

# L'horloge

**Activité support:** jeu collectif avec ballon

Cycle 1

**Compétences:** - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,  
- accepter les contraintes collectives.

**Objectifs pour le maître:** amener les élèves à passer, attraper.

**But pour l'élève:** faire tourner le ballon le plus vite possible (1 tour = 1 heure).

**Matériel:** 4 ballons (1 par équipe), 4 jeux de maillots.

**Organisation:** 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

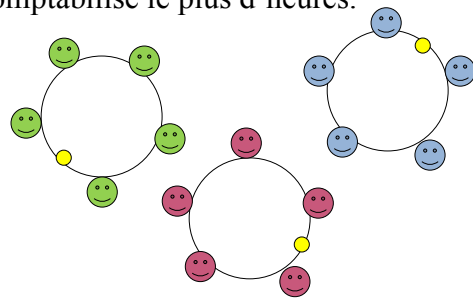
## Déroulement/consigne:

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

Pour aider au comptage des points, on peut poser une ardoise au pied du 1<sup>er</sup> joueur (il fait un trait à chaque fois que le ballon lui revient dans les mains).

## Critère de réussite:

L'équipe gagnante est celle qui a comptabilisé le plus d'heures.



## 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.

## Variables:

- Espace: jouer sur l'écartement des joueurs pour modifier le type de passes (rebond...),
- Nombre de joueurs: introduire un « enquiquineur » pris dans une autre équipe dont le rôle est de 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).

## Bilan/remarques: