



**ACADÉMIE
D'AMIENS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Oise



Mathathlon Oise

En route vers les JO !



Atelier 6: L'horloge

6/ L'horloge

Matériel :

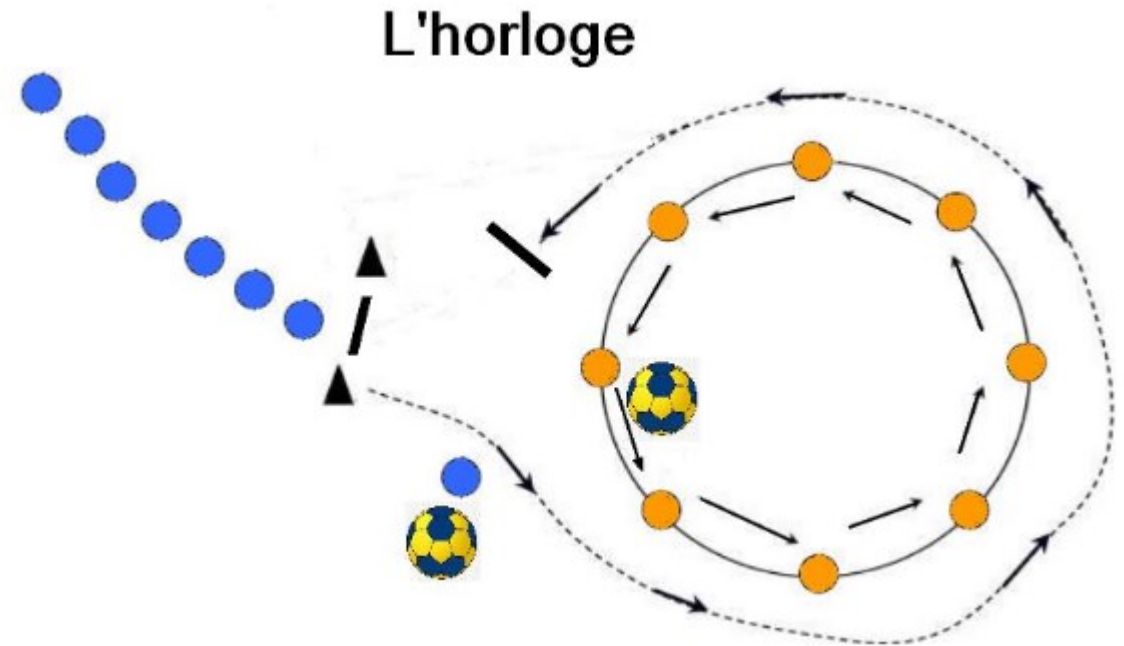
Deux ballons.

Pour l'horloge : des plots en cercle (un par joueur) ou tracer un cercle à la craie.

Pour les coureurs : deux plots de départ pour matérialiser le début de la colonne.

Quatre équipes de 4 élèves se retrouveront sur cet atelier.

Faire deux équipes de 8 joueurs : les passeurs forment un cercle et les coureurs se placent en colonne.



Au signal, les passeurs se lancent la balle sans la faire tomber en énonçant la comptine numérique de deux en deux, de cinq en cinq, de dix en dix, de 15 en 15, de 25 en 25, etc.... On peut donner un nombre de départ (ex: 36) comme pour le jeu du furet.

La comptine peut également être énoncée à l'envers à partir de 100 ou de 1000 par exemple.

Les coureurs se relaient autour des passeurs, le plus rapidement possible en dribblant. Le jeu s'arrête lorsque le dernier coureur est arrivé. On note le dernier nombre énoncé par les passeurs. Après chaque passage, les équipes changent de rôle. L'équipe gagnante est celle qui a été le plus loin dans la comptine numérique en tant que passeurs.