



Le labyrinthe (jeu de relais sans contact)

- **But du jeu** : par équipe, sous forme de relais, franchir le labyrinthe, le plus vite possible.
- **Avant de jouer** : répartir équitablement les joueurs en 2 voire 3 équipes (fonction du matériel à disposition).
- **Matériel pour le terrain d'1 équipe** :
 - 9 cerceaux (pour le labyrinthe)
 - 1 languette ou 1 corde (pour délimiter la ligne de départ)
 - x coupelles (1 par relayeur en attente / 1 à contourner, quand erreur du relayeur dans le labyrinthe)
 - 1 fiche de contrôle plastifiée (pour l'arbitre)

	Les relayeurs	L'arbitre
Postion de départ	En file indienne (espacement d'au moins 1 m entre 2 joueurs), derrière la ligne de départ	Face au jeu, à côté de la fiche de contrôle
Ce qu'ils doivent faire	<p>Sous forme de relais, 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 (R1) doit :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Courir jusqu'au labyrinthe de cerceaux 2. Sauter pieds joints dans un cerceau, s'immobiliser dedans et attendre la réponse de l'arbitre. 3. Deux possibilités : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Si « OUI » (le joueur a sauté dans le bon cerceau) : avancer, en sautant dans un nouveau cerceau. Etc ... ➢ Si « NON » (le joueur n'a pas sauté dans le bon cerceau) : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Le relayeur N°1 (R1) sort du labyrinthe, s'en écarte (en contournant la coupelle) puis revient en marchant se positionner au niveau de la dernière coupelle de sa file. ✓ le relayeur N°2 (R2), qui s'était positionné derrière la ligne de départ, s'élance et effectue les mêmes actions, dès que son prédécesseur a contourné la coupelle. <p>Tant que l'arbitre dit « OUI », le relayeur avance dans le labyrinthe. Ses coéquipiers peuvent le guider, à haute voix.</p> <p>Une fois le dernier cerceau franchi (cerceau N°9), le relayeur crie gagné ! Si 3 équipes en jeu : les 2 autres équipes continuent à jouer.</p> <p>3 points pour la 1^{ère} équipe qui termine ; 2 points pour la 2^{ème} ...</p>	<p>Vérifier que le relayeur en action saute bien dans le bon cerceau (dans l'ordre, du N°1 au N°9).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dire « OUI » : à chaque fois que le joueur saute dans le bon cerceau. • Dire « NON » : dès que le joueur n'a pas sauté dans le bon cerceau. L'inviter à sortir du labyrinthe et à contourner la coupelle, afin de permettre au relayeur suivant de s'élancer.

Représentation du terrain d'1 équipe :

