

FICHE 8. JEUX A COURIR.**FICHE 8. JEUX A COURIR.**

Nom du jeu	L'horloge	Notes personnelles
Objectifs poursuivis	<ul style="list-style-type: none"> - courir vite. - passes précises et rapides. - coopérer. 	
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> - ballons différents. - témoin relais. - des cônes. 	
Description	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes A – B. - une aire de jeu pour les passeurs : un cercle, un carré,... - les passeurs distancés de 3M. - les coureurs placés en file indienne derrière un cône placé à 15M. d'un second cône. 	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - les passeurs (A) : passer le ballon le plus vite possible sans le laisser tomber. - les coureurs (B) : courir le plus vite possible sur le parcours tracé (se passer le témoin). 	
Règles	<ul style="list-style-type: none"> - le ballon qui tombe est récupéré par le responsable. - compter le nombre de passes, choisir un enfant pour cette tâche. - inverser les rôles, l'équipe gagnante est celle qui a fait le plus grand nombre de passes pendant la course relais. 	
Démarche à suivre	<ol style="list-style-type: none"> - jouer 2 ou 3 parties pour que les enfants comprennent le jeu. <ul style="list-style-type: none"> - compliquer la tâche des passeurs : changer le type de ballon, changer le type de passe, ... - compliquer la tâche des coureurs : se déplacer en dribblant, en poussant le ballon du pied, ... <ul style="list-style-type: none"> - placer des cônes sur le trajet : slalom, sans ou avec ballon. - les coureurs sont placés par paire : se déplacent en se tenant la main, se déplacent en se faisant des passes (le ballon sert de témoin). <ul style="list-style-type: none"> - varier les types de ballons, les types de passes : par exemple : passe à une main avec un ballon de handball. 	