



Relais à 2

➔ **But du jeu**

Amener le témoin le plus vite possible derrière la ligne en le tenant à 2.

➔ **Espace**

Cour de l'école.

➔ **Nombre de joueurs**

Equipes de 2 joueurs.

➔ **Matériel**

1 témoin par équipe

Plots de départ

Plots d'arrivée

Plots de passage

➔ **Organisation / Déroulement**

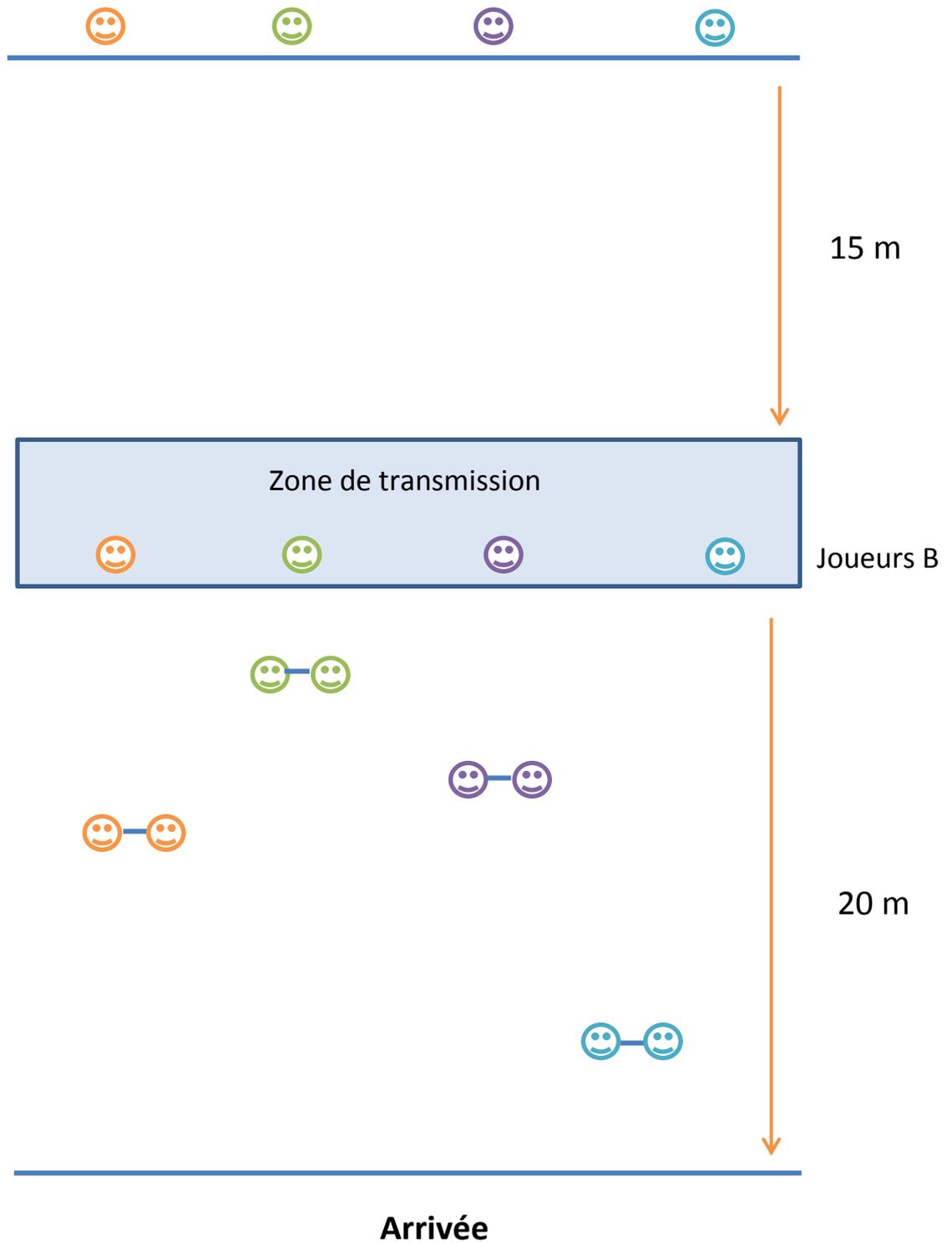
2 à 3 équipes au départ.

Les premiers relayeurs (A) se placent sur la ligne de départ.

Les relayeurs (B) se placent 15 mètres plus loin.

A partir de la transmission, les 2 coureurs courent sur 20 mètres. Chacun tient un bout du témoin.

Départ des joueurs A



🔄 Variables

A donne à B. Ils courent ensemble jusqu'à la ligne mais le joueur A ne tient plus le témoin.

Augmenter ou diminuer la zone de transmission.