

## Défi n°20 : l'horloge

### Affrontement

#### Ce qu'il faut faire

A signal, je tourne autour de la table en gardant la maîtrise du ballon.

Pendant ce temps, le « colorieur » colorie le plus de *bonshommes crayons* possible.

Le jeu s'arrête quand j'ai effectué 12 tours.

On recommence en changeant les rôles.



**Rôles à tenir :** joueur au ballon + juge + colorieur

**Matériel :** 1 ballon (ou balle) + 6 feutres + feuilles de *bonshommes crayons* à colorier.

#### [ANNEXE 1](#)

#### Variantes

- Plus ou moins de tours.
- Le jeu s'arrête quand le « colorieur » a colorié « N » bonshommes.
- A plusieurs, sous forme de relais :
  - Joueurs au ballon : relais à chaque tour
  - Colorieurs : changement chaque fois qu'un bonhomme est colorié

## ANNEXE 1

