

# Le sport scolaire de l'École publique



## Mon défi à la maison L'horloge double

### Matériels :

#### Dans la maison ou le jardin:

- 1 chronomètre
- 1 jeu de cartes « double », en fonction de ton niveau de classe, comportant chacune 4, 6 ou 8 bonhommes USEP qui font différentes activités

**But :** Faire le tour complet de l'horloge le plus vite possible

Entoure tes réponses.

- As-tu pris du plaisir à tester ce jeu ?



- Combien de temps as-tu « bougé » ?

30'' à 1 min

1 à 2 min

2 à 5 min

5 à 10 min

- Quel effort as-tu fourni?

C'est facile

Ça commence à être dur

C'est dur

C'est très difficile

**Descriptif :** Répartir 12 cartes en cercle (le plus grand possible) qui symbolise les 12 heures de l'horloge. Tu gardes en main une carte.

**Le défi :** Tu dois te placer en-dehors de l'horloge.

Tu démarres, en étant chronométré, avec la carte située sur 01h00. Tu recherches l'activité commune avec la carte que tu as en main. Tu dis ou montre l'activité commune sur les 2 cartes. Tu fais alors le tour complet de l'horloge en courant et tu t'arrêtes à 02h00.

**Maternelle :** Tu recommences jusqu'à 12h00, en conservant ta carte.

**CP au CM :** Tu prends une nouvelle carte dans la pile que tu as placée au centre de l'horloge et tu recherches de nouveau l'activité commune entre la carte que tu as en main et celle de l'horloge.

Si tu réussis à la trouver, tu fais de nouveau le tour de l'horloge et en prenant une nouvelle carte. Tu t'arrêtes sur 03h00 et ainsi de suite jusqu'à 12h00.

Arrivé à 12h00, le maître du temps arrête alors le chronomètre et note ta performance.

**Variante :**

- A plusieurs, le gagnant qui sera le plus rapide pour faire le tour de l'horloge.
- **CP au CM :** S'affronter en jouant en même temps. Le 1<sup>er</sup> joueur commence à 01h00 et tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le 2<sup>nd</sup> joueur commence à 12h00 et tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a mis le moins de temps pour terminer le tour de l'horloge remporte la partie.

Il faut 2 chronomètres pour ce jeu, un pour chaque joueur. Lancez le chronomètre quand le joueur est en activité

### Vidéo/photo :

Maternelle : <https://drive.google.com/open?id=1V2Wjs4m5EKOn3v-ipbm7YMGmEkiR2qnH>

CP/CE1/CE2 :

[https://drive.google.com/open?id=1dRUKKZZIE2pkd7D\\_oxsqLWk0mxR5K6CW](https://drive.google.com/open?id=1dRUKKZZIE2pkd7D_oxsqLWk0mxR5K6CW)

CM1/CM2 : [https://drive.google.com/open?id=1LD1HFyW-0ZRtAMQ3Dg-Bf-v2cNjnr\\_Of](https://drive.google.com/open?id=1LD1HFyW-0ZRtAMQ3Dg-Bf-v2cNjnr_Of)

**USEP 78**

7-9 rue Denis Papin  
78190 TRAPPES

Tél : 01 71 64 11 10

Mail : [contact@usep78.org](mailto:contact@usep78.org)

Site internet : [yvelines.comite.usep.org](http://yvelines.comite.usep.org)