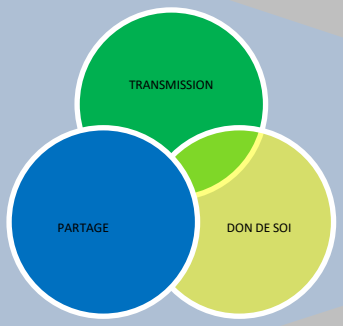
RENCONTRE CYCLE 2

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 7
JE PASSE, JE COURS 2 8
SHIFUMI 1 9
SHIFUMI 2 10
SHIFUMI 3 11
RELAIS BROCHETTE 12
RELAIS CORDE A SAUTER 13
COURSE DE SAUTS 14
COURSE DE CERCEAUX 15
RELAIS MARQUER DES BUTS 16
RELAIS CHANGER DE REGARD OSER LA RENCONTRE 17
RELAIS NAVETTE 1 18
RELAIS NAVETTE 2 AVEC BALLE 19
RELAIS NAVETTE « ASCENSEUR » 20
RELAIS NAVETTE « ASCENSEUR » (montée/descente) 21
LA RIVIERE AUX CROCODILES 22
COURSE DE SERVICE 23
RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS 24
RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS 2 25
RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS 3 26
RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS 4 27
RELAIS PONT 28

RELAIS REFLEXIFS

MASTERMIND 29
MASTERMIND AVEC DEFENSEUR 30
RELAIS MORPION 1 31
RELAIS MORPION 2 32
RELAIS MORPION 3 33
LE LABYRINTHE 34
LE LABYRINTHE AVEC NUMERO 35
MEMORY 36
RUBIK'S CUBE 37
LE SAPIN DE NOEL 38
ON A LA FORME ! RELAIS AVEC BRIQUETTES EN BOIS (même modèle par équipe) 39
ON A LA FORME ! RELAIS AVEC BRIQUETTTES EN BOIS (avec tirage au sort) 40
RAPID'O 41
LA COURSE A LA MEMOIRE 42
SCRABBLE 43
JE SUIS TON « PAIR » 44
« LUCKY LUKE DES CALCULS » 45
PIOCHE LA FACON DE TE DEPLACER 46
LES DOMINOS 47
JEU DES FAMILLES 48
DEFI COORDINATION 49
MA RENTREE AVEC L'UGSEL 50
LES MEMBRES DE LA COMMISSION EPS 51

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.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 4×400 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, chronométreur, observateur, mise en place et rangement du matériel…**

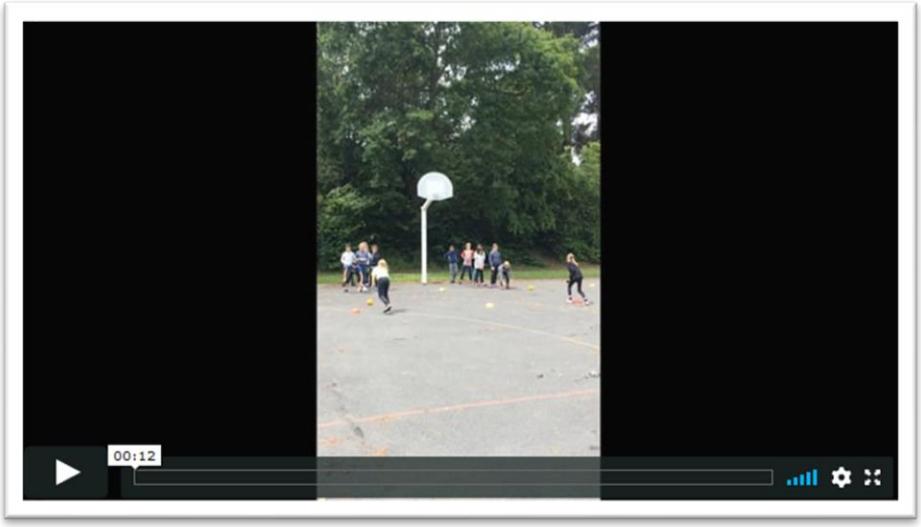
COURSE DE RELAIS	
ACQUISITIONS	**SAVOIRS**
Courir « droit »	Poser ses pieds dans l'axe de course Regarder devant au-delà de l'objectif à atteindre Agir avec les bras dans l'axe de course Respecter son couloir
Réagir à un signal	Être attentif au signal Mettre le poids du corps sur la jambe avant Avoir les jambes fléchies pour pousser complètement
Terminer sa course	Courir au-delà de la ligne
Courir « grand », améliorer sa foulée	Pousser complètement sur la jambe d'appui Agir énergiquement avec les bras Conserver l'alignement pied/bassin/épaule
Transmettre le témoin sans ralentir	Se transmettre le témoin en mouvement : • en ajustant les vitesses, • en utilisant des repères 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 :

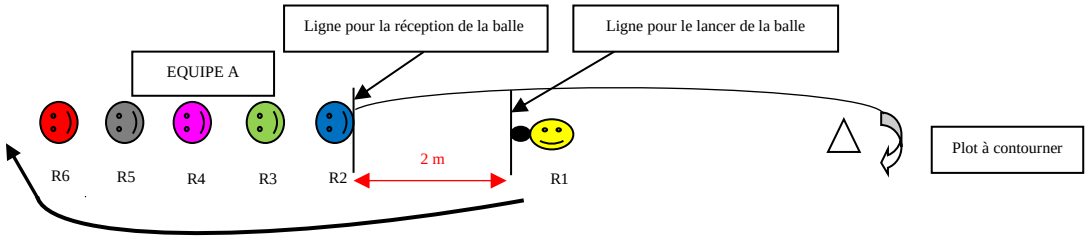
- 4 plots ou coupelles (ligne de départ/ligne pour le lancer de la balle)
- 1 ballon
- 1 plot à contourner



1er relayeur	les autres relayeurs
Position de départ	**Position de départ**
Au plot, face au 2e relayeur.	En file indienne.
Ce qu'il doit faire :	**Ce qu'ils doivent faire :**
1. Lancer la balle au sol vers le 2e relayeur. 2. Se replacer à la file indienne.	1. Attraper la balle. 2. Courir balle en main jusqu'au plot (situé à 10 m de la ligne de départ). 3. Faire le tour du plot… 4. Lancer la balle au sol (au niveau de la ligne de lancer). 5. Se replacer en file indienne.

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) :

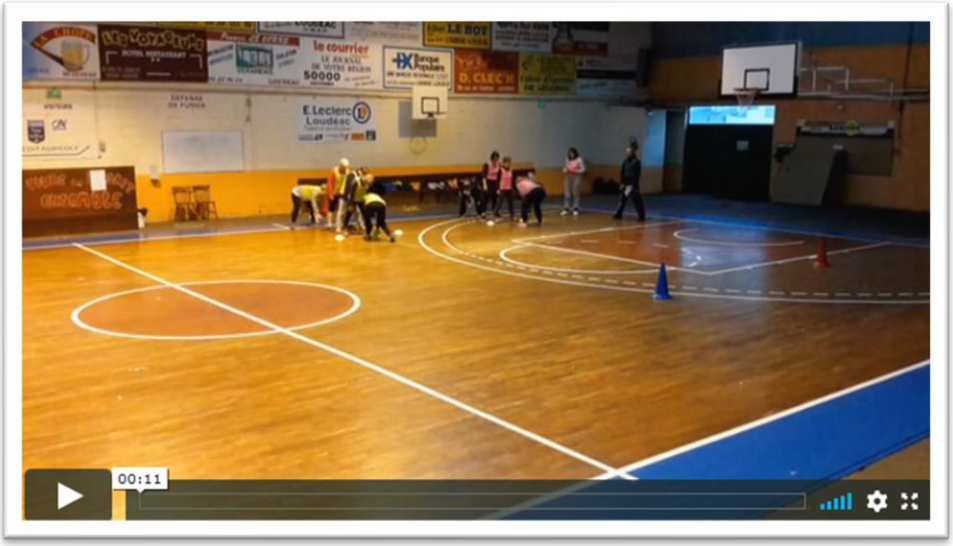
- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.

JE LANCE, JE COURS 2

But du jeu :
Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

Matériel pour 1 atelier :

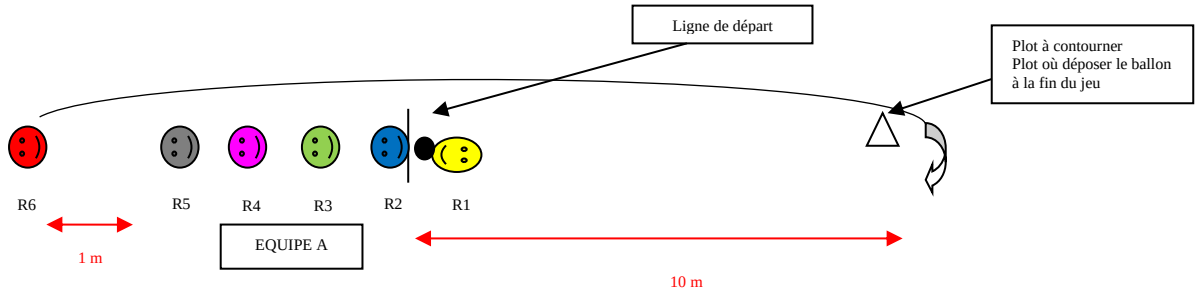
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 ballon
- 1 plot à contourner



1er relayeur	les autres relayeurs
Position de départ	**Position de départ**
A la ligne départ, face à ses coéquipiers.	À la fin de la file indienne, jambes écartées face au plot à contourner.
Ce qu'il doit faire :	**Ce qu'ils doivent faire :**
1. Lancer/faire rouler la balle au sol entre les jambes de ses coéquipiers. 2. Se positionner en tête de la file indienne : • Faire ½ tour. • Se positionner jambes écartées.	1. Reculer de 1m avant de réceptionner la balle. 2. Attraper la balle. 3. Courir balle en main jusqu'au plot (situé à 10 m de la ligne de départ). 4. Faire le tour du plot. 5. Revenir vers la ligne de départ. 6. Passer la balle entre les jambes des coéquipiers.

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.

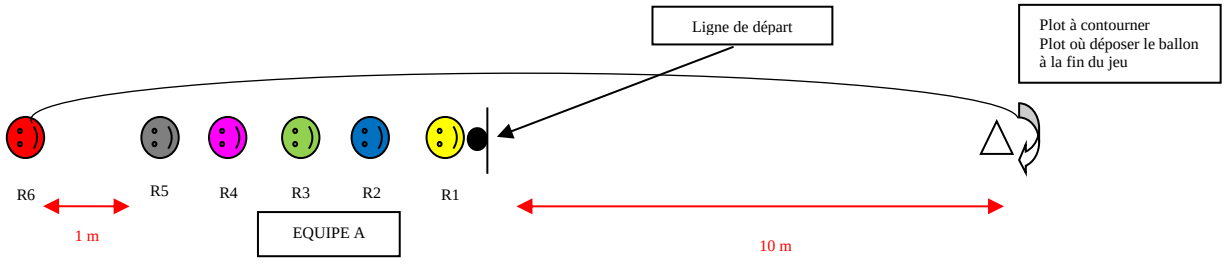
Matériel pour 1 atelier :

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

1er relayeur	les autres relayeurs
Position de départ	**Position de départ**
A la ligne de départ, debout, jambes écartées	À la fin de la file indienne, jambes écartées
Ce qu'il doit faire :	**Ce qu'ils doivent faire :**
• Lancer/faire rouler la balle au sol entre les jambes de ses coéquipiers.	1. Reculer de 1m avant de réceptionner la balle. 2. Attraper la balle. 3. Courir balle en main jusqu'au plot (situé à 10 m de la ligne de départ). 4. Faire le tour du plot. 5. Courir balle en main jusqu'à ses coéquipiers. 6. Passer la balle entre les jambes de ses coéquipiers.

Fin du jeu :
Quand la balle est déposée sur le plot d'arrivée.

Représentation du jeu :



Evolution(s) possible(s) :

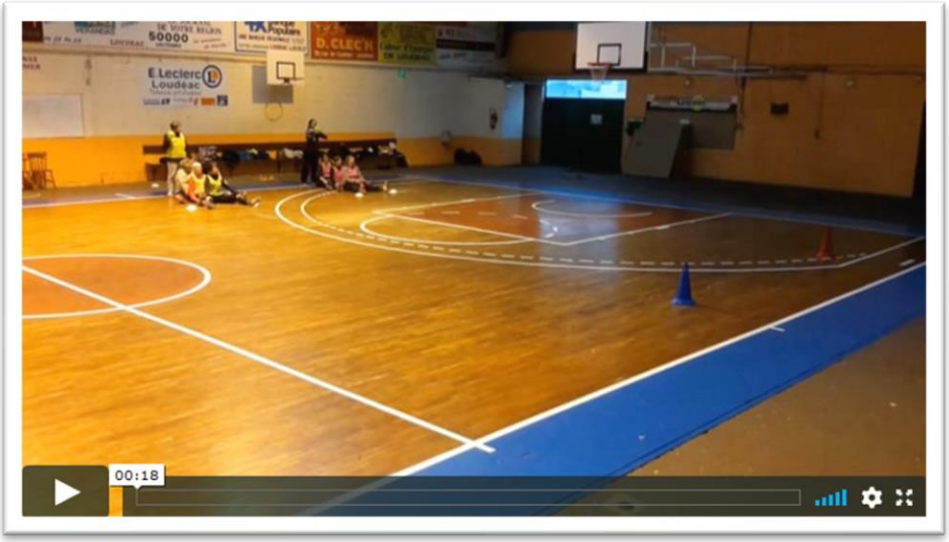
- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.

JE LANCE, JE COURS 4

But du jeu :
Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

Matériel pour 1 atelier :

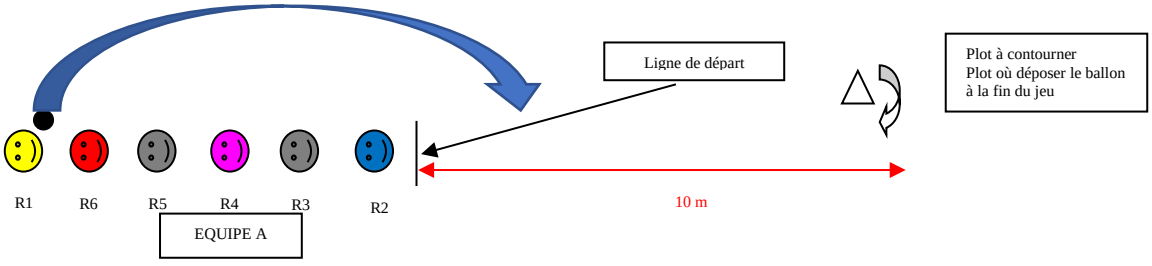
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 ballon
- 1 plot à contourner



1er relayeur	les autres relayeurs
Position de départ	**Position de départ**
Debout, derrière ses coéquipiers, prêt à lancer la balle	À la fin de la file indienne, assis, jambes écartées
Ce qu'il doit faire :	**Ce qu'ils doivent faire :**
1. Lancer la balle (au dessus de ses coéquipers) en direction du plot à contourner. 2. Courir se positionner au début de la file. 3. S'assoir face à la ligne d'arrivée.	Quand la balle passe devant eux : 1. Se lever. 2. Attraper la balle. 3. Courir balle en main jusqu'au plot (situé à 10 m de la ligne de départ). 4. Faire le tour du plot. 5. Courir balle en main jusqu'à ses coéquipiers (au bout de la file). 6. Debout, lancer la balle (au-dessus de ses coéquipiers).

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

RETOUR

But du jeu :
Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

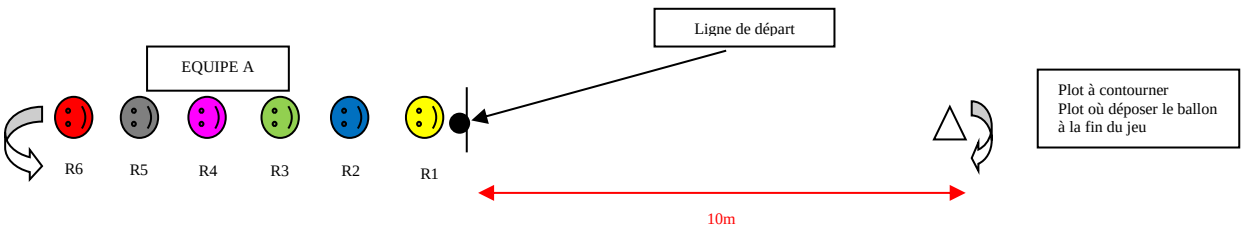
Matériel pour 1 atelier :

- 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'assoir devant le 1er 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) :

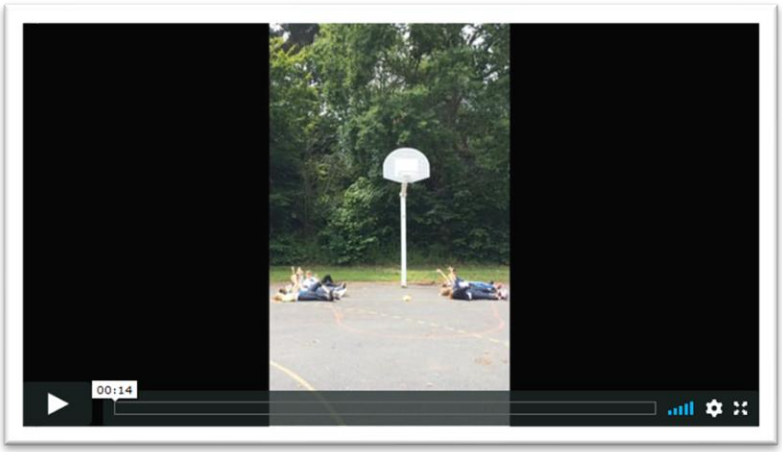
- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.

JE PASSE, JE COURS 2

But du jeu :
Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

Matériel pour 1 atelier :

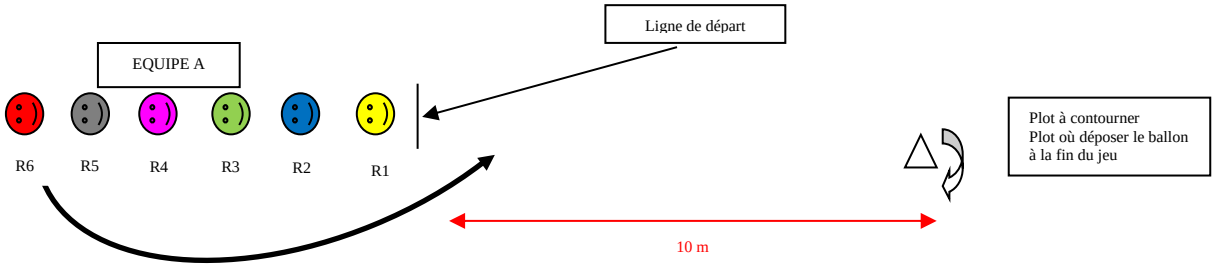
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 ballon
- 1 plot à contourner



les relayeurs
Position de départ
À la fin de la file indienne, alongés, 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 1er 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.

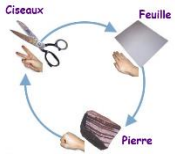
Matériel pour 1 atelier :

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

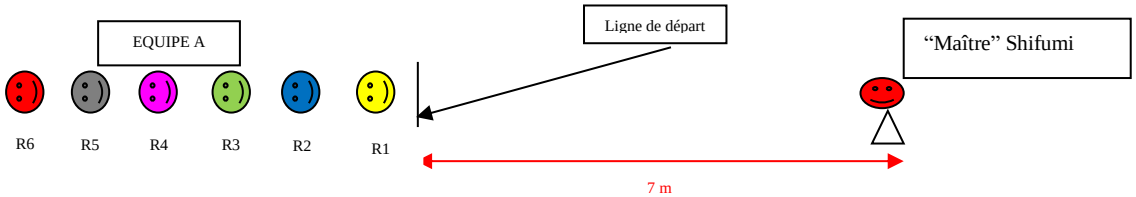
Variable 1

Variable 2

les relayeurs	Maitre « shifumi »
Position de départ	
En file indienne, face au maitre shifumi.	Debout face aux relayeurs.
Ce qu'ils doivent faire :	
Variable 1 : 1. Courir jusqu'au plot (situé à 7 m de la ligne de départ). 2. Faire le duel contre le maitre shifumi (il doit y avoir un « gagnant ») : • Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau » • Faire le signe de la main de son choix Si le relayeur gagne contre le « maitre » shifumi, il marque 1 point. Additionner les points de l'équipe. 3. Courir jusqu'à ses coéquipiers. 4. Taper dans la main du 2e relayeur. 5. Se mettre à la file indienne. **La 1ere équipe à 10 points gagne la partie.** **Variable 2 :** 1. Courir jusqu'au plot (situé à 7 m de la ligne de départ) 2. Faire le duel contre le maitre shifumi (il doit y avoir un « gagnant ») : Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau » Faire le signe de la main de son choix Si le relayeur gagne contre le « maitre » shifumi, il doit se placer derrière lui. Si le relayeur perd contre le « maitre » shifumi, il doit : • Taper dans la main du prochain relayeur • Se mettre à la file indienne **La 1ere équipe à avoir 6 relayeurs derrière le maitre shifumi gagne la partie.**	Faire le duel contre le relayeur. C'est le relayeur qui donne le rythme du shifumi.



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.

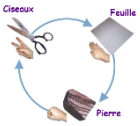
Matériel pour 1 atelier (2 équipes) :

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

EQUIPE A	EQUIPE B
Position de départ	**Position de départ**
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).
Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:	

1. Courir en faisant 1 tour complet autour de chaque plot jusqu'à la rencontre du relayeur de l'équipe adverse.
2. Au point de rencontre, faire un duel « shifumi ».

- Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau ».
- Faire le signe de la main de son choix.

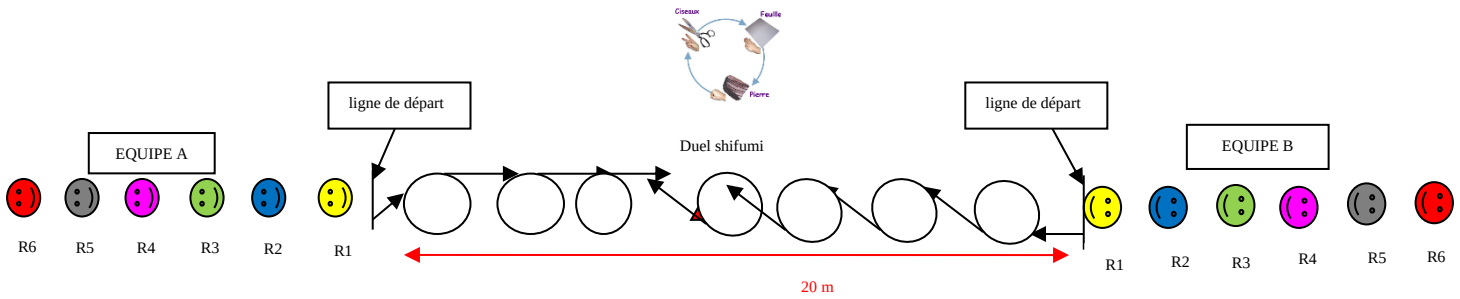


Dès la fin du duel (nécessité d'avoir un « gagnant ») :

- Le relayeur qui gagne le duel, crie « gagné » puis continue le slalom (autour de chaque plot).
- Le relayeur qui perd le duel, **nomme le prochain relayeur (= le signal pour le départ du prochain relayeur)** puis repart en courant se replacer derrière ses coéquipiers.
- Le joueur nommé part en courant (et en contournant les plots) jusqu'à la rencontre du relayeur adverse.

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

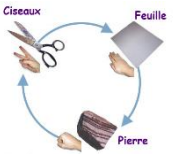
RETOUR

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

Matériel pour 1 atelier (2 équipes) :

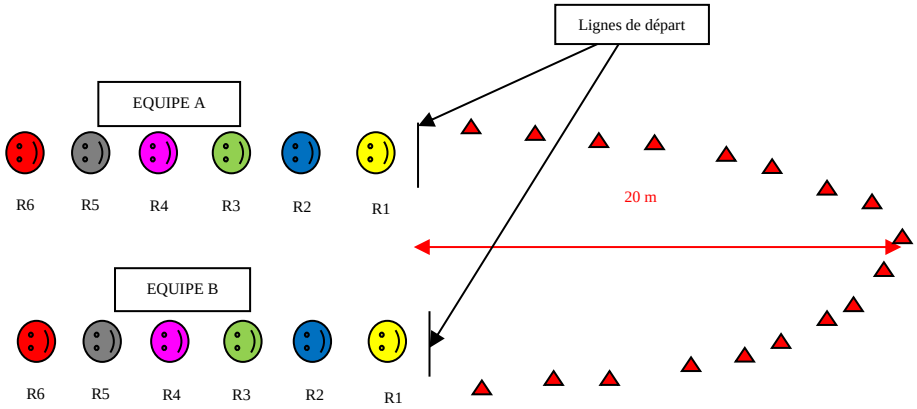
- Plots ou coupelles (pour les 2 lignes de départ)
- 7 plots ou cerceaux (à contourner)

EQUIPE A	EQUIPE B
Position de départ	**Position de départ**
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).
Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:	
Courir jusqu'à la rencontre du relayeur de l'équipe adverse Au point de rencontre, faire un duel « shifumi » : • Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau ». • Faire le signe de la main de son choix. **Dès la fin du duel :** • Le relayeur qui gagne le duel, crie « gagné » puis continue sa course. • Le relayeur qui perd le duel, **nomme le prochain relayeur (= le signal pour le départ du prochain relayeur)** puis repart en courant se replacer derrière ses coéquipiers. Le joueur nommé part en courant jusqu'à la rencontre du relayeur adverse.	



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.

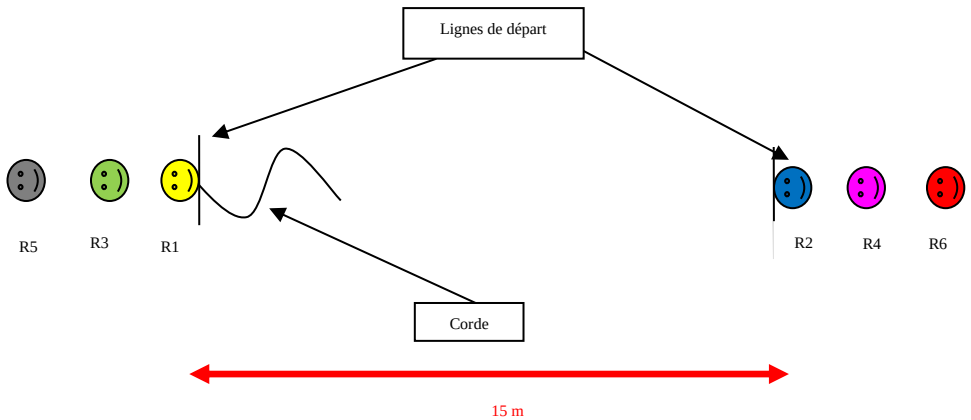
Matériel pour 1 atelier :

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

1er , 3e , 5e Relayeur	2e , 4e , 6e Relayeur
Position de départ	**Position de départ**
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…)
Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:	
1. Le 1er relayeur (qui tient la corde) court jusqu'au relayeur suivant situé en face de lui. 2. Lui donner la corde pour qu'il s'y accroche. 3. Courir ensemble jusqu'au relayeur suivant…	

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.

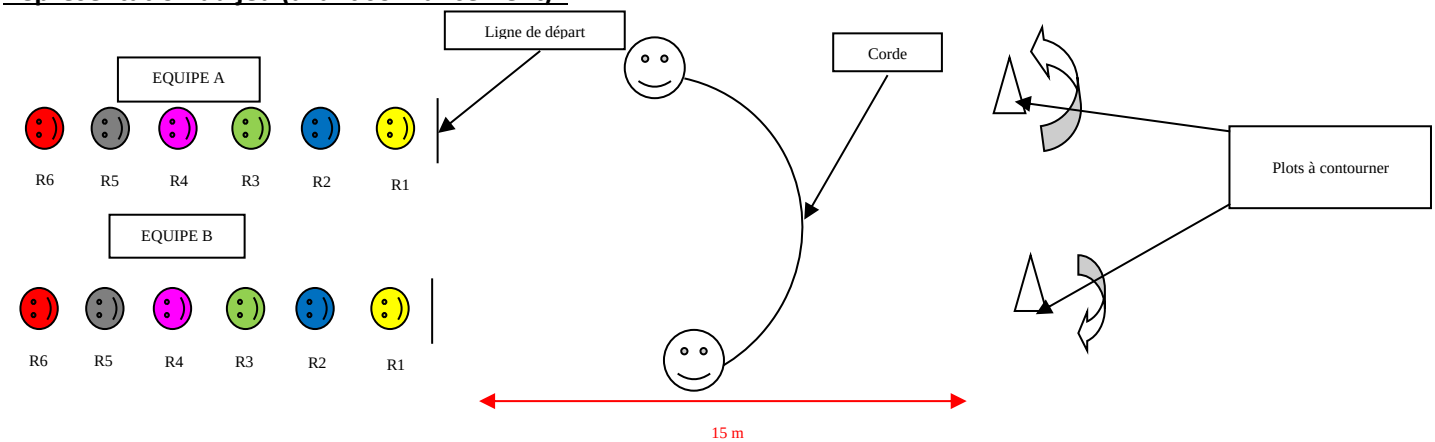
Matériel pour 1 atelier :

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

Les relayeurs	Les 2 joueurs qui font tourner la corde
Position de départ	**Position de départ**
En file indienne, au niveau de la ligne de départ	Face à face
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doivent faire :**
1. Courir jusqu'à la corde. 2. Passer la corde sans se faire toucher (voir les versions proposées ci-dessous). **Si le relayeur se fait toucher par la corde :** Courir aussitôt taper dans la main du prochain relayeur. **Si le relayeur ne se fait pas toucher par la corde :** 1. Courir jusqu'au plot. 2. Le contourner. 3. Courir jusqu'à ses coéquipers (sans passer sous la corde). 4. Taper dans la main du relayeur suivant.	• Tourner la corde à vitesse constante. • Dire « touché » si la corde touche un relayeur.

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.

COURSE DE SAUTS

But du jeu :
Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

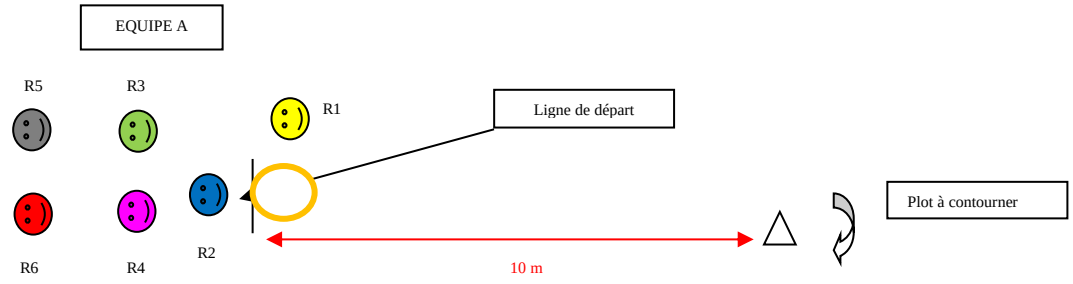
Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (ligne de départ)
- 1 cerceau
- 1 plot à contourner

les relayeurs
Position de départ
En file indienne.
Ce qu'ils doivent faire :
Organisation : relayeurs feront le relais en binome : relayeur n°1 avec relayeur n°2 ; n°3 avec n°4 ; n°5 avec n°6… **Aller : jusqu'au plot à contourner** • Le relayeur 1 : pose le cerceau au sol • Le relayeur 2 : saute dans le cerceau les pieds joints **Retour : jusqu'à la ligne de départ** • Le relayeur 2 : pose le cerceau au sol • Le relayeur 1 : saute dans le cerceau les pieds joints 1. Taper dans la main des prochains relayeurs 2. Se mettre à la file indienne.

Fin du jeu :
Quand tous les relayeurs de l'équipe sont passés.

Représentation du jeu :



Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.
- ✓ Modifier l'appui au sol ex : cloche pied

COURSE DE CERCEAUX

But du jeu :
Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (ligne de départ)
- 1 cerceau
- 1 corde
- 1 plot à contourner

les relayeurs
Position de départ
En file indienne.
Ce qu'ils doivent faire :

Organisation : relayeurs feront le relais en binôme : relayeur n°1 avec relayeur n°2 ; n°3 avec n°4 ; n°5 avec n°6…

Aller : jusqu'au plot à contourer

- Le relayeur 1 : traîne le cerceau au sol à l'aide de la corde (voir vidéo) en respectant le rythme de son binôme.
- Le relayeur 2 : se déplace dans le cerceau (à petits pas…)

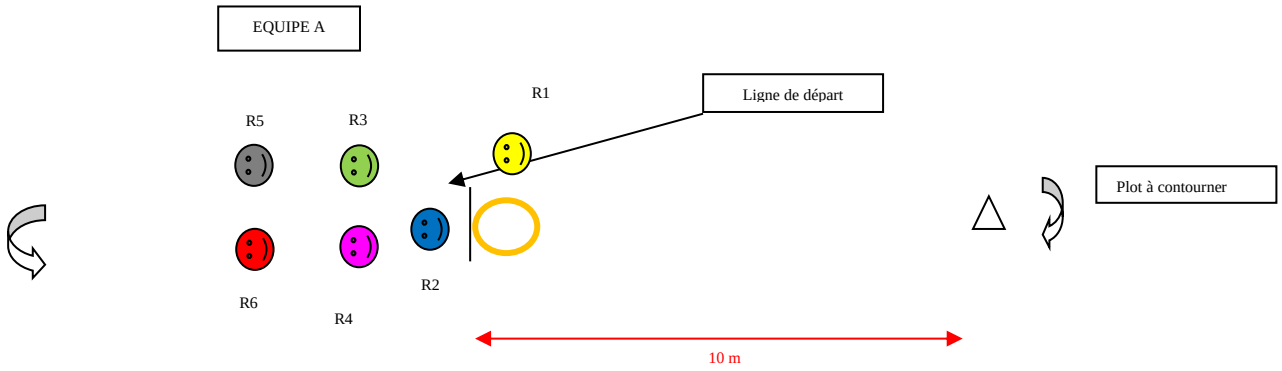
Retour : jusqu'à la ligne de départ

- Le relayeur 2 : traîne le cerceau au sol à l'aide de la corde (voir vidéo) en respectant le rythme de son binôme.
- Le relayeur 1 : se déplace dans le cerceau (à petits pas…)

3. Taper dans la main des prochains relayeurs
4. Se mettre à la file indienne.

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

Représentation du jeu :



Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Agrandir/diminuer la zone de course.
- ✓ Modifier l'appui au sol ex : cloche pied

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

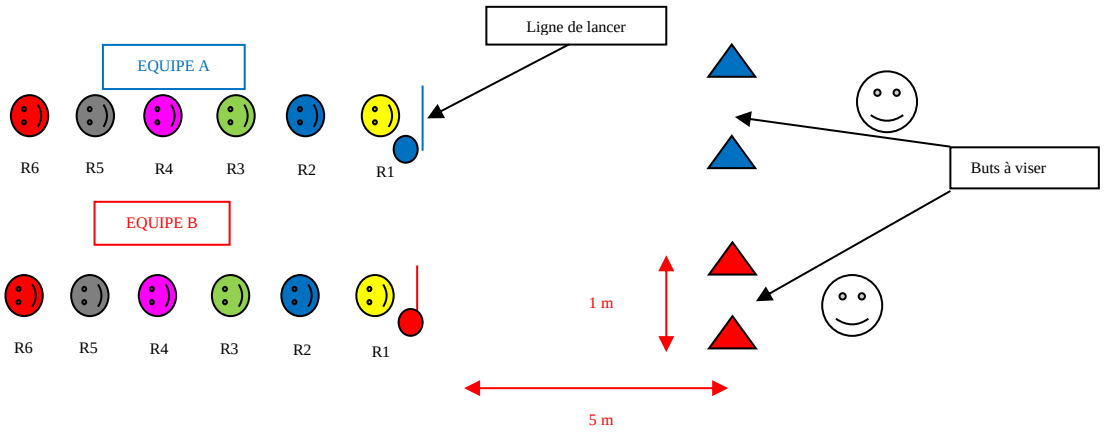
A la main

Au pied

Les relayeurs	Un « ramasseur » de balle
Position de départ	**Position de départ**
En file indienne, au niveau de la ligne de départ	Au niveau du but, face à ses coéquipiers
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit faire :**
1. Lancer la balle en faisant rouler la balle au sol. 2. Se metre à la la file indienne après leur lancer. **Compter à voix haute le nombre de buts marqués**.	1. Récupérer la balle. 2. Lancer la balle au prochain relayeur.

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

RETOUR

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

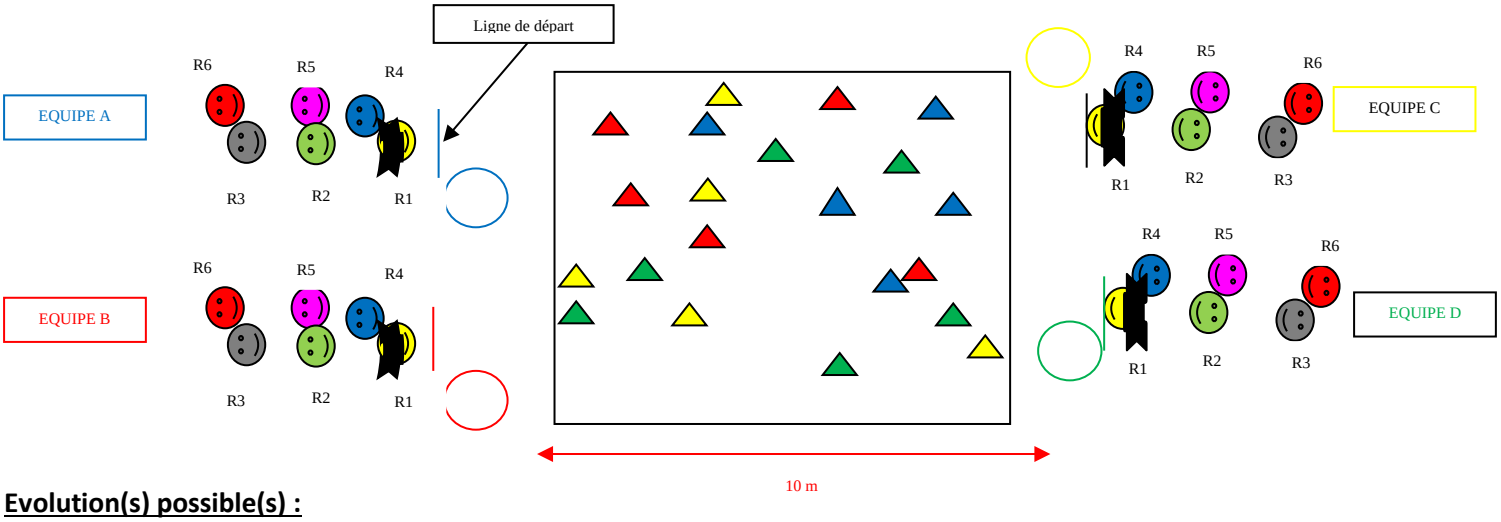
Variable : guider au toucher uniquement

Les relayeurs	Les guides
Position de départ	**Position de départ**
A côté de son guide	A côté du relayeur
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit faire :**
1. Mettre le bandeau sur les yeux. 2. Se déplacer à l'aide du guide. 3. Récupérer une balle. 4. Poser la balle dans le cerceau. 5. taper dans la main du relayeur suivant.	1. Aider à mettre le bandeau sur les yeux du relayeur : 2. Guider à la voix le relayeur (aux yeux bandés) ex préciser : • le nombre de pas à faire. • la direction à prendre. • se baisser pour prendre la balle…

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.

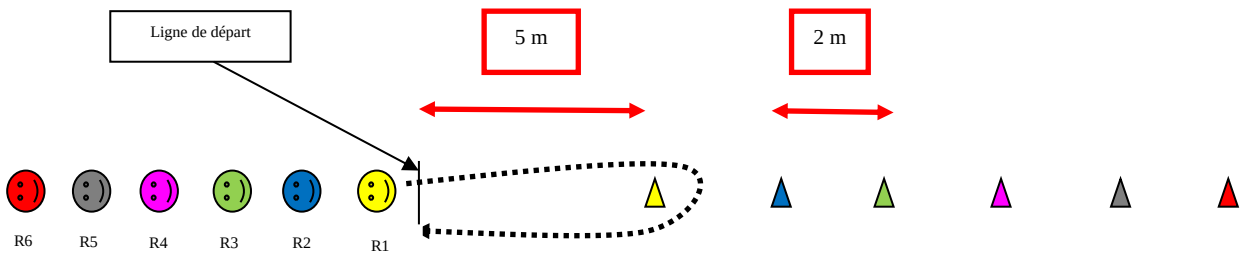
Matériel pour 1 atelier :

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

1er relayeur	les autres relayeurs
Position de départ	**Position de départ**
Debout au niveau de la ligne de départ.	À la fin de la file indienne.
Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:	
1. Courir jusqu'au plot (1er plot pour le 1er relayeur ; 2e plot pour le 2e relayeur ; (…) ; 6e plot pour le 6e relayeur. 2. Contourner le plot. 3. Courir jusqu'au relayeur suivant. 4. Lui taper dans la main.	

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.

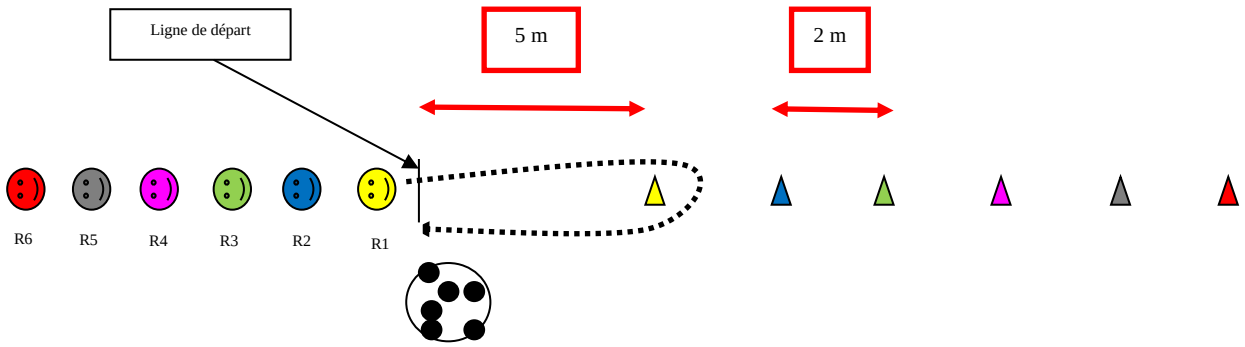
Matériel pour 1 atelier :

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

1er relayeur	les autres relayeurs
Position de départ	**Position de départ**
Debout au niveau de la ligne de départ.	À la fin de la file indienne.
Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:	
5. Prendre une balle dans le cerceau. 6. Courir jusqu'au plot. 7. Déposer la balle (1er plot pour le 1er relayeur ; 2e plot pour le 2e relayeur ; (…) ; 6e plot pour le 6e relayeur. 8. Contourner le plot. 9. Courir jusqu'au relayeur suivant. 10. Lui taper dans la main.	

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.

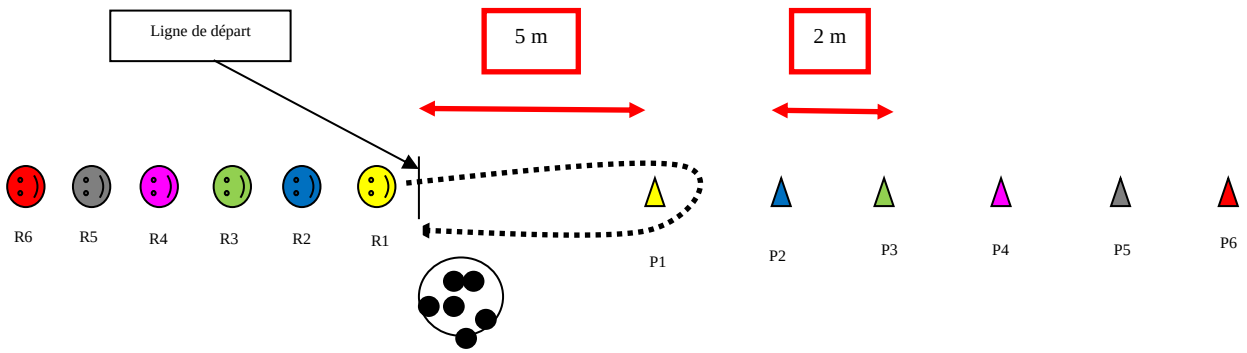
Matériel pour 1 atelier :

- 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)

1er relayeur	les autres relayeurs
Position de départ	**Position de départ**
Debout sur la ligne de départ	À la fin de la file indienne
Ce que doivent faire les relayeurs :	
1. Prendre une balle dans le cerceau. 2. Courir balle en main jusqu'au 1er plot. 3. Poser la balle sur le 1er plot. 4. Courir jusqu'au relayeur suivant. 5. Lui taper dans la main.	1. Courir jusqu'au plot (sans balle). 2. Récupérer la balle sur un plot. 3. Courir jusqu'au plot suivant. 4. Poser la balle sur le plot suivant. 5. Courir jusqu'au prochain relayeur. 6. Lui taper dans la main.
Le principe du jeu est d'amener progressivement : (échelle). • La 1ère balle : du cerceau, au plot n°1 puis au plot n°2, (…), jusqu'au plot n°6. • La 2e balle : du cerceau, au plot n°1 puis au plot n° 2, (…), jusqu'au plot n°5. • La 6e balle : du cerceau, au plot n°1. 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…	

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 :

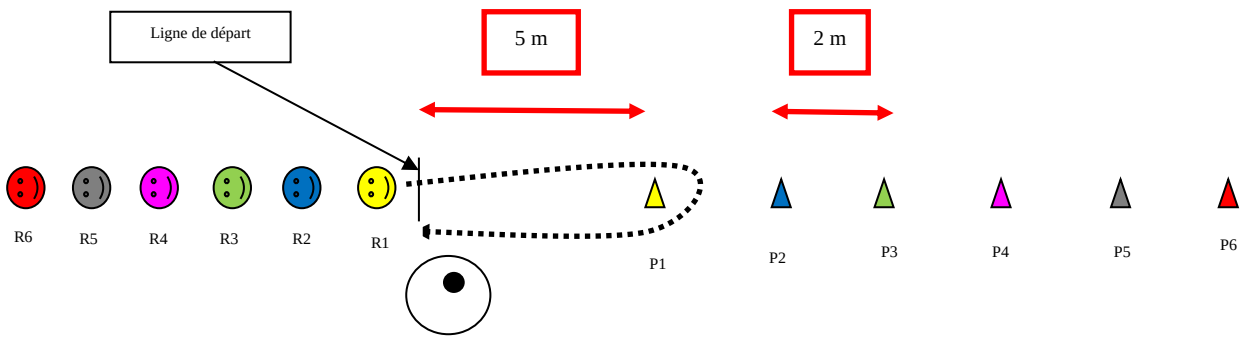
- 1 cerceau
- 1 balle
- 1 parcours avec 6 coupelles si 6 joueurs (1 coupelle par coureur).
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

1er relayeur	les autres relayeurs
Position de départ	**Position de départ**
Debout sur la ligne de départ.	À la fin de la file indienne.
Ce que doivent faire les relayeurs :	
1. Prendre une balle dans le cerceau. 2. Courir balle en main jusqu'au 1er plot. 3. Poser la balle sur le 1ere coupelle. 4. Contourner la coupelle. 5. Courir jusqu'au relayeur suivant. 6. Lui taper dans la main.	1. Courir jusqu'au plot (sans balle). 2. Récupérer la balle sur une coupelle. 3. Courir jusqu'à la coupelle suivante. 4. Poser la balle sur la coupelle suivante. 5. Courir jusqu'au prochain relayeur. 6. Lui taper dans la main.
Le principe du jeu est d'amener progressivement la balle : (ascenseur) 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). 2. puis de la coupelle n°6 vers la coupelle n°5 (…) et enfin de la coupelle n°1 vers le cerceau (descente).	

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.

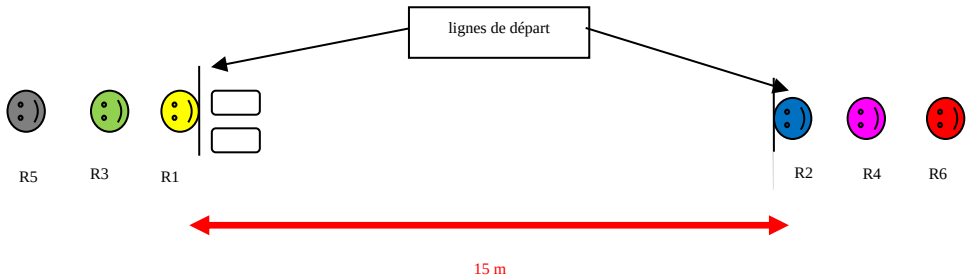
Matériel pour 1 atelier :

- 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)

1er , 3e , 5e Relayeur	2e , 4e , 6e Relayeur	1 arbitre
Position de départ	**Position de départ**	**Position de départ**
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 ».
Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:		
1. Poser les plaques au sol. 2. Les déplacer pour traverser la rivière. 3. Arrivé de l'autre côté de la rivière, donner les plaques à son partenaire qui traverse à son tour. 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 !		Vérifier si 1 joueur pose 1 main ou 1 pied dans la rivière. Si c'est le cas, vérifier que le joueur compte jusqu'à 10 en anglais avant de poursuivre son parcours.

Fin du jeu :
La première équipe à avoir fait 6 passages gagne la manche !

Représentation d'1 terrain :



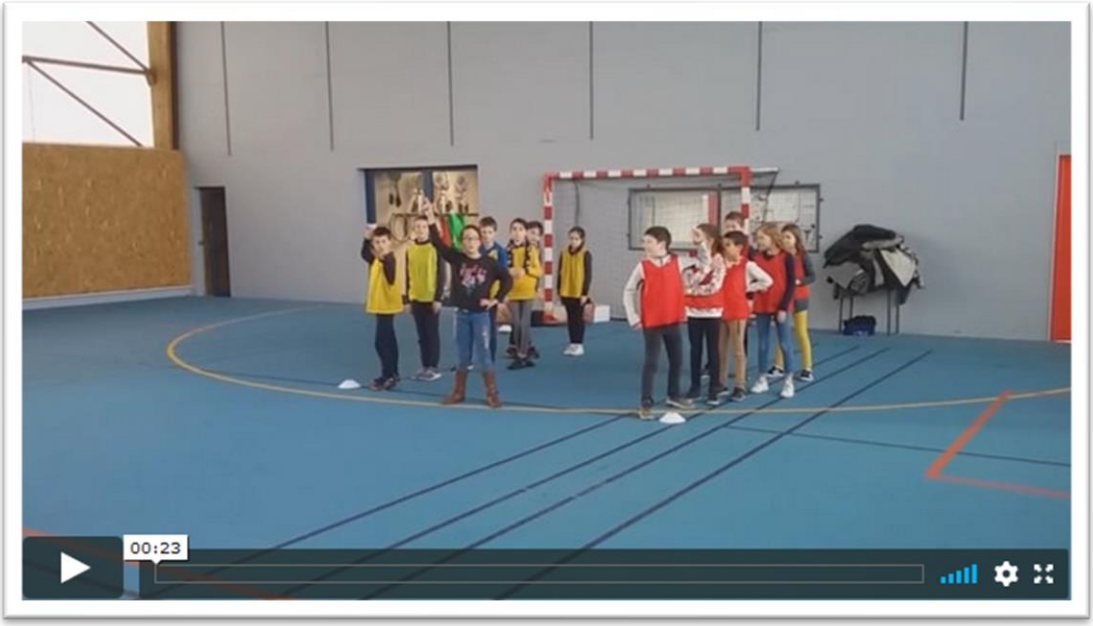
Evolution(s) possible(s) :
Faire 12 passages (1 aller/retour par joueur).

COURSE DE SERVICE

But du jeu :
Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

Matériel pour 1 atelier :

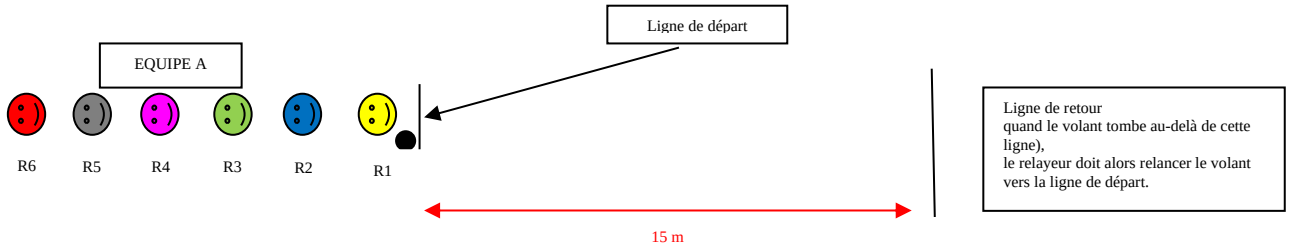
- 4 plots ou coupelles (pour les Lignes de départ et d'arrivée)
- 1 volant (ou autre objet non roulant)



Les relayeurs
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 relayeurs de l'équipe sont passés. (ex : faire 6 passages)

Représentation du jeu :



RELAIS CERCEAUX / CIRCLE PASS

RETOUR

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

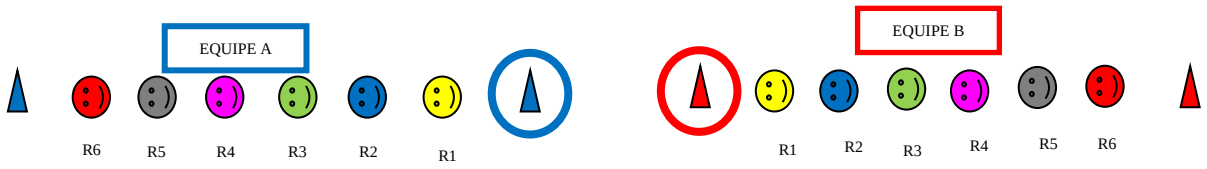
Matériel pour 1 atelier :

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

Relayeurs 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:		
1er relayeur	**2e, 3e, 4e, 5e relayeurs**	**6e relayeur**
1. Prendre le cerceau de son équipe. 2. Passer son corps dans le cerceau en se contorsionnant (sans lâcher les mains de son partenaire).	1. Passer son corps dans le cerceau en se contorsionnant (sans lâcher les mains de son partenaire).	1. Passer son corps dans le cerceau en se contorsionnant (sans lâcher les mains de son partenaire). 2. Poser le cerceau autour du plot.

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

RETOUR

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

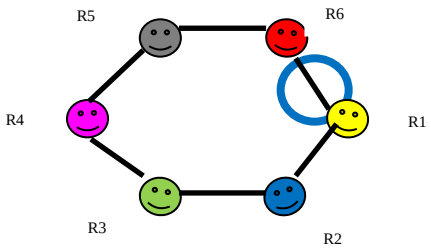
Matériel pour 1 atelier :

- 1 cerceau

Les relayeurs
Position de départ
En cercle se tenir par la main Le cerceau se trouve entre le 1er et le 6e relayeur (voir shéma)
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 1er relayeur au 2e relayeur puis du 2e relayeur au 3e relayeur, (…), jusqu'au 6e relayeur. Quand le 6e 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.

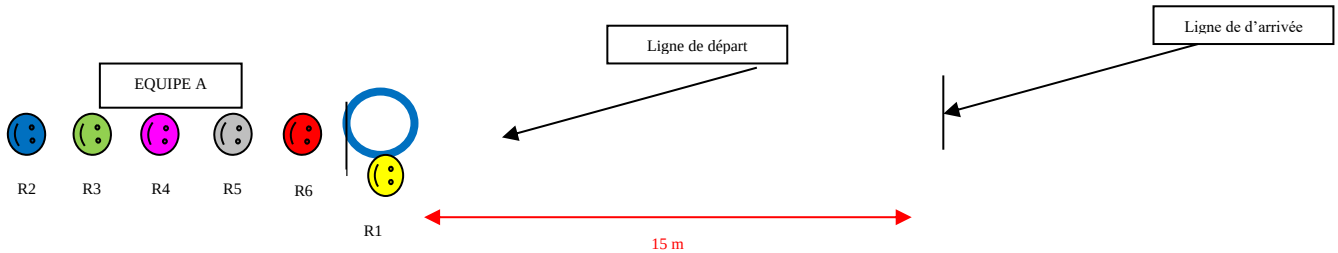
Matériel pour 1 atelier :

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

1er relayeur	les autres relayeurs
Position de départ	**Position de départ**
Debout avec un cerceau, face à ses coéquipiers.	À la fin de la file indienne, position « pompe » ou « pont » ou
Ce qu'il doit faire :	**Ce qu'ils doivent faire :**
1. Passer le cerceau sous les bras puis sous les jambes de chacun de ses coéquipiers… 2. Une fois que chacun des coéquipers est passé sous le cerceau, revenir cerceau en main jusqu'au 2e relayeur 3. Lui donner le cerceau. 4. Courir jusqu'au 6e relayeur . 5. se positionner en position « pont » ou « pompe », derrière le 6e relayeur…	Quand le joueur arrive avec le cerceau en main : 1. Lever les mains. 2. Lever les pieds.

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 :

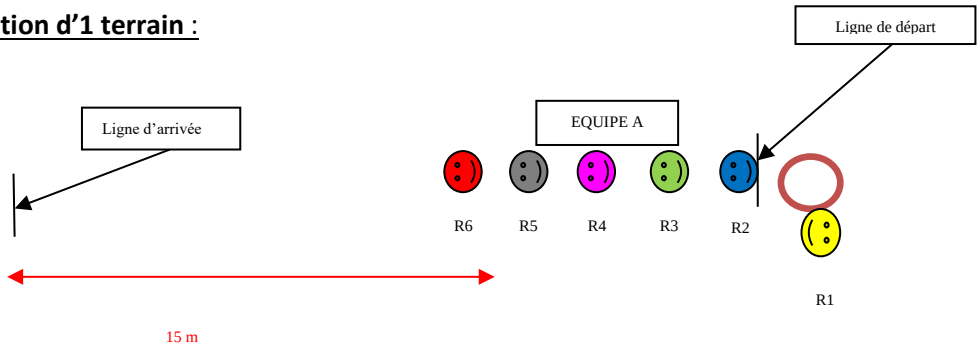
- 1 cerceau
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne d'arrivée)

1er relayeur	les autres relayeurs
Position de départ	**Position de départ**
A la ligne de départ, debout avec un cerceau face à ses coéquipiers.	À la file indienne, position « pompe » ou « pont ».
Ce qu'il doit faire :	**Ce qu'ils doivent faire :**
1. Passer le cerceau sous les bras puis sous les jambes de chacun de ses coéquipiers… 2. Une fois que chacun des coéquipers est passé sous le cerceau, revenir cerceau en main jusqu'au 2e relayeur 3. Lui donner le cerceau. 4. Courir jusqu'au 6e relayeur. 5. se positionner en position « pont » ou « pompe », derrière le 6e relayeur…	Quand le joueur arrive avec le cerceau en main : 1. Lever les bras. 2. Lever les pieds. 3. Lorsqu'il est passé dans le cerceau, se lever et aller à la queue leu leu. 4. Attendre que le relayeur 1 repasse avec le cerceau.

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 :

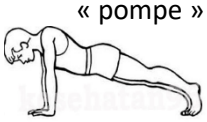


RELAIS PONT

But du jeu :
Etre l'équipe la plus rapide à franchir la ligne d'arrivée.

Matériel pour 1 atelier :

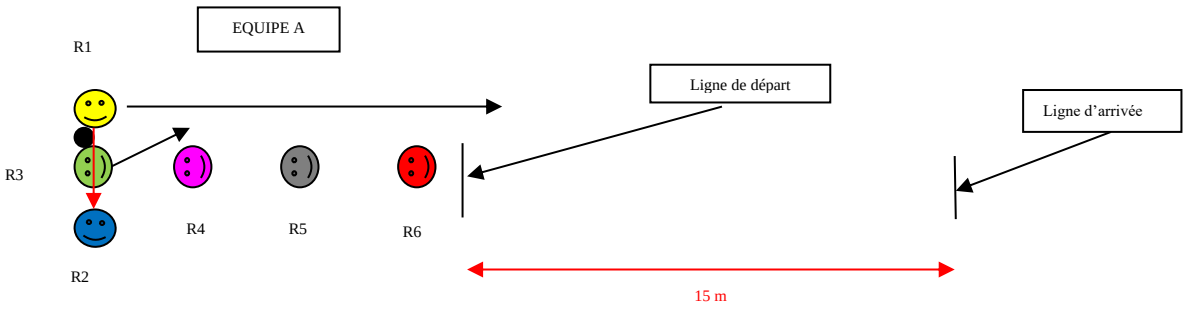
- 1 cerceau
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne d'arrivée)

1er relayeur	2e relayeurs	3e , 4e, 5e , 6e relayeur
Position de départ		**Position de départ**
Debout avec un ballon face au 2e relayeur.	Debout (sans ballon) face au 1er relayeur.	À la fin de la file indienne, position « pompe » ou « pont »  ou
Ce qu'ils doivent faire :		
1. Lancer la balle au sol (sous le 3e relayeur) au 2e relayeur. 2. Courir jusqu'au 6e relayeur. 3. Se positionner en « pont ».	1. Receptionner la balle. 2. Avancer d'1 metre. 3. Lancer la balle au sol (sous le 4e relayeur) au 3e relayeur. 4. Courir jusqu'au 1er relayeur. 5. Se positionner en « pont ».	Dès que la balle passe sous eux : 1. Se lever 2. Se mettre face au relayeur précédant

Attention : Si le relayeur précédant 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 :

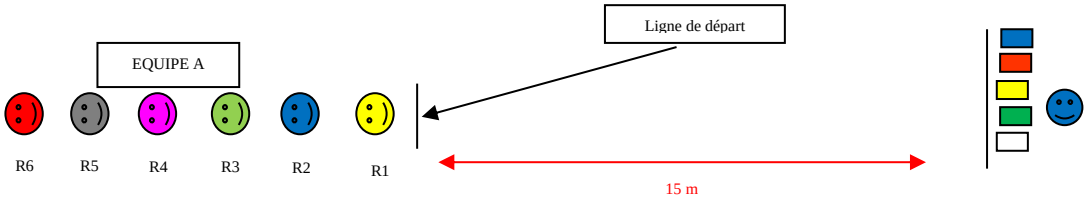
- 1 calendrier
- 5 pinces à linge
- 5 x 2 feuilles plastifiées de couleurs différentes (cartons)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

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

1er relayeur	Les autres relayeurs	Arbitre contrôleur
Position de départ		
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).
Ce qu'ils doivent faire :		
1. Prendre un carton de couleur. 2. Courir jusqu'au contrôleur sans se faire toucher par le défenseur : • S'il se fait toucher dans la zone de défense, il revient et transmet son carton au relayeur suivant. • Sinon, il le dépose devant une des cinq pinces à linge du calendrier. 3. 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.		1. Vérifier la position du carton : • S'il correspond à son code couleur, il place son carton de vérification sur le calendrier avec la pince à linge. • Dans le cas contraire, il ne fait rien.

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 :

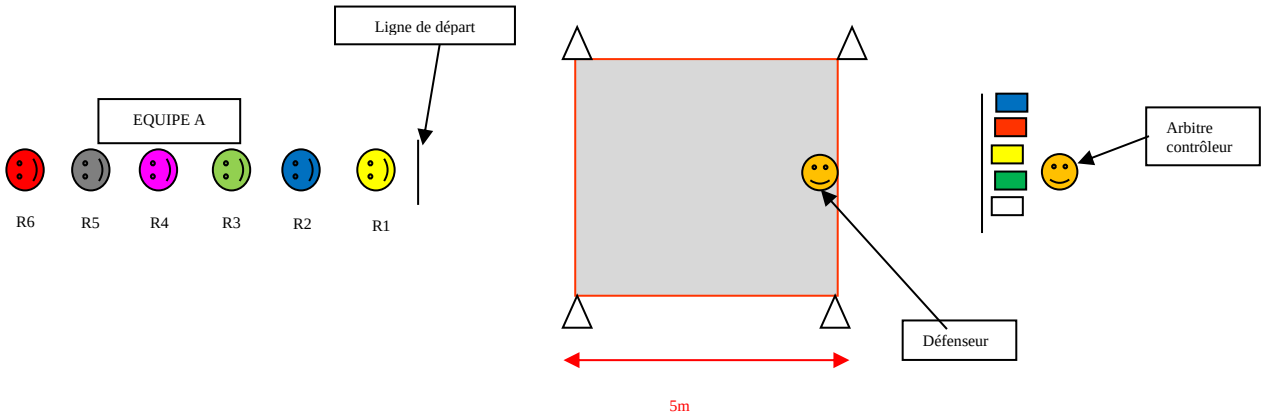
- 1 calendrier
- 5 pinces à linge
- 5 x 2 feuilles plastifiées de couleurs différentes (cartons)
- des plots pour délimiter le terrain, la zone de défense
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

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.

1er relayeur	2e 3e , 4e, 5e , 6e relayeurs	Le défenseur	Arbitre contrôleur
Position de départ			
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).
Ce qu'ils doivent faire :			
1. Prendre un carton de couleur. 2. Courir jusqu'au contrôleur sans se faire toucher par le défenseur : • S'il se fait toucher dans la zone de défense, il revient et transmet son carton au relayeur suivant. • Sinon, il le dépose devant une des cinq pinces à linge du calendrier. 3. 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.		• Se replacer sur la ligne du fond de la zone de défense et ne peut se déplacer que lorsque le relayeur suivant part. • Toucher le relayeur avec les 2 mains le relayeur dans la zone de défense. • Le défenseur ne peut le toucher au retour.	Vérifier la position du carton : • S'il correspond à son code couleur, il place son carton de vérification sur le calendrier avec la pince à linge. • Dans le cas contraire, il ne fait rien.

Fin du jeu :
La première équipe à avoir trouvé le code couleur, gagne la partie.

Représentation d'1 terrain :



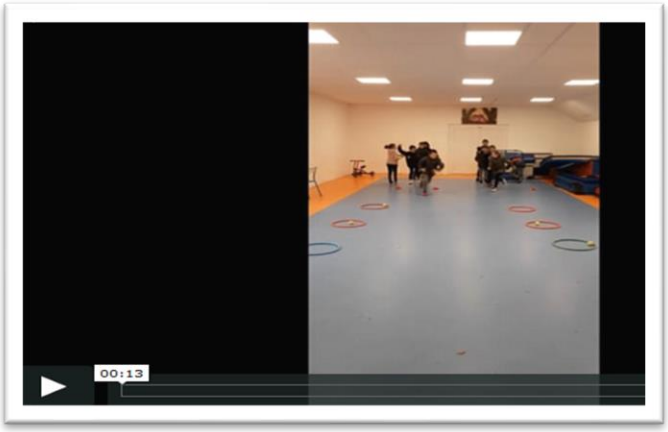
Evolution(s) possible(s) :

- ✓ 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) :

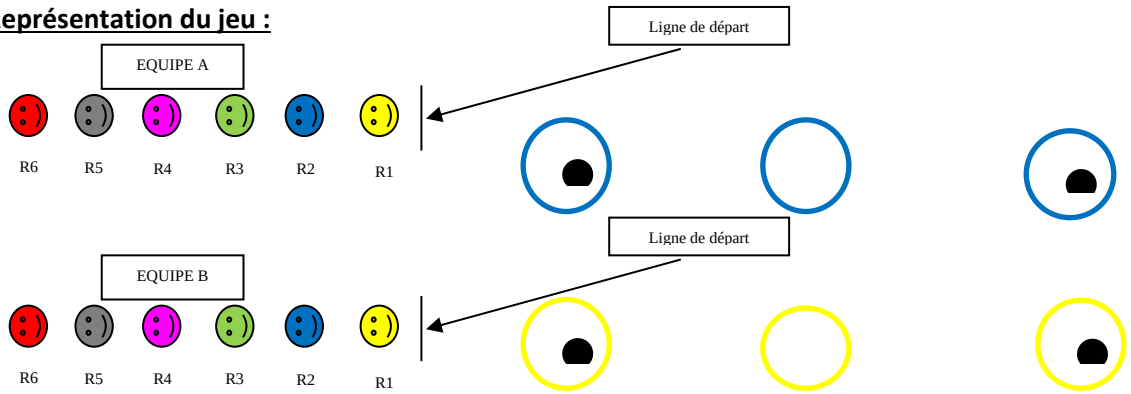
- 6 cerceaux
- 4 balles
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

Les relayeurs
Position de départ
Sur la ligne de départ en file indienne
Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:
1. Courir chercher une balle dans un des cerceaux des adversaires. 2. Courir déposer la balle dans un de ses cerceaux vides. *3.* Le ballon déposé dans un cerceau, venir taper dans la main du deuxième joueur (qui fait de même). 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.

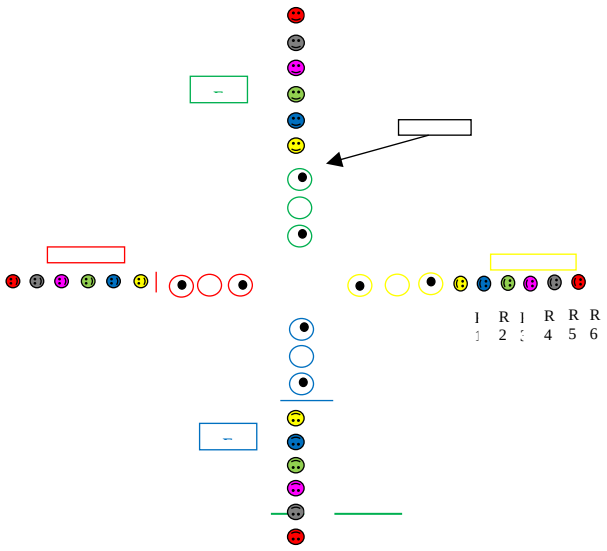
Matériel pour 1 atelier (4 équipes)

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

Relayeurs 1, 2, 3, 4, 5, 6	abitre
Position de départ	**Position de départ**
Sur la ligne de départ en file indienne	Au centre du terrain
Ce qu'ils doivent faire:	
Au signal de départ : 1. Courir chercher une balle dans un des cerceaux des adversaires. 2. Courir déposer la balle dans un de ces cerceaux vides. 3. Le ballon déposé dans un cerceau, venir taper dans la main du deuxième joueur (qui fait de même). **Dès qu'une équipe a réussi à poser une balle dans tous ses cerceaux, les joueurs de l'équipe crient « morpion » ou « gagné ».**	**Avant de démarrer la partie** Prévenir les 2 équipes en opposition **Pendant la partie** Dire « salade ». Les relayeurs peuvent alors récupérer une balle dans un des cerceaux de leurs choix.

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:

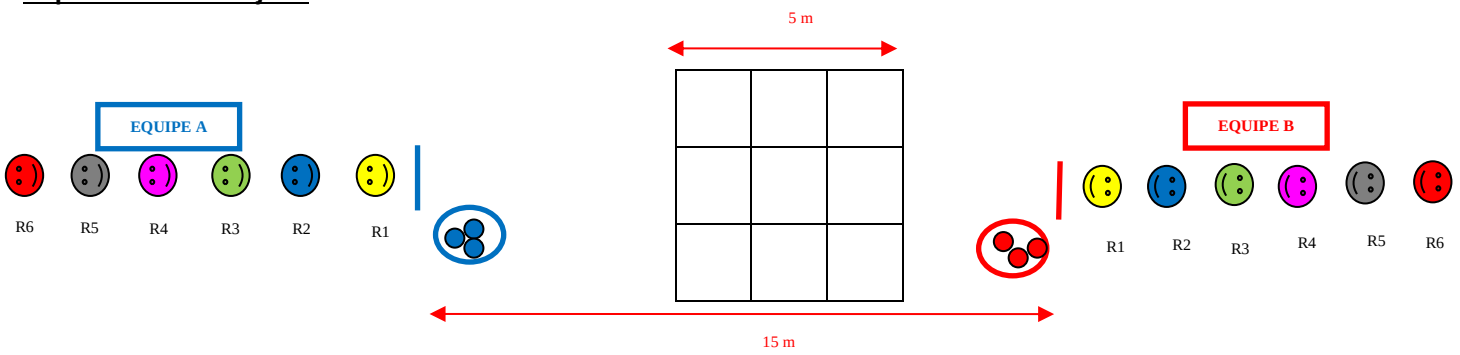
Au signal de départ :

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) :

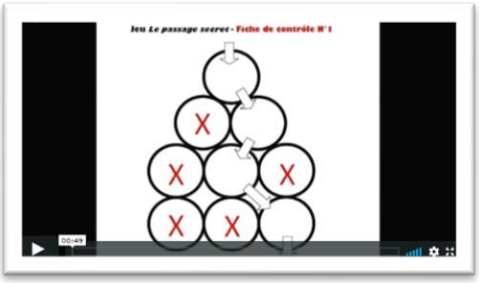
- Un quadrillage de 4X4 : l'objectif est toujours d'aligner trois objets.
- 4 équipes s'affrontent sur un quadrillage de 4x4 : l'objectif est toujours d'aligner trois objets.

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 :

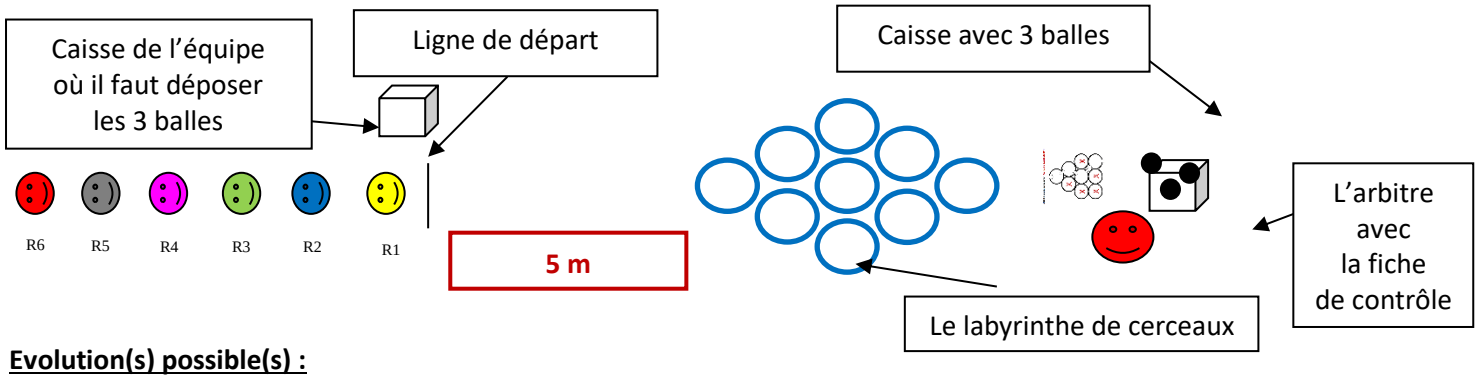
- 9 cerceaux pour le labyrinthe de cerceaux
- 2 contenants (carton, caisse) pour les balles (cf. représentation ci-dessous)
- 3 balles
- 2 plots ou coupelles pour délimiter la ligne de départ
- 1 fiche de contrôle (remise à l'arbitre) **Proposition de grille**



Les relayeurs	L'arbitre
Position de départ	**Position de départ**
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit faire :**
Franchir le labyrinthe de cerceaux, sans avoir connaissance des cerceaux interdits ! Au lancement du jeu, dans chaque équipe, le relayeur N°1 doit : 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 : ➢ 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) : revenir au départ, taper dans la main du relayeur suivant (qui s'élance). Tant que l'abitre dit « OUI », le relayeur avance dans le labyrinthe. Une fois le dernier cerceau franchi, le relayeur doit : 1. Récupèrer une balle dans la caisse à côté de l'arbitre. 2. Revenir au point de départ le plus rapidement possible, sans repasser dans le labyrinthe. 3. Taper dans la main du relayeur suivant, qui s'élance aussitôt. 4. Déposer la balle dans la caisse de l'équipe.	Vérifier que le relayeur en action saute bien dans les « bons cerceaux » (certains cerceaux sont interdits) • **Dire « OUI »,** à chaque fois que le joueur **saute dans le « bon » cerceau.** • **Dire « NON ».** 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.

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

RETOUR

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

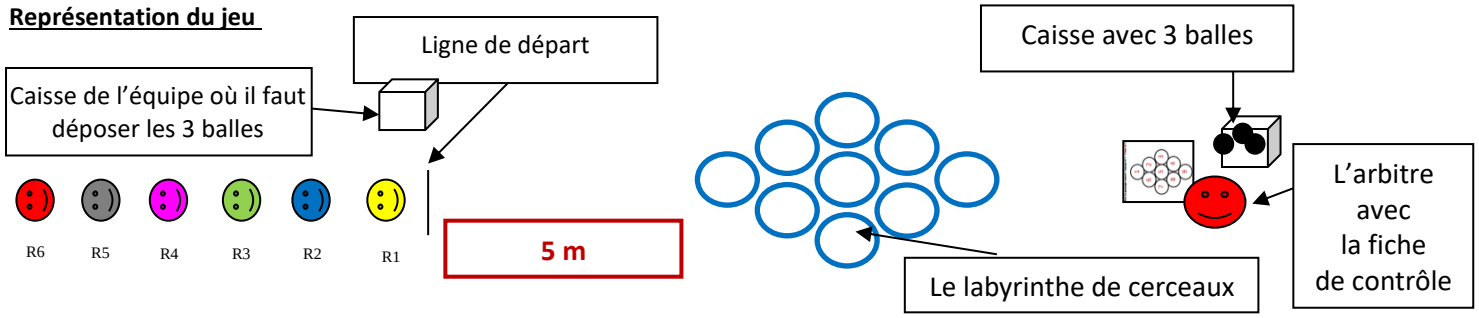
Propositions avec :

- *7 cerceaux*
- *9 cerceaux*
- *9 cerceaux niveau 2*

Les relayeurs	L'arbitre
Position de départ	**Position de départ**
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit faire :**
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 ! Au lancement du jeu, dans chaque équipe, le relayeur N°1 doit : 4. Courir jusqu'au labyrinthe de cerceaux 5. Sauter pieds joints dans un cerceau, s'immobiliser dedans et attendre la réponse de l'arbitre. 6. Deux possibilités : ➢ 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) : revenir au départ, taper dans la main du relayeur suivant (qui s'élance). Tant que l'abitre dit « OUI », le relayeur avance dans le labyrinthe. Une fois le dernier cerceau (cerceau N°9) franchi, le relayeur doit : 5. Récupérer une balle dans la caisse à côté de l'arbitre. 6. Revenir au point de départ le plus rapidement possible, sans repasser dans le labyrinthe. 7. Taper dans la main du relayeur suivant, qui s'élance aussitôt. 8. Déposer la balle dans la caisse de l'équipe.	Vérifier que le relayeur en action saute bien dans les « bons cerceaux » (du N°1 au N°9). • **Dire « OUI »,** à chaque fois que le joueur **saute dans le « bon » cerceau.** • **Dire « Non »** 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.

Fin du jeu :
Quand les 3 balles sont posées dans le cerceau de l'équipe.

Représentation du jeu



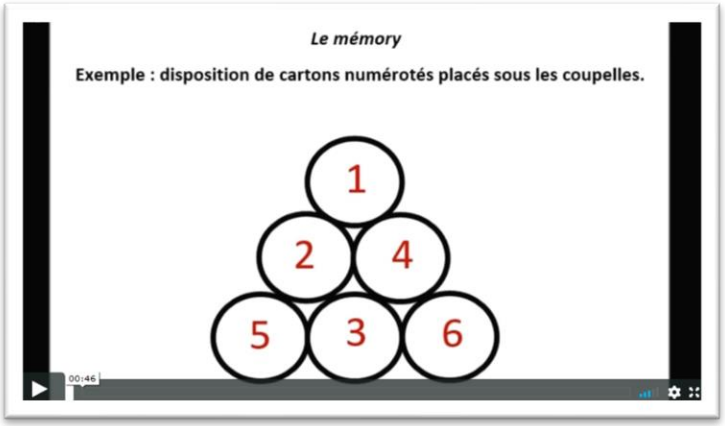
Evolution(s) possible(s) :
Cerceaux de la même couleur

MEMORY

But du jeu :
Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

Matériel pour 1 atelier :

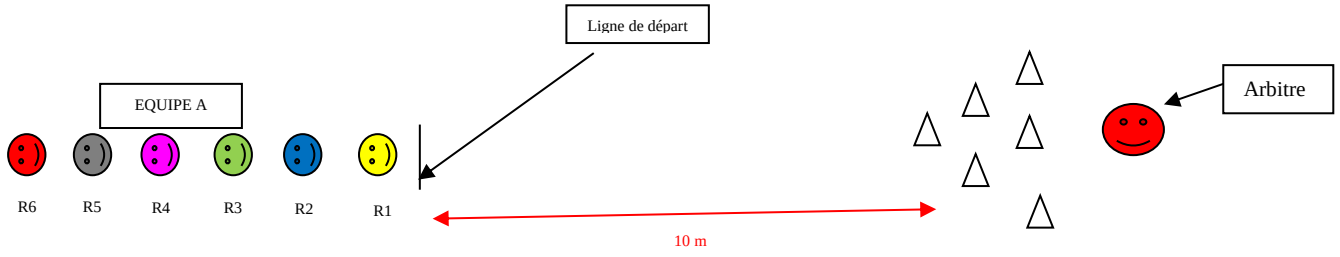
- 6 cartes numérotées de 1 à 6 (Proposition de chiffre à imprimer)
- 2 cerceaux pour poser les cartes numérotées de 1 à 6
- 6 plots (coupelles ou sac à grains)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)



Les relayeurs	L'arbitre
Position de départ	**Position de départ**
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit faire :**
1. Courir jusqu'aux plots. 2. Soulever un des plots. **Si la carte est la « bonne » (récupérer les cartes dans l'ordre de 1 à 6):** 3. Récupèrer la carte numérotée. 4. Donner la carte à l'arbitre. 5. Courir jusqu'aux prochain relayeur. 6. Taper dans la main de celui-ci. 7. Poser la carte dans le cerceau de l'équipe. **Si ce n'est pas la bonne carte** • Courir aussitôt taper dans la main du prochain relayeur. Dès que les 6 cartes sont posées dans le cerceau de l'équipe crier : « gagné ».	Vérifier que les relayeurs : 1. leur donnent bien la « bonne carte » (donner les cartes numérotées de 1 à 6). 2. reposent la carte numérotée si ce n'est pas la « bonne carte » (côté numéroté vers le sol).

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.

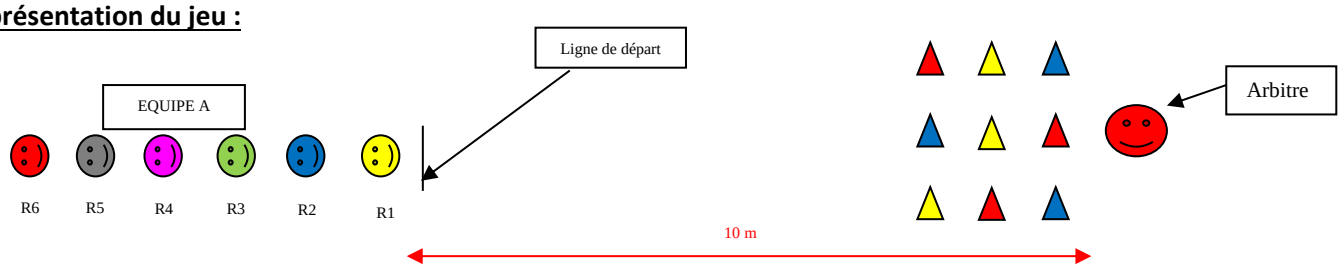
Matériel pour 1 atelier :

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

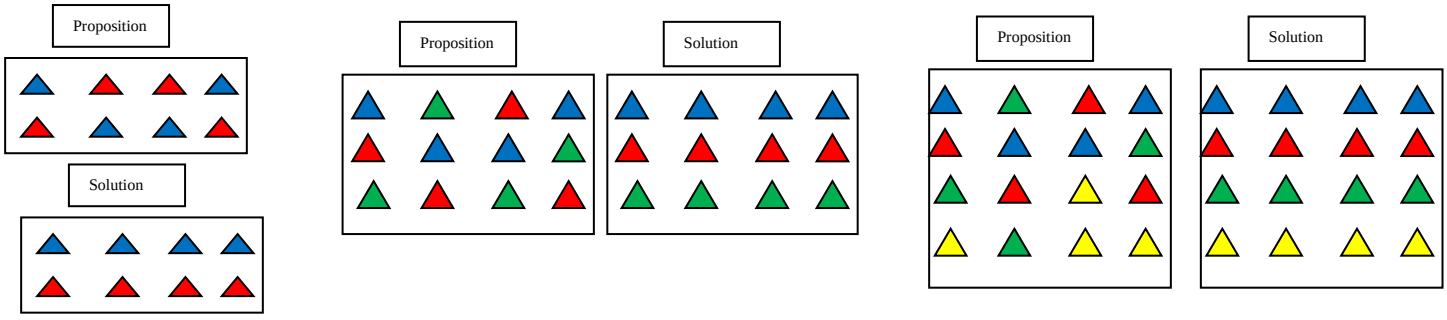
Les relayeurs	L'arbitre
Position de départ	**Position de départ**
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit vérifier:**
1. Courir jusqu'aux plots. 2. Prendre 2 plots (uniquement 2 plots). 3. Poser les 2 plots (pour faire 3 rangées d'une même couleur). **S'il y a 3 rangées d'une même couleur :** Le joueur crie : « gagné ». **S'il n'y pas 3 rangées de même couleur :** Courir aussitôt taper dans la main du prochain relayeur.	• si les relayeurs bougent bien 2 plots en même temps. • si les rangées de couleurs sont faites ou non.

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.

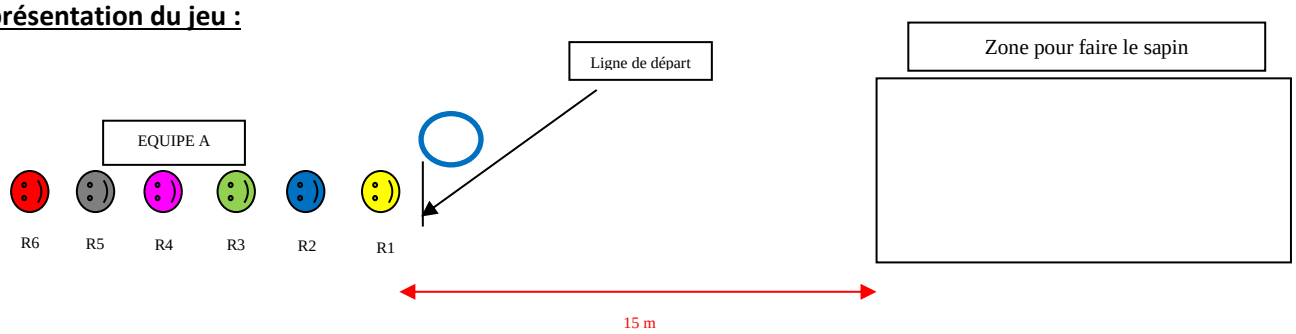
Matériel pour 1 atelier :

- 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
Position de départ
En file indienne au niveau de la ligne de départ
Ce qu'ils doivent faire :
1. Prendre un baton de bois. 2. Courir jusqu'à la zone de dépot. 3. Poser le bâton de bois (reproduire la forme du sapin de Noël). 4. Courir vers le prochain relayeur. 5. Taper dans sa main.

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)

RETOUR

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 :

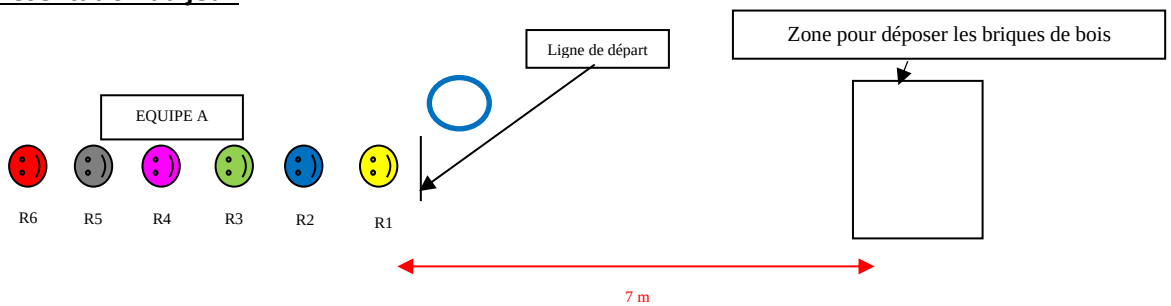
- 13 planchettes de bois ou crayon (si modèle robot)
- 1 cerceau
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

Les relayeurs
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 dépot. 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 relayeurs 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 BRIQUETTTES EN BOIS

(avec tirage au sort)

RETOUR

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 :

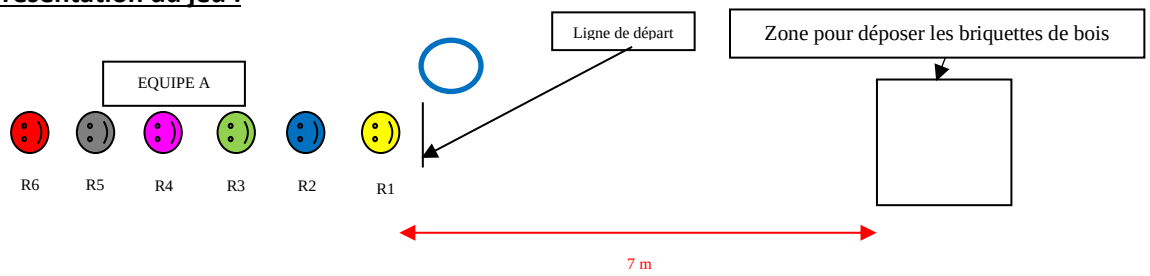
- 26 planchettes de bois ou crayon
- 1 cerceau
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

Avant de jouer
Chaque équipe tireau sort un modèle
Les relayeurs
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 dépot. 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 modèle est reproduit avec les briquettes en bois.

Représentation du jeu :



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

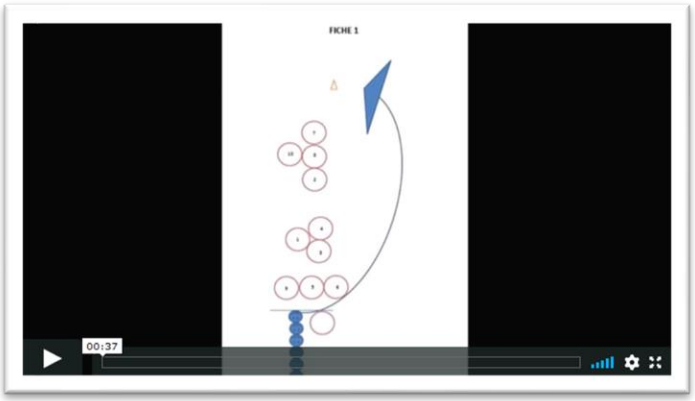
1. Le relayeur peut regarder le modèle avant de partir mais doit le laisser dans le cerceau avant de partir.
2. Idem mais avec possibilité de se concerter avant.
3. Le modèle est **face vers le sol**, les relayeurs doivent :
   - retourner le modèle.
   - prendre une briquette.
   - courir sans le modèle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

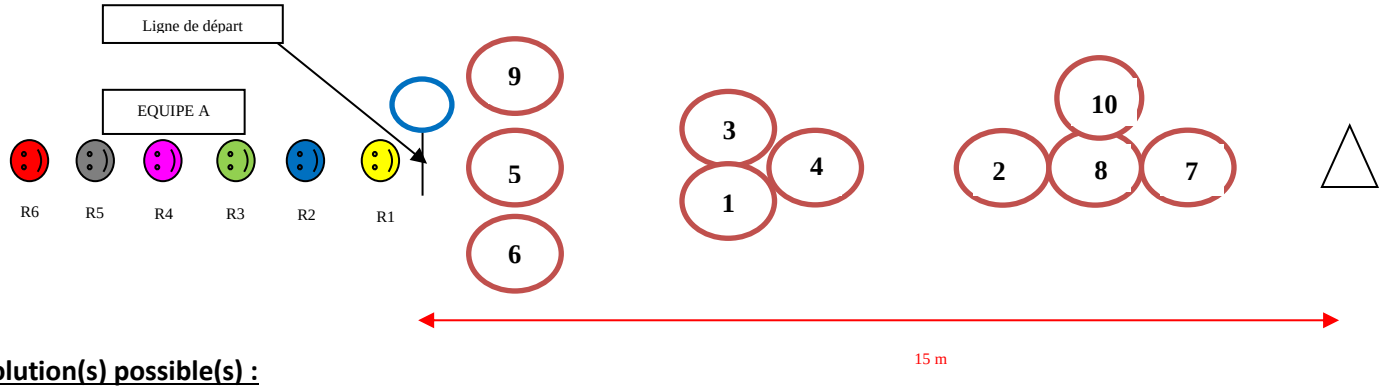
- 4 plots ou coupelles (pour les Lignes de départ et d'arrivée)
- 10 balles (ou objet divers)
- 1 plan (proposition de plan)



Les relayeurs	L'arbitre
Position de départ	**Position de départ**
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit faire :**
1. Prendre le plan et une balle. 2. Courir jusqu'aux plots. 3. Contourner le plot. 4. Poser la balle dans un cerceau. 5. Attendre la réponse de l'arbitre : • Si la balle est posée dans le « bon cerceau» : laisser la balle • Si la balle n'est pas posée dans le « bon cerceau » : récuperer la balle 6. Courir jusqu'aux plots. 7. Contourner le plot. 8. Courir jusqu'aux prochain relayeur. 9. Taper dans la main de celui-ci et lui donner le plan. Dès que les 10 balles sont posées dans les 10 cerceaux crier : « gagné ».	Vérifier que les relayeurs posent la balle dans le bon cerceau : • Si c'est le cas dire « OUI » et demander au relayeur de laisser la balle. • Si ce n'est pas le cas dire « NON » et demander au relayeur de repartir avec sa balle.

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 :

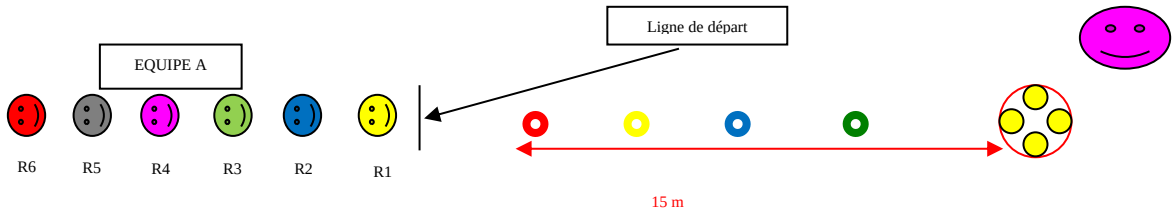
- 4 plots ou coupelles (pour les Lignes de départ et d'arrivée)
- 1 cerceau
- 4 coupelles : 1 jaune, 1 rouge, 1 verte, 1 bleue
- 4 balles de tennis
- 4 drapeaux (1 jaune, 1 rouge, 1 vert, 1 bleu) ou coupelles pour le meneur du jeu

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**
Position de départ		**Position de départ**
En file indienne au niveau de la ligne de départ		Face aux relayeurs
	Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit vérifier:**
1. Courir jusqu'aux plots. 2. Récupérer les balles, placées dans son cerceau. 3. Les déposer sur ses coupelles, dans l'ordre indiqué. 4. Taper dans la main du prochain relayeur.	1. Courir jusqu'aux plots. 2. Récupérer les balles dans l'ordre indiqué. 3. Les déposer dans son cerceau. 4. Taper dans la main du prochain relayeur.	1. Lever le bras vers le ciel : • si l'équipe n'a pas respecté le code couleur • si un relais a été passé alors que toutes les balles ne sont pas placées au bon endroit **L'équipe est alors disqualifiée !**

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.

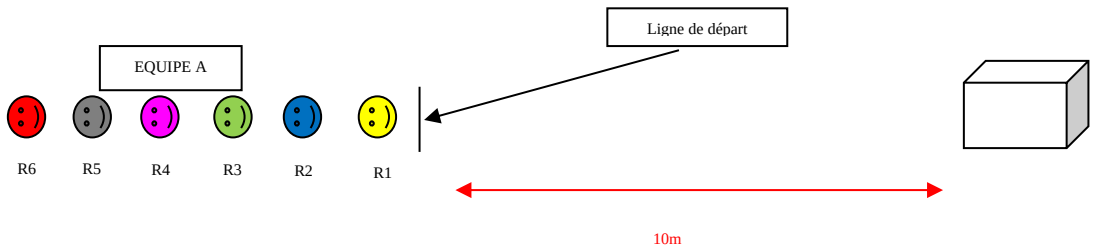
Matériel pour 1 atelier :

- 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**
Position de départ	**Position de départ**
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit faire:**
Etape 1 1. Courir jusqu'à la caisse (où se trouve les lettres). 2. Prendre une lettre au hasard (sans la regarder). 3. Taper dans la main du relayeur suivant. Faire 7 passages = prendre 7 lettres. **Etape 2** se regrouper. écrire le mot le plus long sur l'ardoise et/ou un mot qui rapporte le plus de points. **etape 3** amener l'ardoise avec le(s) mot(s) écrit(s) à l'arbitre.	• Vérifier le temps de jeu = 3 minutes. • Vérifier le(s) mot(s) écrit(s).

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 :



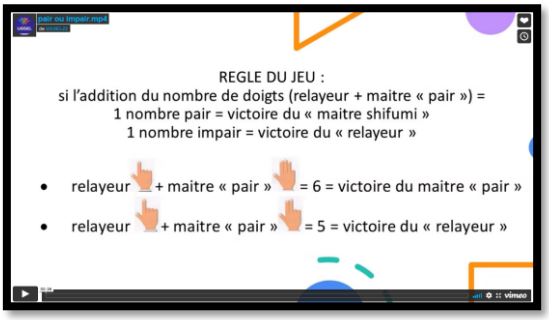
JE SUIS TON « PAIR »

But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses et gagner au « pair/impair »

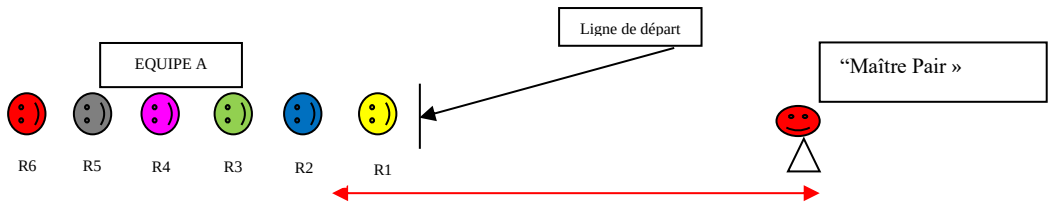
Matériel pour 1 atelier :

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



les relayeurs	Maitre « PAIR»	arbitre
Position de départ		
En file indienne, face au maitre « pair »	Face aux relayeurs.	A côté du maitre « pair »
Ce qu'ils doivent faire :		
Variable 1 : 1. Courir jusqu'au plot (situé à 7 m de la ligne de départ). 2. Faire le duel contre le maitre « pair » : • Montrer un certain nombre de doigts (1 à 5) (main à hauteur de poitrine) • Exemples : • relayeur + maitre « pair » = 6 = victoire du maitre « pair » • relayeur + maitre « pair » = 5 = **victoire du « relayeur »** Si le relayeur gagne contre le « maitre pair », il marque 1 point. Additionner les points de l'équipe. 3. Courir jusqu'à ses coéquipiers. 4. Taper dans la main du prochain relayeur. 5. Se mettre à la file indienne. **La 1ere équipe à 10 points gagne la partie.** **Variable 2 :** 1. Courir jusqu'au plot (situé à 7 m de la ligne de départ) 2. Faire le duel contre le maitre « pair » : •Montrer un certain nombre de doigts (1 à 5) (main à hauteur de poitrine) (1 à 5) **Si l'addition est un nombre impair** alors victoire du relayeur, celui-ci doit alors se placer derrière le « maitre pair » Si le relayeur perd contre le « maitre pair » (l'addition = 1 nombre pair), il doit : • Taper dans la main du prochain relayeur • Se mettre à la file indienne **La 1ere équipe à avoir 6 relayeurs derrière le maitre « pair » gagne la partie.**	Faire le duel contre le relayeur. C'est le relayeur qui donne le rythme du duel. (1/2/3) A « 3 », Montrer un certain nombre de doigts (1 à 5) (main à hauteur de poitrine	Valider le vainqueur du duel

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.

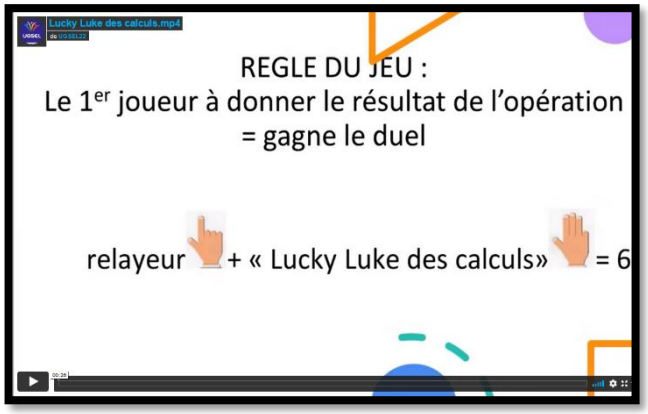
« LUCKY LUKE DES CALCULS »

But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses et gagner contre Lucky Luke des calculs

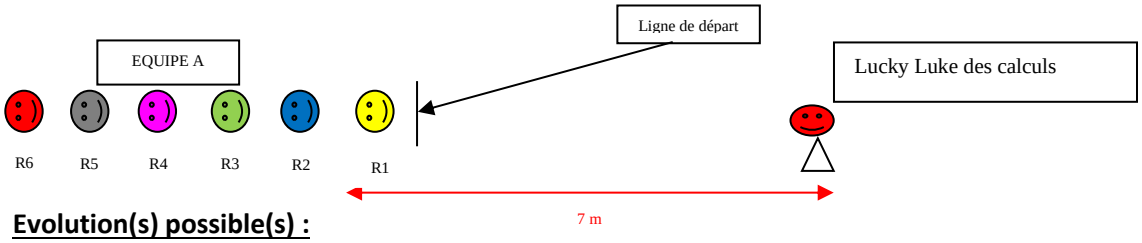
Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 plot (où se place le Lucky luke des calculs)



les relayeurs	Lucky Luke des calculs	arbitre
Position de départ		
En file indienne, face au Lucky Luke des calculs	face aux relayeurs.	A côté du « Lucky Luke des calculs »
Ce qu'ils doivent faire :		
Variable 1 : 1. Courir jusqu'au plot (situé à 7 m de la ligne de départ). 2. Faire le duel contre le « Lucky Luke des calculs » Montrer un certain nombre de doigts (1 à 5) (main à hauteur de poitrine) Exemples : relayeur + « Lucky Luke des calculs» = 6 Le 1er à donner le résultat de l'opération gagne le duel 3. Si le relayeur gagne contre le « Lucky Luke des calculs », il marque 1 point. Additionner les points de l'équipe. 4. Courir jusqu'à ses coéquipiers. 5. Taper dans la main du prochain relayeur. 6. Se mettre à la file indienne. **La 1ere équipe à 10 points gagne la partie.** **Variable 2 :** 1. Courir jusqu'au plot (situé à 7 m de la ligne de départ) 2. Faire le duel contre le « Lucky Luke des calculs » • Si le relayeur gagne contre le « Lucky Luke des calculs », il doit se placer derrière lui. • Si le relayeur perd contre le « Lucky Luke des calculs », il doit : 3. Taper dans la main du prochain relayeur 4. Se mettre à la file indienne **La 1ere équipe à avoir 6 relayeurs derrière le lucky luke des calculs gagne la partie.**	Faire le duel contre le relayeur. C'est le relayeur qui donne le rythme du duel : 1/2/3 A « 3 », montrer un certain nombre de doigts (1 à 5) (main à hauteur de poitrine	Valider le vainqueur du duel

Représentation du jeu (avant son lancement) :

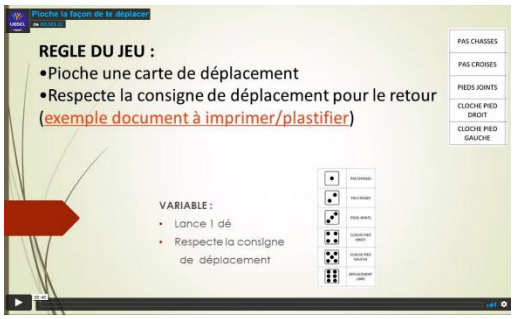


Evolution(s) possible(s) :

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.

PIOCHE LA FACON DE TE DEPLACER

But du jeu :
Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.



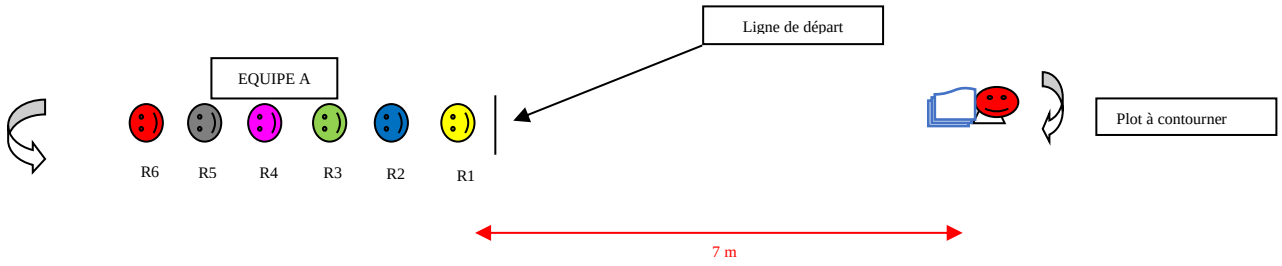
Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (ligne de départ)
- 6 cerceaux (3 couleurs différentes)
- 1 plot à contourner

les relayeurs	Arbitre/controleur
Position de départ	
En file indienne, face au maitre shifumi.	face aux relayeurs avec les fiches de déplacements.
Ce qu'ils doivent faire :	
1. Courir jusqu'au plot 2. Piocher une carte de déplacement 3. La donner à l'arbitre 4. Ecouter la consigne du déplacement pour le retour (exemple de document à imprimer/plastifier) • Pas chassés • Pas croisés • Pieds joints • Cloche pied droit • Cloche pied gauche (…) Pas chassés Pas croisés 5. Se déplacer jusqu'au plot de départ en fonction de la carte déplacement pioché 6. Taper dans la main du prochain relayeur 7. Se mettre à la file indienne.	Lire la carte de déplacement Vérifier que le déplacement est bien effectué.

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

Représentation du jeu :



Evolution(s) possible(s) :

- ✓ Lancer un dé, la face du dé désignera le déplacement à faire (fiche à imprimer pour 3 équipes)
- ✓ 1 = Pas chassés
- ✓ 2 = Pas croisés
- ✓ 3 = Pieds joints
- ✓ 4 = Cloche pied droit
- ✓ 5 = Cloche pied gauche
- ✓ 6 = déplacement libre

Dés à fabriquer

LES DOMINOS

But du jeu :

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

Matériel pour 1 atelier (2 équipes) :

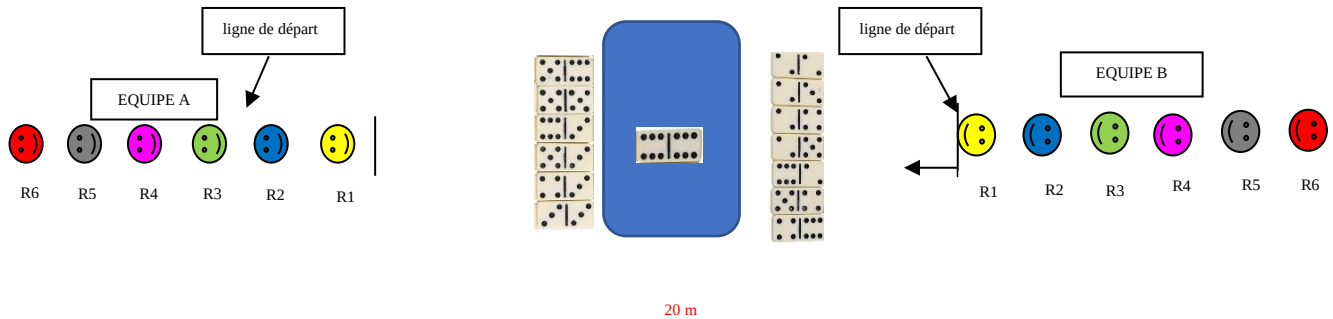
- 4 plots ou coupelles (pour les 2 lignes de départ)
- 1 jeu de dominos pour 2 équipes
- 1 zone matérialisée pour poser les dominos

EQUIPE A	EQUIPE B	ARBITRE
Position de départ	**Position de départ**	**Position de départ**
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).	Au niveau de la zone de jeu
Avant de jouer		
L'arbitre demande à 1 joueur de chaque équipe de : • Piocher 7 dominos (le reste des dominos fera office de pioche) • Poser les 7 dominos (cacher si possible les dominos de l'adversaire) Le joueur qui a le domino le plus fort, pose celui-ci dans la zone de jeu.		
Ce que doivent faire les relayeurs au signal de départ:		
1. Courir jusqu'à ses dominos 2. Poser si possible 1 domino dans la zone de jeu (voir précision ci-dessous) 3. Taper dans la main du prochain relayeur. 4. Se mettre à la file indienne. On doit poser les dominos à la suite les uns des autres en les combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table). Les doubles sont placés perpendiculairement. Lorsqu'un joueur n'a pas de domino à jouer il pioche 1 domino.		Vérifie l'application des règles de jeu Désigne l'équipe vainqueur

Fin du jeu :

L'équipe qui pose en premier tous ses dominos, gagne la partie.

Représentation du jeu :



JEU DES FAMILLES

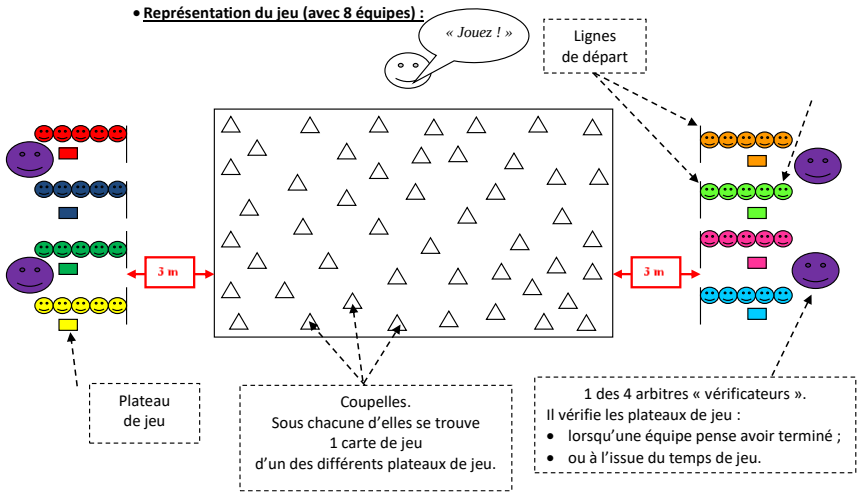
Matériel pour 1 atelier :

- Sac à grains (ou autres objets qui peuvent être recouverts et retournés).
- Plateaux de jeu plastifiés. 10 plateaux différents
- Cartes de jeu plastifiées correspondant aux images sur les plateaux
- Plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

Imprimer/plastifier le document en 2 exemplaires lien

Avant de jouer	
➢ Constituer les équipes (si possible, 4 à 6 élèves par équipe). ➢ Attribuer un plateau de jeu à chaque équipe. Chaque équipe prend le temps d'observer son plateau de jeu ➢ Répartir de manière aléatoire les 6 cartes de jeu de chaque équipe sous les coupelles (1 seule carte sous chaque coupelle).	
Les relayeurs	**Les arbitres**
Position de départ	**Position de départ**
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit faire:**
Au signal de départ, donné par le meneur de jeu (il crie « *Jouez* ! »), le 1er joueur de chaque équipe court soulever 1 sac à grains. **1 joueur ne peut soulever qu'1 seul sac par passage !** **Si la carte posée dessous correspond à une de celles de son plateau, le joueur doit :** 1. Rapporter **la carte et le sac à grains** 2. Taper dans la main du 2ème relayeur de son équipe (qui s'élance à son tour) 3. Déposer la carte à l'emplacement prévu sur son plateau de jeu, posé au sol. 4. Déposer le sac à grains sur la carte (pour éviter qu'elle ne s'envole…) **Si la carte ne correspond pas à une de celles de son plateau, le joueur doit :** 1. Reposer au sol la carte 2. Remettre le sac à grain par-dessus 3. Revenir taper dans la main du 2ème relayeur qui s'élance à son tour. Et ainsi de suite … Si la carte rapportée ne correspond à aucune de celles de son plateau de jeu, le joueur qui l'avait prise va la replacer sous une coupelle qui était retournée, puis vient taper dans la main du relayeur suivant. **Fin de partie :** Dès qu'une équipe a positionné ses 6 cartes sur son plateau, tous ses membres lèvent les bras. Aussitôt, 1 arbitre « vérificateur » vient vérifier que toutes les cartes positionnées sont les bonnes. ▪ Si tel est le cas, les membres de l'équipe crient « *Gagné !* » puis s'assoient, à côté de leur plateau de jeu. Les autres équipes continuent. ▪ Si tel n'est pas le cas, l'arbitre « vérificateur » précise laquelle ou lesquelles ne sont pas bien positionnées. Aussitôt, 1 joueur de l'équipe part repositionner la (les) carte(s) sous une (plusieurs) coupelle(s), jusqu'alors retournée(s). Puis, il transmet le relais au joueur suivant qui part chercher une carte manquante.	A l'issue du temps de jeu : les arbitres « vérificateurs » comptabilisent le nombre de cartes positionnées sur chacun des plateaux de jeu. L'équipe gagnante sera celle qui, sans erreur, en aura le plus sur son plateau !

• **Représentation du jeu (avec 8 équipes) :**



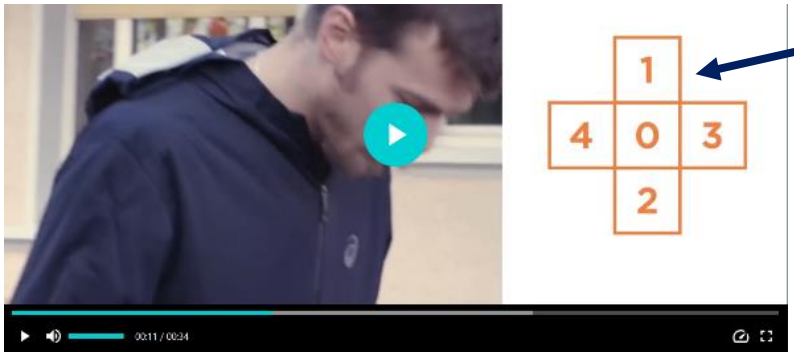
DEFI COORDINATION

But du jeu :

Réaliser un enchaînement d'actions le plus rapidement possible.

Matériel pour 1 atelier :

Craie pour le traçage au sol des 5 cases carrées



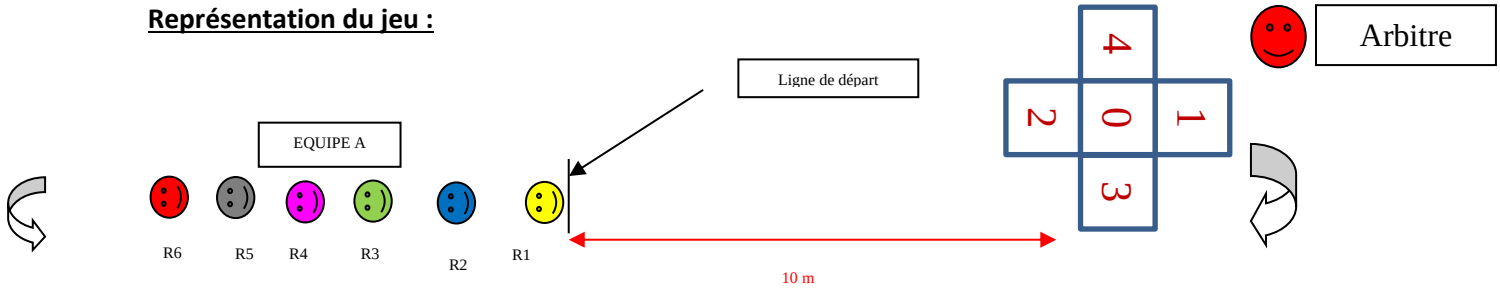
1 craie pour tracer, au sol, son espace d'action / de jeu, constitué de 5 cases carrées (30 à 30 cm de côté), numérotées de 0 à 4.
1 gabarit de case, en carton.
1 cerceau.
Coupelle ou languette pour marquer l'emplacement de chaque joueur.

Avant de jouer	
➢ Installer le matériel et tracer au sol, à la craie, x espaces d'action.	
Les relayeurs	**L'arbitre**
Position de départ	**Position de départ**
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs
Ce qu'ils doivent faire :	**Ce qu'il doit faire:**
1. Courir jusqu'au 5 cases carrées 2. Réaliser l'enchaînement suivant : Position de départ **Enchaînement des 8 sauts = 1 série de sauts** 3. Courir jusqu'à la file indienne Dès qu'1 joueur se trompe : l'arbitre le lui signifie. Il doit alors reprendre l'enchaînement de sauts du début.	A l'issue du temps de jeu : l'arbitre vérifie que l'enchainement se fait dans le bon ordre. Dire : • « Oui » enchainement parfaitement réalisé • « Non » : enchaînement imparfait

Fin de la partie :

A l'issue de x passages (ex : la 1ère équipe à réaliser 10 passages remporte 1 point)
A l'issue du temps de jeu défini/annoncé par le meneur (ex : 5 minutes) : l'équipe qui a validé le plus de passages est déclarée gagnante. Elle marque 1 point !

Représentation du jeu :



Variables possibles :

- Sauts pieds joints (plus simple) ou sauts à cloche-pied (plus difficile).
- Modifier l'ordre de l'enchainement
- Annonces en Anglais.

MA RENTREE AVEC L'UGSEL

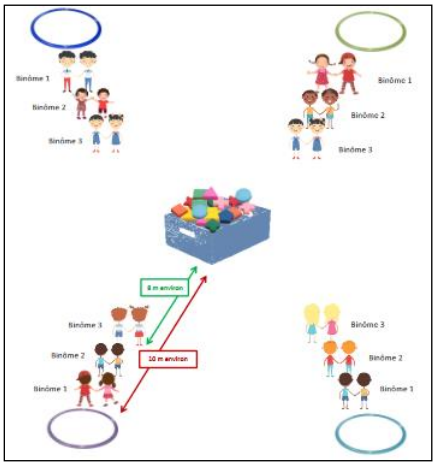
LA OLA DE L'UGSEL

Règle de jeu

LE MELI MELO

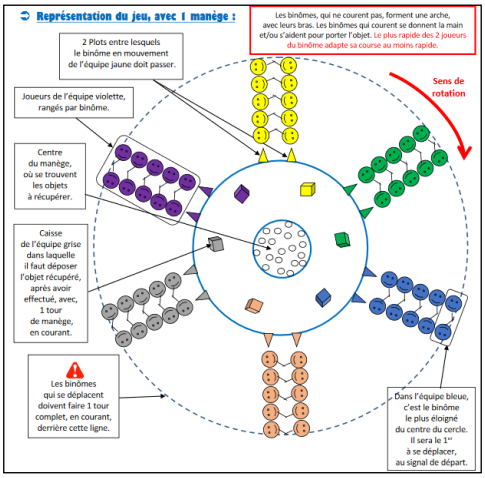
Règle de jeu
Imagier : fruits et légumes

HAUT LES TOURS



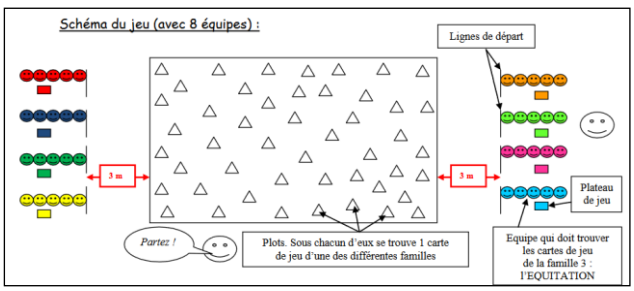
Règle de jeu

LE MANEGE



Règle de jeu

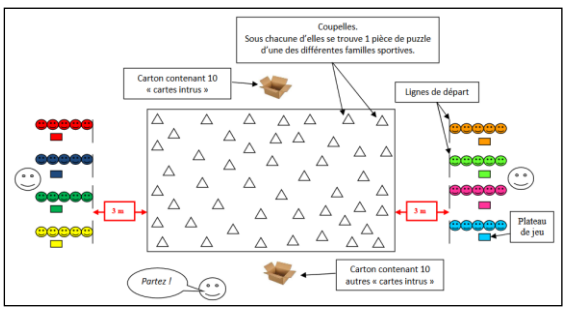
LE JEU DES FAMILLES



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

Bonne préparation à toutes et à tous !

RENCONTRE RELAIS CYCLE 2

don, transmission, partage !