

# Propositions de « relais » multi-niveaux

## RELAIS 1 : relais navette

### Objectif :

Etre l'équipe la plus rapide à réaliser le parcours sous forme de relais.

Organiser son équipe pour qu'elle soit la plus rapide possible.

*Ex : un GS court jusqu'au plot n°1, le contourne puis revient et transmet le témoin à un CP qui va jusqu'au plot n°2...etc jusqu'au CM2.*

### Organisation :

Faire des équipes de 6 joueurs (si possible).

Chaque équipe a son propre parcours (identique à celui des autres équipes).

### Consignes :

Il s'agit d'une course de relais. Au sein de chaque équipe, il faut bien penser l'ordre de passage de chacun des coureurs (aide : il vaut mieux mettre les élèves les plus jeunes comme premiers relayeurs, car la distance à parcourir augmente progressivement).

Dans chaque équipe chaque coureur ne peut et ne doit courir qu'une seule fois (excepté si dans une équipe il y a 1 coureur de moins. Dans ce cas, le coureur n°1 sera aussi le dernier coureur. Par conséquent, il courra 2 fois).

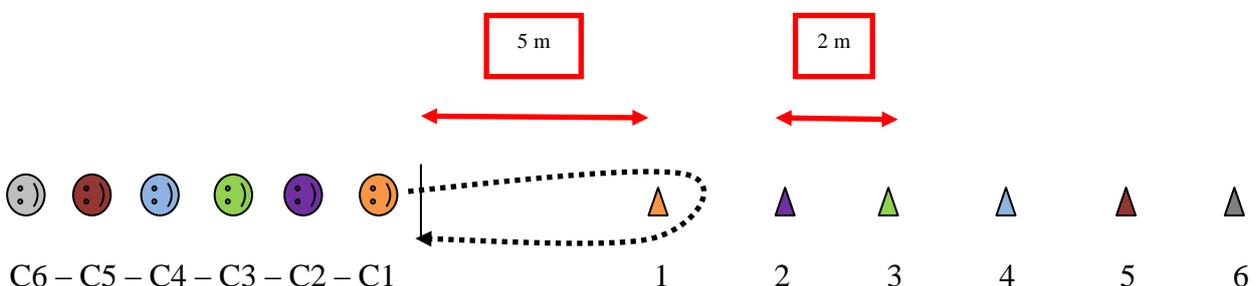
Au signal de départ, dans chaque équipe, le coureur n°1 (C1) court le plus vite possible pour effectuer une boucle autour du plot n°1, puis vient transmettre le témoin au coureur n°2 (C2). Ce dernier fait une boucle autour du plot n°2, puis vient transmettre le témoin au coureur n°3 (C3)...et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier coureur ait effectué son parcours.

La première équipe qui termine le parcours est déclarée vainqueur !

### Matériel (pour 1 équipe) :

- 1 témoin (ex : une petite balle en mousse).
- 1 parcours avec 6 plots - si 6 joueurs (1 plot par coureur).

### Représentation d'un terrain :



## RELAIS 2 : La chenille

### Objectif :

Etre l'équipe la plus rapide à faire progresser son ballon de la ligne de départ à la ligne l'arrivée.

### Organisation :

Faire des équipes de 6 joueurs (si possible). Ce jeu peut se jouer sans aménagement particulier pour les équipes ayant 1 joueur de moins.

Chaque équipe a son propre parcours (identique à celui des autres équipes).

### Consignes :

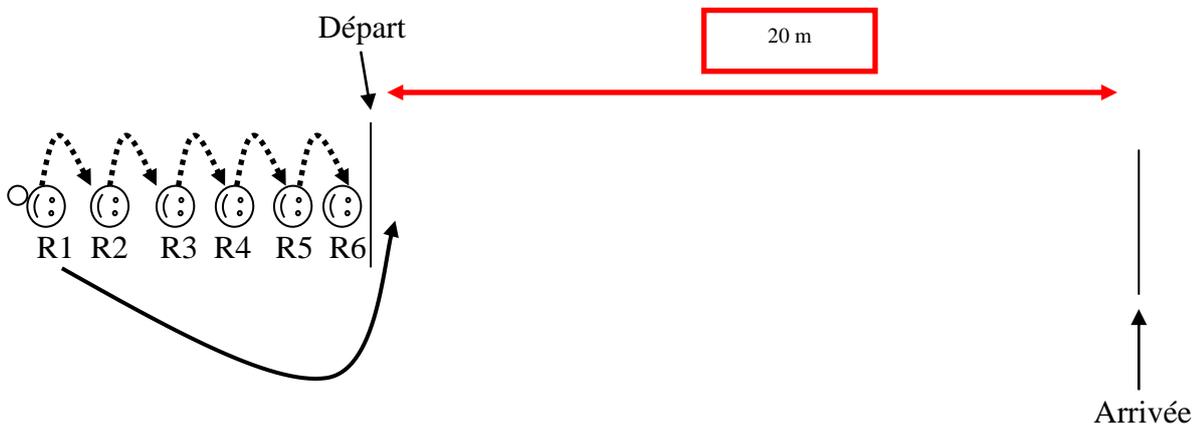
Dans chaque équipe, les 6 relayeurs sont assis les uns derrière les autres (et proches les uns des autres). Ils sont dos à la ligne d'arrivée. Le 1<sup>er</sup> relayeur (R1 sur le schéma ci-dessous) a le ballon dans les mains. Tout en restant assis, il transmet le ballon, de main à main (en le faisant passer au-dessus de la tête), au 2<sup>ème</sup> relayeur (R2 sur le schéma) puis va s'asseoir derrière le dernier relayeur (R6 sur le schéma). A son tour, le 2<sup>ème</sup> relayeur (R2) passe au 3<sup>ème</sup> relayeur (R3) puis va s'asseoir derrière le 1<sup>er</sup> relayeur (R1) .... Et ainsi de suite, jusqu'à ce que le ballon passe la ligne d'arrivée. Dès lors, le relais s'arrête.

La première équipe dont le ballon franchit la ligne d'arrivée est déclarée gagnante !

### Matériel (pour 1 équipe) :

- 1 ballon
- 2 lignes matérialisées au sol par des tracés à la craie

### Représentation d'1 terrain :



# RELAIS 3 – La plus haute tour

## Objectif :

Sous forme de relais, construire la tour la plus haute possible en un temps donné (ex : 2 min).

## Organisation :

Faire des équipes de 6 joueurs (si possible). Ce jeu peut se jouer sans aménagement particulier pour les équipes ayant 1 joueur de moins.

Chaque équipe a son propre parcours (identique à celui des autres équipes).

## Consignes :

- Avant le lancement du jeu, dans chaque équipe, ordonner le passage de chaque joueur.
- Au top départ, le 1<sup>er</sup> relayeur de chaque équipe (R1 sur le schéma ci-dessous) part en courant chercher « une pierre » dans la zone appelée « la carrière » et vient la poser au sol dans la zone appelée « la tour du château ». Puis il effectue le chemin du retour le plus vite possible et vient taper dans la main du 2<sup>ème</sup> relayeur (R2 sur le schéma ci-dessous) qui prend à son tour « une pierre » et vient la déposer délicatement sur celle déjà posée au sol. Puis il effectue le chemin du retour et vient taper dans la main du 3<sup>ème</sup> relayeur (R3 sur le schéma ci-dessous). Et ainsi de suite, jusqu'à atteindre la limite de temps (ex : 2 minutes).

A l'issue du temps de jeu, l'équipe qui aura construit la plus haute tour aura gagné !

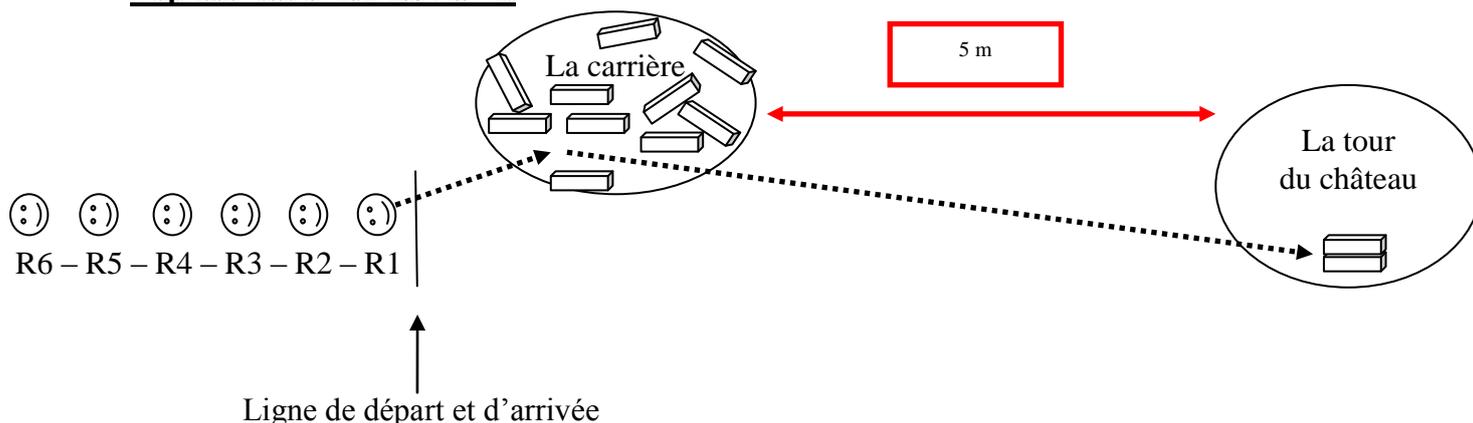
Une équipe peut-être désignée vainqueur avant la fin du temps de jeu, si elle n'a plus de pierre dans sa carrière et que sa tour tient en place.

Si la tour s'écroule, le joueur en action à ce moment précis la reconstruit avant de passer le relais.

## Matériel (pour 1 équipe) :

- 1 ligne matérialisée au sol par un tracé à la craie
- 2 zones matérialisées au sol par des tracés à la craie
- des objets (ex : des kapla ou des coupelles (1 à l'endroit – 1 à l'envers)) pour construire la tour

## Représentation d'1 terrain :



# RELAIS 4 – Relais brochette

## Objectif :

Etre l'équipe la plus rapide pour réaliser le parcours avec la corde.

## Organisation :

Faire des équipes de 6 joueurs (si possible). Dans chaque équipe, répartir les joueurs de manière équitable, de part et d'autre du parcours (si 6 joueurs / 3 joueurs de chaque côté du parcours).

Chaque équipe a son propre parcours (identique à celui des autres équipes).

## Consignes :

Au signal de départ, dans chaque équipe, le 1<sup>er</sup> relayeur (R1 sur le schéma ci-dessous) saisit la corde, à la main, puis effectue une traversée jusqu'au 2<sup>ème</sup> relayeur (R2 sur le schéma ci-dessous), situé en face de lui. Dès qu'il arrive à sa hauteur, le 2<sup>ème</sup> relayeur (R2) se joint à lui en saisissant aussitôt la corde, toujours à la main. Ensemble, ils effectuent une nouvelle traversée pour aller chercher le 3<sup>ème</sup> relayeur (R3) qui saisit également la corde ... et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier relayeur (R6) ait effectué une traversée en tenant la corde, avec tous ses partenaires.

Si dans une équipe un relayeur lâche la corde son équipe est éliminée. Donc il faut faire attention à ce que le rythme imposé convienne à tous les membres de l'équipe !

Quel que soit le nombre de joueurs par équipe, le jeu s'arrête lorsque 6 traversées (1 traversée = 1 aller) auront été réalisées. A l'issue de chaque traversée, les joueurs de l'équipe crient le nombre total de traversées déjà réalisées.

La première équipe qui a réalisé les 6 traversées est déclarée vainqueur !

## Matériel (pour 1 équipe) :

- 1 corde à sauter de 2 à 3 mètres
- 2 lignes matérialisées au sol par des tracés à la craie

## Représentation d'1 terrain :

