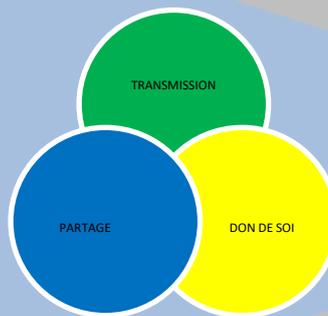
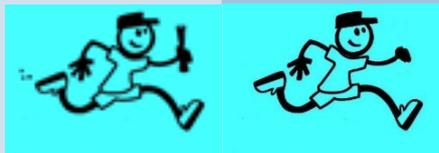




# PRIM'RELAIS

## DOSSIER EPS



# SOMMAIRE

## RELAIS DIVERS

LE RELAIS : LES ORIGINES.....	2
JE LANCE, JE COURS 1.....	3
JE LANCE, JE COURS 2.....	4
JE LANCE, JE COURS 3.....	5
JE LANCE, JE COURS 4.....	6
JE PASSE, JE COURS 1.....	6
JE PASSE, JE COURS 2.....	8
<b>SHIFUMI 1.....</b>	<b>9</b>
<b>SHIFUMI 2.....</b>	<b>10</b>
SHIFUMI 3.....	11
RELAIS BROCHETTE.....	12
RELAIS CORDE A SAUTER.....	13
RELAIS MARQUER DES BUTS.....	14
RELAIS CHANGER DE REGARD OSER LA RENCONTRE.....	15
RELAIS NAVETTE 1.....	16
RELAIS NAVETTE 2 AVEC BALLE.....	17
RELAIS NAVETTE « ASCENSEUR ».....	18
RELAIS NAVETTE « ASCENSEUR » (montée/descente).....	19
LA RIVIERE AUX CROCODILES.....	20
COURSE DE SERVICE.....	20
RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS.....	22
<b>RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS 2.....</b>	<b>23</b>
<b>RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS 3.....</b>	<b>24</b>
RELAIS PONT.....	25

## RELAIS REFLEXIFS

<b>MASTERMIND.....</b>	<b>27</b>
MASTERMIND AVEC DEFENSEUR.....	27
RELAIS MORPION 1.....	29
RELAIS MORPION 2.....	30
RELAIS MORPION 3.....	31
<b>LE LABYRINTHE.....</b>	<b>32</b>
<b>LE LABYRINTHE AVEC NUMEROS.....</b>	<b>32</b>
<b>MEMORY.....</b>	<b>34</b>
RUBIK'S CUBE.....	35
LE SAPIN DE NOEL.....	36
<b>ON A LA FORME ! RELAIS AVEC BRIQUETTES EN BOIS (même modèle par équipe).....</b>	<b>37</b>
<b>ON A LA FORME ! RELAIS AVEC BRIQUETTES EN BOIS (avec tirage au sort).....</b>	<b>38</b>
RAPID'O.....	39
LA COURSE A LA MEMOIRE.....	40
<b>SCRABBLE.....</b>	<b>41</b>
MA RENTREE AVEC L'UGSEL.....	42

### RELAIS PROPOSES PAR LA COMMISSION EPS PRIM'RELAIS

#### Vidéos des relais (code : prim'relais)

Relais au programme de la rencontre  
Pratique obligatoire avant la rencontre

Autres relais proposés par la  
commission EPS pour les séances d'EPS

Ressources inspirés/tirés de :

- <https://www.despelles.nl/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=F9jOOR4B6Kw>
- [https://www.bretagneathletisme.com/docs/ligue/zoom/zoom\\_n\\_15-les\\_relais\\_un\\_athle\\_au\\_collectif.pdf](https://www.bretagneathletisme.com/docs/ligue/zoom/zoom_n_15-les_relais_un_athle_au_collectif.pdf)
- [https://www.dsden72.ac-nantes.fr/medias/fichier/courses\\_1132217227031.pdf](https://www.dsden72.ac-nantes.fr/medias/fichier/courses_1132217227031.pdf)

## LE RELAIS : LES ORIGINES



### LAMPADEDROMIE

Les premières courses de relais datent de 2500 ans grâce aux lampadédromes, ou courses aux flambeaux, qui faisaient partie du programme de certaines festivités de l'Antiquité grecque. Des coureurs transmettaient la flamme sacrée allumée en l'honneur des divinités liées au culte du feu : Héphaïstos, Prométhée et Athéna. Chaque tribu alignait environ quarante coureurs et chacun parcourait environ 25m avant de transmettre le flambeau, qui devait rester allumé, au coureur suivant. **La victoire était collective.**

Par la suite, les Romains mirent sur pied des relais pour la transmission des nouvelles...

### LA CREATION DES PENN RELAYS (AUSSI CONNU SOUS LE NOM DE PENN RELAYS CARNIVAL)

Cette compétition consistait en un relais sur un mile, course dans laquelle quatre membres de chaque équipe devaient effectuer un quart de la distance (le futur relais 4x400 m). Ils organisent donc une série de relais le dimanche 20 avril 1895. 64 athlètes venant de huit universités, six écoles préparatoires et deux lycées y participent. Les premiers relais sont nés...

Initialement pratiqué départ arrêté, les athlètes ne pouvaient s'élancer que lorsque leur partenaire touchait leur dos.

### LA COURSE DE RELAIS A L'ECOLE

A l'école, progressivement au cours des cycles, l'activité athlétique **doit prendre du sens** pour l'élève en l'amenant à lier les effets de son action à l'amélioration de ses performances.

La performance de chaque élève doit s'apprécier par rapport à ses propres possibilités et aux progrès qu'il réalise et en minimisant les comparaisons entre eux.

L'organisation de la classe doit permettre une grande pratique pour chaque élève (éviter les files d'attente, privilégier le travail par atelier).

**Les formes de travail doivent amener les élèves à prendre plus de responsabilités et à évoluer en autonomie.**

Pour cela, l'enseignant favorisera la tenue de différents rôles : **juge, secrétaire, chronométrateur, observateur, mise en place et rangement du matériel...**

COURSE DE RELAIS	
ACQUISITIONS	SAVOIRS
<b>Courir « droit »</b>	Poser ses pieds dans l'axe de course Regarder devant au-delà de l'objectif à atteindre Agir avec les bras dans l'axe de course Respecter son couloir
<b>Réagir à un signal</b>	Être attentif au signal Mettre le poids du corps sur la jambe avant Avoir les jambes fléchies pour pousser complètement
<b>Terminer sa course</b>	Courir au-delà de la ligne
<b>Courir « grand », améliorer sa foulée</b>	Pousser complètement sur la jambe d'appui Agir énergiquement avec les bras Conserver l'alignement pied/bassin/épaule
<b>Transmettre le témoin sans ralentir</b>	Se transmettre le témoin en mouvement : <ul style="list-style-type: none"> <li>• en ajustant les vitesses,</li> <li>• en utilisant des repères</li> </ul> Se transmettre le témoin sans se gêner Conserver les acquis de la vitesse

## JE LANCE, JE COURS 1



### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 4 plots ou coupelles (ligne de départ/ligne pour le lancer de la balle)
- 1 ballon
- 1 plot à contourner

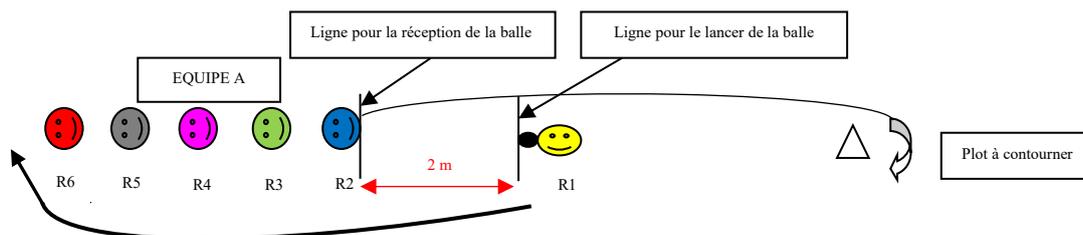


1 <sup>er</sup> relayeur	les autres relayeurs
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
Au plot, face au 2 <sup>e</sup> relayeur.	En file indienne.
<b>Ce qu'il doit faire :</b>	<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lancer la balle au sol vers le 2<sup>e</sup> relayeur.</li> <li>2. Se replacer à la file indienne.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Attraper la balle.</li> <li>2. Courir avec la balle en main jusqu'au plot (situé à 10 m de la ligne de départ).</li> <li>3. Faire le tour du plot...</li> <li>4. Lancer la balle au sol (au niveau de la ligne de lancer).</li> <li>5. Se replacer en file indienne.</li> </ol>

### Fin du jeu :

Quand tous les relayeurs de l'équipe sont passés. (ex : faire 6 passages)

### Représentation du jeu (avant son lancement) :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.

## JE LANCE, JE COURS 2

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 ballon
- 1 plot à contourner

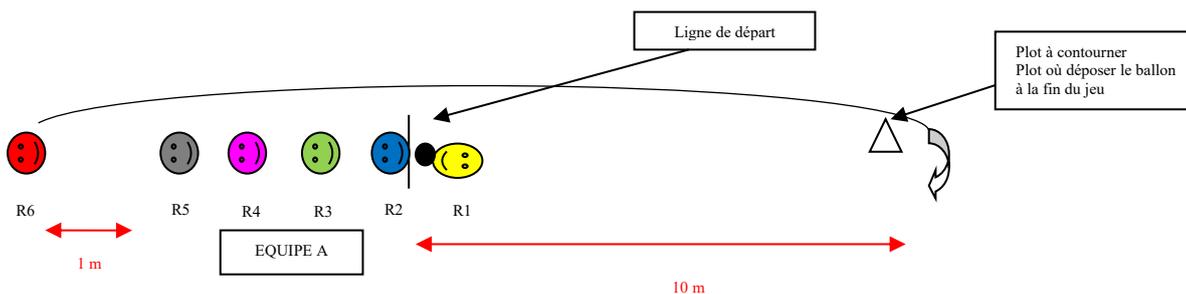


1 <sup>er</sup> relayeur	les autres relayeurs
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
A la ligne départ, face à ses coéquipiers.	À la fin de la file indienne, jambes écartées face au plot à contourner.
<b>Ce qu'il doit faire :</b>	<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lancer/faire rouler la balle au sol entre les jambes de ses coéquipiers.</li> <li>2. Se positionner en tête de la file indienne : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire ½ tour.</li> <li>• Se positionner jambes écartées.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reculer de 1m avant de réceptionner la balle.</li> <li>2. Attraper la balle.</li> <li>3. Courir balle en main jusqu'au plot (situé à 10 m de la ligne de départ).</li> <li>4. Faire le tour du plot.</li> <li>5. Revenir vers la ligne de départ.</li> <li>6. Passer la balle entre les jambes des coéquipiers.</li> </ol>

### Fin du jeu :

Quand la balle est déposée sur le plot d'arrivée.

### Représentation du jeu (avant son lancement) :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.

## JE LANCE, JE COURS 3



### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 ballon
- 1 plot à contourner

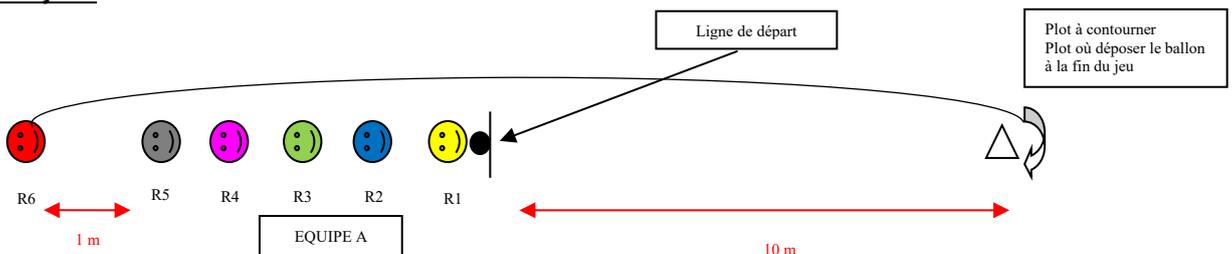


1 <sup>er</sup> relayeur	les autres relayeurs
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
A la ligne de départ, debout, jambes écartées	À la fin de la file indienne, jambes écartées
<b>Ce qu'il doit faire :</b>	<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer/faire rouler la balle au sol entre les jambes de ses coéquipiers.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reculer de 1m avant de réceptionner la balle.</li> <li>2. Attraper la balle.</li> <li>3. Courir balle en main jusqu'au plot (situé à 10 m de la ligne de départ).</li> <li>4. Faire le tour du plot.</li> <li>5. Courir balle en main jusqu'à ses coéquipiers.</li> <li>6. Passer la balle entre les jambes de ses coéquipiers.</li> </ol>

### Fin du jeu :

Quand la balle est déposée sur le plot d'arrivée.

### Représentation du jeu :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.

## JE LANCE, JE COURS 4

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 ballon
- 1 plot à contourner

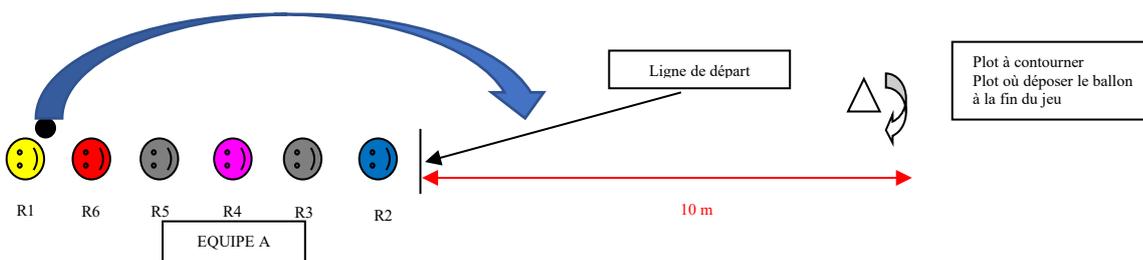


1 <sup>er</sup> relayeur	les autres relayeurs
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
Debout, derrière ses coéquipiers, prêt à lancer la balle	À la fin de la file indienne, assis, jambes écartées
<b>Ce qu'il doit faire :</b>	<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lancer la balle (au dessus de ses coéquipiers) en direction du plot à contourner.</li> <li>2. Courir se positionner au début de la file.</li> <li>3. S'asseoir face à la ligne d'arrivée.</li> </ol>	Quand la balle passe devant eux : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se lever.</li> <li>2. Attraper la balle.</li> <li>3. Courir balle en main jusqu'au plot (situé à 10 m de la ligne de départ).</li> <li>4. Faire le tour du plot.</li> <li>5. Courir balle en main jusqu'à ses coéquipiers (au bout de la file).</li> <li>6. Debout, lancer la balle (au-dessus de ses coéquipiers).</li> </ol>

### Fin du jeu :

Quand la balle est déposée sur le plot d'arrivée.

### Représentation du jeu (avant son lancement) :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Agrandir/diminuer la zone de cours.

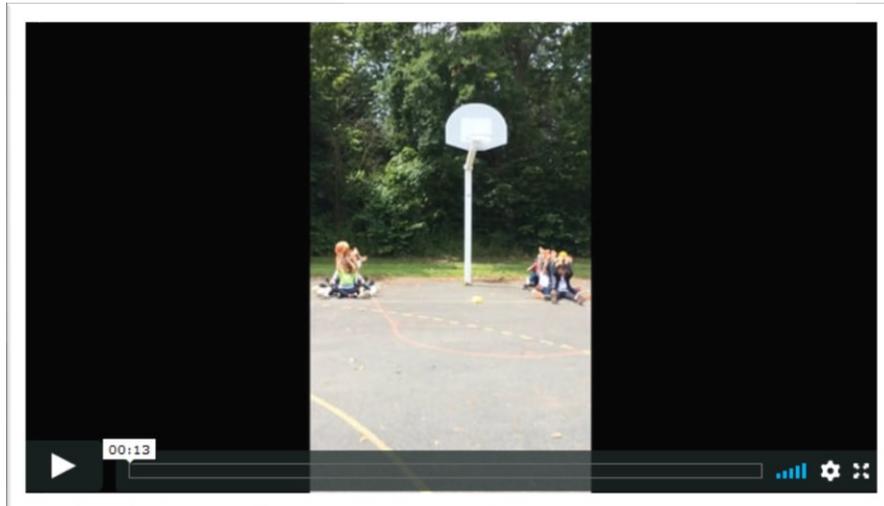
## JE PASSE, JE COURS 1

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 ballon
- 1 plot à contourner



### les relayeurs

#### Position de départ

À la fin de la file indienne, assis, jambes écartées.

#### Ce qu'ils doivent faire :

Se passer la balle au-dessus des têtes jusqu'au dernier joueur de la file.

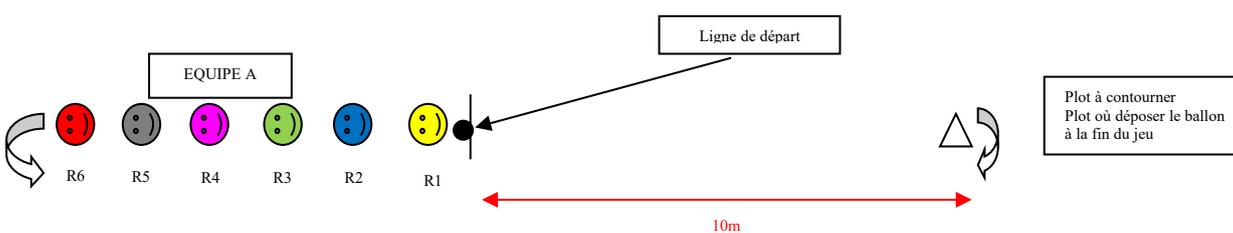
Ce dernier devra :

1. Se lever.
2. Courir balle en main jusqu'au plot (situé à 10 m de la ligne de départ).
3. Faire le tour du plot.
4. Courir balle en main jusqu'à ses coéquipiers.
5. S'asseoir devant le 1<sup>er</sup> joueur de la file indienne.
6. Passer la balle au-dessus de la tête de son coéquipier (...)

### Fin du jeu :

Quand la balle est déposée sur le plot d'arrivée.

### Représentation du jeu :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.

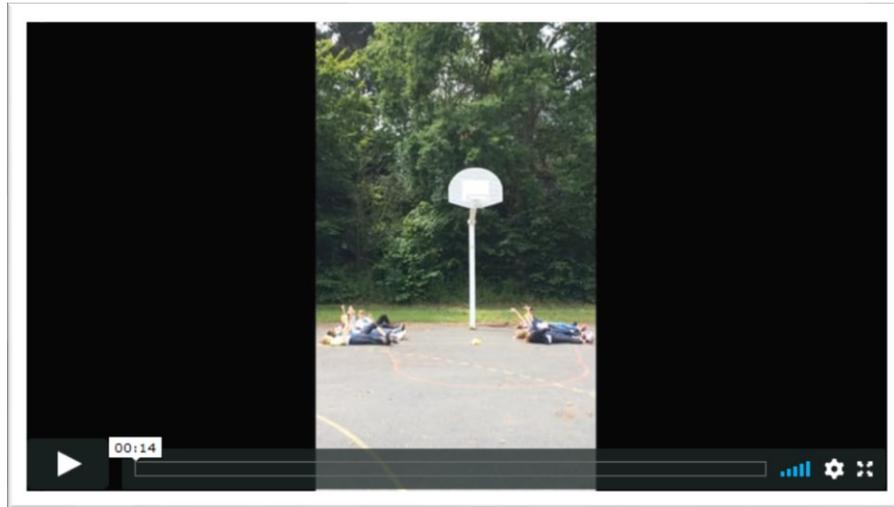
## JE PASSE, JE COURS 2

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 ballon
- 1 plot à contourner



### les relayers

#### Position de départ

À la fin de la file indienne, allongés, à côté de leurs coéquipiers (environ 1m entre 2 joueurs)

#### Ce qu'ils doivent faire :

Se passer la balle de main en main jusqu'au dernier joueur de la file.

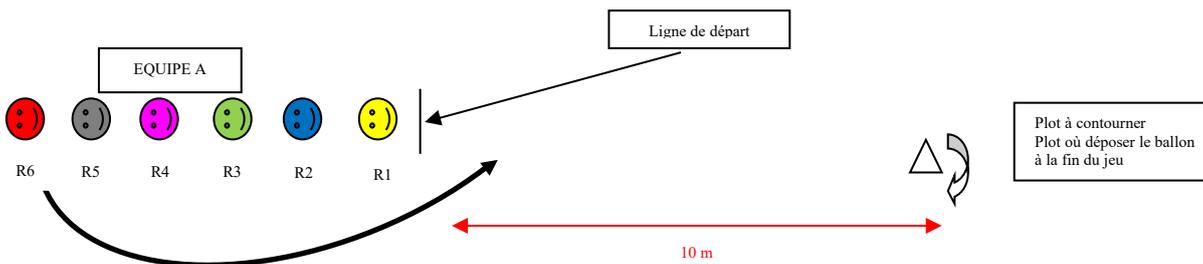
Ce dernier devra :

1. Se lever.
2. Courir balle en main jusqu'au plot (situé à 10 m de la ligne de départ).
3. Faire le tour du plot.
4. Courir balle en main jusqu'à ses coéquipiers.
5. S'allonger (à environ à 1m) devant le 1<sup>er</sup> joueur de la file indienne.
6. Passer la balle de main en main (...)

### Fin du jeu :

Quand la balle est déposée sur le plot d'arrivée.

### Représentation du jeu (avant son lancement) :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.

## SHIFUMI 1

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses et gagner au shifumi.

### Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 plot (où se place le maitre shifumi)



Variable 1

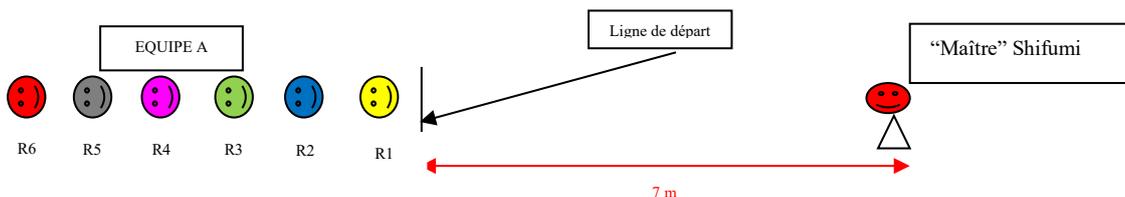


Variable 2

les relayeurs	Maitre « shifumi »
<b>Position de départ</b>	
En file indienne, face au maitre shifumi.	Debout face aux relayeurs.
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>	
<p><b>Variable 1 :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'au plot (situé à 7 m de la ligne de départ).</li> <li>2. Faire le duel contre le maitre shifumi (il doit y avoir un « gagnant ») : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau »</li> <li>• Faire le signe de la main de son choix</li> </ul> </li> </ol> <p>Si le relayeur gagne contre le « maitre » shifumi, il marque 1 point. Additionner les points de l'équipe.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Courir jusqu'à ses coéquipiers.</li> <li>4. Taper dans la main du 2<sup>e</sup> relayeur.</li> <li>5. Se mettre à la file indienne.</li> </ol> <p><b>La 1ere équipe à 10 points gagne la partie.</b></p> <p><b>Variable 2 :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'au plot (situé à 7 m de la ligne de départ)</li> <li>2. Faire le duel contre le maitre shifumi (il doit y avoir un « gagnant ») : <ul style="list-style-type: none"> <li>Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau »</li> <li>Faire le signe de la main de son choix</li> </ul> </li> </ol> <p>Si le relayeur gagne contre le « maitre » shifumi, il doit se placer derrière lui.</p> <p>Si le relayeur perd contre le « maitre » shifumi, il doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taper dans la main du prochain relayeur</li> <li>• Se mettre à la file indienne</li> </ul> <p><b>La 1ere équipe à avoir 6 relayeurs derrière le maitre shifumi gagne la partie.</b></p>	<p>Faire le duel contre le relayeur.</p> <p>C'est le relayeur qui donne le rythme du shifumi.</p>



### Représentation du jeu (avant son lancement) :



### Evolution(s) possible(s) :

Faire une manche avec un temps déterminé (ex : temps de jeu = 2 minutes).  
A la fin du temps de jeu, l'équipe qui aura le plus de points, gagne la partie.

## SHIFUMI 2

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses et gagner au shifumi.

### Matériel pour 1 atelier (2 équipes) :

- 4 plots ou coupelles (pour les 2 lignes de départ)
- 7 plots ou cerceaux (à contourner)

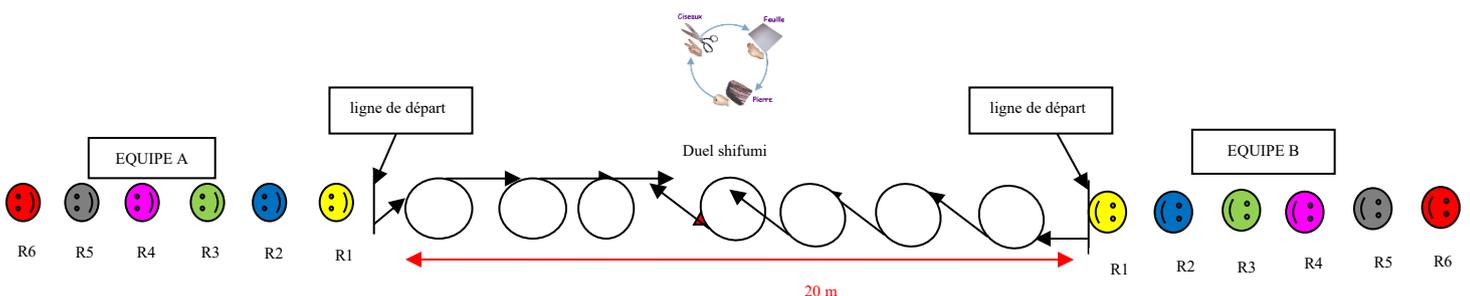


EQUIPE A	EQUIPE B
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne, derrière une ligne de départ (face à l'équipe adverse).	En file indienne, derrière une ligne de départ (face à l'équipe adverse).
<b>Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir en faisant 1 tour complet autour de chaque plot jusqu'à la rencontre du relayeur de l'équipe adverse.</li> <li>2. Au point de rencontre, faire un duel « shifumi ». <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau ».</li> <li>• Faire le signe de la main de son choix.</li> </ul> </li> </ol>	
<p><b>Dès la fin du duel (nécessité d'avoir un « gagnant ») :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le relayeur qui gagne le duel, crie « gagné » puis continue le slalom (autour de chaque plot).</li> <li>• Le relayeur qui perd le duel, <b>nomme le prochain relayeur (= le signal pour le départ du prochain relayeur)</b> puis repart en courant se replacer derrière ses coéquipiers.</li> <li>• Le joueur nommé part en courant (et en contournant les plots) jusqu'à la rencontre du relayeur adverse.</li> </ul>	

### Fin du jeu :

Un joueur d'une équipe qui réussit à atteindre la ligne de départ de l'équipe adverse, fait gagner la partie à son équipe.

### Représentation du jeu :



## SHIFUMI 3

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses et gagner au shifumi.

### Matériel pour 1 atelier (2 équipes) :

- Plots ou coupelles (pour les 2 lignes de départ)
- 7 plots ou cerceaux (à contourner)



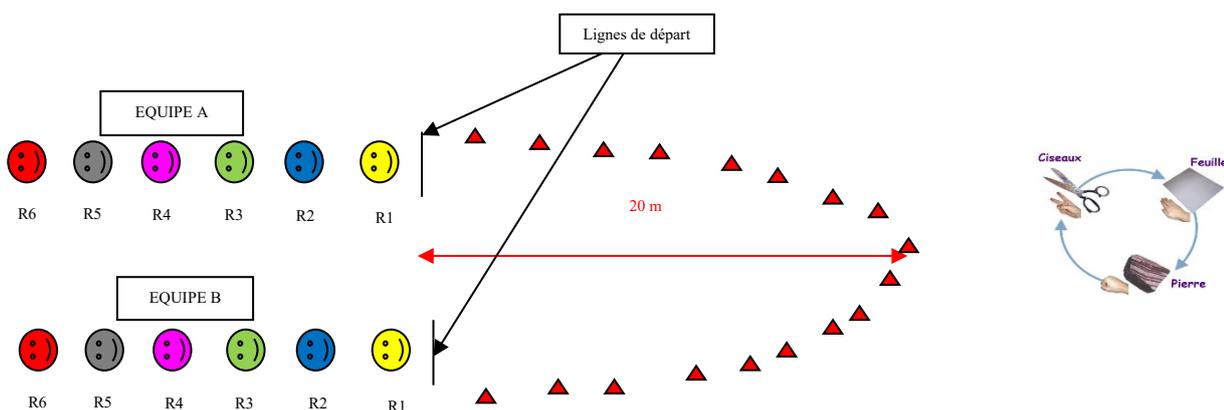
EQUIPE A	EQUIPE B
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne, derrière une ligne de départ (face à l'équipe adverse).	En file indienne, derrière une ligne de départ (face à l'équipe adverse).
<b>Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:</b>	
<p>Courir jusqu'à la rencontre du relayeur de l'équipe adverse            Au point de rencontre, faire un duel « shifumi » :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau ».</li> <li>• Faire le signe de la main de son choix.</li> </ul> <p><b>Dès la fin du duel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le relayeur qui gagne le duel, crie « gagné » puis continue sa course.</li> <li>• Le relayeur qui perd le duel, <b>nomme le prochain relayeur (= le signal pour le départ du prochain relayeur)</b> puis repart en courant se replacer derrière ses coéquipiers.                Le joueur nommé part en courant jusqu'à la rencontre du relayeur adverse.</li> </ul>	



### Fin du jeu :

Un joueur d'une équipe qui réussit à atteindre la ligne de départ de l'équipe adverse, fait gagner la partie à son équipe.

### Représentation du jeu :



## RELAIS BROCHETTE

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- Plots ou coupelles (pour les 2 lignes de départ)
- 1 corde (3 à 5 m)



1 <sup>er</sup> , 3 <sup>e</sup> , 5 <sup>e</sup> Relayeur	2 <sup>e</sup> , 4 <sup>e</sup> , 6 <sup>e</sup> Relayeur
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne, derrière une ligne de départ (face à l'équipe adverse...)	En file indienne, derrière une ligne de départ (face à l'équipe adverse...)
<b>Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le 1<sup>er</sup> relayeur (qui tient la corde) court jusqu'au relayeur suivant situé en face de lui.</li> <li>2. Lui donner la corde pour qu'il s'y accroche.</li> <li>3. Courir ensemble jusqu'au relayeur suivant...</li> </ol>	

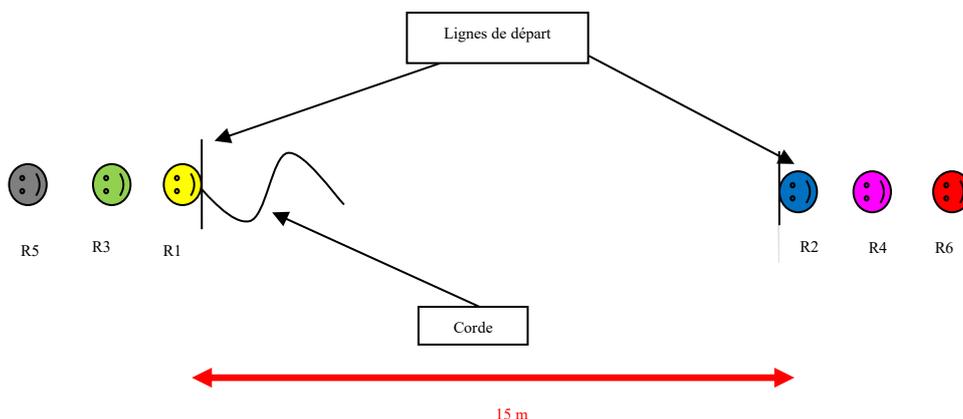
### Fin du jeu :

L'équipe qui réalise les 6 traversées avant les autres équipes, est déclarée vainqueur !

(Quel que soit le nombre de joueurs par équipe (1 traversée = 1 aller)

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

### Représentation du jeu :



## RELAIS CORDE A SAUTER

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide pour réaliser le parcours en passant l'obstacle.

### Matériel pour 1 atelier :

- Plots ou coupelles (pour les 2 lignes de départ)
- 1 corde (5m ou plus)

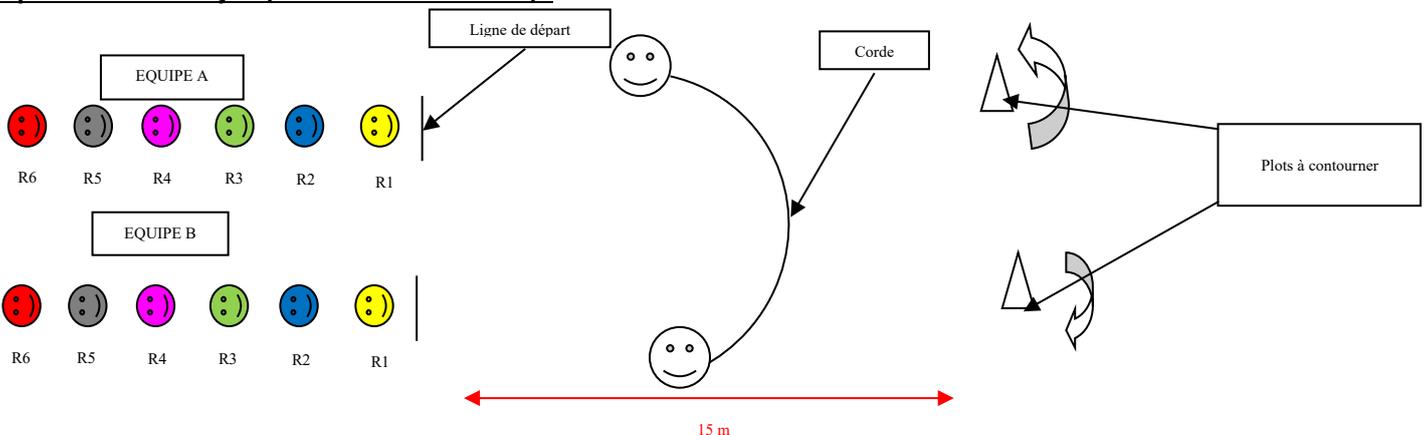


Les relayeurs	Les 2 joueurs qui font tourner la corde
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne, au niveau de la ligne de départ	Face à face
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>	<b>Ce qu'il doivent faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'à la corde.</li> <li>2. Passer la corde sans se faire toucher (voir les versions proposées ci-dessous).</li> </ol> <p><b>Si le relayeur se fait toucher par la corde :</b> Courir aussitôt taper dans la main du prochain relayeur.</p> <p><b>Si le relayeur ne se fait pas toucher par la corde :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'au plot.</li> <li>2. Le contourner.</li> <li>3. Courir jusqu'à ses coéquipiers (sans passer sous la corde).</li> <li>4. Taper dans la main du relayeur suivant.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tourner la corde à vitesse constante.</li> <li>• Dire « touché » si la corde touche un relayeur.</li> </ul>

### Fin du jeu :

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

### Représentation du jeu (avant son lancement) :



### Progression possible :

1. Les joueurs qui tiennent la corde font un « mouvement de serpent ».
2. Les joueurs qui tiennent la corde, la font tourner régulièrement :
  - a. Les relayeurs doivent passer sous la corde.
  - b. Les relayeurs doivent, lors du passage de la corde, faire un saut par-dessus celle-ci.
3. Les relayeurs passent en binôme.

## RELAIS MARQUER DES BUTS

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à lancer des ballons dans des buts.

### Matériel pour 1 atelier :

- Plots ou coupelles (pour la ligne de lancer)
- 1 but = 2 plots
- 1 ballon



A la main



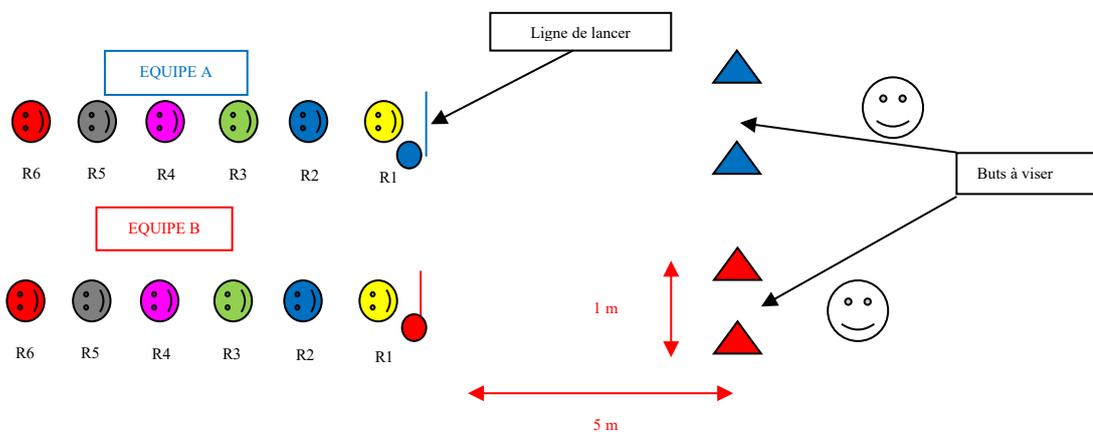
Au pied

Les relayeurs	Un « ramasseur » de balle
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne, au niveau de la ligne de départ	Au niveau du but, face à ses coéquipiers
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>	<b>Ce qu'il doit faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lancer la balle en faisant rouler la balle au sol.</li> <li>2. Se mettre à la file indienne après leur lancer.</li> </ol> <b>Compter à voix haute le nombre de buts marqués.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Récupérer la balle.</li> <li>2. Lancer la balle au prochain relayeur.</li> </ol>

### Fin du jeu :

La première équipe à marquer 10 buts est déclarée vainqueur !

### Représentation du jeu (avant son lancement) :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Augmenter la distance de lancer.
- ✓ Réduire la taille des buts.
- ✓ Tirer avec le pied.

## RELAIS CHANGER DE REGARD OSER LA RENCONTRE



### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à ramener les 6 balles. (Les yeux bandés)

### Matériel pour 1 atelier :

- Plots ou coupelles
- 1 bandeau
- Des balles de tennis (24 balles)



Guider à la voix



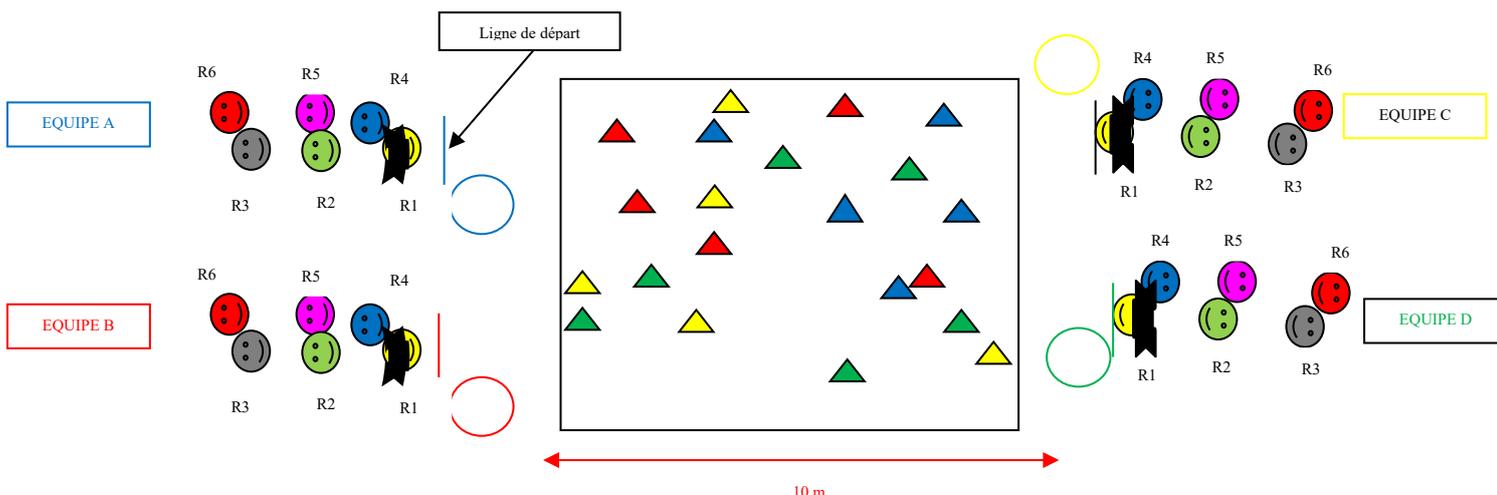
Variable : guider au toucher uniquement

Les relayeurs	Les guides
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
A côté de son guide	A côté du relayeur
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>	<b>Ce qu'il doit faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mettre le bandeau sur les yeux.</li> <li>2. Se déplacer à l'aide du guide.</li> <li>3. Récupérer une balle.</li> <li>4. Poser la balle dans le cerceau.</li> <li>5. taper dans la main du relayeur suivant.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aider à mettre le bandeau sur les yeux du relayeur :</li> <li>2. Guider à la voix le relayeur (aux yeux bandés) ex préciser : <ul style="list-style-type: none"> <li>• le nombre de pas à faire.</li> <li>• la direction à prendre.</li> <li>• se baisser pour prendre la balle...</li> </ul> </li> </ol>

### Fin du jeu :

La première équipe à ramener 6 balles est déclarée vainqueur !

### Représentation du jeu (avant son lancement) :



### Evolution(s) possible(s) :

Signification des différents gestes réalisés par le guide sur son partenaire, handicapé visuel et auditif :

- Pose de la main (de façon continue) sur le dos = marche avant.
- Pas de contact physique = arrêt (si port de vêtements épais : faire 2 tapes sur le dos, avec la paume de la main).
- Pose de la main sur la tête = marche arrière.
- Pose de la main sur l'épaule droite = en faisant du sur place, s'orienter (= rotation) vers la droite.
- Pose de la main sur l'épaule gauche = en faisant du sur place, s'orienter (= rotation) vers la gauche.
- Pose de la main sur le genou = se baisser (pour récupérer une balle).

## RELAIS NAVETTE 1

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à contourner les plots.

### Matériel pour 1 atelier :

- 1 témoin
- 1 parcours avec 6 plots - si 6 joueurs (1 plot par coureur).
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

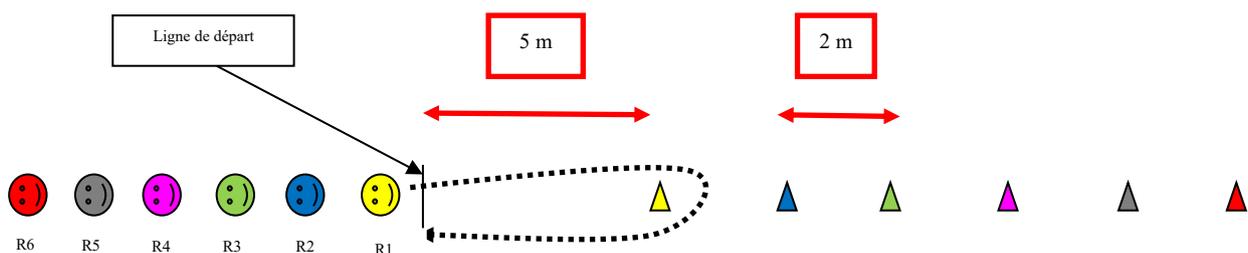


1 <sup>er</sup> relayeur	les autres relayeurs
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
Debout au niveau de la ligne de départ.	À la fin de la file indienne.
<b>Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'au plot (1<sup>er</sup> plot pour le 1<sup>er</sup> relayeur ; 2<sup>e</sup> plot pour le 2<sup>e</sup> relayeur ; (...); 6<sup>e</sup> plot pour le 6<sup>e</sup> relayeur.</li> <li>2. Contourner le plot.</li> <li>3. Courir jusqu'au relayeur suivant.</li> <li>4. Lui taper dans la main.</li> </ol>	

### Fin du jeu :

La première équipe qui termine le parcours est déclarée vainqueur !

### Représentation d'1 terrain :



## RELAIS NAVETTE 2 AVEC BALLE

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à mettre une balle sur chacun des plots.

### Matériel pour 1 atelier :

- 6 balles
- 1 parcours avec 6 plots - si 6 joueurs (1 plot par coureur).
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

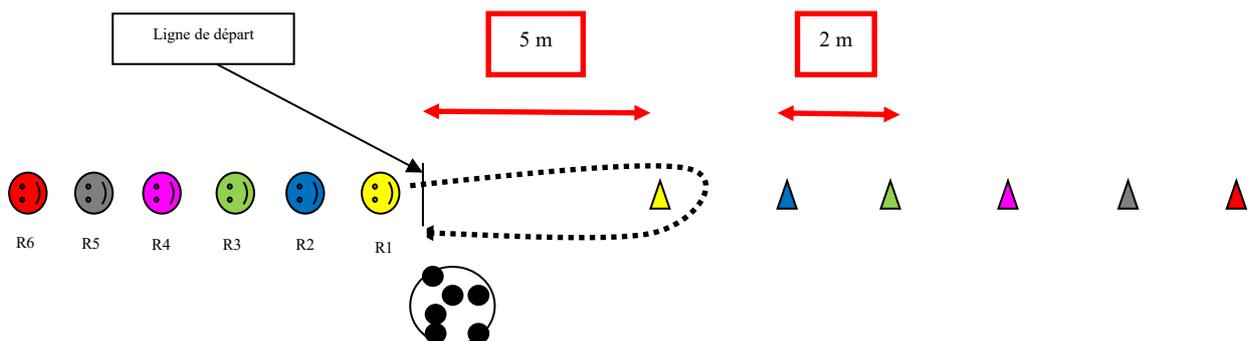


1 <sup>er</sup> relayeur	les autres relayeurs
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
Debout au niveau de la ligne de départ.	À la fin de la file indienne.
<b>Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Prendre une balle dans le cerceau.</li> <li>6. Courir jusqu'au plot.</li> <li>7. Déposer la balle (1<sup>er</sup> plot pour le 1<sup>er</sup> relayeur ; 2<sup>e</sup> plot pour le 2<sup>e</sup> relayeur ; (...); 6<sup>e</sup> plot pour le 6<sup>e</sup> relayeur.</li> <li>8. Contourner le plot.</li> <li>9. Courir jusqu'au relayeur suivant.</li> <li>10. Lui taper dans la main.</li> </ol>	

### Fin du jeu :

La première équipe qui termine le parcours est déclarée vainqueur !

### Représentation d'1 terrain :



## RELAIS NAVETTE « ASCENSEUR »

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à mettre une balle sur chacun de ses plots.

### Matériel pour 1 atelier :

- 1 cerceau
- 6 balles
- 1 parcours avec 6 plots - si 6 joueurs (1 plot par coureur).
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

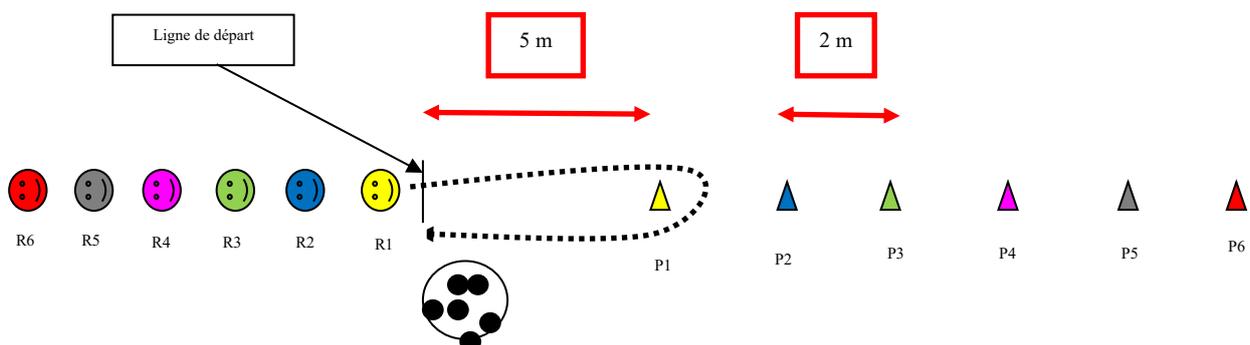


1 <sup>er</sup> relayeur	les autres relayeurs
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
Debout sur la ligne de départ	À la fin de la file indienne
<b>Ce que doivent faire les relayeurs :</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prendre une balle dans le cerceau.</li> <li>2. Courir balle en main jusqu'au 1<sup>er</sup> plot.</li> <li>3. Poser la balle sur le 1<sup>er</sup> plot.</li> <li>4. Courir jusqu'au relayeur suivant.</li> <li>5. Lui taper dans la main.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'au plot (sans balle).</li> <li>2. Récupérer la balle sur un plot.</li> <li>3. Courir jusqu'au plot suivant.</li> <li>4. Poser la balle sur le plot suivant.</li> <li>5. Courir jusqu'au prochain relayeur.</li> <li>6. Lui taper dans la main.</li> </ol>
<p>Le principe du jeu est d'amener progressivement : (échelle).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La 1<sup>ère</sup> balle : du cerceau, au plot n°1 puis au plot n°2, (...), jusqu'au plot n°6.</li> <li>• La 2<sup>e</sup> balle : du cerceau, au plot n°1 puis au plot n° 2, (...), jusqu'au plot n°5.</li> <li>• La 6<sup>e</sup> balle : du cerceau, au plot n°1.</li> </ul> <p>Ainsi, si la balle est au plot n°6, le prochain relayeur devra récupérer une nouvelle balle est l'amener progressivement avec ses coéquipiers au plot n°5...</p>	

### Fin du jeu :

La première équipe qui pose une balle sur chacun des plots est déclarée vainqueur !

### Représentation d'1 terrain :



## RELAIS NAVETTE « ASCENSEUR » (montée/descente)



### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à amener une balle du cerceau de départ (...) au plot n°6 (montée), puis du plot n°6, (...), au cerceau de départ (descente).

### Matériel pour 1 atelier :

- 1 cerceau
- 1 balle
- 1 parcours avec 6 coupelles si 6 joueurs (1 coupelle par coureur).
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

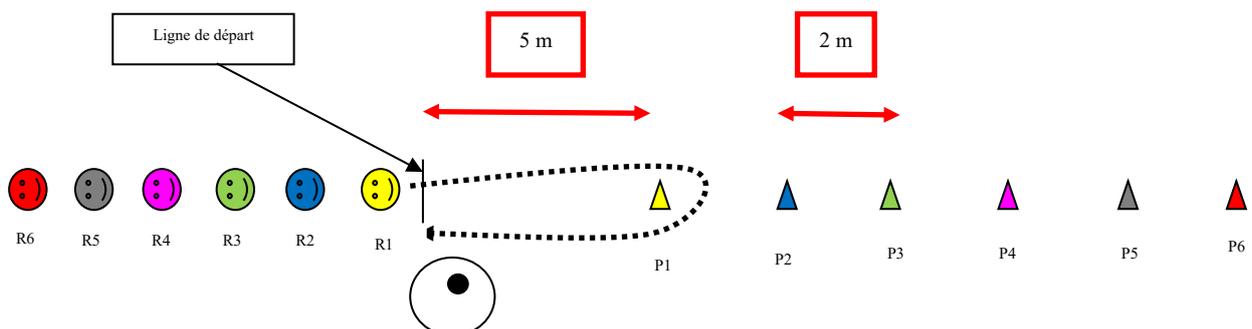


1 <sup>er</sup> relayeur	les autres relayeurs
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
Debout sur la ligne de départ.	À la fin de la file indienne.
<b>Ce que doivent faire les relayeurs :</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prendre une balle dans le cerceau.</li> <li>2. Courir balle en main jusqu'au 1<sup>er</sup> plot.</li> <li>3. Poser la balle sur le 1<sup>ère</sup> coupelle.</li> <li>4. Contourner la coupelle.</li> <li>5. Courir jusqu'au relayeur suivant.</li> <li>6. Lui taper dans la main.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'au plot (sans balle).</li> <li>2. Récupérer la balle sur une coupelle.</li> <li>3. Courir jusqu'à la coupelle suivante.</li> <li>4. Poser la balle sur la coupelle suivante.</li> <li>5. Courir jusqu'au prochain relayeur.</li> <li>6. Lui taper dans la main.</li> </ol>
<p>Le principe du jeu est d'amener progressivement la balle : (ascenseur)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. du cerceau vers la coupelle n°1 pour le relayeur n°1, de la coupelle n°1 vers la coupelle n°2 (...) pour le relayeur n°2 (...) et de la coupelle n°5 vers la coupelle n°6 (montée).</li> <li>2. puis de la coupelle n°6 vers la coupelle n°5 (...) et enfin de la coupelle n°1 vers le cerceau (descente).</li> </ol>	

### Fin du jeu :

La première équipe qui pose une balle sur chacun des plots est déclarée vainqueur !

### Représentation d'1 terrain :



## LA RIVIERE AUX CROCODILES

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à faire 6 traversées de la rivière.

### Matériel pour 1 atelier :

- 2 plaques de lino pour matérialiser les rochers
- Des coupelles ou des cordes pour matérialiser les limites de la rivière
- 2 plots ou coupelles (pour les lignes de départs)

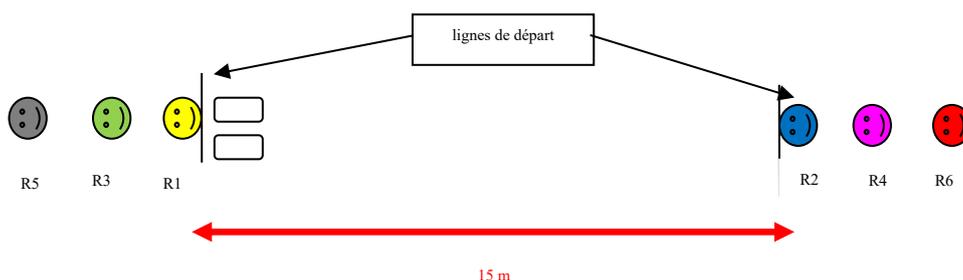


1 <sup>er</sup> , 3 <sup>e</sup> , 5 <sup>e</sup> Relayeur	2 <sup>e</sup> , 4 <sup>e</sup> , 6 <sup>e</sup> Relayeur	1 arbitre
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne, derrière une ligne de départ (face à l'équipe adverse...).	En file indienne, derrière une ligne de départ (face à l'équipe adverse...).	Dans la « rivière ».
<b>Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poser les plaques au sol.</li> <li>2. Les déplacer pour traverser la rivière.</li> <li>3. Arrivé de l'autre côté de la rivière, donner les plaques à son partenaire qui traverse à son tour.</li> </ol> <p>Cas particulier : Si pose d'1 main ou d'1 pied dans la rivière : avant de pouvoir repartir, le joueur devra compter tout fort de 1 à 10 en anglais !</p>	<p>Vérifier si 1 joueur pose 1 main ou 1 pied dans la rivière.</p> <p>Si c'est le cas, vérifier que le joueur compte jusqu'à 10 en anglais avant de poursuivre son parcours.</p>	

### Fin du jeu :

La première équipe à avoir fait 6 passages gagne la manche !

### Représentation d'1 terrain :



### Evolution(s) possible(s) :

Faire 12 passages (1 aller/retour par joueur).

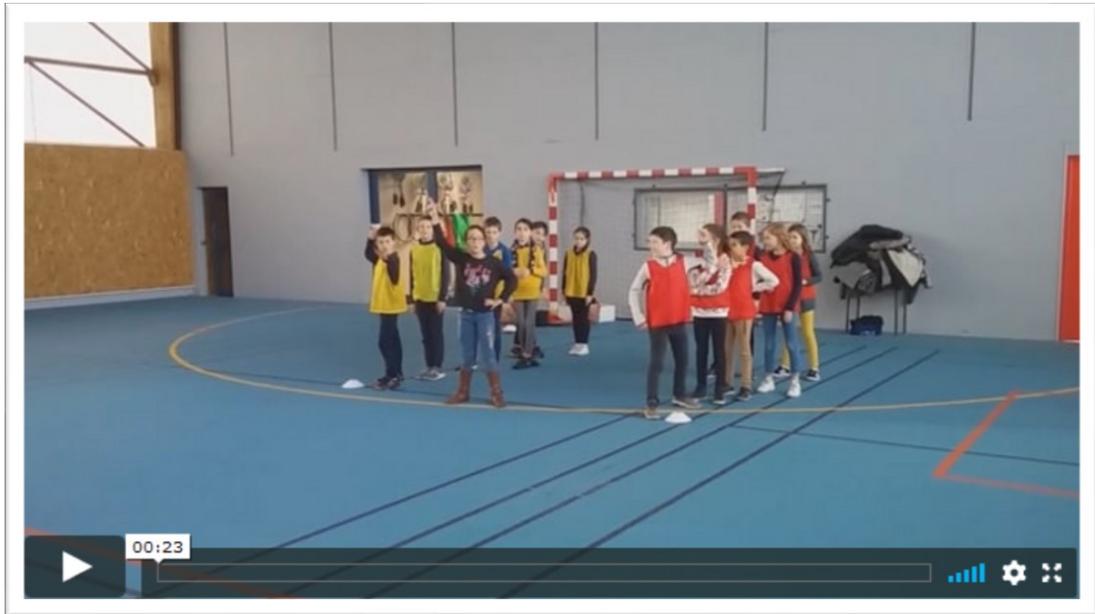
## COURSE DE SERVICE

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 4 plots ou coupelles (pour les Lignes de départ et d'arrivée)
- 1 volant (ou autre objet non roulant)



### Les relayers

#### Position de départ

En file indienne au niveau de la ligne de départ

#### Ce qu'ils doivent faire :

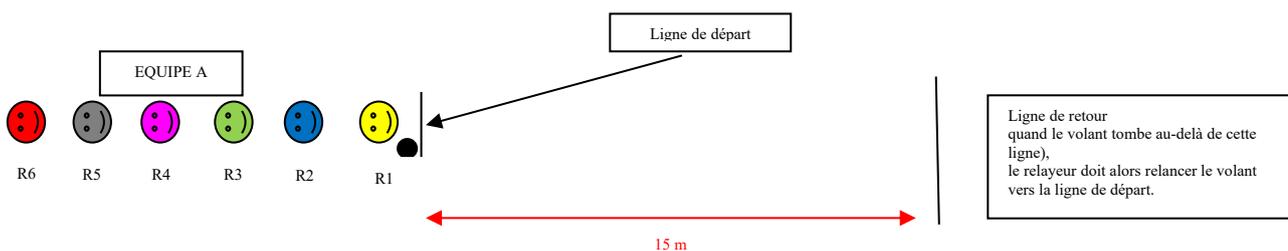
1. Lancer le volant le plus loin possible.
2. Là où le volant s'est arrêté, le ramasser.  
**Interdiction de courir avec le volant.**
3. Lancer le volant jusqu'à ce que le volant retombe au-delà de la ligne d'en face.
4. Effectuer le chemin en sens inverse de la même manière jusqu'à ce que le volant franchisse la ligne de départ.

Le prochain relayeur peut alors récupérer le volant et le lancer.

### Fin du jeu :

Quand tous les relayers de l'équipe sont passés. (ex : faire 6 passages)

### Représentation du jeu :



## RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS

### But du jeu :

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

### Matériel pour 1 atelier :

- 1 cerceau
- 1 plot ou coupelle (pour la ligne de départ)
- 1 plot ou coupelle (pour déposer le cerceau)

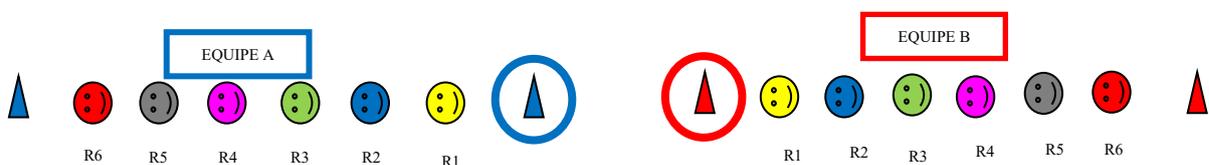


Relayers 1, 2, 3, 4, 5, 6		
Position de départ		
Côte à côte, entre les 2 plots (face à l'équipe adverse...), se tenir par la main.		
Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:		
1 <sup>er</sup> relayeur	2 <sup>e</sup> , 3 <sup>e</sup> , 4 <sup>e</sup> , 5 <sup>e</sup> relayeurs	6 <sup>e</sup> relayeur
<ol style="list-style-type: none"> <li>Prendre le cerceau de son équipe.</li> <li>Passer son corps dans le cerceau en se contorsionnant (sans lâcher les mains de son partenaire).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Passer son corps dans le cerceau en se contorsionnant (sans lâcher les mains de son partenaire).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Passer son corps dans le cerceau en se contorsionnant (sans lâcher les mains de son partenaire).</li> <li>Poser le cerceau autour du plot.</li> </ol>

### Fin du jeu :

La première équipe qui pose le cerceau autour du plot est déclarée vainqueur !  
Si des joueurs se lâchent les mains, leur équipe est éliminée.

### Représentation d'1 terrain :



### Evolution(s) possible(s) :

Utiliser une corde (y faire un nœud), cela permet d'avoir un objet plus souple.

## RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS 2

### But du jeu :

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

### Matériel pour 1 atelier :

- 1 cerceau



### Les relayeurs

#### Position de départ

En cercle se tenir par la main  
Le cerceau se trouve entre le 1<sup>er</sup> et le 6<sup>e</sup> relayeur (voir schéma)

#### Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:

Passer leur corps dans le cerceau en se contorsionnant (sans lâcher les mains de son partenaire).

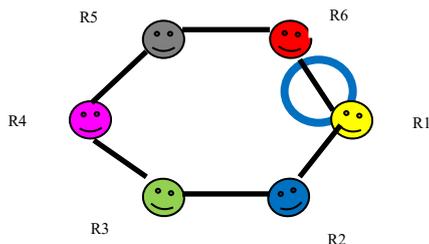
Le cerceau doit passer du 1<sup>er</sup> relayeur au 2<sup>e</sup> relayeur puis du 2<sup>e</sup> relayeur au 3<sup>e</sup> relayeur, (...), jusqu'au 6<sup>e</sup> relayeur.

Quand le 6<sup>e</sup> relayeur a fait passer son corps dans le cerceau, son équipe crie : « gagné ».

### Fin du jeu :

La première équipe qui fait un tour entier, gagne la partie !  
Si des joueurs se lâchent les mains, leur équipe est éliminée.

### Représentation d'1 terrain :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Utiliser une corde à la place du cerceau.
- ✓ Faire 3 tours.

## RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS 3

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à réaliser le parcours.

### Matériel pour 1 atelier :

- 1 cerceau
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne d'arrivée)

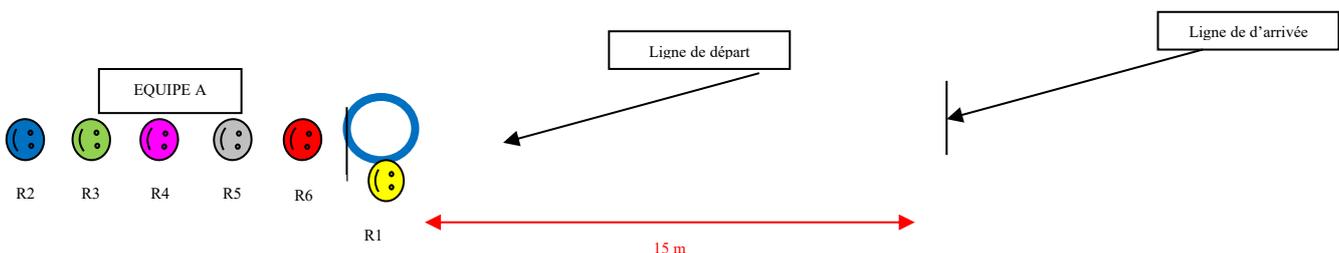


1 <sup>er</sup> relayeur	les autres relayeurs
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
Debout avec un cerceau, face à ses coéquipiers.	À la fin de la file indienne, position « pompe » ou « pont » 
<b>Ce qu'il doit faire :</b>	<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Passer le cerceau sous les bras puis sous les jambes de chacun de ses coéquipiers...</li> <li>2. Une fois que chacun des coéquipiers est passé sous le cerceau, revenir cerceau en main jusqu'au 2<sup>e</sup> relayeur</li> <li>3. Lui donner le cerceau.</li> <li>4. Courir jusqu'au 6<sup>e</sup> relayeur .</li> <li>5. se positionner en position « pont » ou « pompe », derrière le 6<sup>e</sup> relayeur...</li> </ol>	Quand le joueur arrive avec le cerceau en main : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lever les mains.</li> <li>2. Lever les pieds.</li> </ol>

### Fin du jeu :

La première équipe qui passe la ligne d'arrivée, gagne la partie !

### Représentation d'1 terrain :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Faire 3 tours

## RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS 4

### But du jeu :

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

### Matériel pour 1 atelier :

- 1 cerceau
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne d'arrivée)



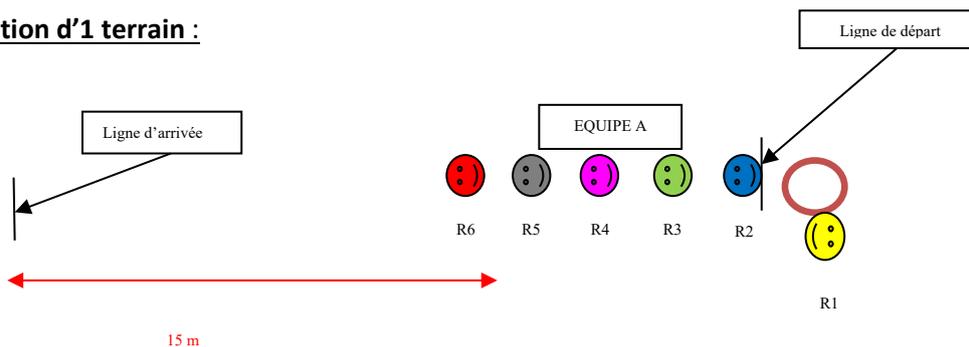
1 <sup>er</sup> relayeur	les autres relayeurs
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
A la ligne de départ, debout avec un cerceau face à ses coéquipiers.	À la file indienne, position « pompe » ou « pont ».
<b>Ce qu'il doit faire :</b>	<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Passer le cerceau sous les bras puis sous les jambes de chacun de ses coéquipiers...</li> <li>2. Une fois que chacun des coéquipiers est passé sous le cerceau, revenir cerceau en main jusqu'au 2<sup>e</sup> relayeur</li> <li>3. Lui donner le cerceau.</li> <li>4. Courir jusqu'au 6<sup>e</sup> relayeur.</li> <li>5. se positionner en position « pont » ou « pompe », derrière le 6<sup>e</sup> relayeur...</li> </ol>	Quand le joueur arrive avec le cerceau en main : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lever les bras.</li> <li>2. Lever les pieds.</li> <li>3. Lorsqu'il est passé dans le cerceau, se lever et aller à la queue leu leu.</li> <li>4. Attendre que le relayeur 1 repasse avec le cerceau.</li> </ol>

### Fin du jeu :

La première équipe qui passe la ligne d'arrivée, gagne la partie !

Les parties sont très rapides, on peut recommencer en changeant le porteur du cerceau.

### Représentation d'1 terrain :



## RELAIS PONT

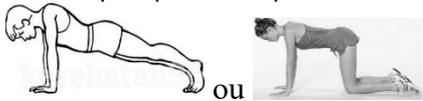
### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à franchir la ligne d'arrivée.

### Matériel pour 1 atelier :

- 1 cerceau
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne d'arrivée)



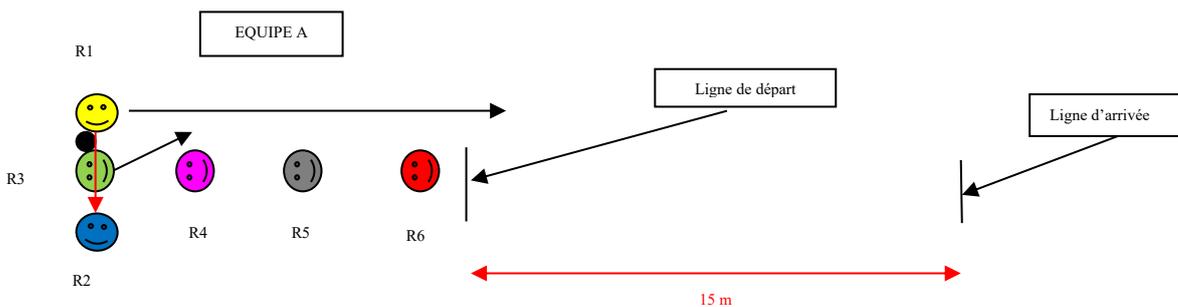
1 <sup>er</sup> relayeur	2 <sup>e</sup> relayeurs	3 <sup>e</sup> , 4 <sup>e</sup> , 5 <sup>e</sup> , 6 <sup>e</sup> relayeur
<b>Position de départ</b>		<b>Position de départ</b>
Debout avec un ballon face au 2 <sup>e</sup> relayeur.	Debout (sans ballon) face au 1 <sup>er</sup> relayeur.	À la fin de la file indienne, position « pompe » ou « pont » 
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lancer la balle au sol (sous le 3<sup>e</sup> relayeur) au 2<sup>e</sup> relayeur.</li> <li>2. Courir jusqu'au 6<sup>e</sup> relayeur.</li> <li>3. Se positionner en « pont ».</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Receptionner la balle.</li> <li>2. Avancer d'1 metre.</li> <li>3. Lancer la balle au sol (sous le 4<sup>e</sup> relayeur) au 3<sup>e</sup> relayeur.</li> <li>4. Courir jusqu'au 1<sup>er</sup> relayeur.</li> <li>5. Se positionner en « pont ».</li> </ol>	Dès que la balle passe sous eux : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se lever</li> <li>2. Se mettre face au relayeur précédent</li> </ol>

Attention : Si le relayeur précédent se place à gauche du joueur en position « pompe » ou « pont », le relayeur suivant doit se positionner à droite (...)

### Fin du jeu :

La première équipe qui passe la ligne d'arrivée, gagne la partie !

### Représentation d'1 terrain :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Faire 3 tours

## MASTERMIND

Jeu inspiré/tiré de ...<http://despelles.nl/2017/09/21/mastermind-in-de-gymles/>

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à trouver le code couleur.

### Matériel pour 1 atelier :

- 1 calendrier
- 5 pinces à linge
- 5 x 2 feuilles plastifiées de couleurs différentes (cartons)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)



### Avant de jouer :

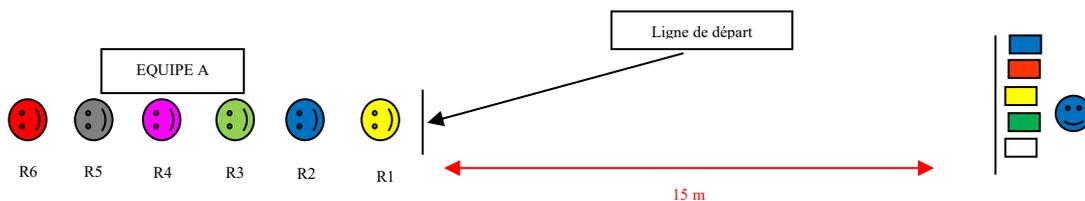
Composer 4 équipes : 3 équipes « relayeurs » et 1 équipe « arbitre/contrôleur »

1 <sup>er</sup> relayeur	Les autres relayeurs	Arbitre contrôleur
<b>Position de départ</b>		
Sur la ligne de départ, face au défenseur.	À la fin de la file indienne.	Place ses cartons couleurs derrière le calendrier (à l'abri des regards) Au-dessus, seront disposées 5 pinces à linge (cf photo).
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prendre un carton de couleur.</li> <li>2. Courir jusqu'au contrôleur sans se faire toucher par le défenseur : <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'il se fait toucher dans la zone de défense, il revient et transmet son carton au relayeur suivant.</li> <li>• Sinon, il le dépose devant une des cinq pinces à linge du calendrier.</li> </ul> </li> <li>3. Le relayeur revient taper dans la main du suivant.</li> </ol> <p>Le relayeur suivant part avec un autre carton couleur. Une fois que tous les cartons couleurs sont disposés, les relayeurs pourront faire un changement pour parvenir au code mystère.</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vérifier la position du carton : <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'il correspond à son code couleur, il place son carton de vérification sur le calendrier avec la pince à linge.</li> <li>• Dans le cas contraire, il ne fait rien.</li> </ul> </li> </ol>

### Fin du jeu :

La première équipe à avoir trouvé le code couleur part.

### Représentation d'1 terrain :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.
- ✓ Le nombre de cartons dans le code couleur.

## MASTERMIND AVEC DEFENSEUR

Jeu inspiré/tiré de ...<http://despelles.nl/2017/09/21/mastermind-in-de-gymles/>

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à trouver le code couleur.

### Matériel pour 1 atelier :

- 1 calendrier
- 5 pinces à linge
- 5 x 2 feuilles plastifiées de couleurs différentes (cartons)
- des plots pour délimiter le terrain, la zone de défense
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)



**Avant de jouer :** Composer 4 équipes : 3 équipes « relayeurs » et 1 équipe « arbitre/contrôleur ».

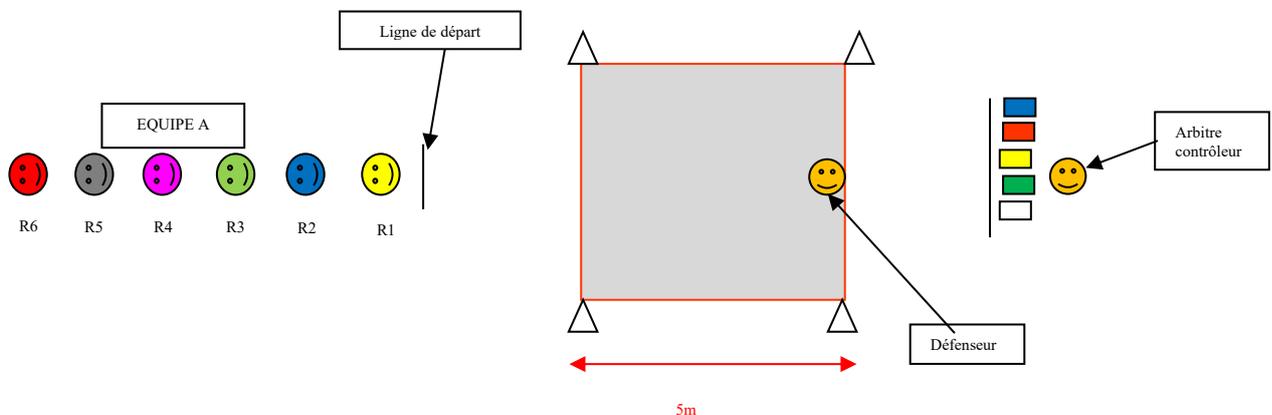
Dans chaque équipe « relayeurs », désigner un défenseur, les autres joueurs seront relayeurs.

1 <sup>er</sup> relayeur	2 <sup>e</sup> 3 <sup>e</sup> , 4 <sup>e</sup> , 5 <sup>e</sup> , 6 <sup>e</sup> relayeurs	Le défenseur	Arbitre contrôleur
<b>Position de départ</b>			
Sur la ligne de départ, face au défenseur.	À la fin de la file indienne.	Dans la zone de défense d'une équipe adverse se place sur la ligne de fond de la zone de défense.	Place ses cartons couleurs derrière le calendrier à l'abri des regards. Au-dessus seront disposées 5 pinces à linge (cf photo).
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>Prendre un carton de couleur.</li> <li>Courir jusqu'au contrôleur sans se faire toucher par le défenseur : <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'il se fait toucher dans la zone de défense, il revient et transmet son carton au relayeur suivant.</li> <li>• Sinon, il le dépose devant une des cinq pinces à linge du calendrier.</li> </ul> </li> <li>Le relayeur revient taper dans la main du suivant. Le relayeur suivant part avec un autre carton couleur. Une fois que tous les cartons couleurs sont disposés, les relayeurs pourront faire un changement pour parvenir au code mystère.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se replacer sur la ligne du fond de la zone de défense et ne peut se déplacer que lorsque le relayeur suivant part.</li> <li>• Toucher le relayeur avec les 2 mains le relayeur dans la zone de défense.</li> <li>• Le défenseur ne peut le toucher au retour.</li> </ul>	Vérifier la position du carton : <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'il correspond à son code couleur, il place son carton de vérification sur le calendrier avec la pince à linge.</li> <li>• Dans le cas contraire, il ne fait rien.</li> </ul>	

### Fin du jeu :

La première équipe à avoir trouvé le code couleur, gagne la partie.

### Représentation d'1 terrain :



### Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Largeur et longueur de la zone pour le défenseur.
- ✓ Le nombre de défenseur.
- ✓ Le nombre de cartons dans le code couleur.

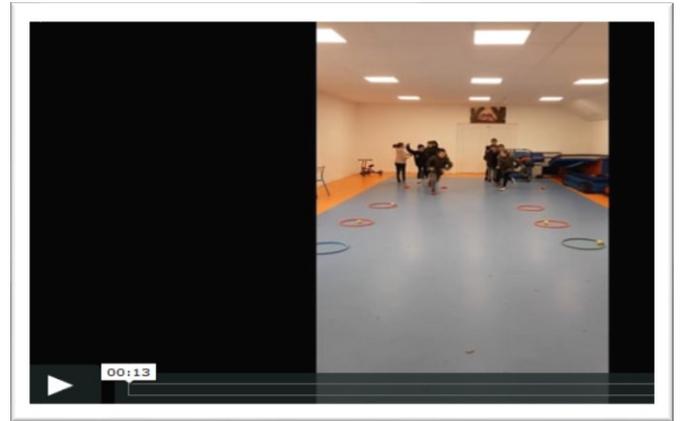
## RELAIS MORPION 1

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à aligner trois balles.

### Matériel pour 1 atelier (2 équipes) :

- 6 cerceaux
- 4 balles
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

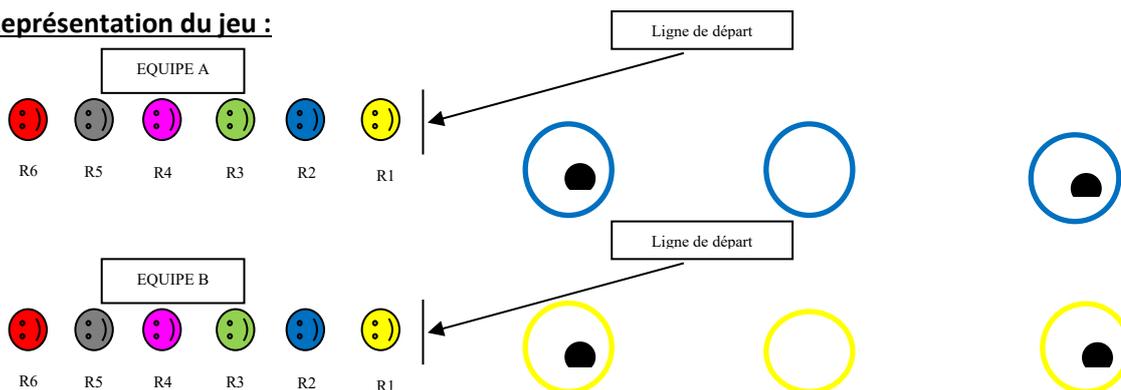


Les relayeurs
Position de départ
Sur la ligne de départ en file indienne
Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir chercher une balle dans un des cerceaux des adversaires.</li> <li>2. Courir déposer la balle dans un de ses cerceaux vides.</li> <li>3. Le ballon déposé dans un cerceau, venir taper dans la main du deuxième joueur (qui fait de même).</li> </ol>
Dès qu'une équipe a réussi à poser une balle dans tous ses cerceaux, les joueurs de l'équipe crient « morpion » ou « gagné ».

### Fin du jeu :

L'équipe qui arrive à placer 1 ballon dans tous ses cerceaux, marque 1 point.

### Représentation du jeu :



Chaque équipe a 3 cerceaux d'une même couleur. Dans l'un d'eux, il n'y a pas de balle.

## RELAIS MORPION 2



### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à aligner trois balles.

### Matériel pour 1 atelier (4 équipes)

- 12 cerceaux
- 8 balles
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

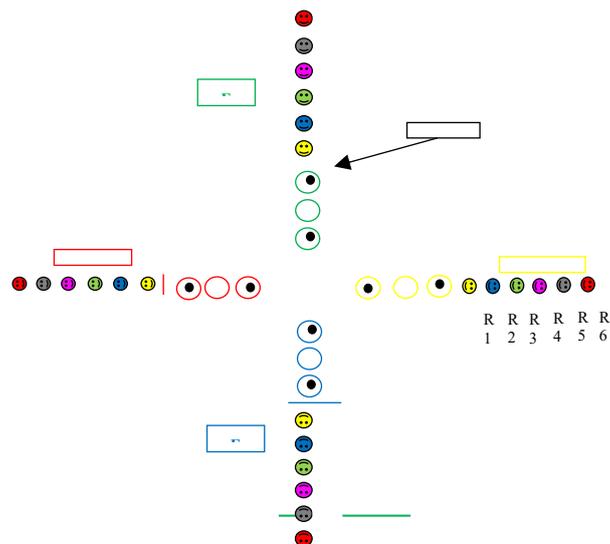


Relayeurs 1, 2, 3, 4, 5, 6	abitre
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
Sur la ligne de départ en file indienne	Au centre du terrain
<b>Ce qu'ils doivent faire:</b>	
<p><b>Au signal de départ :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir chercher une balle dans un des cerceaux des adversaires.</li> <li>2. Courir déposer la balle dans un de ces cerceaux vides.</li> <li>3. Le ballon déposé dans un cerceau, venir taper dans la main du deuxième joueur (qui fait de même).</li> </ol> <p><b>Dès qu'une équipe a réussi à poser une balle dans tous ses cerceaux, les joueurs de l'équipe crient « morpion » ou « gagné ».</b></p>	<p><b>Avant de démarrer la partie</b> Prévenir les 2 équipes en opposition</p> <p><b>Pendant la partie</b> Dire « salade ». Les relayeurs peuvent alors récupérer une balle dans un des cerceaux de leurs choix.</p>

### Fin du jeu :

L'équipe qui arrive à placer 1 ballon dans tous ses cerceaux, marque 1 point.

### Représentation du jeu :



[Cliquez sur l'image pour l'agrandir](#)

Chaque équipe a 3 cerceaux d'une même couleur. Dans l'un d'eux, il n'y a pas de balle.

## RELAIS MORPION 3

### But du jeu :

Etre l'équipe la plus rapide à aligner trois objets identiques.

### Matériel pour 1 atelier (pour 2 équipes) :

- Craies, languettes, cerceaux ou 4 cordes (9 cases par terrain).
- 2 X 3 objets identiques (exemple : sacs de graines)
- 2 cerceaux
- 4 plots ou coupelles (pour les 2 lignes de départ)



### Les relayeurs

#### Position de départ

Sur la ligne de départ en file indienne

#### Ce qu'ils doivent faire:

##### Au signal de départ :

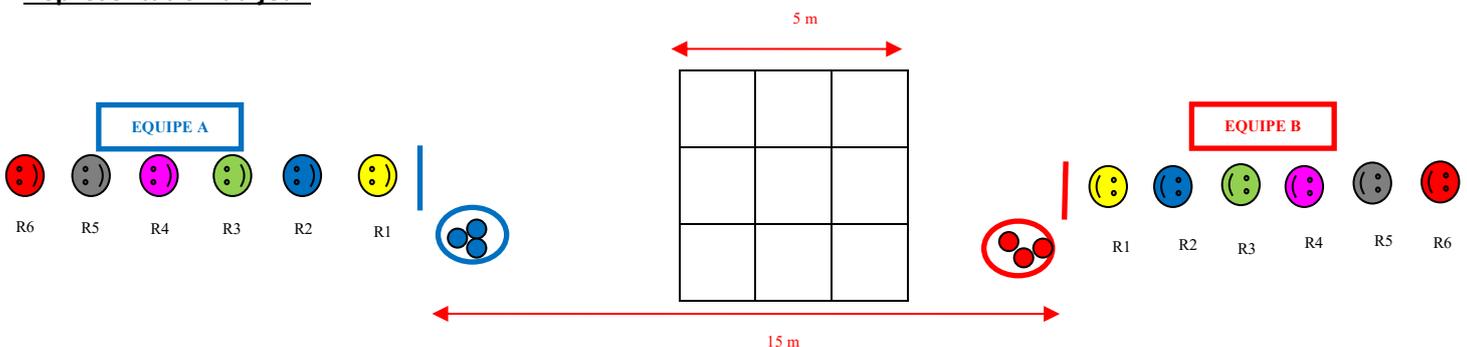
1. Les trois premiers relayeurs de chaque équipe vont déposer leur objet dans la grille de morpion afin d'aligner les objets.
2. Les relayeurs suivants vont déplacer un seul objet sur la grille pour aligner les trois objets avant de redonner le relais.

**Dès qu'une équipe a réussi à poser une balle dans tous ses cerceaux, les joueurs de l'équipe crient « morpion » ou « gagné ».**

### Fin du jeu :

L'équipe qui arrive à placer 1 ballon dans tous ses cerceaux marque 1 point.

### Représentation du jeu :



### Evolution(s) possible(s) :

- Un quadrillage de 4X4 : l'objectif est toujours d'aligner trois objets.
- 4 équipes s'affrontent sur un quadrillage de 4x4 : l'objectif est toujours d'aligner trois objets.

## LE LABYRINTHE

### But du jeu :

Franchir le labyrinthe de cerceaux, afin de rapporter une à une les 3 balles de l'équipe, le plus rapidement possible.

### Matériel pour le terrain d'1 équipe :

- 9 cerceaux pour le labyrinthe de cerceaux
- 2 contenants (carton, caisse) pour les balles (cf. représentation ci-dessous)
- 3 balles
- 2 plots ou coupelles pour délimiter la ligne de départ
- 1 fiche de contrôle (remise à l'arbitre) [Proposition de grille](#)

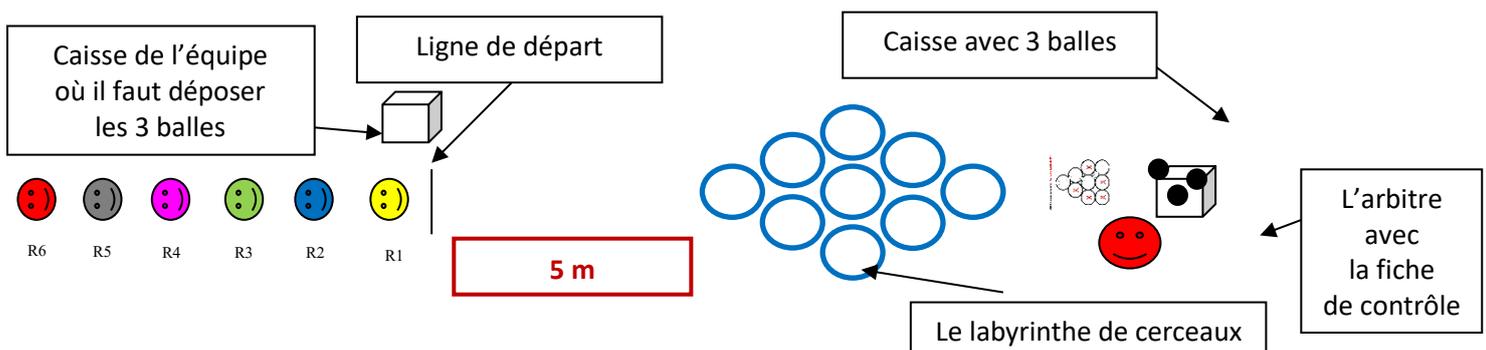


Les relayeurs	L'arbitre
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche de correction
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>	<b>Ce qu'il doit faire :</b>
<p>Franchir le labyrinthe de cerceaux, sans avoir connaissance des cerceaux interdits !</p> <p>Au lancement du jeu, dans chaque équipe, le relayeur N°1 doit :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'au labyrinthe de cerceaux</li> <li>2. Sauter pieds joints dans un cerceau, s'immobiliser dedans et attendre la réponse de l'arbitre.</li> <li>3. Deux possibilités : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Si « OUI » (le joueur a sauté dans le bon cerceau) : avancer, en sautant dans un nouveau cerceau. Etc ...</li> <li>➢ Si « NON » (le joueur n'a pas sauté dans le bon cerceau) : revenir au départ, taper dans la main du relayeur suivant (qui s'élanche).</li> </ul> </li> </ol> <p>Tant que l'arbitre dit « OUI », le relayeur avance dans le labyrinthe.</p> <p>Une fois le dernier cerceau franchi, le relayeur doit :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Récupérer une balle dans la caisse à côté de l'arbitre.</li> <li>2. Revenir au point de départ le plus rapidement possible, sans repasser dans le labyrinthe.</li> <li>3. Taper dans la main du relayeur suivant, qui s'élanche aussitôt.</li> <li>4. Déposer la balle dans la caisse de l'équipe.</li> </ol>	<p>Vérifier que le relayeur en action saute bien dans les « bons cerceaux » (certains cerceaux sont interdits)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dire « OUI »</b>, à chaque fois que le joueur <b>saute dans le « bon » cerceau.</b></li> <li>• <b>Dire « NON »</b>.</li> </ul> <p>Dès que <b>le joueur a sauté dans un « mauvais » cerceau</b> et l'inviter aussitôt à revenir au point de départ pour transmettre le relais au joueur suivant.</p>

### Fin du jeu :

Quand les 3 balles sont posées dans le cerceau de l'équipe.

### Représentation du jeu :



### Evolution(s) possible(s) :

Cerceaux de la même couleur

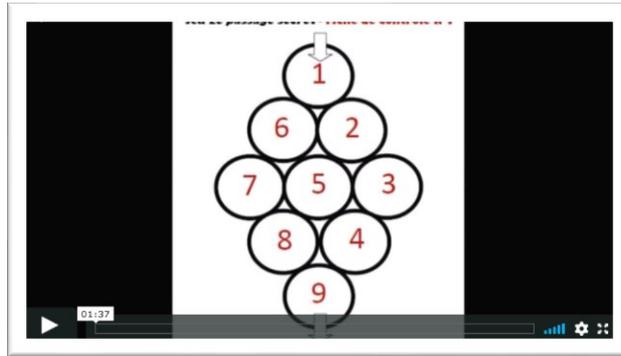
## LE LABYRINTHE AVEC NUMERO

### But du jeu :

Franchir le labyrinthe de cerceaux, afin de ramener une à une les 3 balles de l'équipe, le plus rapidement possible.

### Matériel pour le terrain d'1 équipe :

- 9 cerceaux pour le labyrinthe de cerceaux
- 2 contenants (carton, caisse) pour les balles (cf. représentation ci-dessous)
- 3 balles
- 2 plots ou coupelles pour délimiter la ligne de départ
- 1 fiche de contrôle (remise à l'arbitre) [Proposition de grille](#)

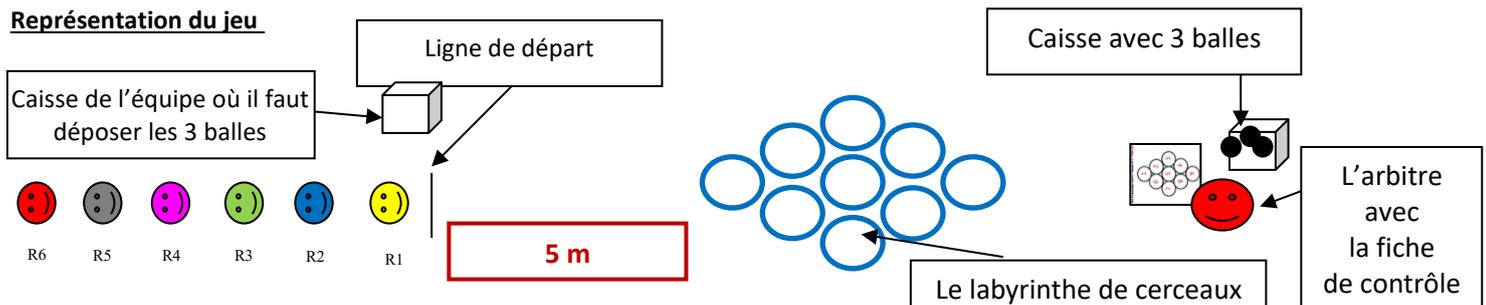


Les relayeurs	L'arbitre
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>	<b>Ce qu'il doit faire :</b>
<p>Franchir le labyrinthe de cerceaux (passer de cerceau en cerceau dans un certain ordre - du N°1 au N°9 - voir fiches de contrôle), sans avoir connaissance des numéros des différents cerceaux !</p> <p>Au lancement du jeu, dans chaque équipe, le relayeur N°1 doit :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Courir jusqu'au labyrinthe de cerceaux</li> <li>5. Sauter pieds joints dans un cerceau, s'immobiliser dedans et attendre la réponse de l'arbitre.</li> <li>6. Deux possibilités : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Si « OUI » (le joueur a sauté dans le bon cerceau) : avancer, en sautant dans un nouveau cerceau. Etc ...</li> <li>➢ Si « NON » (le joueur n'a pas sauté dans le bon cerceau) : revenir au départ, taper dans la main du relayeur suivant (qui s'élance).</li> </ul> </li> </ol> <p>Tant que l'arbitre dit « OUI », le relayeur avance dans le labyrinthe.</p> <p>Une fois le dernier cerceau (cerceau N°9) franchi, le relayeur doit :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Récupérer une balle dans la caisse à côté de l'arbitre.</li> <li>6. Revenir au point de départ le plus rapidement possible, sans repasser dans le labyrinthe.</li> <li>7. Taper dans la main du relayeur suivant, qui s'élance aussitôt.</li> <li>8. Déposer la balle dans la caisse de l'équipe.</li> </ol>	<p>Vérifier que le relayeur en action saute bien dans les « bons cerceaux » (du N°1 au N°9).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dire « OUI »,</b> à chaque fois que le joueur saute dans le « bon » cerceau.</li> <li>• <b>Dire « Non »</b></li> </ul> <p>Dès que le joueur a sauté dans un « mauvais » cerceau et l'inviter aussitôt à revenir au point de départ pour transmettre le relais au joueur suivant.</p>

### Fin du jeu :

Quand les 3 balles sont posées dans le cerceau de l'équipe.

### Représentation du jeu



### Evolution(s) possible(s) :

Cerceaux de la même couleur

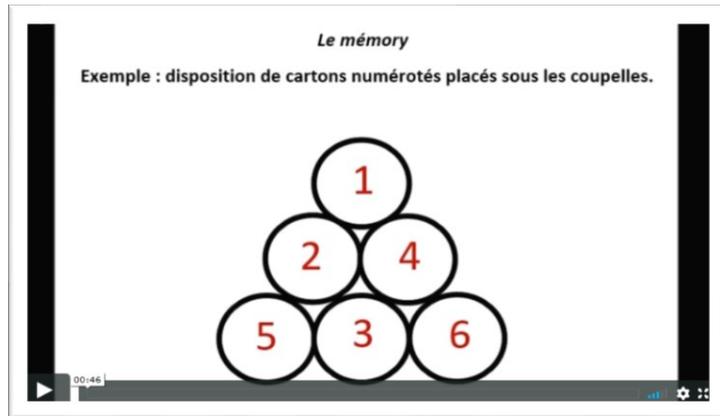
## MEMORY

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 6 cartes numérotées de 1 à 6 ([Proposition de chiffre à imprimer](#))
- 2 cerceaux pour poser les cartes numérotées de 1 à 6
- 6 plots (coupelles ou sac à grains)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

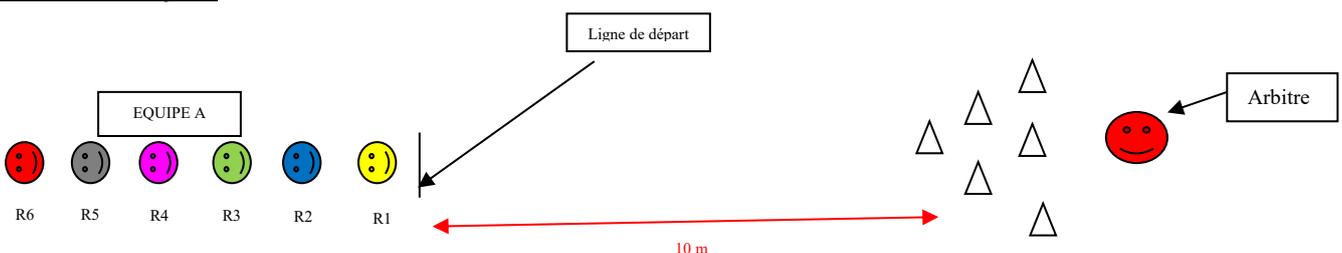


Les relayeurs	L'arbitre
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>	<b>Ce qu'il doit faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'aux plots.</li> <li>2. Soulever un des plots.</li> </ol> <p><b>Si la carte est la « bonne » (récupérer les cartes dans l'ordre de 1 à 6):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Récupérer la carte numérotée.</li> <li>4. Donner la carte à l'arbitre.</li> <li>5. Courir jusqu'aux prochain relayeur.</li> <li>6. Taper dans la main de celui-ci.</li> <li>7. Poser la carte dans le cerceau de l'équipe.</li> </ol> <p><b>Si ce n'est pas la bonne carte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir aussitôt taper dans la main du prochain relayeur.</li> </ul> <p>Dès que les 6 cartes sont posées dans le cerceau de l'équipe crier : « gagné ».</p>	<p>Vérifier que les relayeurs :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. leur donnent bien la « bonne carte » (donner les cartes numérotées de 1 à 6).</li> <li>2. reposit la carte numérotée si ce n'est pas la « bonne carte » (côté numéroté vers le sol).</li> </ol>

### Fin du jeu :

Quand les 6 cartes sont posées dans le cerceau de l'équipe.

### Représentation du jeu :



### Evolution(s) possible(s) :

Le nombre de coupelles.

## RUBIK'S CUBE

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 3 lots de coupelles (3 couleurs différentes)
- 1 ligne de départ

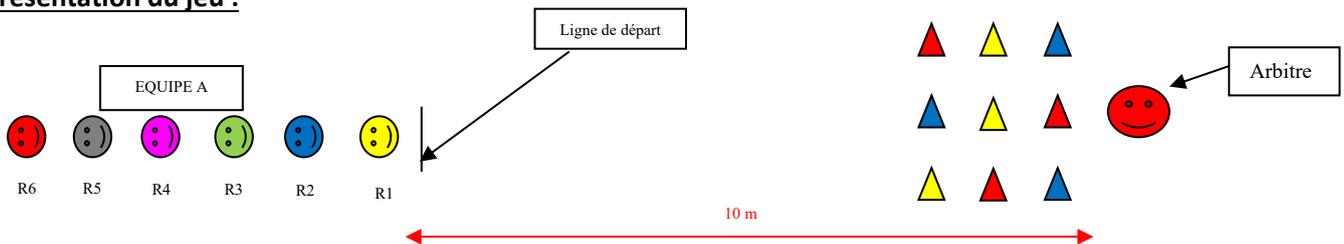


Les relayeurs	L'arbitre
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>	<b>Ce qu'il doit vérifier:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'aux plots.</li> <li>2. Prendre 2 plots (uniquement 2 plots).</li> <li>3. Poser les 2 plots (pour faire 3 rangées d'une même couleur).</li> </ol> <p><b>S'il y a 3 rangées d'une même couleur :</b> Le joueur crie : « gagné ».</p> <p><b>S'il n'y pas 3 rangées de même couleur :</b> Courir aussitôt taper dans la main du prochain relayeur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• si les relayeurs bougent bien 2 plots en même temps.</li> <li>• si les rangées de couleurs sont faites ou non.</li> </ul>

### Fin du jeu :

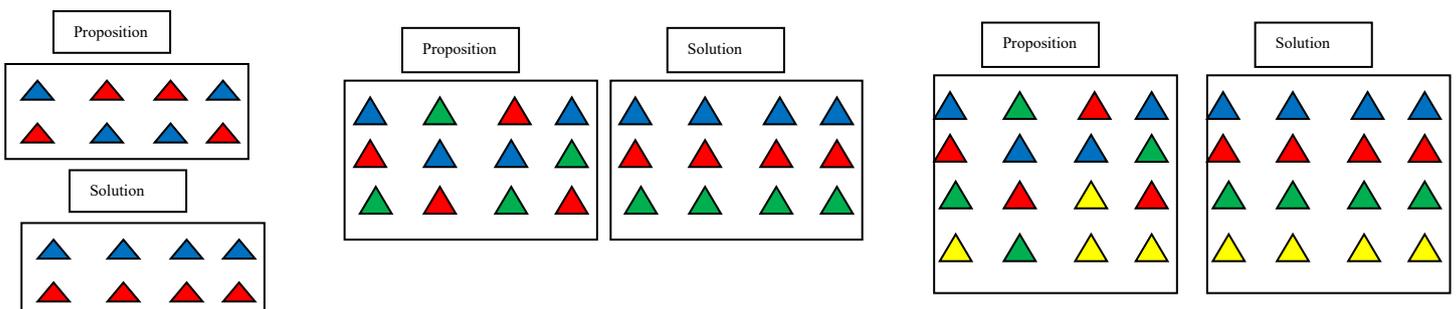
Quand les 3 rangées sont de la même couleur.

### Représentation du jeu :



### Evolution(s) possible(s) :

Simplifier ou complexifier le jeu en utilisant 8 plots / 12 plots / 16 plots



## LE SAPIN DE NOEL

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 15 bâtons (ou planchette de bois ou crayon)
- 1 image du sapin à construire ([image du sapin](#))
- 1 ballon ou 1 balle
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

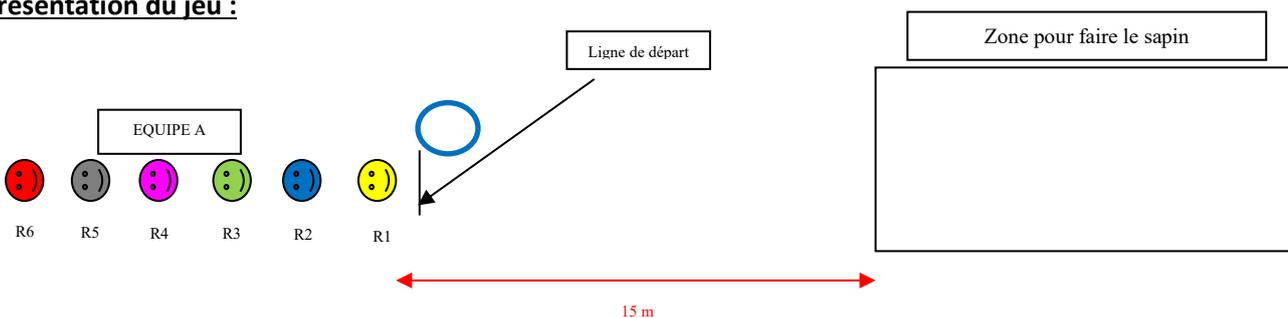


Les relayeurs
<b>Position de départ</b>
En file indienne au niveau de la ligne de départ
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prendre un baton de bois.</li> <li>2. Courir jusqu'à la zone de dépôt.</li> <li>3. Poser le bâton de bois (reproduire la forme du sapin de Noël).</li> <li>4. Courir vers le prochain relayeur.</li> <li>5. Taper dans sa main.</li> </ol>

### Fin du jeu :

Quand le sapin est reproduit avec la boule au sommet du sapin (voir modèle).

### Représentation du jeu :



## ON A LA FORME ! : RELAIS AVEC BRIQUETTES EN BOIS

(même modèle par équipe)



### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

Attention imprimer les documents avant de jouer. ([voir proposition de modèle](#))

### Matériel pour 1 atelier :

- 13 planchettes de bois ou crayon (si modèle robot)
- 1 cerceau
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)



### Les relayers

#### Position de départ

En file indienne au niveau de la ligne de départ

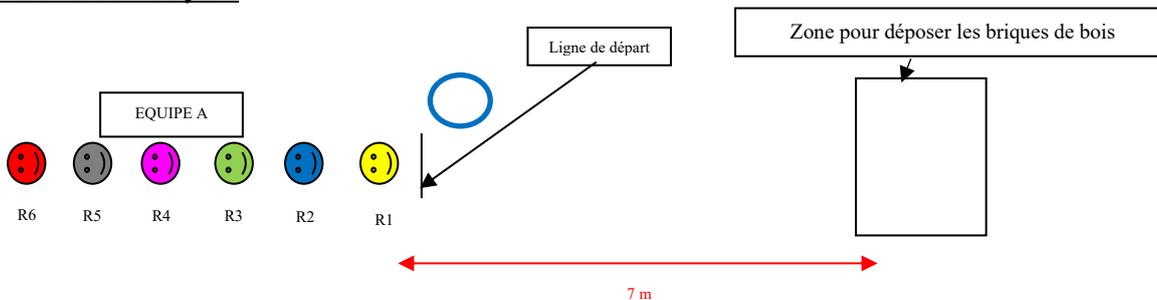
#### Ce qu'ils doivent faire :

1. Prendre la briquette de bois ainsi que la fiche modèle.
2. Courir jusqu'à la zone de dépôt.
3. Poser la briquette de bois (reproduire le modèle).
4. Courir vers le prochain relayeur.
5. Taper dans sa main.

### Fin du jeu :

Quand le robot est reproduit avec les briquettes en bois. (voir modèle)

### Représentation du jeu :



### Progression possible :

le modèle est **face vers le sol**, les relayers doivent :

1. retourner le modèle.
2. prendre une briquette.
3. courir sans le modèle vers la zone de dépôt.

## ON A LA FORME : RELAIS AVEC BRIQUETTES EN BOIS

(avec tirage au sort)



### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

Attention imprimer les documents avant de jouer. [\(voir proposition de modèle\)](#)

### Matériel pour 1 atelier :

- 26 planchettes de bois ou crayon
- 1 cerceau
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

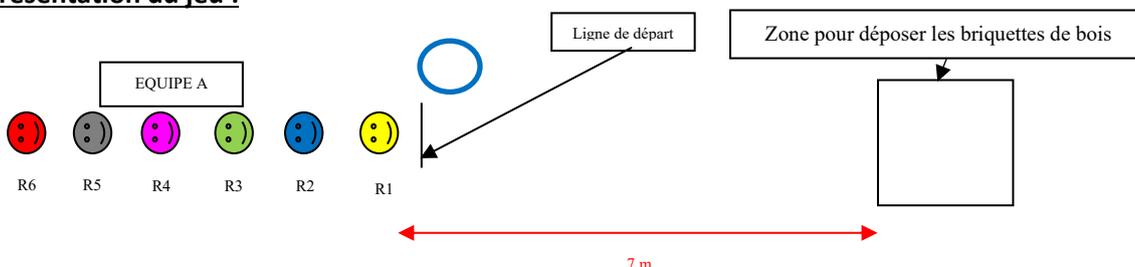


<b>Avant de jouer</b>
<b>Chaque équipe tireau sort un modèle</b>
<b>Les relayeurs</b>
<b>Position de départ</b>
En file indienne au niveau de la ligne de départ
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prendre la briquette de bois ainsi que la fiche modèle.</li> <li>2. Courir jusqu'à la zone de dépôt.</li> <li>3. Poser la briquette de bois (reproduire le modèle).</li> <li>4. Courir vers le prochain relayeur.</li> <li>5. Taper dans sa main.</li> </ol>

### Fin du jeu :

Quand le modèle est reproduit avec les briquettes en bois.

### Représentation du jeu :



### Evolution(s) possible(s) /Progression possibles:

1. Le relayeur peut regarder le modèle avant de partir mais doit le laisser dans le cerceau avant de partir.
2. Idem mais avec possibilité de se concerter avant.
3. Le modèle est **face vers le sol**, les relayeurs doivent :
  - retourner le modèle.
  - prendre une briquette.
  - courir sans le modèle vers la zone de dépôt.

## RAPID'O

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 4 plots ou coupelles (pour les Lignes de départ et d'arrivée)
- 10 balles (ou objet divers)
- 1 plan ([proposition de plan](#))

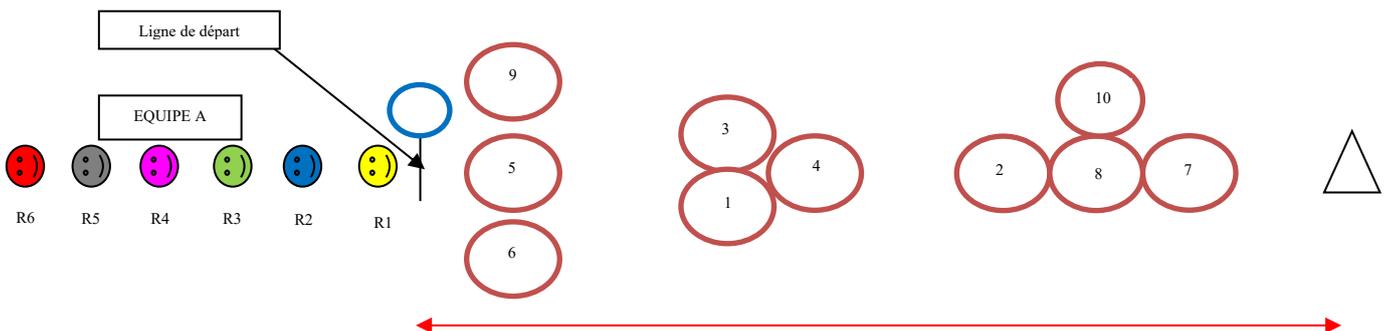


Les relayeurs	L'arbitre
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>	<b>Ce qu'il doit faire :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prendre le plan et une balle.</li> <li>2. Courir jusqu'aux plots.</li> <li>3. Contourner le plot.</li> <li>4. Poser la balle dans un cerceau.</li> <li>5. Attendre la réponse de l'arbitre : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la balle est posée dans le « bon cerceau » : laisser la balle</li> <li>• Si la balle n'est pas posée dans le « bon cerceau » : récupérer la balle</li> </ul> </li> <li>6. Courir jusqu'aux plots.</li> <li>7. Contourner le plot.</li> <li>8. Courir jusqu'aux prochain relayeur.</li> <li>9. Taper dans la main de celui-ci et lui donner le plan.</li> </ol> <p>Dès que les 10 balles sont posées dans les 10 cerceaux crier : « gagné ».</p>	<p>Vérifier que les relayeurs posent la balle dans le bon cerceau :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si c'est le cas dire « OUI » et demander au relayeur de laisser la balle.</li> <li>• Si ce n'est pas le cas dire « NON » et demander au relayeur de repartir avec sa balle.</li> </ul>

### Fin du jeu :

Quand les 10 balles sont posées dans les cerceaux.

### Représentation du jeu :



### Evolution(s) possible(s) :

Laisser le plan dans le cerceau

## LA COURSE A LA MEMOIRE

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

- 4 plots ou coupelles (pour les Lignes de départ et d'arrivée)
- 1 cerceau
- 4 coupelles : 1 jaune, 1 rouge, 1 verte, 1 bleue
- 4 balles de tennis
- 4 drapeaux (1 jaune, 1 rouge, 1 vert, 1 bleu) ou coupelles pour le meneur du jeu



### Avant de jouer

Le meneur crie un code couleur correspondant aux couleurs des coupelles posées au sol

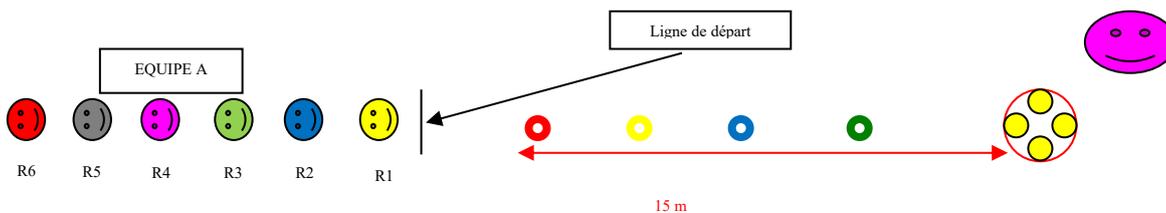
Les relayeurs n°1, 3 et 5		Les relayeurs n°2, 4 et 6		L'arbitre	
<b>Position de départ</b>				<b>Position de départ</b>	
En file indienne au niveau de la ligne de départ				Face aux relayeurs	
		<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>		<b>Ce qu'il doit vérifier:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'aux plots.</li> <li>2. Récupérer les balles, placées dans son cerceau.</li> <li>3. Les déposer sur ses coupelles, dans l'ordre indiqué.</li> <li>4. Taper dans la main du prochain relayeur.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'aux plots.</li> <li>2. Récupérer les balles dans l'ordre indiqué.</li> <li>3. Les déposer dans son cerceau.</li> <li>4. Taper dans la main du prochain relayeur.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>Lever le bras vers le ciel :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• si l'équipe n'a pas respecté le code couleur</li> <li>• si un relais a été passé alors que toutes les balles ne sont pas placées au bon endroit</li> </ul> </li> </ol> <p><b>L'équipe est alors disqualifiée !</b></p>	

Remarque : Les joueurs en attente peuvent crier le code couleur au joueur en action.

### Fin du jeu :

L'équipe déclarée vainqueur est celle qui, à l'issue des 6 passages aura terminé la première !

### Représentation du jeu :



### Evolution(s) possible(s) :

1. Le meneur donne le code couleur en montrant successivement des drapeaux (passage d'un signal auditif à un signal visuel)
2. Le meneur donne le code couleur en montrant successivement des drapeaux / en cours de jeu il peut donner oralement un autre code couleur

## SCRABBLE

### But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

### Matériel pour 1 atelier :

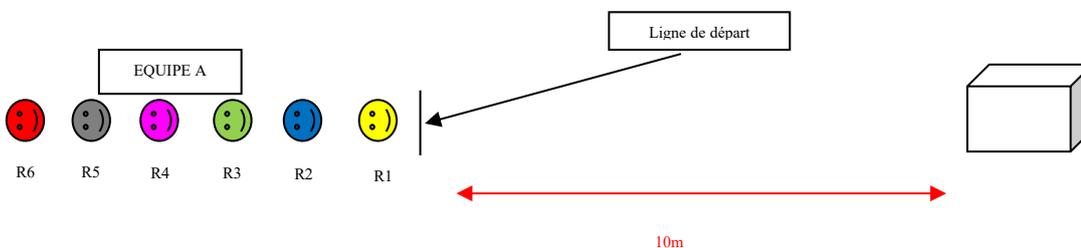
- 2 plots ou coupelles (pour les Lignes de départ et d'arrivée)
- Une caisse avec des lettres prédécoupée
- Une fiche à imprimer et plastifier [102 lettres](#)
- 1 ardoise

Avant de jouer	
Mettre dans une caisse les lettres	
Les relayeurs	L'arbitre
<b>Position de départ</b>	<b>Position de départ</b>
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs
<b>Ce qu'ils doivent faire :</b>	<b>Ce qu'il doit faire:</b>
<p><b>Etape 1</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir jusqu'à la caisse (où se trouve les lettres).</li> <li>2. Prendre une lettre au hasard (sans la regarder).</li> <li>3. Taper dans la main du relayeur suivant.</li> </ol> <p>Faire 7 passages = prendre 7 lettres.</p> <p><b>Etape 2</b></p> <p>se regrouper. écrire le mot le plus long sur l'ardoise et/ou un mot qui rapporte le plus de points.</p> <p><b>etape 3</b></p> <p>amener l'ardoise avec le(s) mot(s) écrit(s) à l'arbitre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier le temps de jeu = 3 minutes.</li> <li>• Vérifier le(s) mot(s) écrit(s).</li> </ul>

### Fin du jeu :

L'équipe qui propose le mot qui rapporte le plus de point et ou le mot le plus long en moins de 3 minutes remporte la manche.

### Représentation du jeu :



## MA RENTREE AVEC L'UGSEL

### LA OLA DE L'UGSEL



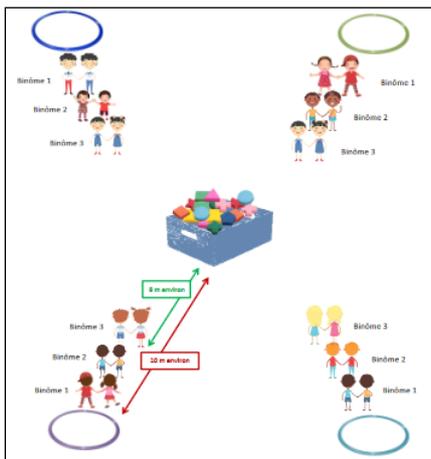
[Règle de jeu](#)

### LE MELI MELO



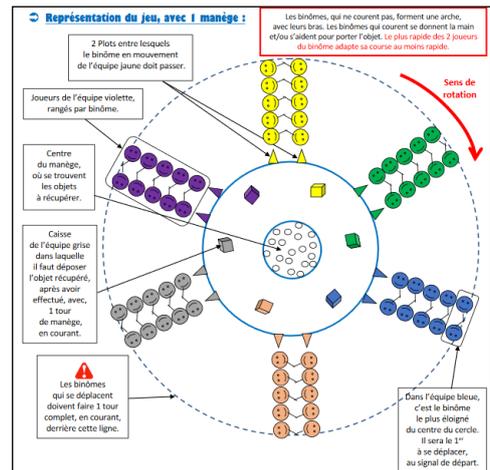
[Règle de jeu](#)  
[Imagier : fruits et légumes](#)

### HAUT LES TOURS



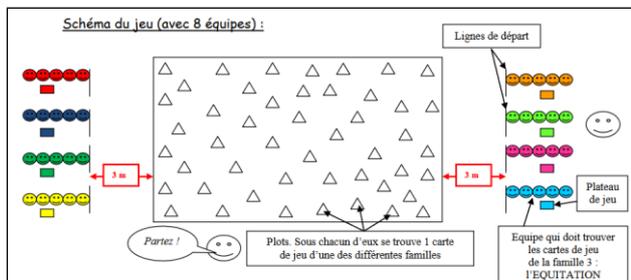
[Règle de jeu](#)

### LE MANEGE



[Règle de jeu](#)

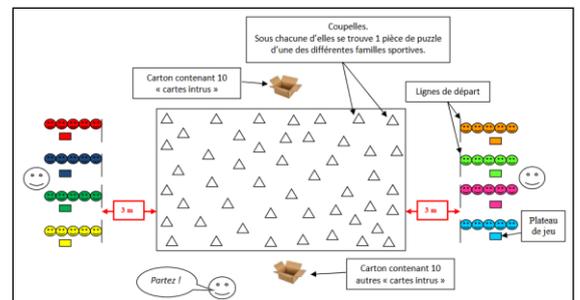
### LE JEU DES FAMILLES



[Règle de jeu](#)

[Plateaux / puzzles à imprimer](#)

### LE JEU DES FAMILLES AVEC INTRUS



[Règle de jeu](#)

[Plateaux / puzzles intrus à imprimer](#)

## LES MEMBRES DE LA COMMISSION EPS PRIM'RELAIS



Bonne préparation à toutes et à tous !

**Projet PRIM'RELAIS UGSEL 2020 :**  
**don, transmission, partage !**

