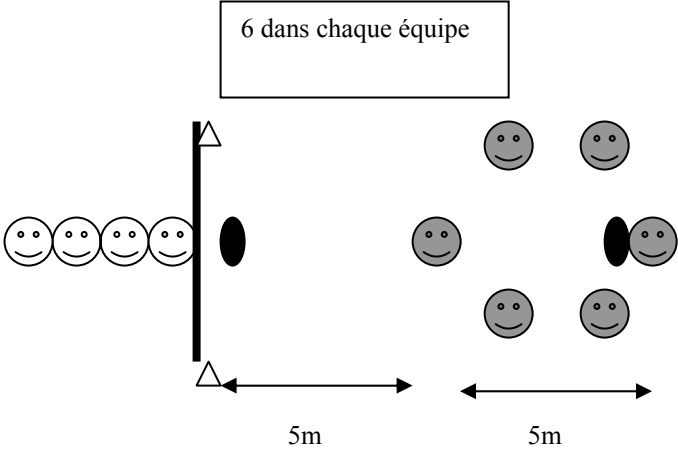


FICHE 16

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : manipulation de balle</p>
<p>Logistique nécessaire : plots, 2 ballons</p>	<p>Nom : l'horloge</p>
<p>Placement de départ : longueur 10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: horlogers Placés en cercle Passer le ballon à son voisin Quand le ballon revient au premier porteur, cela fait une heure • opposants: coureurs courir, faire le tour du cercle et donner le ballon au suivant de la colonne Le jeu s'arrête quand tous les coureurs sont passés <p>Lancement de jeu : Le ballon est dans les mains d'un horloger et un autre est à terre devant le premier coureur Au signal « jeu » l'horloger commence les passes et le coureur ramasse et débute la course</p>
<p>But du jeu : Chaque équipe passe aux deux rôles, celle qui gagne est celle qui a réalisé le plus grand nombre d'heures (tour de cercle)</p>	<p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Trouver le juste milieu entre des passes très rapides et peu précises et des passes précises mais très lentes • opposants : Courir le plus rapidement possible en courant le moins de distance (éviter les écarts)
<p>Animation de l'éducateur : Le signal « jeu » est le départ, ensuite il faut encourager les uns et les autres.</p>	
<p>Variantes : la circulation de la balle entre les horlogers : main à la main, passe à la taille, passe en l'air, à ras de terre... La transition entre les coureurs : main à la main, passe (plus ou moins longue), passe au pied...</p>	