



L'horloge

Champs d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter individuel

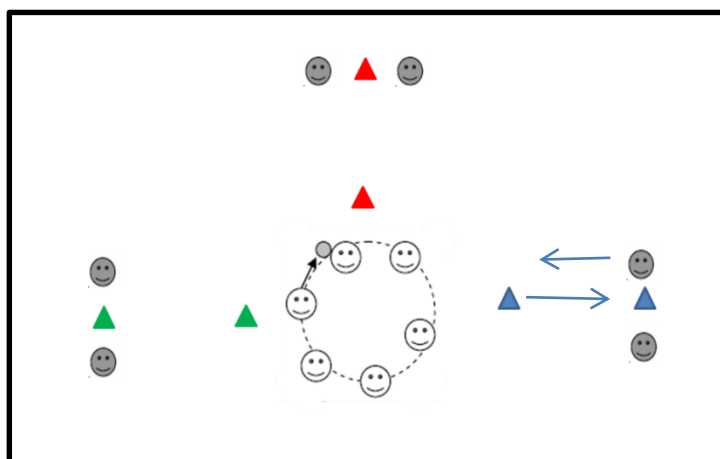
Matériel

- Des plots et un ballon
- Contraintes sanitaires liées à l'activité : voir fiche spécifique

+ Echauffement (5 à 10')

+ Situations pédagogiques :

Au signal, les joueurs de « l'horloge » se font des passes et effectuent ainsi le plus grand nombre possible de tours. Pendant ce temps l'autre équipe, placée deux par deux à une dizaine de mètres du cercle, en étoile, assure un relais deux par deux avec deux passages chacun. Le jeu s'arrête à l'arrivée du dernier des relayeurs. Les 2 équipes permutent ensuite. L'équipe qui aura effectué le plus grand nombre de tours de passes aura gagné.



2m entre
chaque élève

Aménagements possibles pour simplifier ou complexifier le jeu

Installer deux jeux en parallèle

Déterminer un temps (ex : fin de la partie à 10')

Varié les passes (au pied, à la main)

Varié les ballons (basket, handball, rugby)

Varié les déplacements pour les coureurs avec un ballon à mener.

+ Retour au calme (5 à 10')