L' Horloge *Cycles 2 et 3*

Matériel :1 ballon

✗ *Compétences travaillées :*

- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

✗ *Champ d'apprentissage abordé :*

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

✗ *Evolution envisagée :*

- *l'espace :*varier la distance entre deux élèves pour jouer sur le diamètre du cercle.
- *le nombre de joueurs :* installer deux terrains (jeu par demi-classe)
- *les règles du jeu :* obligation d'utiliser le dribble pour le relais, compter les passes et non les tours.
- *le matériel :*varier les ballons (handball, volley, rugby..)
- *le rôle des élèves :* joueur/arbitres

Interdisciplinarité :

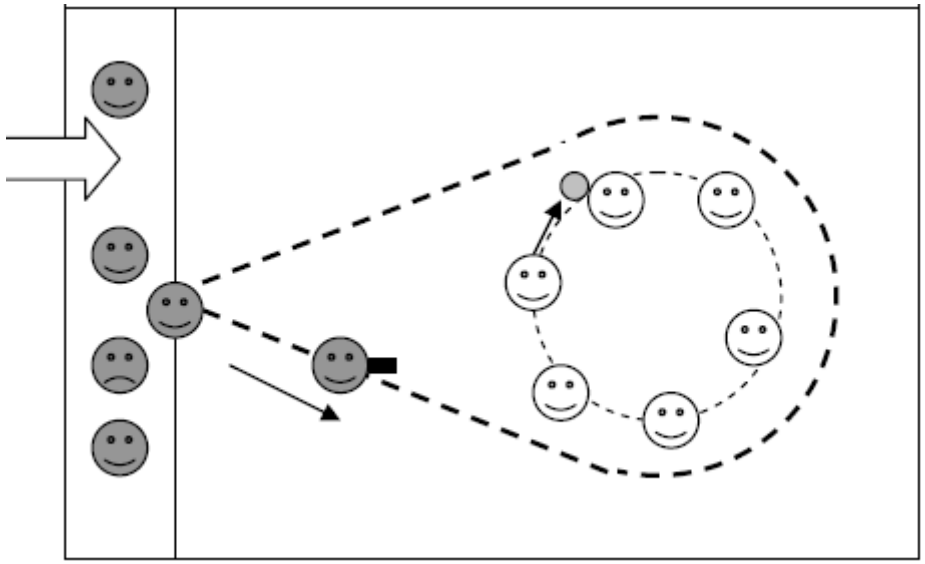
✗ *Obstacles/difficultés anticipés :*

Savoir faire des passes

✗ *Critères de réussite :*

Etre concentré, courir vite, jouer collectivement

✗ *Schéma et règles du jeu :*



Au signal, les joueurs de l'horloge se font des passes et effectuent ainsi le plus grand nombre possible de tours pendant que l'autre équipe placée à une dizaine de mètres du cercle, derrière un plot, assure un relais autour de l'horloge. Le jeu s'arrête à l'arrivée du dernier relayeur. Les 2 équipes permutent ensuite. L'équipe qui aura effectué le plus grand nombre de tours de passes aura gagné.