

## Défi-passes n° 4 : l'horloge

### Matériel :

- Plots ou cerceaux, témoin (ou autre objet), 1 ballon pour chaque espace.

### Dispositif :

- Dans la cour : installation d'un espace avec un cercle de 6 à 10m de diamètre matérialisé par des coupelles ou cerceaux espacés de 2m minimum et des plots espacés de 2 m pour l'autre équipe (voir schéma)  
⇒ espaces installés par l'enseignant pour la 1<sup>ère</sup> séance. Par la suite les parcours pourront être installés par 1 ou 2 élèves / idem pour le rangement.

Conseil : les espaces sont laissés en place dans un espace dédié pour toute la journée et peuvent être utilisés par toutes les classes.

- 2 équipes de 5 à 8 joueurs (avec toute la classe, matérialiser 2 espaces avec 4 équipes)  
Possibilité de jouer en demi-classe > défi n°1 ou 2 pour l'autre demi-classe

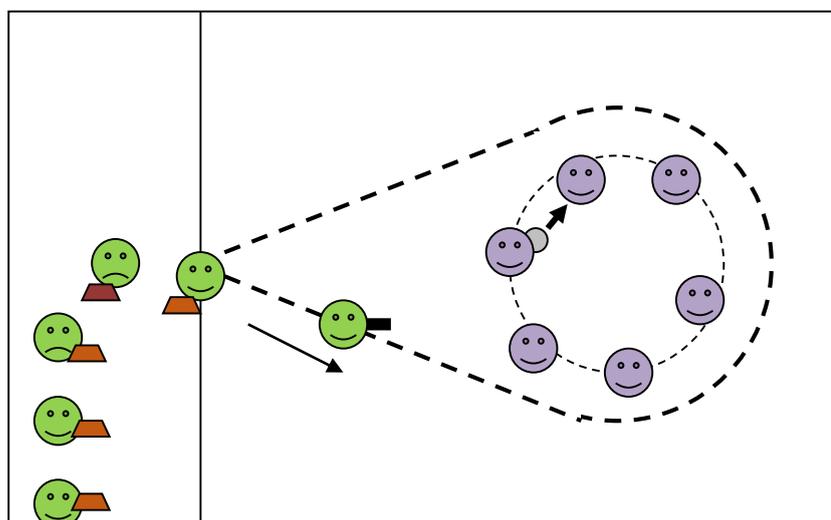
### Déroulement :

- Au signal, dans l'équipe A le porteur de l'objet part en courant pour faire le tour de l'horloge et passer le témoin à son partenaire. L'équipe A effectue le parcours avec tous les joueurs le plus rapidement possible jusqu'à la ligne de départ. Le jeu s'arrête alors.
- Equipe B (horloge) : passer le ballon au partenaire voisin et compter le nombre de passes.

### But du jeu :

Réaliser la tâche le plus rapidement possible pour les 2 équipes.  
Le « temps » réalisé correspond au nombre de passes de l'équipe adverse.

A la fin de la manche (parcours des A) on change de rôle. On compare ensuite le « temps » (nombre de passes).



Règles : si le ballon tombe, le passeur récupère le ballon, se replace dans son cerceau avant de faire la passe  
Plus difficile : Règle n°2 > si le ballon tombe, le compteur repart à zéro.

**DEFI: réaliser le parcours plus vite que l'autre équipe.**