



Relais « grimpe »

But

Réaliser un parcours « escalade » en équipe.

Espace

Cour de l'école, salle de sport, espace nature, ...

Matériel

Disposer d'espaces de grimpe variés : Structure de cour, petit mur, espalier, tables, chaises, bancs, pierres de rivière, poutre, ...

Organisation / Déroulement

Chaque équipe est composée de 6 joueurs.

Chaque membre de l'équipe choisit la structure qu'il devra grimper.

Si deux joueurs, de deux équipes différentes, jouent sur la même structure, c'est le joueur qui arrive en premier à la structure qui grimpe en premier. Il ne pourra être doublé pendant l'escalade.

Avant le signal, chaque joueur fait le choix de son parcours.

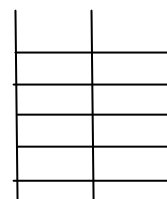
Au signal, le premier joueur se rend en courant à son parcours, effectue « sa grimpe » et revient en courant. Il frappe dans la main du deuxième relayeur, ...



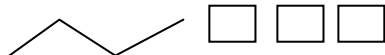
1 - Corde

3 - Structure de cours

4 - Structure gymnique



5 - Espalier



Poutres

Briques

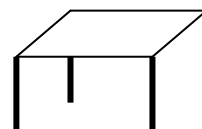
2



Chaises



Banc



Table