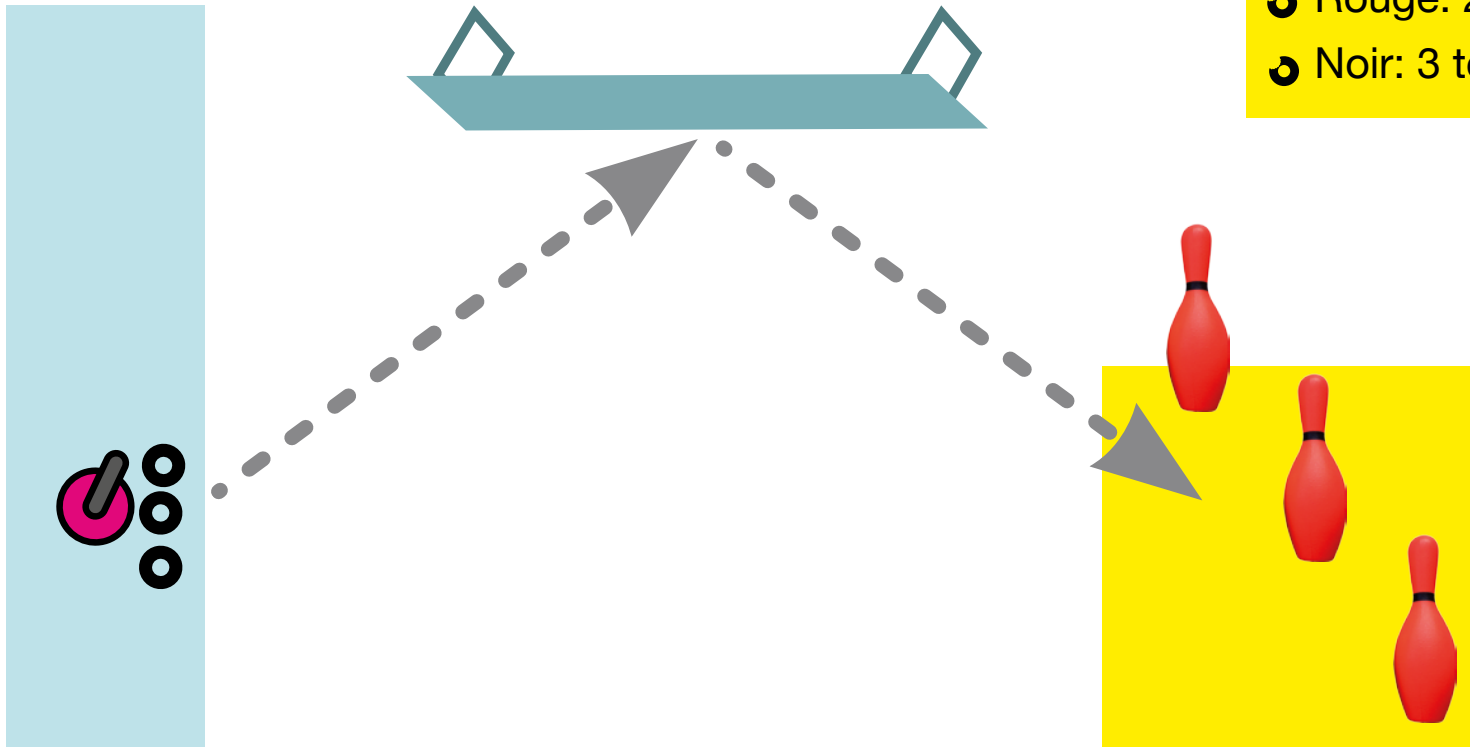


## HIT THE CONE



### EVALUATION

- Bleu: 1 touche
- Rouge: 2 touches
- Noir: 3 touches

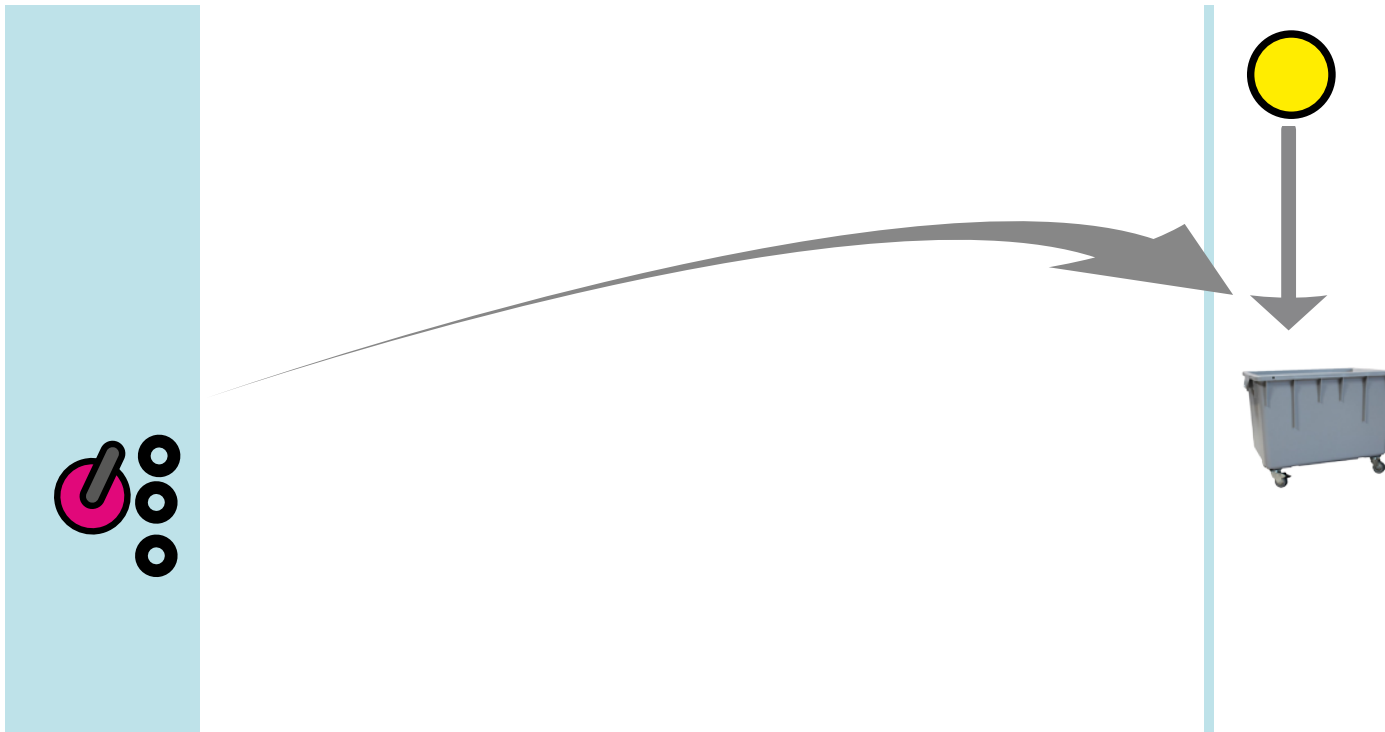
### MATERIEL

- 3 quilles
- 1 banc suédois
- 1 bâton
- 3 donuts
- Marques pour délimiter les zones

## BATTLESHIP

### EVALUATION

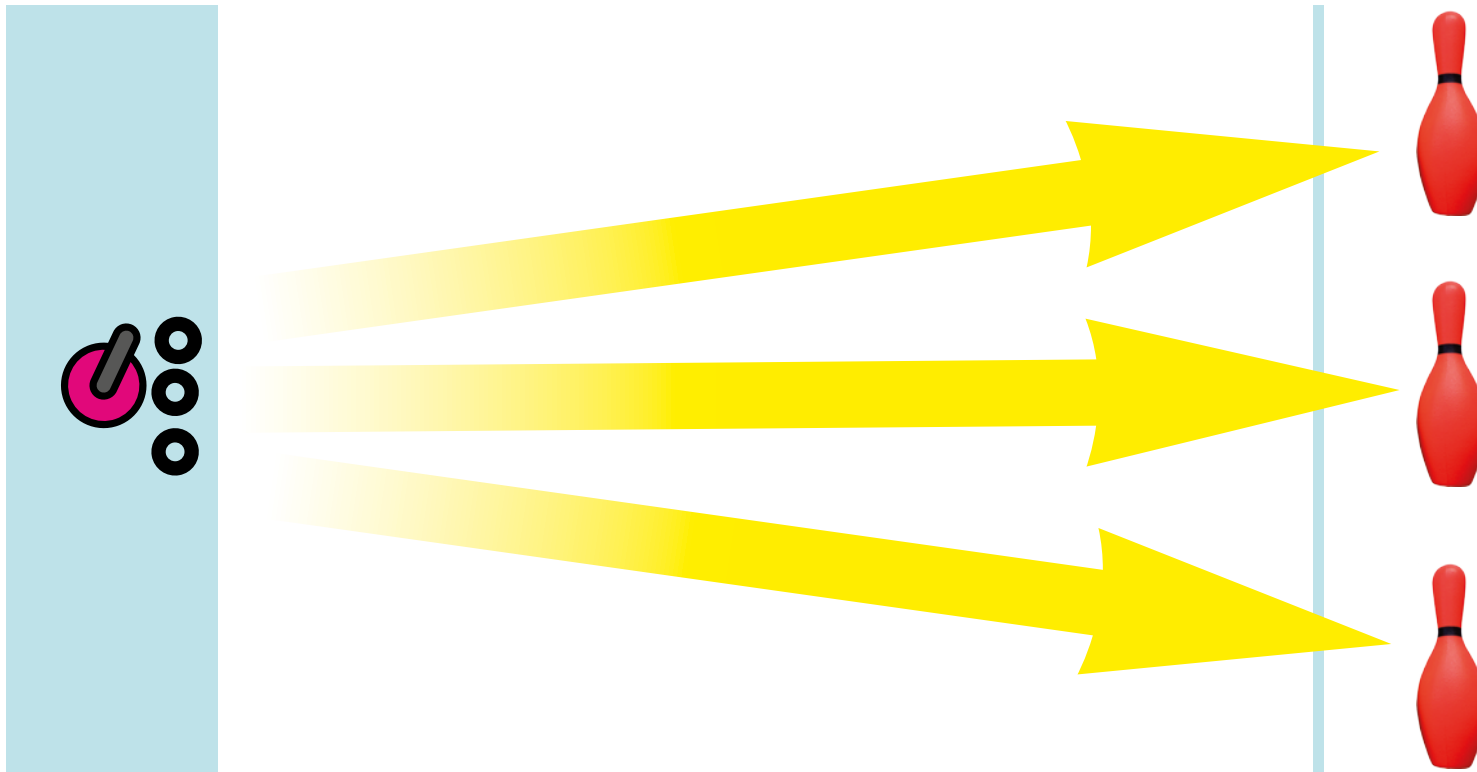
- Bleu: le donut décolle et vole en direction du chariot.
- Rouge: le donut touche le chariot.
- Noir: le donut tombe dans le chariot.



### MATERIEL

- 1 chariot de balles
- 1 bâton
- 1 donut
- Marques pour définir les lignes

## SNIPER



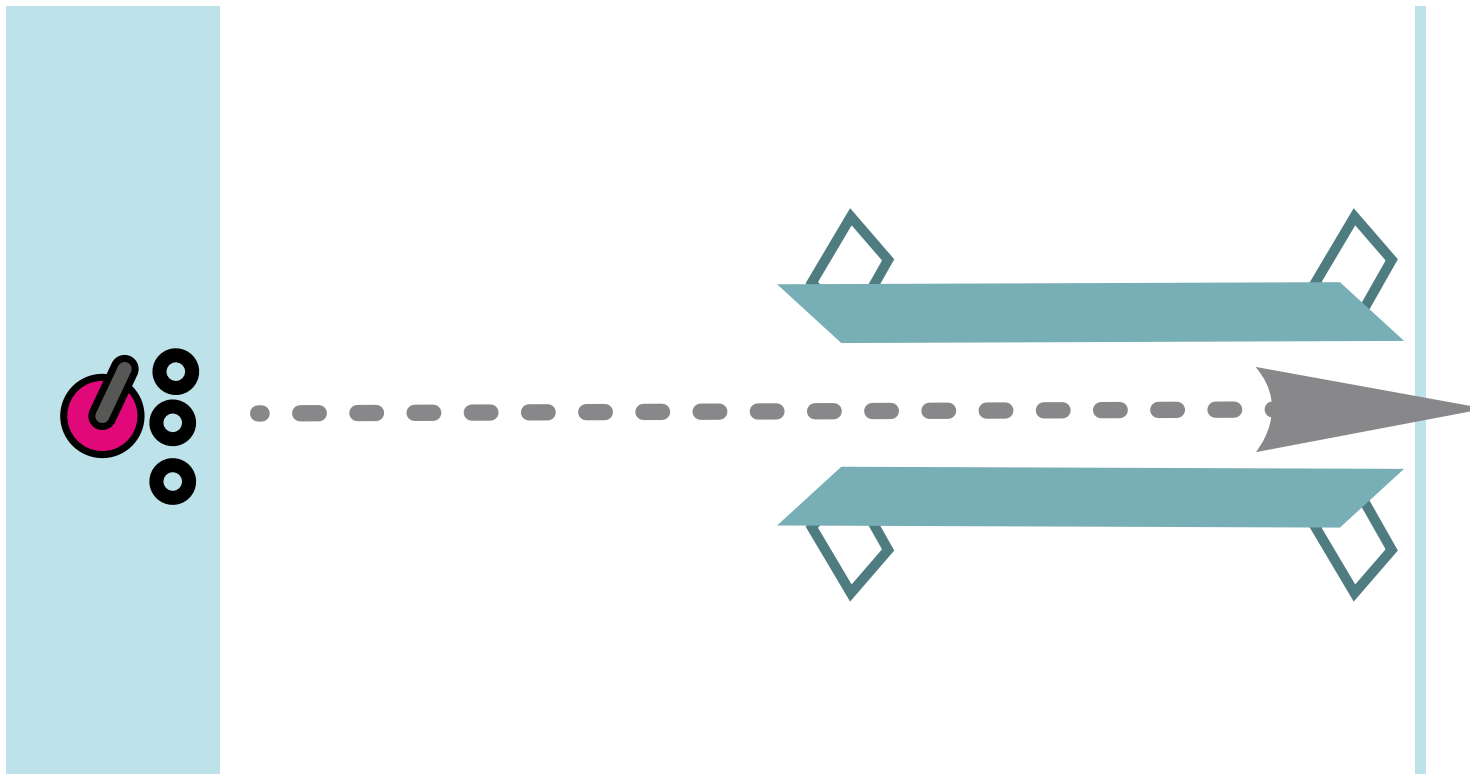
### EVALUATION

- Bleu: 1 touche
- Rouge: 2 touches
- Noir: 3 touches

### MATERIEL

- 3 quilles
- 1 bâton
- 3 donuts
- Marques pour définir les lignes

## TUNNEL



### EVALUATION

- Bleu: 1 touche
- Rouge: 2 touches
- Noir: 3 touches

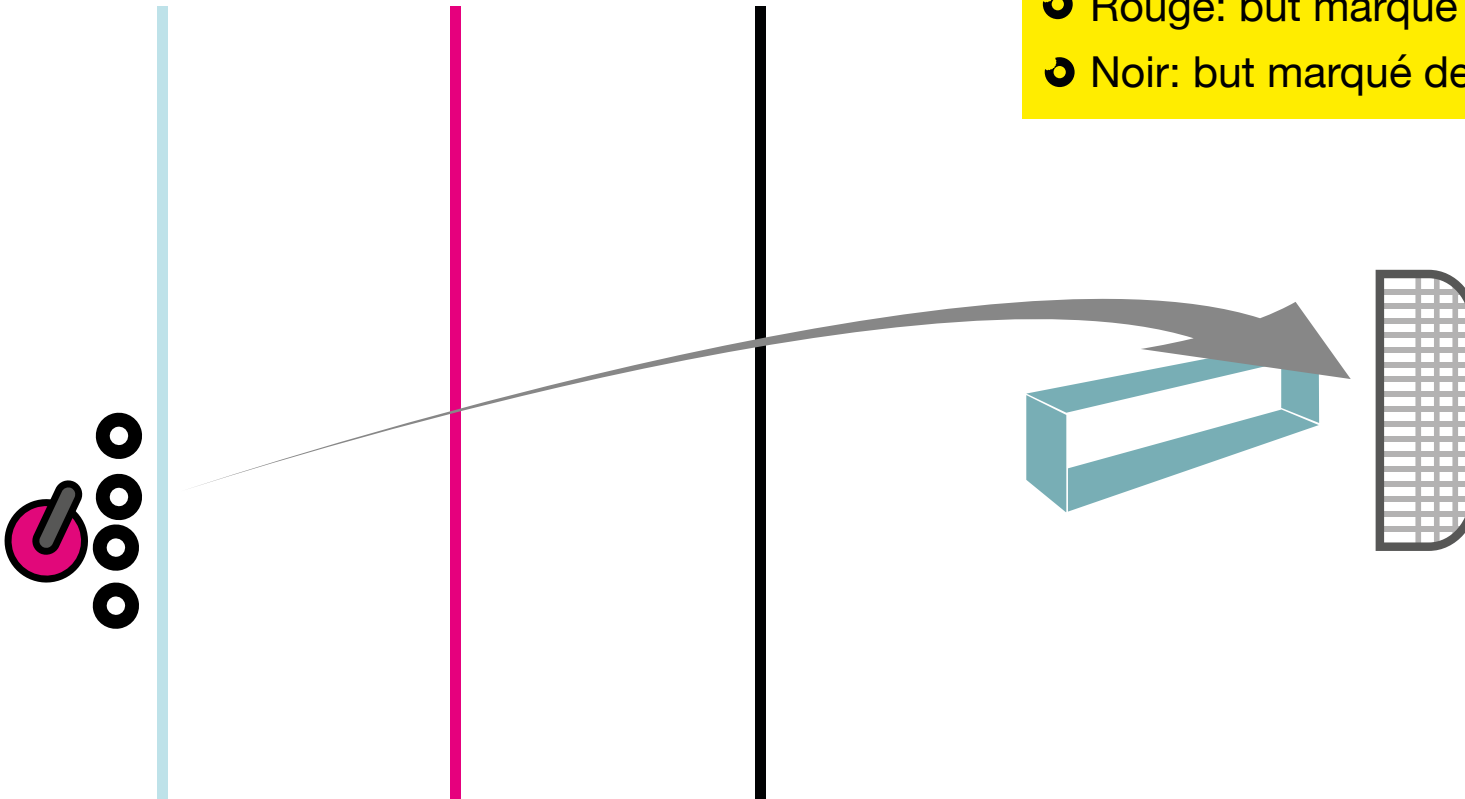
### MATERIEL

- 2 bancs suédois
- 3 donuts
- Bâtons
- Marques pour définir les lignes

## FLIP SCORE

### EVALUATION

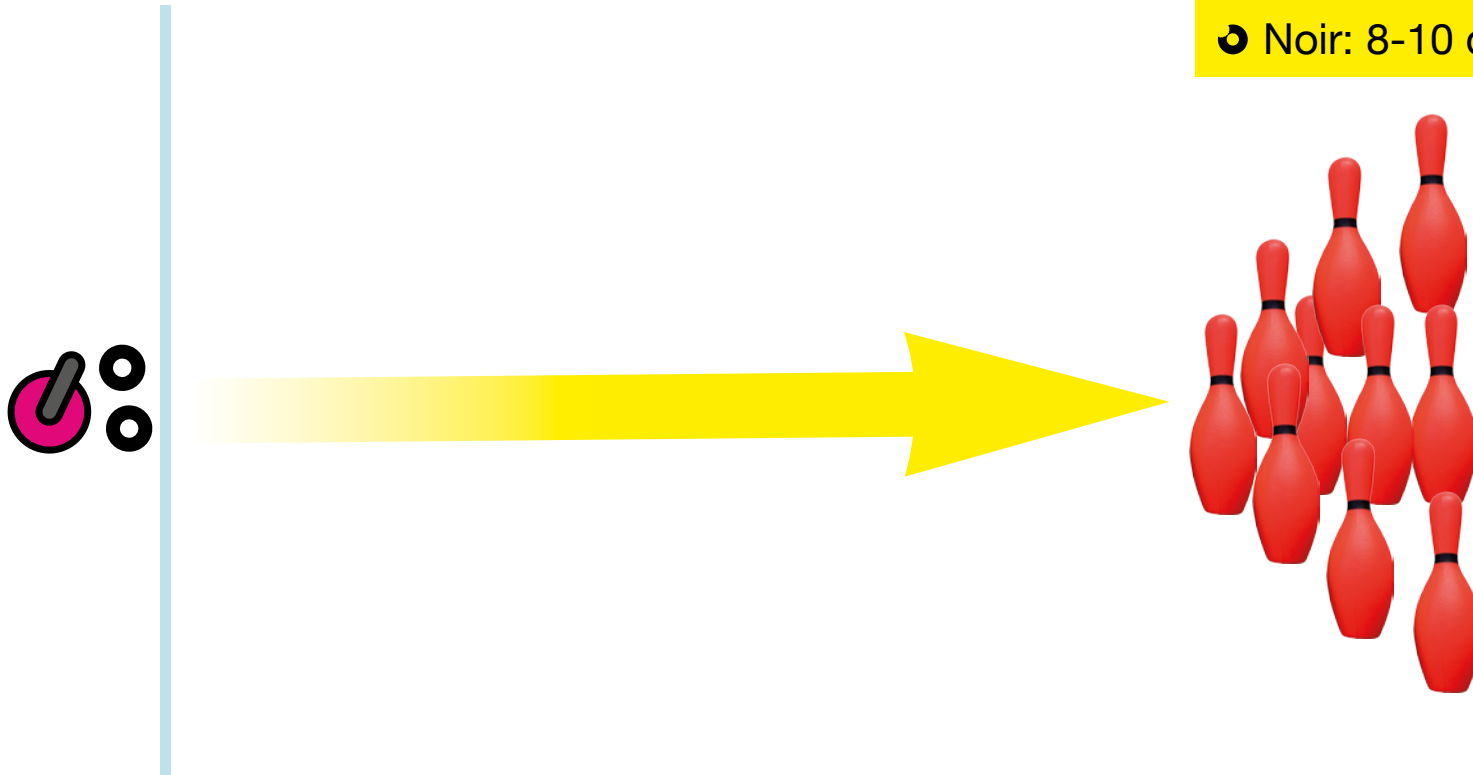
- Bleu: but marqué depuis la ligne bleue (3,5 m)
- Rouge: but marqué depuis la ligne rouge (2,5 m)
- Noir: but marqué depuis la ligne noire (1,5 m)



### MATERIEL

- 1 élément de caisson
- 1 but
- Bâtons
- 4 donuts
- Marques pour définir les lignes

## BOWLING



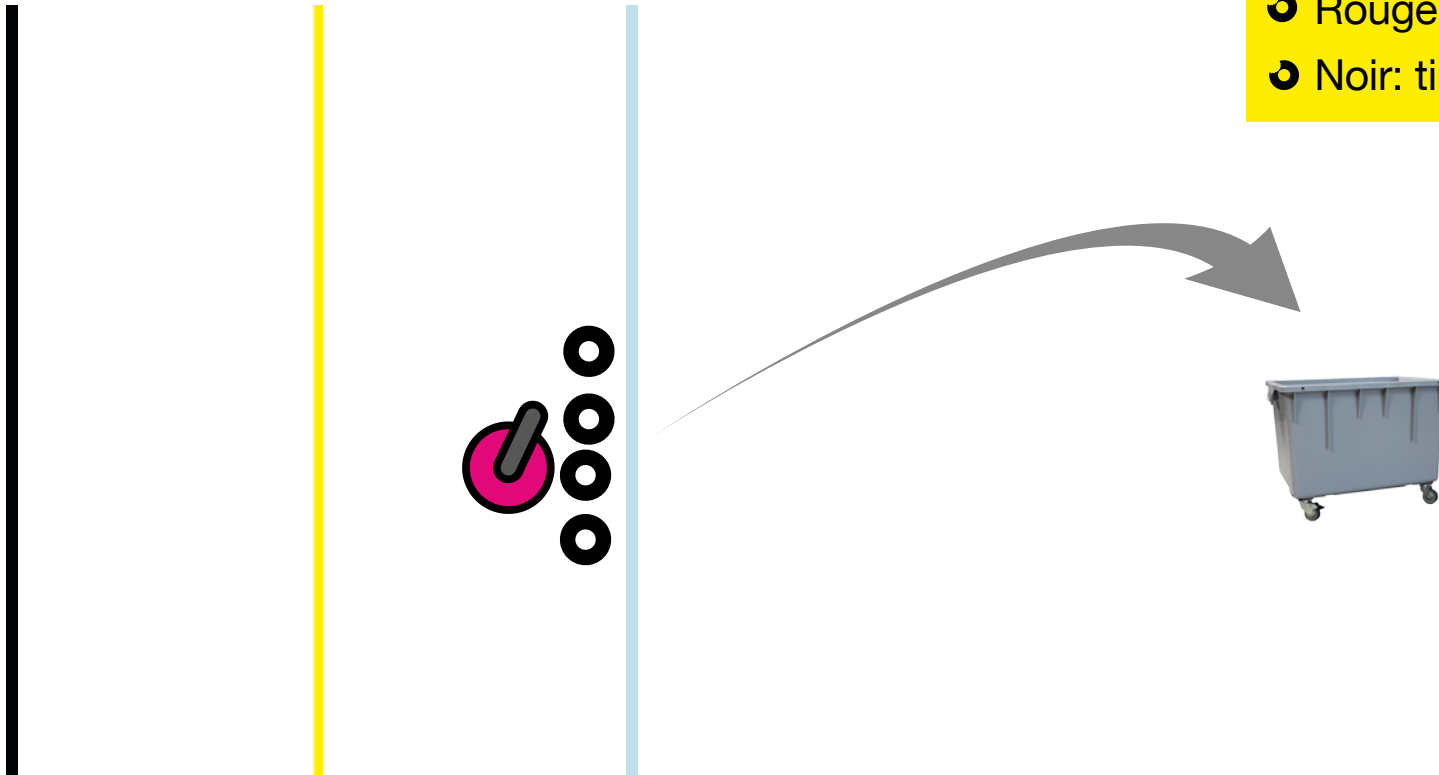
### EVALUATION

- Bleu: 0-4 quilles touchées
- Rouge: 5-7 quilles touchées
- Noir: 8-10 quilles touchées

### MATERIEL

- 10 quilles
- Bâtons
- 2 donuts
- Marques pour définir les lignes

## THE GET AWAY



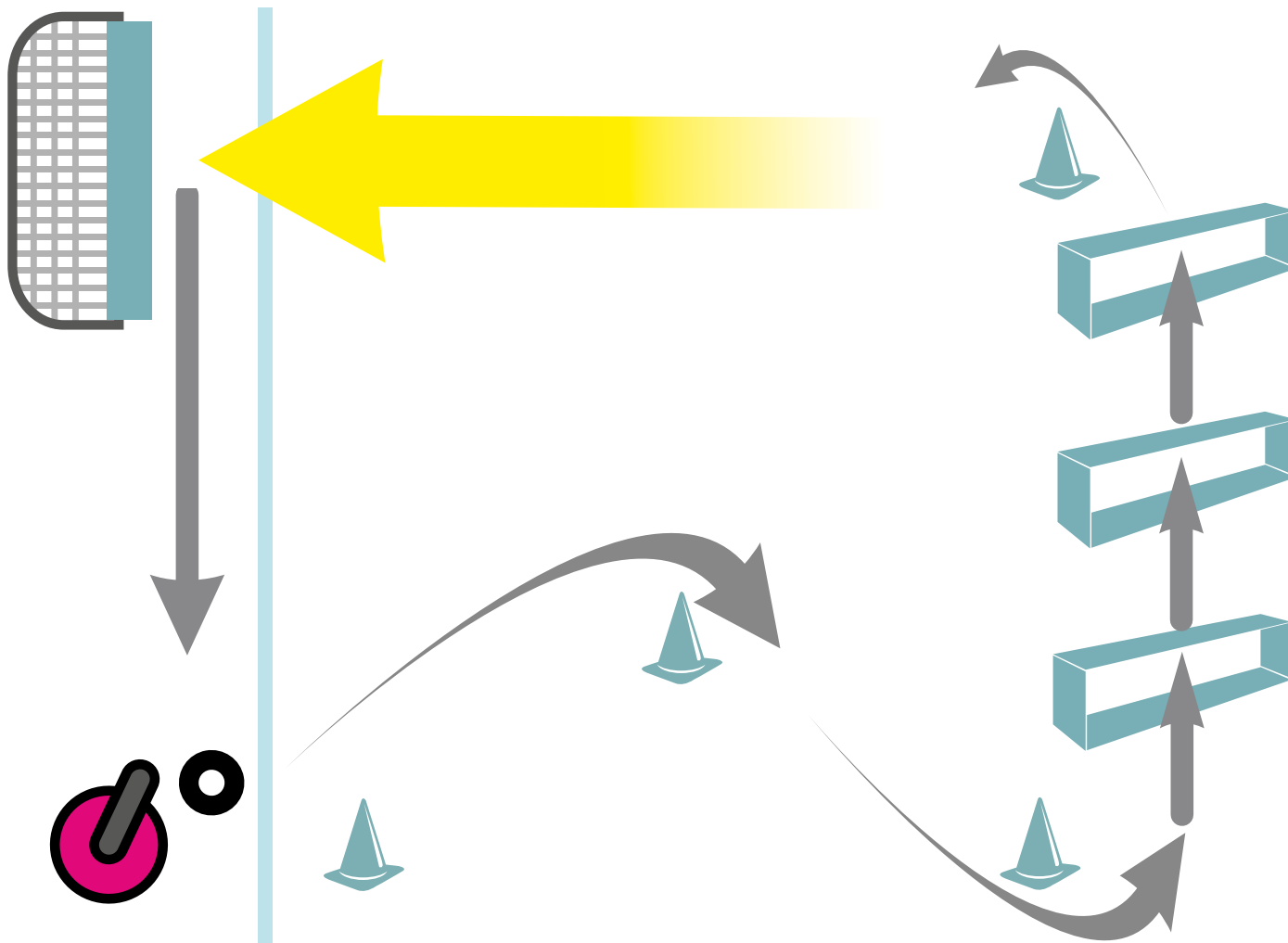
### EVALUATION

- Bleu: tir réussi de 7 m
- Rouge: tir réussi de 8,50 m
- Noir: tir réussi de 10 m

### MATERIEL

- 1 boîte
- Bâtons
- 4 donuts
- Marques pour définir les lignes

## DRIBBLE KING



### EVALUATION

- Bleu: 0-2 trajets
- Rouge: 3-4 trajets
- Noir: 5 trajets et plus

### MATERIEL

- 5 cônes
- 3 éléments de caisson
- 1 couvercle de caisson
- 1 but
- Bâtons
- 1-2 donuts