

L' Horloge

x Compétences travaillées :

- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
 - Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- ### x Champ d'apprentissage abordé :
- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

x 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* :

dans l'horloge : C1 : donner l'objet sans faire de passes

C2-3 : obligation de faire des passes

les relayeurs : C1 : courent avec le ballon

C2-3 : obligation d'utiliser le dribble pour le relais,

- *le matériel* : varier les ballons (handball, volley, rugby..)
- *le rôle des élèves* : joueur/arbitres

Matériel : 1 ballon

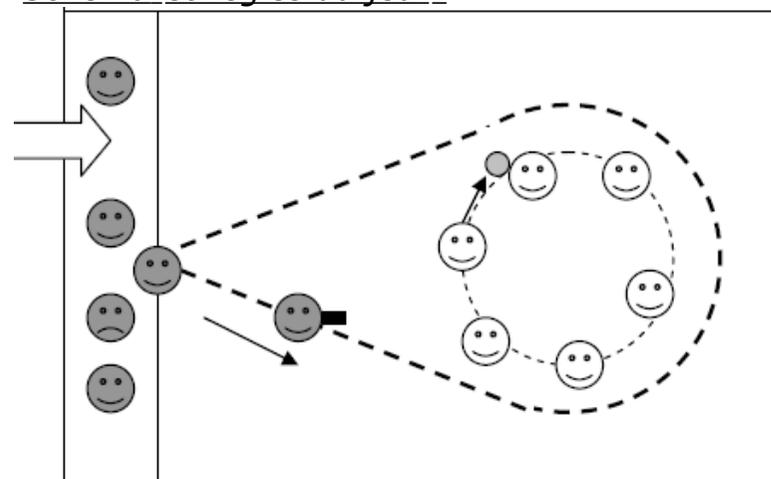
x Obstacles/difficultés anticipés :

Savoir faire des passes
passer un objet

x Critères de réussite :

Etre concentré, courir vite, jouer collectivement

x 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.