



Dominante : Conduite + Passe

Eveil Technique n°5

« L'horloge »



Effectifs



But

Surface



Coupelle

Trajectoire



Cône

Ballon

Ballon

Joueur(se)

Cerceau

Difficulté ★★☆☆☆

Conduite

Constri

Haie

Descriptif

- Surface 20 m x 20 m
- Prévoir 1 ballon par équipe
- Prévoir autant de coupelles que de joueurs d'une équipe
- Point A = 2 joueurs

Organisation

- Constituer 2 équipes
- Pour l'équipe intérieure (rouge) : compter le nombre de tours (1 tour = 1 heure, Coupelle intermédiaire = min)
- Pour l'équipe extérieure (jaune) : un joueur part, fait le tour du carré le plus rapidement possible et tape dans la main de son partenaire qui part à son tour
- Pour l'équipe rouge, le jeu s'arrête quand le dernier joueur « jaune » arrive à son point de départ

Consignes et Variantes

1. Equipe jaune (ext) : ballon dans les mains
Equipe rouge (int) : conduite de balle A vers B ... etc
2. Equipe jaune (ext) : conduite de balle
Equipe rouge (int) : conduite + immobilisation
3. Equipe jaune (ext) : conduite de balle
Equipe rouge (int) : passe
4. Equipe jaune (ext) : conduite + passe
Equipe rouge (int) : passe derrière la coupelle

Intervention(s), animation(s) éducateur

- Penser à inverser les rôles, et tour de rotation
- Animer, encourager, guider et valoriser le joueur
- Comptabiliser les points

Critère(s) de réussite

- Le joueur doit garder le ballon dans les pieds et le toucher le plus souvent possible
- Le nombre de tours, de passes
- **Important** : notion de précipitation = échec

