

COUP D'ÉCLAT

2 JOUEURS JOUENT MAIN DANS LA MAIN.



COUP D'ÉCLAT

NOTRE ESSAI EST VALIDE SI LE MARQUEUR EST ACCOMPAGNE PAR 1 (ou 2) CAMARADE DANS L'EN-BUT



COUP D'ÉCLAT

NOUS PROPOSONS A NOS ADVERSAIRES DE CHOISIR UN DE NOS JOUEURS.



COUP D'ÉCLAT

POUR ARRETER UN ADVERSAIRE, IL FAUT LE TOUCHER A 4 MAINS.



COUP D'POUCE

NOUS VOUS PROPOSONS DE CHOISIR L'UN DE NOS JOUEURS POUR JOUER AVEC VOUS.



académie
Lyon
direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Rhône
éducation
nationale
jeunesse
vie associative



COUP D'POUCE

NOUS NE POUVONS PLUS DEFENDRE EN POURSUITE.



académie
Lyon
direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Rhône
éducation
nationale
jeunesse
vie associative



COUP D'POUCE

TOUT ESSAI MARQUE SANS ADVERSAIRE ENTRE LE MARQUEUR ET L'EN-BUT COMPTE TRIPLE



académie
Lyon
direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Rhône
éducation
nationale
jeunesse
vie associative



COUP D'POUCE

L'ESSAI MARQUÉ COMPTE DOUBLE.



académie
Lyon
direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Rhône
éducation
nationale
jeunesse
vie associative

