

# L'Horloge Ultimate

<https://www.jeux-animations-sports.com/lhorloge-ultimate/>

## Pourquoi utiliser le L'Horloge Ultimate ?

Ce jeu est une adaptation du célèbre jeu traditionnel « L'Horloge ». Lors du commencement d'un cycle ultimate, il permet de s'adapter au frisbee avec des passes et des lancers.

### Objectif

- ↗ Travailler les passes à l'arrêt
- ↗ Travailler le lancer du frisbee

### But de L'Horloge ultimate

Être l'équipe qui réussit à réaliser le plus grand nombre de tours d'horloge.

### Age

A partir de 8 ans.

### Nombre de joueurs

De 8 à 12 joueurs.

### Temps

20 minutes

## Matériel

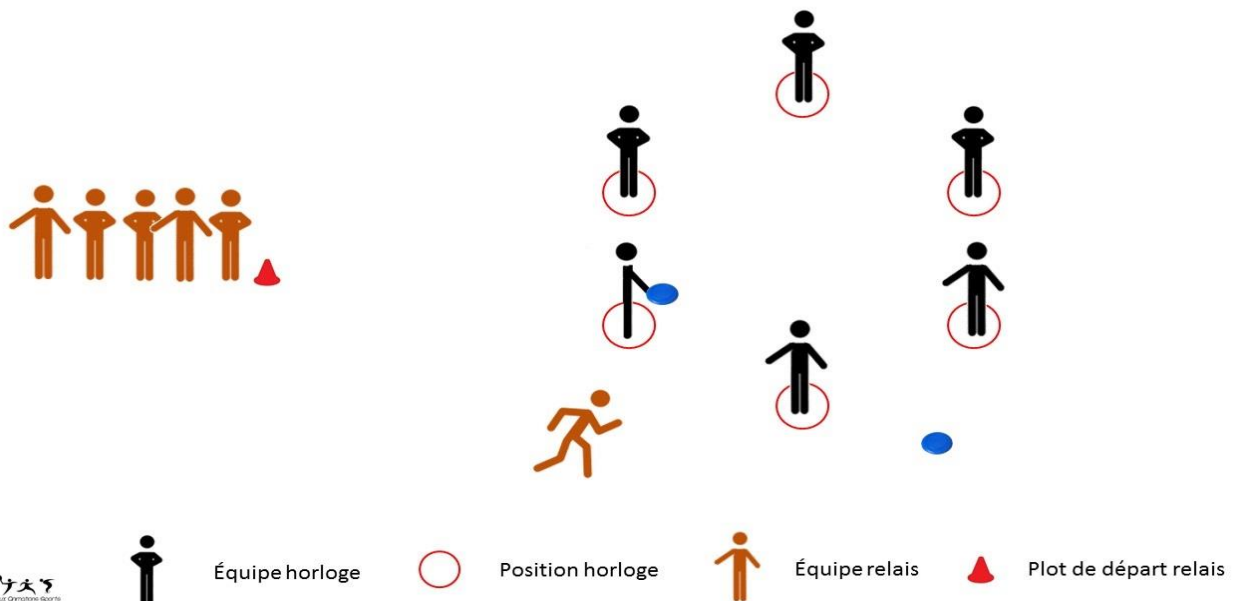
- ↗ 2 frisbees, 1 par équipe
- ↗ 1 grand plot pour déterminer le départ du relais
- ↗ 4 à 6 cerceaux

## Organisation de L'Horloge ultimate

Dans l'horloge, les positions sont espacées de 4 mètres voir plus entre elles. Une équipe se prépare à faire le relais alors que l'autre équipe se place dans les positions de l'horloge.

Au top départ, le premier joueur de l'équipe qui fait le relais lance le frisbee par terre, le récupère, le relance, ainsi de suite son équipe. Quand le dernier joueur de cette équipe revient au plot avec le frisbee. Il crie « stop » et la manche s'arrête. en effectuant le tour de l'horloge puis le passe au joueur suivant qui attend au plot de départ. Il va ensuite s'asseoir derrière L'équipe de l'horloge, quant à elle, effectue des passes avec le frisbee en passant par tous les joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand l'autre équipe crie « stop », les joueurs comptabilisent le nombre de tours effectués ainsi que les passes réalisées en plus.

Une deuxième manche commence en inversant les rôles.



## Règles

- ↗ L'équipe qui réussit à faire le plus de tours d'horloge quand elle se fait des passes dans l'horloge gagne la partie.
- ↗ Pour l'équipe qui est dans l'horloge, chaque joueur doit recevoir le frisbee dans le sens des aiguilles d'une montre.
- ↗ Si le frisbee tombe, seul le joueur qui devait recevoir le frisbee peut aller le récupérer. Il doit ensuite revenir à sa place avant de réaliser la passe à son coéquipier.
- ↗ Les joueurs de l'équipe du relais ne peuvent pas avancer avec le frisbee dans la main. Ils doivent l'envoyer avant d'avancer.