

JEU 9

Horloge

7-8
ANS

Nombre 1 groupe

Durée 10 à 20 minutes

Lieu Intérieur et extérieur

Intensité Modérée

Matériel 1 ballon

But du jeu

L'équipe horloge doit compléter le plus de passes possible avant que l'équipe relais ne termine sa course.

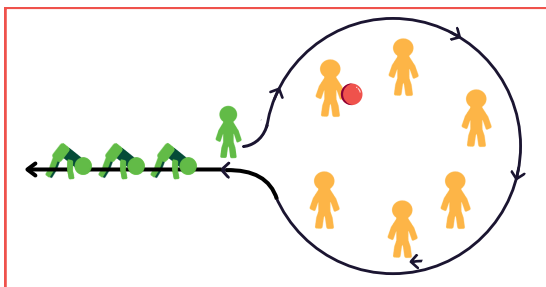
Description et organisation du jeu

- 1 Sépare le groupe en 2 équipes (équipe horloge et équipe relais).
- 2 Équipe horloge :
 - Place l'équipe en cercle.
 - Les membres de l'équipe se font des passes entre eux. Il est interdit de lancer à la personne à côté de soi.
 - L'équipe marque un point chaque fois qu'une passe est lancée.
- 3 Équipe relais :
 - Place l'équipe en file derrière la ligne de départ d'un côté du terrain.
 - L'équipe se place en position du crabe ou en planche sur les mains afin de créer un long pont.

Suite au verso →

- À ton signal, la première personne court autour de l'horloge, puis revient ramper sous le pont jusqu'au bout de la file, où elle reprend sa position de crabe ou de planche.
- Lorsqu'elle a traversé la première personne, celle-ci peut partir faire le tour de l'horloge à son tour.

- 4 À l'arrivée de la dernière personne de l'équipe relais, l'équipe applaudit bien fort pour signaler la fin du compte de l'horloge.
- 5 Retiens le nombre de passes complétées par l'équipe horloge et recommence en changeant les rôles.
- 6 Détermine l'équipe gagnante : celle qui a obtenu le plus de points à l'horloge !



VARIANTES

- Équipe horloge : pour faire 1 point, tous les jeunes doivent avoir touché au ballon au moins une fois, qu'ils réussissent leur attrapé ou non. Les personnes participantes ne peuvent pas lancer le ballon à une personne à côté d'elles.
- Équipe relais : varier le type de déplacement (courir en driblant avec un ballon, en gambadant, sur un pied, etc.).