



Relais Parcours

➔ **But du jeu**

Réaliser en équipe, le parcours le plus rapidement possible.

➔ **Espace**

Cour de l'école.

➔ **Nombre de joueurs**

Des équipes de 8 joueurs.

➔ **Matériel**

Marques de départ.

4 plots.

2 anneaux.

6 lattes ou marquages au sol.

➔ **Organisation / Déroulement**

2 équipes au départ.

Le premier joueur de chacune des équipes est au départ.

Au signal (visuel ou sonore), il court le plus vite possible (un anneau dans la main), donne l'anneau à l'autre partenaire qui s'élance en course arrière, qui lui-même transmet à un autre partenaire qui court en slalom. Le dernier coureur qui reçoit l'anneau fait son parcours en passant par-dessus les obstacles.

L'équipe gagnante est celle qui arrive la première.

Départ



Sprint – 25 m



Sprint en arrière



Arrivée

Sprint avec obstacles



Slalom

