



3 relais

Type de jeu

Réaliser une tâche plus vite que les adversaires

F11

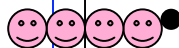
Objectifs essentiels

- ❑ Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses : courses diverses, franchissements, transports d'objets, ...
- ❑ Comprendre le résultat du jeu (équipe)
- ❑ Élaborer collectivement des règles d'actions.

Matériel

- ❑ Cerceaux
- ❑ 4 balles + 4 ballons

équipes de 4 maximum.



But du jeu:

Pour chaque équipe, s'élancer pour aller échanger la balle contre le gros ballon.

Règles:

- ↳ Le départ du coureur suivant est assuré par le transfert du ballon.
- ↳ Départ : joueurs assis en colonne derrière leur cerceau.
- ↳ Fin du jeu quand une équipe dont tous les joueurs ont couru est assise dans la même position qu'au départ.

Gagnante : l'équipe assise la première : 4 points, 3 points à la suivante, etc ...

Règles d'actions à élaborer avec les enfants

- Nous sommes vigilants et prêts à partir.
- Dès que tous les ballons sont transportés, on se dépêche de s'asseoir en colonne.

remarque : les règles d'actions sont peu nombreuses dans ce type de jeu dont l'intérêt essentiel est de confronter les enfants à les tâches motrices (enchaînements d'actions, courses diverses, franchissements, ...).

Conseils pour l'animation

- Dans un premier temps, jouer sans prendre en compte le résultat puis jeu avec enjeu dans un deuxième temps.
- Limiter le nombre de joueurs / équipe (quantité d'actions)
- Alternance "action – réflexion" pour :
 - ↳ Comprendre les rôles des uns et des autres
 - ↳ Intégrer les règles et Comprendre le résultat du jeu .
 - ↳ Faire émerger les règles d'actions.

Évolutions possibles

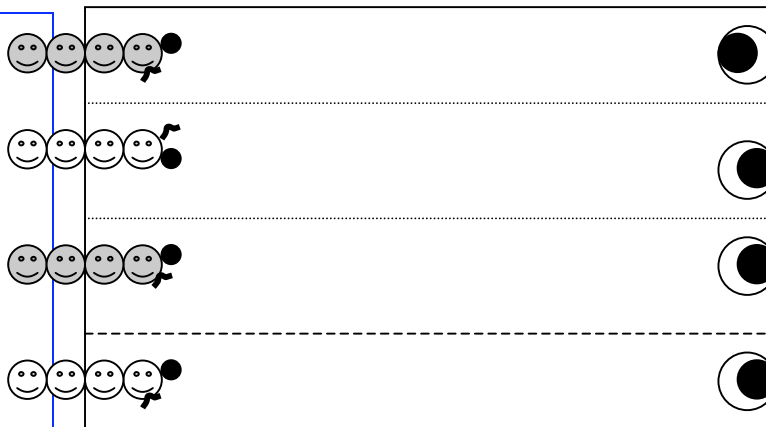
2 : "Relais transports d'objets"

⇒ *Habileté*

Matériel

- ❑ Cerceaux
- ❑ 4 balles + 4 ballons
- ❑ objets divers : témoins, cordelettes, anneaux, foulards ...

équipes de 4 maximum.



1. Donner un **objet supplémentaire** à transporter :
 - ⇒ exemple : un foulard. Chaque enfant porte donc un ballon et un foulard.
 - ⇒ Aller échanger son ballon et revenir donner au joueur suivant le ballon et le foulard.
 - ⇒ Etc ...
2. Augmenter ainsi progressivement le nombre d'objets transportés. Le but du déplacement reste toujours l'échange des ballons.

3 : "Relais courses diverses"

⇒ *Courses diverses : en cercle, en slalom, avec franchissements, ...*

Matériel


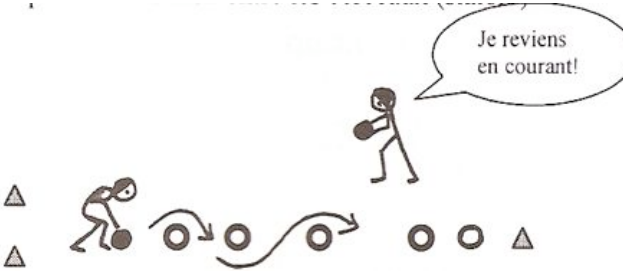
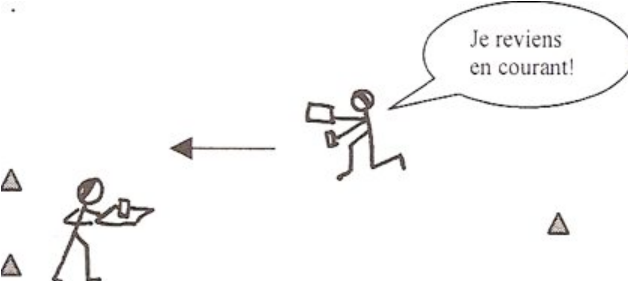
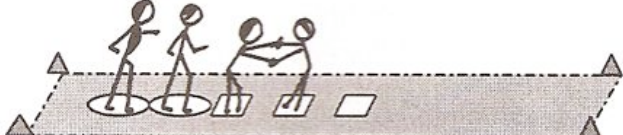



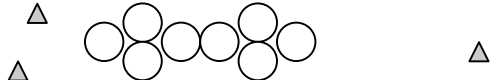
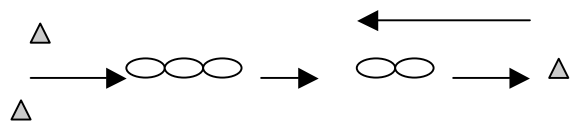
- ❑ Cerceaux
- ❑ Obstacles, plots, ...

équipes de 4 maximum.

Variants : nombre d'obstacles, disposition des cônes, etc ...



4 : "d'autres relais"

<p>Les kangourous</p> <p>Matériel : feuilles de papiers ou planchettes ou anneaux</p> <p>But du jeu : se déplacer en tenant une feuille entre les genoux contourner le cône et revenir en courant porter la feuille au suivant.</p> 	<p>Le pousse –ballon</p> <p>Matériel : un ballon par équipe, cerceaux ou plots.</p> <p>But : pousser le ballon entre les cerceaux (slalom)</p>  <p>Variante : n'utiliser qu'une main, l'autre étant derrière le dos.</p>
<p>Les garçons de café</p> <p>Matériel : planchette ou assiette en carton ...</p> <p>But : transporter sur un plateau une bouteille plastique lestée.</p>  <p>Variante : disposer sur le parcours un obstacle, un slalom, ...</p>	<p>La rivière</p> <p>Matériel : 5 objets pour 4 enfants (deux cerceaux, deux carrés de moquette, une planchette ...)</p> <p>But : traverser ensemble la rivière sans mettre le pied dans l'eau. (Trouver une solution)</p> 
<p>Dessus – dessous</p> <p>Matériel : obstacles hauts et bas , 2 cerceaux et 2 ballons par équipe.</p> <p>But : aller échanger son ballon en passant sous le premier obstacle et par-dessus les deux suivants.</p> 	<p>Le relais des jumeaux</p> <p>Matériel : obstacles hauts et bas , 2 cerceaux et 2 ballons par équipe.</p> <p>But : à deux , en se tenant par la main , franchir les obstacles pour aller contourner le cône et revenir en ligne droite.</p> 
<p>Relais – marelle</p> <p>Matériel : cordelettes , cerceaux , ...</p> <p>But du jeu : réaliser le parcours en respectant le code "saut groupé deux pieds – saut écart deux pieds"</p>  <p>Idem avec cerceaux (cloche – pieds , 2 pieds)</p> 	<p>Relais boiteux</p> <p>Matériel : cerceaux , ...</p> <p>But du jeu : courir et sautiller en posant un pied identique dans chaque cerceau.</p>  <p>Variante: se déplacer à cloche-pied puis pieds joints dans les cerceaux.</p>

Variantes ...

circulations dans l'espace:

- ❑ Aller et retour

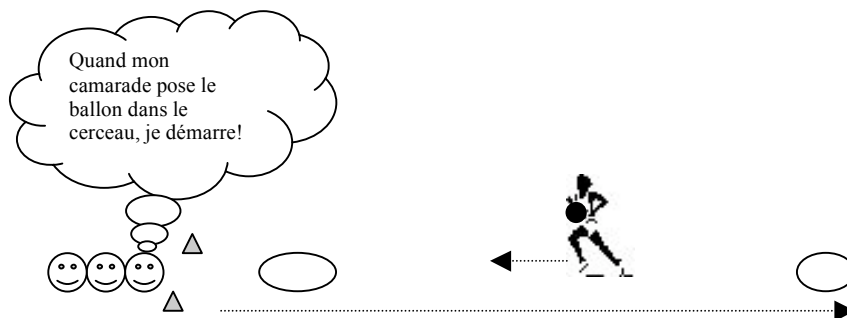


- ❑ Aller simple



Passage du relais

- ❑ Bras tendu : frappé de main.
- ❑ Transmission d'un objet ou de plusieurs objets
- ❑ Ballon posé dans un cerceau (signal visuel)



Les tâches à réaliser

Franchissements (dessus / dessous) ; slaloms ; modes de déplacements (pieds- joints ; cloche-pied et combinaisons) ; enchaînements d'actions comme : courir – ramasser – courir – poser ; courir – lancer dans une cible ou contre un mur, ... etc. ...



Avec ou sans transport d'objet(s)

Les conditions de la réussite

- ❑ Des distances suffisantes.
- ❑ Si possible : 4 joueurs par équipe (5 maxi)