



Relais  
Journée du sport scolaire

N°6  
Octobre 2013

Les relais  
proposés  
sont à  
adapter en  
fonction  
des cycles.

## Relais avec handicap

### Handicap cognitif : « Mémo »

#### **But**

Réaliser un trajet après avoir lu, en une seule fois, la description du parcours à effectuer.

#### **Matériel**

Obstacles : matériel de la cour, objets divers.

Plots de départ.

#### **Organisation / Déroulement**

Chaque équipe est constituée de 6 à 8 joueurs.

La partie se fait en deux manches.

Les enfants sont en binôme (un enfant de chaque équipe).

#### **Manche 1**

Le 1<sup>er</sup> joueur se place sur la ligne de départ.

Au signal (coup de sifflet), il pioche une enveloppe, lit seul son texte (en silence ou à haute voix) aide non autorisée. [En fonction de l'âge : schémas, dessins, phrases courtes...] Il donne son texte à son binôme (qui est son adversaire).

Il réalise son parcours le plus vite possible, l'adversaire dit « stop » dès que le joueur se trompe. Celui-ci réfléchit et cherche une solution.

A chaque erreur, le joueur a un carton jaune.

Chaque fois que son adversaire lui donne la réponse, il a un carton vert.

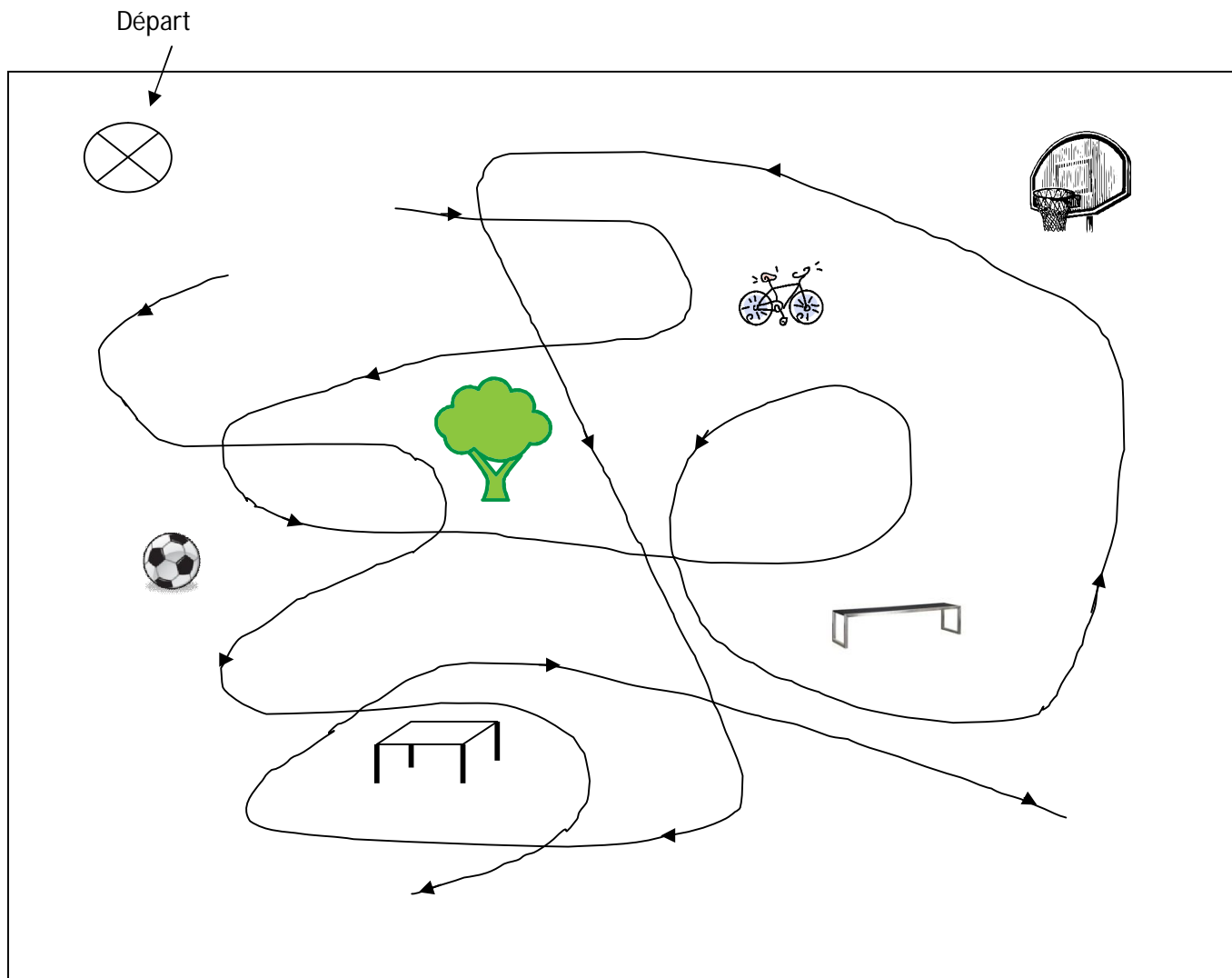
L'équipe qui gagne est celle qui a le moins de cartons jaunes et de cartons verts.

#### **Manche 2**

Inverser les rôles.

## Variables

- Ajouter la rapidité comme critère d'évaluation.
- Proposer plus de parcours différents.
- Proposer des parcours spécifiques avec des contrastes supplémentaires : déplacements sautés, en marche arrière, en marchant, en sauts pieds joints...



Cour de l'école