

n°6

Cycle 2
Cycle 3

Le défi relais coopératif

Organisation

Deux équipes de 5 à 7 coureurs.

1 témoin (bâton en bois ou en plastique) qui sert de transmission de relais.

But du jeu

Se transmettre le témoin et parvenir avant les autres équipes, à lui faire franchir la ligne d'arrivée.

Déroulement

Le premier coureur de chaque équipe se tient derrière la ligne de départ.

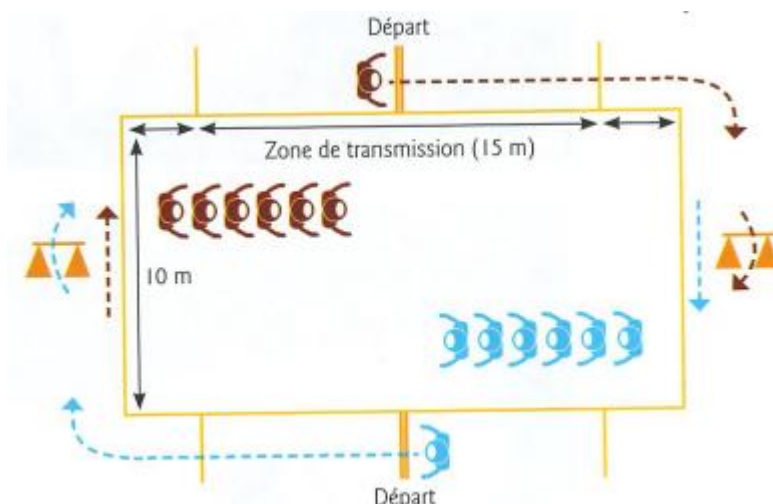
Les autres coureurs sont alors hors de la zone de transmission (à l'extérieur ou à l'intérieur de la piste).

Au signal de départ, les deux coureurs s'élancent sur le parcours. Ils doivent franchir seulement le premier obstacle qu'ils rencontrent (pour le second obstacle, ils doivent passer dans le couloir resté libre).

Il faut toujours courir à l'extérieur des plots.

Le deuxième coureur de chaque équipe peut alors rentrer dans la zone de transmission.

Le témoin doit être transmis du premier coureur au deuxième à l'intérieur de la zone de transmission.



Pour une classe de 28 élèves, possibilité de faire des binômes : un coureur et un observateur.

Critères d'observations :

- Parcours bien réalisé.
- Passage du témoin dans la zone de transmission.
- Temps de course pendant lequel le coureur est en possession du témoin.

Critère de réussite

La manche se poursuit jusqu'à ce que tous les coureurs soient passés.

L'ordre d'arrivée du dernier coureur désigne l'équipe vainqueur de la manche.

On note alors le temps réalisé par l'équipe.

Le Défi Relais Coopétitif

Règle générale :

Il y a trois manches dans un défi.

Toute équipe qui gagne une manche de la course prend une carte joker qui modifie la règle de la course de relais.

Suite de la partie :

Le jeu se déroule selon ce principe, en alternant périodes de jeu et choix de cartes Tikoud'pouss ou Tikoud'éclat à chaque fois qu'une équipe gagne.

Première manche

Les deux équipes effectuent une première course relais en équipe.

Si votre équipe gagne la première manche, prenez une carte joker pour équilibrer la course.

Vous pouvez choisir un joker Tikoud'pouss : vous donnez alors un avantage à l'équipe qui a perdu la première manche pour tenter un nouveau défi.

Vous pouvez choisir un joker Tikoud'éclat : vous donnez alors un handicap à votre propre équipe pour tenter un nouveau défi.

Deuxième manche

Cette carte modifie la règle de la course de relais. Les deux équipes effectuent une deuxième manche avec la nouvelle règle.

Si votre équipe gagne à nouveau, c'est que la nouvelle règle n'a pas assez équilibré la course : choisissez une nouvelle carte pour avoir un nouvel handicap et tenter un nouveau défi.

Attention : vous devez changer de catégorie de cartes. Si l'autre équipe gagne à son tour, c'est qu'il faut rééquilibrer la course : elle choisit à son tour une carte joker.

Troisième manche

Cette carte modifie la règle de la course. Les deux équipes qui effectuent une troisième manche avec la nouvelle règle.

L'équipe qui remporte le défi est celle qui totalise le plus de manches victorieuses.

LES CARTES

Tikoud'éclat = Défi pour celui qui gagne

- ✓ Notre premier coureur doit attendre le signal de départ de dos.
- ✓ Nous devons rajouter une haie à 3 mètres de notre première haie.
- ✓ Notre zone de transmission diminue. Elle ne mesure que 5 mètres.
- ✓ Nous devons franchir également votre haie.
- ✓ Notre témoin n'est plus un bâton. C'est une balle de tennis.

Tikoud'pouss = Avantage pour celui qui perd

- ✓ Votre espace est réduit – Haie plus basse ou rivière plus étroite.
- ✓ Vous n'avez plus besoin de témoin. Les coureurs doivent se toucher pour se passer le relais.
- ✓ Votre zone de transmission augmente. Elle mesure désormais 20 mètres.
- ✓ Votre haie est remplacée par une rivière de 1 mètre de large.
- ✓ Votre ligne de départ est avancée de 5 mètres.



COURSE-DE-RELAIS¶



**Notre premier coureur
doit attendre le signal
de départ de dos.**

COURSE-DE-RELAIS¶



**Nous devons rajouter
une haie à 3m de notre
première haie.**

COURSE-DE-RELAIS¶



**Notre zone de
transmission diminue.
Elle ne mesure que 5m.**

COURSE-DE-RELAIS¶



**Nous devons franchir
également votre haie.**

COURSE-DE-RELAIS¶



**Notre témoin n'est plus
un bâton.
C'est une balle de tennis.**

COURSE-DE-RELAIS¶



**Votre espace est réduit.
Haie plus basse ou rivière
plus étroite.**

COURSE-DE-RELAIS¶



**Vous n'avez plus besoin
de témoin. Les coureurs
doivent se toucher pour
se passer le relais.**

COURSE-DE-RELAIS¶



**Votre zone de transmission
augmente.
Elle mesure désormais 20m.**

COURSE-DE-RELAIS¶



**Votre haie est
remplacée par une
rivière de 1m de large.**

COURSE-DE-RELAIS¶



**Votre ligne de départ est
avancée de 5m.**