

jeu de l'horloge décliné en relais

le jeu sera, si besoin dans un premier temps, mené en français puis progressivement en anglais.

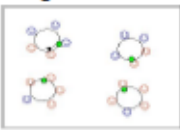
4 variables didactiques:

- taille de la balle
- taille du cercle
- mode de passage dans le cercle (au dessus/ en dessous)
- introduction du témoin

L'horloge 1

But :
Faire tourner le ballon le plus vite possible (1 tour = 1 heure)

Aménagement :



Matériel
4 ballons ; 1 par équipe
4 jeux de maillots

4 équipes de 5 ou 6 joueurs. Chaque équipe forme une horloge.
Temps limité : 40 s à 1 mn
Terrain non limité mais horloge fixe

Consignes :
Le ballon est l'aiguille de l'horloge. A chaque tour de l'aiguille (du ballon), on compte une heure

NB : pour aider au comptage des points, on peut poser une ardoise au pied du 1^{er} joueur ; il fait un trait à chaque fois que le ballon lui revient dans les mains.

Critères de réussite :
Est déclarée gagnante, l'équipe qui a comptabilisé le plus d'heures.

<i>Cycle 1</i>	<i>Jeu avec ballon</i>
Savoirs à enseigner Passer, attraper,	

Comportements attendus

Type de passe adapté au ballon fourni (à une ou deux mains, à bras cassé, en lob, avec rebond).
Blocage à deux mains, les pieds au sol ou en sautant

Variantes

Espace
Jouer sur l'écartement des joueurs pour modifier le type de passes (rebond...)

Nombre de joueurs
Introduire un « enquilineur » pris dans une autre équipe. Son rôle : faire perdre du temps à l'équipe adverse en interceptant le ballon et en l'envoyant le plus loin possible

Matériel
Jouer sur la taille des ballons (du plus gros vers le plus petit).

pré requis langagiers :

What's the time, M Wolf ?

jeu traditionnel anglais

A réinvestir au cours du jeu de l'horloge: what's the time ? It's