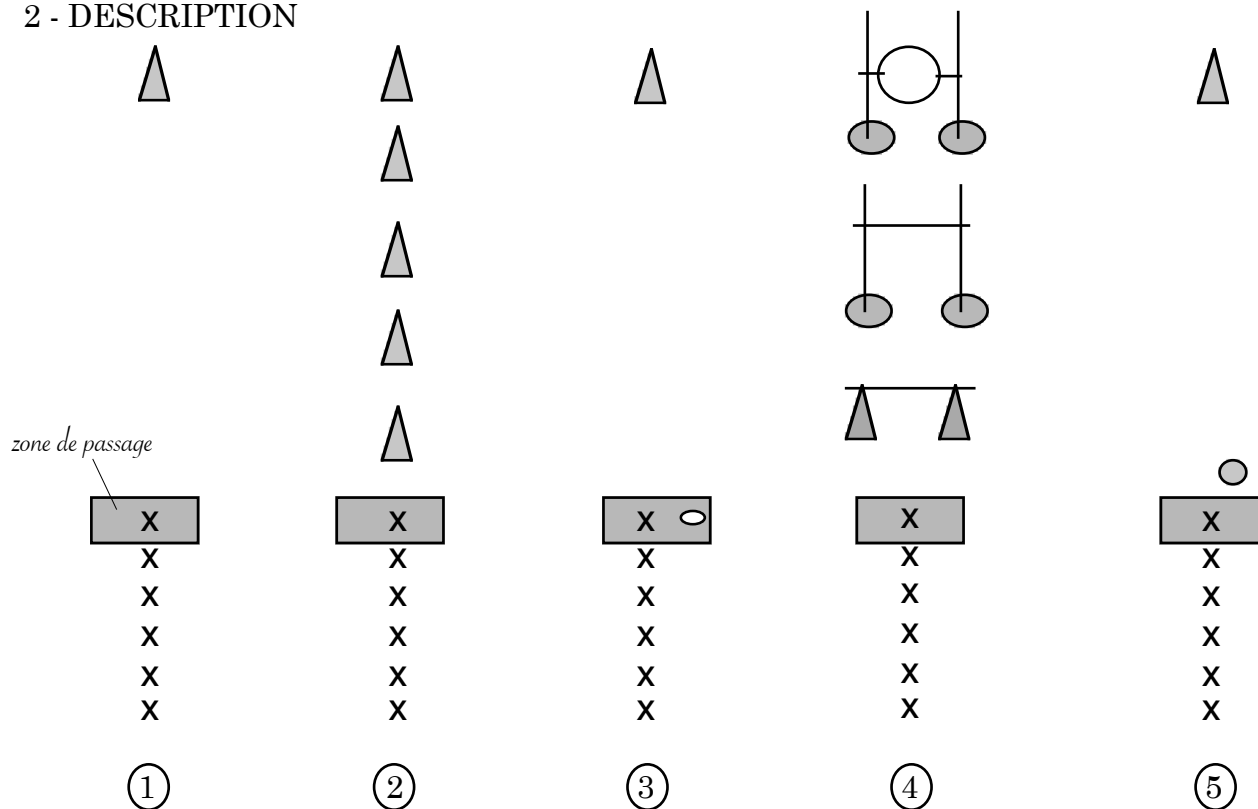


1 - BUT DU JEU

Effectuer le parcours plus rapidement que les adversaires

2 - DESCRIPTION



3 - DÉROULEMENT

- ① Le premier joueur court jusqu'au plot, le contourne et revient pour transmettre le témoin au second dans la zone de passage .
- ② Le premier joueur effectue un slalom entre les plots aller/retour et transmet le témoin.
- ③ Le premier joueur dispose d'un anneau qu'il va placer au sommet du plot. Il revient frapper la main du second dans la zone de passage. Celui-ci part chercher l'anneau et le transmet au troisième et ainsi de suite.
- ④ Les joueurs effectuent le parcours en franchissant divers obstacles .
- ⑤ Le premier joueur place un ballon en mousse entre ses jambes. Il saute à pieds joints jusqu'au plot, revient en courant et passe le ballon de la main à la main au second dans la zone de passage.

4 - MATÉRIEL

- Le témoin : bâton de relais, anneau, foulard noué, ballon en mousse
- Les plots : préférez des cônes plutôt que des coupelles
- les obstacles : matériel spécifique (cf dessin), cartables, cartons vides, poteaux et élastique de saut en hauteur,...
- La zone de passage : cerceaux, lattes, cordelettes (prévoyez-la suffisamment large pour éviter les collisions au moment de la transmission)