

Dispositif et règles :

Les joueurs sont répartis en deux équipes de 5 à 6 joueurs : l'équipe des **passeurs** (l'horloge) et l'équipe des **coureurs**.

L'**équipe des passeurs** se place en cercle, (écartement d'un mètre entre chaque passeur).

Les **coureurs** sont en colonne derrière une ligne de départ située à environ 7 mètres du cercle.

Au signal de départ, les **passeurs** doivent passer la balle à leur voisin pour la faire tourner sans la faire tomber.

A chaque tour, on compte une heure. Désigner l'élève qui sera le « compte-tours » et compter « le tour » à chaque fois que le ballon passe dans ses mains.

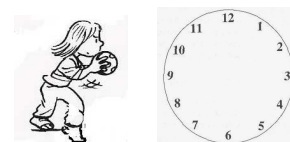
Pendant ce temps, les **coureurs** font un relais autour du cercle des passeurs. Un premier coureur part, court autour du cercle, tape dans la main du second qui court à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les coureurs soient passés.

Une fois que les coureurs ont terminés, on stoppe le jeu, on compte les passes des passeurs et on inverse les rôles. L'équipe gagnante sera celle qui a réalisé le plus de passes durant le relais de l'équipe adverse.

**Je cours autour de l'horloge
 le plus vite possible.**



**Je reçois, puis je passe la balle
 sans la faire tomber
 en comptant les tours.**



Objectifs	Lancer la balle, réceptionner la balle. Repérer des partenaires de jeu, être attentif. Coopérer au sein de l'équipe. Courir vite
Consignes	L'équipe des passeurs : « Au signal, vous devez passer la balle à votre voisin sans la faire tomber, à chaque tour on compte une heure. Le joueur qui passe le 1 ^{er} la balle sera le compte-tours. » L'équipe des coureurs : « Vous vous mettez en colonne. Au signal le premier de la colonne doit courir le plus vite possible autour de l'horloge, puis revenir taper dans la main du second qui à son tour courra autour de l'horloge... et ainsi de suite jusqu'au dernier coureur. »
Critères de réussite	Les passeurs : Faire tourner le ballon le plus vite possible. Les coureurs : Courir le plus vite possible. Est déclarée gagnante l'équipe qui a le plus d'heures (donc de tours réalisés)
Matériel	1 ballon Pour l'horloge : disposez des plots en cercle (un par élève) ou sinon on trace un cercle à la craie. Pour les coureurs : deux plots de départ pour matérialiser le début de la colonne
Variables	Sur l'espace : Horloge : Varier l'écartement des joueurs (en réduisant ou augmentant la surface). Course : Parcours balisé plus long/slalom/ mini haies à franchir. Sur les lancers : varier le sens des lancers, lancer avec rebond, lancer précis... type de passes : à 1 ou 2 mains, en lobe, bras cassé... repartir à zéro quand la balle touche le sol Sur les objets : - modifier la taille des ballons (ballons plus gros, plus petits, balles mousses, de tennis...)

