



## Relais Courses

### ◆ « Slalom »

#### But

Courir le plus vite possible en slalomant.

#### Matériel

Identifier la ligne de départ.

Plots : 5 par équipe.

#### Espace

Terrain en herbe.

#### Organisation / Déroulement

Le premier joueur est assis dos au départ.

Au signal, il se relève, court 10 mètres en ligne droite, puis 15 mètres en slalom et revient en ligne droite à son point de départ.

Il tape dans le dos du second relayeur qui s'élance.

#### Variables

- Varier les positions de départ : assis, debout, de face, ...
- Varier les signaux de départ (se placer de façon à ce que tous les enfants vous voient au signal)  
Signal visuel : Faire tomber un foulard au sol.  
Signal auditif : La voix, frapper dans les mains.

