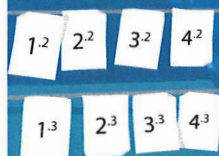
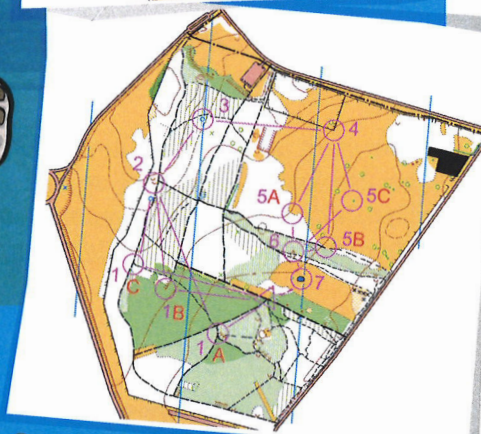
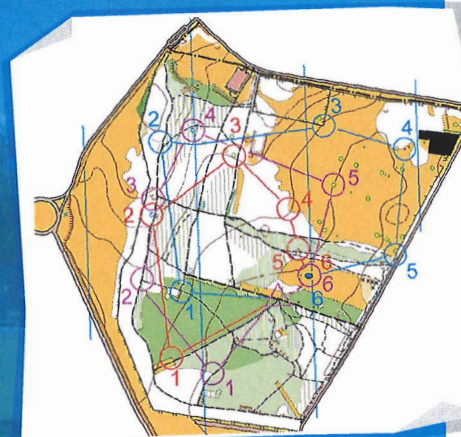


Le Relais



Fino et Nigo sont au départ du relais, prêts à s'élancer avec les 1^{er} relayeurs des 2 autres équipes. Derrière eux, suspendues à un fil, les cartes des relayeurs 2 et 3.



Cartes de l'aire de jeu avec 2 types de traçage possible (simple ou complexe)

But du jeu

Par équipe de 3, enchaîner le plus vite possible 3 circuits en se relayant.

difficulté



durée



matériel





objectif

Créer un esprit d'équipe et gérer la motivation/stress liés à la confrontation directe.



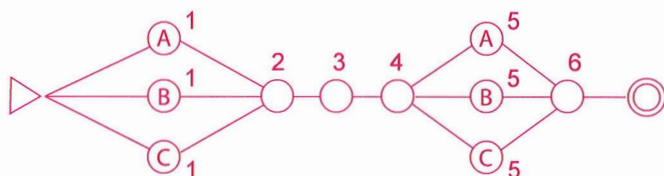
dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

Constituer des équipes homogènes de 3 coureurs. Les équipiers peuvent choisir entre eux dans quel ordre ils veulent courir.

Tracer les parcours selon la formule choisie :

Relais «simple» : 6 possibilités de combiner les 3 parcours : ABC, ACB, BAC, BCA, CAB, CBA (cf. *carte du haut au recto*).

Relais «complexe» : possibilité, avec 2 fourches à 3 branches (cf. *schéma ci-dessous et carte du bas au recto*) de créer 9 variations (AA, AB, AC, BA, BB, BC, CA, CB, CC) et 36 combinaisons :
Équipe 1 : Relayeur 1 = AB / Relayeur 2 = CC / Relayeur 3 = BA
Équipe 2 : Relayeur 1 = BB / Relayeur 2 = AC / Relayeur 3 = CA
Équipe 3 : Relayeur 1 = CC / Relayeur 2 = BA / Relayeur 3 = AB (etc.)



Le but étant qu'au final, toutes les équipes soient passées à toutes les balises. Le relais dit «complexe» permet de créer un plus grand nombre de parcours différents, donc un meilleur brassage des équipes pour éviter que 2 relayeurs de 2 équipes différentes se retrouvent avec le même parcours en même temps et se suivent. Attention : le nombre de branches doit être égal au nombre d'équipiers. Par exemple, équipes de 3 = «fourches» à 3 branches (A, B, C).



matériel

pour le dispositif

- ▶ Une 20aine de balises numérotées, avec pince.
- ▶ Rubalise de chantier pour matérialiser la zone de passage de relais.
- ▶ Une grande ficelle et des pinces à linge pour accrocher les cartes.
- ▶ Afficher une feuille avec les numéros et compositions des équipes.

pour les jeunes

- ▶ 1 carte par jeune avec le numéro d'équipe et le numéro du relayeur, et avec les définitions de postes.
- ▶ 1 carton de contrôle par jeune.



consignes

- « Consultez la feuille avec les numéros et compositions des équipes. »
- « Dans les équipes, chacun doit réaliser son circuit le plus vite possible en faisant attention de bien vérifier les numéros de chaque balise. »
- « Soyez attentif, je vais maintenant vous expliquer le passage de relais. »



**Bon classement de l'équipe en ayant réalisé individuellement la meilleure performance possible.
Pas d'erreur dans le poinçonnage des balises.**