

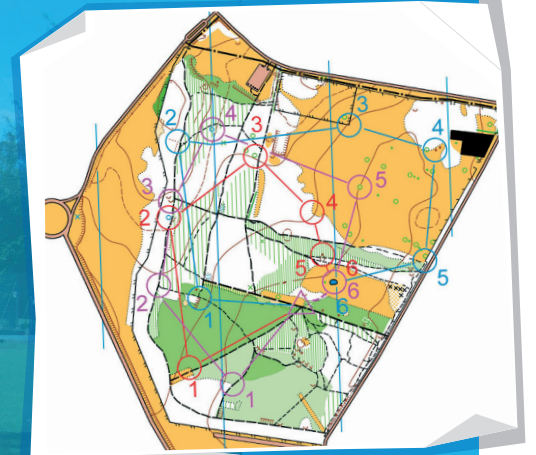
# Le Relais



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

## But du jeu

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



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

difficulté



durée



matériel





## objectif

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



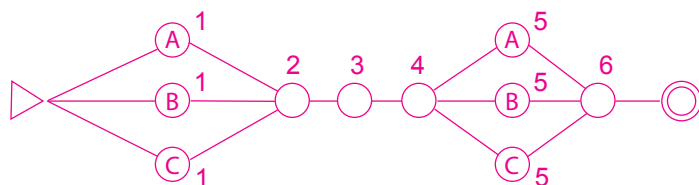
## dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

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.)



### C'est parti !

Tous les 1<sup>ers</sup> relayeurs forment une ligne et l'animateur place la bonne carte au pied de chaque jeune en fonction de son n° d'équipe (les cartes sont retournées pour ne pas permettre aux jeunes d'anticiper les choix).

Au signal, tous les 1<sup>ers</sup> relayeurs partent sur leur circuit. Ils arriveront de manière groupée ou échelonnée suivant leur réussite.

Quand un 1<sup>er</sup> relayeur a terminé son circuit, il tape dans la main de son 2<sup>e</sup> relayeur dans la zone de passage de relais (déterminée à l'avance) puis va donner sa carte à l'animateur. Le 2<sup>e</sup> relayeur court alors vers les cartes suspendues plus loin à un fil, il récupère celle correspondant à son n° d'équipe, et part faire son circuit. À l'arrivée, il passe le relais au dernier relayeur de son équipe. La première équipe qui arrive avec tous les bons poinçons a gagné.

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.