

LE RELAIS WAGON

MATÉRIEL :

- 4 plots pour identifier points de départ et de retour – La distance entre les points varient en fonction du nombre de joueurs entre 10 et 20 mètres (plus les joueurs sont nombreux plus la distance est grande).
- 2 longues cordes

BUT :

- L'équipe qui arrive à faire le relais le plus rapidement possible gagne un point.
- Ce jeu se joue en 3 manches.

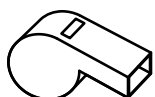
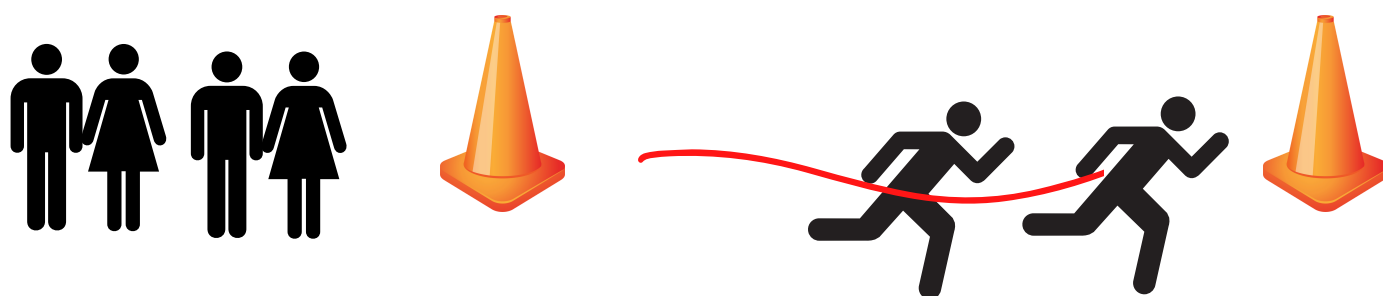
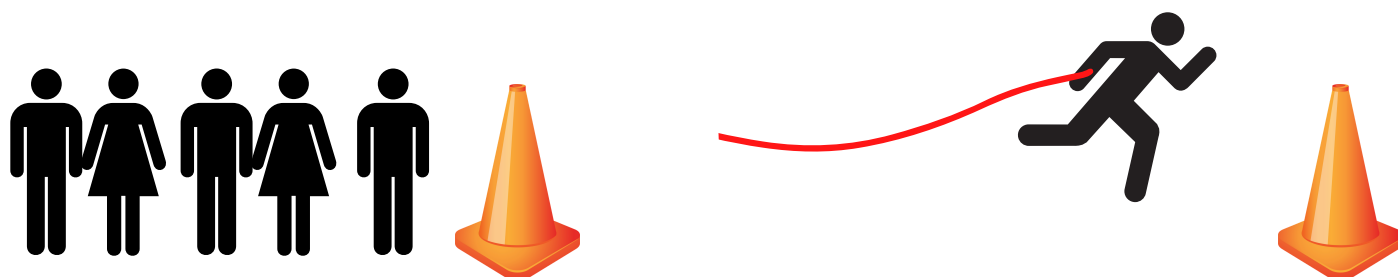
DÉROULEMENT :

- Au top départ le premier joueur court avec la corde en main jusqu'au plot RETOUR.
- Il contourne le plot RETOUR et revient récupérer son deuxième partenaire.
- Le 2ème partenaire s'accroche à la corde. Ils courent ensemble jusqu'au plot RETOUR qu'ils contournent tous les 2 avant de revenir pour récupérer un 3ème joueur.
- Et ainsi de suite jusqu'à récupérer tous ses joueurs ... Les joueurs forment donc une chaîne qui ne doit jamais se briser.
- A la fin de chaque manche, le premier joueur devient dernier de son équipe.

VARIANTES :

- Ajouter des obstacles à contourner (voire à enjamber pour les C3) sur le parcours.
- Faire des équipes plus ou moins importantes en nombre.

LE RELAIS WAGON



Au top départ, les 2 premiers équipiers s'élancent.

MAITRE DU JEU :

Je veille à ce que les équipiers de chaque équipe contournent le plot, que les équipiers restent bien accrochés.
Je proclame l'équipe gagnante.

	La classe remporte 5 anneaux pour les défis	La classe remporte 3 anneaux pour les défis	La classe remporte 1 anneau pour les défis
COTATION DEFIS OLYMPIQUES	Toutes les équipes ont mis moins de 40 secondes	Toutes les équipes ont mis entre 40 et 60 secondes	Toutes les équipes ont mis plus de 60 secondes