

BALLON CHRONOMETRE - CP/CE1

But

⇒ Courir le plus rapidement possible pendant que l'autre équipe compte le nombre de passes sans rebonds qu'elle fait.

Terrain cercle

⇒ L'équipe A est debout répartie sur le cercle tracé - l'équipe B en ligne à 4 mètres environ entre les plots.

Matériel

⇒ Ballon léger (type balle tous jeux), dossards

Nombre de joueurs

⇒ Les équipes A et B n'ont pas le même nombre de joueurs. De ce fait, arbitrairement il y aura 13 élèves chronomètres. Cela signifie que certains courront 2 fois. Pour les élèves qui se font les passes, peu importe le nombre étant donné que l'on compte le nombre de passes effectuées.

Règles

⇒ Les joueurs de l'équipe A forment le cercle d'abord (le cercle est tracé au sol par du scotch) et se passent la balle en comptant le nombre de passes sans rebonds qu'elle fait pendant que les joueurs de l'équipe B courent successivement un après l'autre autour du cercle.

⇒ On arrête de compter les passes lorsque l'équipe B a effectué 13 tours. Un joueur B ne démarre que lorsque le précédent lui a fait une tape dans la main. On inverse les rôles lors de la seconde manche.

⇒ L'arbitre note sur la feuille le nombre de passes réussies par les équipes.

⇒ Si la balle rebondit, on ne valide pas la passe en cour mais on continue de compter les passes réussies. (Si la balle tombe on ne recommence pas à zéro).

Pour les deux jeux, les équipes doivent systématiquement attendre le signal sonore avant de démarrer. Si des équipes ont fini avant les 3 minutes, ils attendent le signal de rotation.

Organisation des terrains

