

# L'horloge

## Prépare ton matériel

- Un ballon.
- **Pour l'horloge** : des plots en cercle (un par joueur) ou trace un cercle à la craie.
- **Pour les coureurs** : deux plots de départ pour matérialiser le début de la colonne.



**Réalise** le plus grand nombre de tours en équipe.

**Faites deux équipes de 5 à 8 joueurs.**

- **Les passeurs** forment un cercle.
- **Les coureurs** se placent en colonne.

## Règle du jeu

**Au signal :**

- **Les passeurs** se passent la balle sans la faire tomber. Ils comptent le nombre de tours complets qu'ils parviennent à lui faire faire. Le joueur qui passe la balle le premier se charge de compter le nombre de tours. Il est le «compte-tours» (le Maître de la marque).
- **Les coureurs** se relaient autour des passeurs, en courant le plus rapidement possible.

Le jeu s'arrête lorsque le dernier coureur est arrivé. Après chaque passage, les équipes changent de rôle. L'équipe gagnante est celle qui a comptabilisé le plus de tours en tant que passeurs.

## Relève les défis

**Invente d'autres défis à partir de ce jeu !**

**Voici quelques pistes :**

- Sur l'espace : Agrandis la distance entre les passeurs.
- Sur le matériel : ajoute des obstacles pour les coureurs (haies, coupelles).
- Sur la motricité : ajoute des slaloms ou modifie la manière de lancer/attraper.



Même quand **il fait froid**, tu **peux sortir** et pratiquer une **activité physique** !

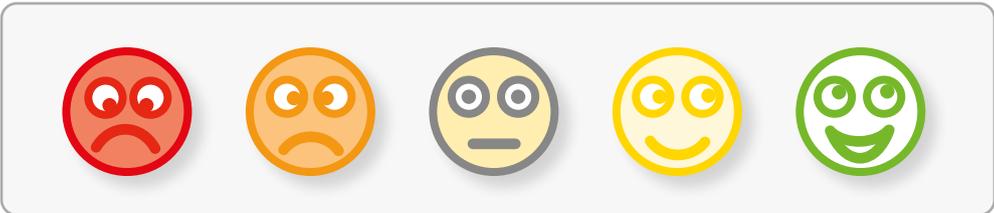


Le sport scolaire de l'École publique

# L'horloge



As-tu pris du **plaisir** à jouer ?



Sur ta réglette des émotions, **désigne** le visage qui correspond le mieux à ce que **tu ressens**.