

F6

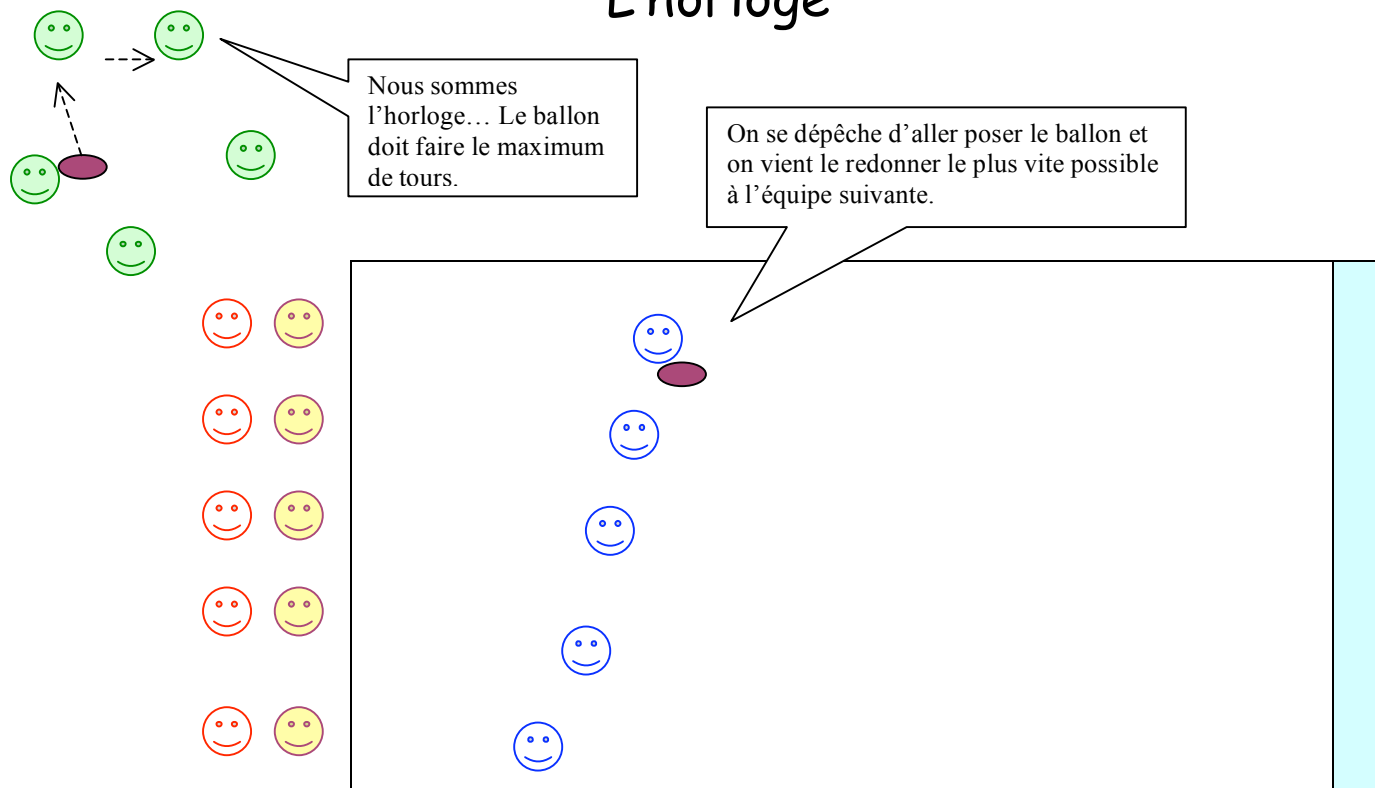
Objectifs essentiels

- Passer à deux mains (passe rugby)
- Passer en arrière, en prenant des informations et rapidement .

Matériel

- Foulards ou dossards
- 2 ballons ovales
- de quoi matérialiser le terrain
- 2 ou 4 cerceaux

L'horloge



BUT DU JEU

But du jeu pour l'équipe de passeurs: Aller **poser** le plus rapidement possible les ballons dans le camp adverse

But du jeu pour l'horloge: faire le plus grand nombre possible de tours d'horloge avec le ballon (1 tour du ballon = 1 heure)

REGLES

- Pendant que l'horloge tourne, les autres équipes traversent le terrain en se passant le ballon en passe arrière (Tout le monde doit avoir 1 fois la balle)
- 1 équipe part dès que la précédente a posé le ballon dans le camp adverse
- Chaque équipe traverse deux fois minimum
- L'horloge s'arrête quand le dernier ballon est posé
- Changer de rôle pour que toutes les équipes deviennent horloge

Pour réguler...

1. Jeu libre sans décompte des points (intégration des règles et adaptation à la situation)
2. Jeu avec décompte des points
3. Jouer tous ensemble: 3 équipes de passeurs, 1 équipe « horloge »
4. Organiser deux jeux parallèles avec, pour chaque terrain, une équipe de passeurs et une équipe d' « horloge »

Pour gagner...

Réaliser le plus grand nombre de tours d'horloge pendant le transport des ballons