

L'HORLOGE

But :

Faire tourner les anneaux le plus vite possible.

Aménagement :



2 équipes de 10 joueurs.
Chaque équipe forme une horloge fixe.

Matériel

- Dossards de couleur
- 5 anneaux
- 2 plots par équipe

Consignes :

Faire passer les anneaux du plot de départ au plot d'arrivée le plus rapidement possible.
Un seul anneau à la fois dans le circuit.

Critères de réussite :

Est déclarée gagnante l'équipe qui a passé tous les anneaux le plus rapidement.

Cycle 1

Jeu avec anneaux

Savoir à enseigner :

Passer vite, attraper

Comportements attendus

- Type de passe adapté à l'anneau.
- Rapidité.

Variantes

Le nombre de joueurs :

- Faire deux cercles avec plus ou moins d'élèves.
- Faire un plus grand nombre de cercles.