



## **Relais** **« TOUJOURS PLUS VITE »**

### ➔ **But du jeu**

Faire aller le témoin aussi vite ou plus vite que le coureur seul.

### ➔ **Espace**

Cour de l'école.

### ➔ **Nombre de joueurs**

Equipes de 3 joueurs.

### ➔ **Matériel**

Couloirs de vitesse.

Plots de départ

Plots d'arrivée

1 coupelle par équipe à placer au départ du coureur C.

### ➔ **Organisation / Déroulement**

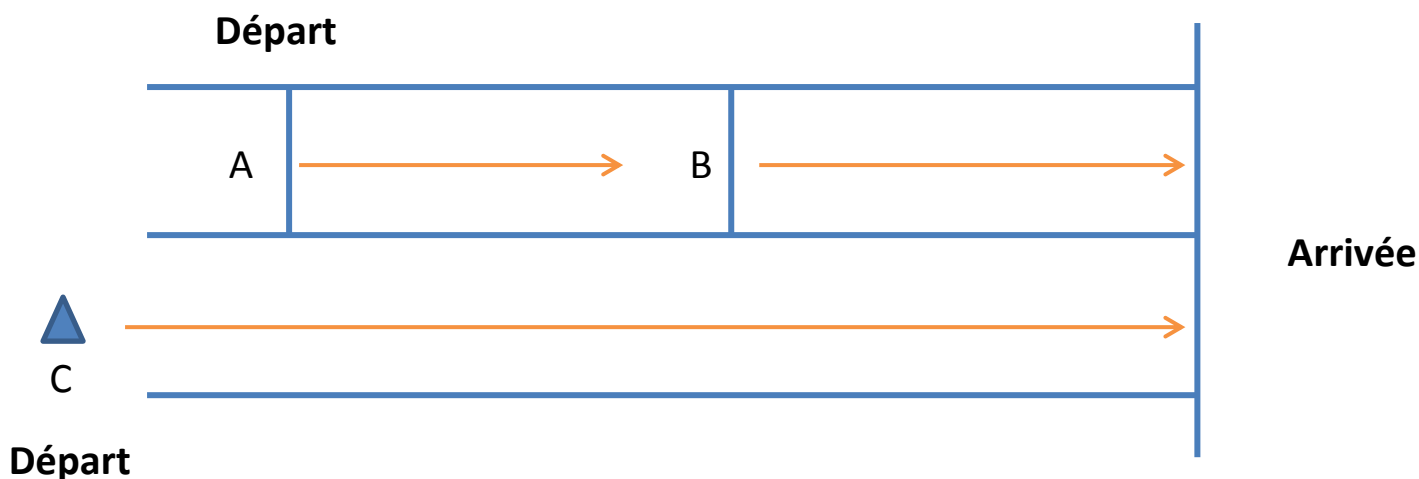
Le coureur A et le coureur C s'élancent.

Puis le coureur A passe le témoin à B qui doit franchir la ligne avant le coureur C.

Prévoir un décalage de départ pour le C.

Jouer en 3 manches. Chaque coureur est A, B et C.

## Schéma pour 1 équipe



### 🔄 Variables

Jouer sur le point de départ de C

Il part sur la même ligne qu'A

En fonction de l'élève, de sa rapidité, varier l'écart entre C et A

Passage entre A et B

Instituer une zone de passage entre A et B pour permettre à B anticiper son départ et de recevoir le témoin en courant.

