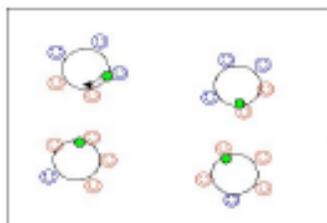


L'horloge 1

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.

Cycle 1

Jeu avec ballon

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 « enquiqueur » 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).