

# L'horloge

## Jeu combiné

### Matériel :

Des chasubles de couleur, 2 ballons, 2 plots, cerceaux ou pastilles, un panier.

### Déroulement du jeu:

2 équipes.

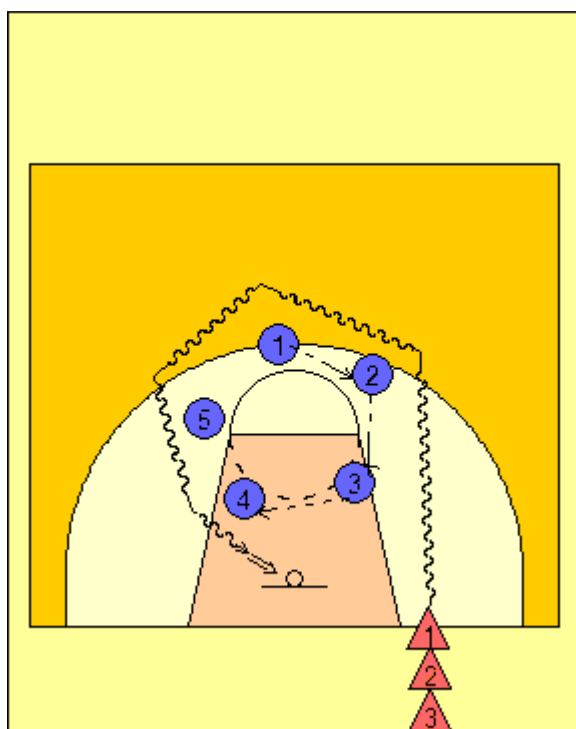
Une équipe disposée en cercle se fait des passes pour faire le plus de tours possibles. Si le ballon touche le sol, le tour ne compte pas.

Les joueurs de l'autre équipe, placés derrière le panier, effectuent sous forme de relais, le tour de la première équipe en dribblant et finissent le parcours par un tir au panier. Quand le relais est fini, on retient le nombre de tours réalisés « en passes » duquel on déduit le nombre de paniers réussis par l'autre équipe.

On inverse les rôles pour la seconde manche.

L'équipe ayant marqué le plus de points a gagné.

**Durée** : Faire 2 manches en 10'



### Evolutions possibles:

- Varier les formes de tir : tir en course, de plein pied, extérieur raquette.
- Accepter que le ballon touche le sol mais un seul rebond (passe à terre).
- Varier le sens de rotation des dribbleurs et les formes de dribbles.
- Faire faire deux passages à chaque relayeur de l'équipe qui dribble.
- Ne plus compter les tours mais les passes (tout le monde peut passer à tout le monde).
- Ajouter un défenseur de l'équipe adverse (voir jeu « passe à 10 »).