



LE RELAIS LOCOMOTIVE OU RELAIS SNCF

Objectif : Franchir la ligne avec la locomotive et tous ses wagons

But pour l'élève : S'inscrire dans une équipe et courir ensemble pour remporter la manche

Matériel :

- 2 plots par équipe : le premier constitue la gare de départ et le second sera contourné. Penser à écarter suffisamment les plots entre les équipes pour que toute l'équipe puisse les contourner sans se mélanger avec les autres équipes. Distance de 10 à 15 m entre les plots
- Eventuellement une corde qui sera le lien entre tous les membres de l'équipe

Dispositif : 2, 3, 4 équipes s'opposent sur le même espace composé d'autant de gares que d'équipes. Equipes de 4 à 8.

Règle du jeu : Sous forme de relais. Le premier élève de la colonne est la locomotive. Il part de la gare pour faire le tour du plot et revenir au point de départ. Il repasse derrière le plot/gare et prend son premier élève/wagon soit en le tenant par la main, soit en courant à côté de lui, soit en tenant la corde. Les 2 enfants font le tour du plot opposé, et retournent vers la gare prendre le 3ème wagon, le 4ème...

L'élève locomotive fait donc tous les aller/retours, le dernier wagon n'en fait qu'un. Penser à changer la locomotive, l'ordre des wagons à chaque manche, en variant l'ordre des enfants

Un élève qui aura des difficultés à courir peut être placé plutôt dans les derniers wagons.

Critère de réussite : La première équipe qui retourne à la gare avec tous les wagons ensemble remporte le point. La victoire est jugée sur le dernier wagon.

Variante(s) :

- Rajouter des obstacles au parcours (haies, lignes...)
- Augmenter la distance entre le plot/gare et le plot contourné
- Obliger la locomotive et les wagons à se tenir par la main
- Faire le retour en marche arrière
- Redéposer les membres de l'équipe dans l'ordre inverse de celui de départ.