

Mémo relais coopétitif

Solidarité – Inclusion

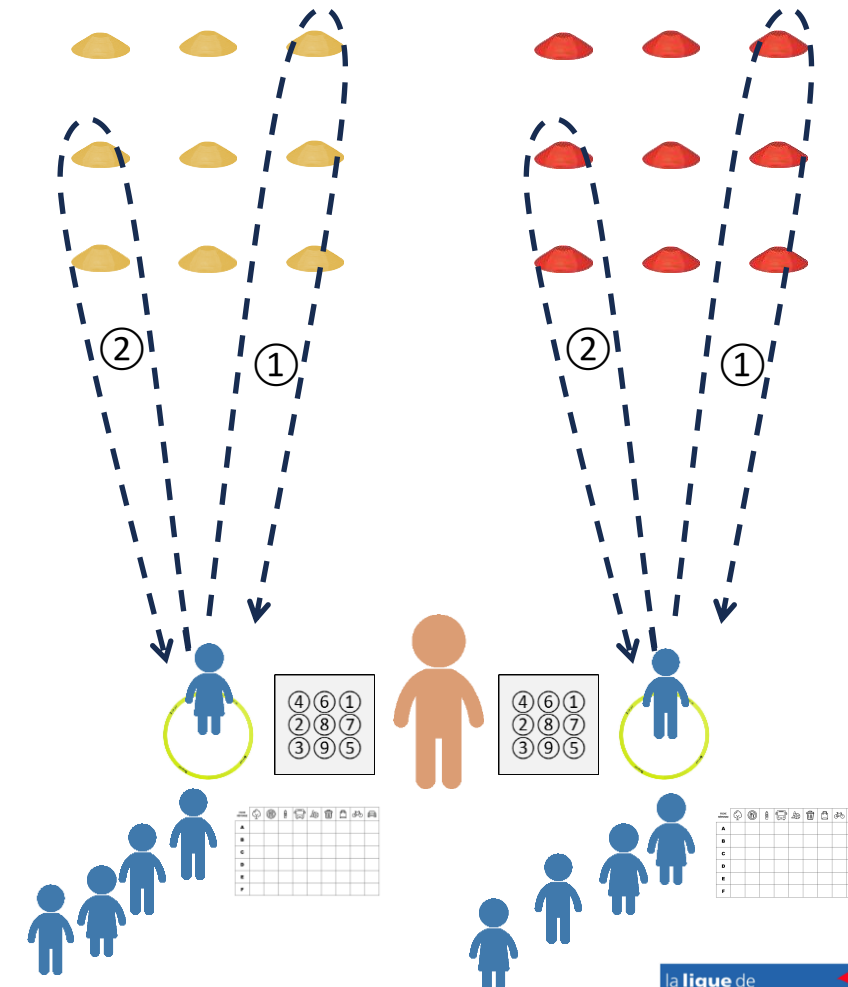
But : être les plus rapides à découvrir dans l'ordre les éléments cachés sous les plots.

Déroulement :

1. Le maître du jeu donne à chaque équipe **une fiche avec l'ordre des balises à trouver.**
2. Le 1^{er} joueur court découvrir la balise ① et revient au départ donner le relais au 2^e joueur qui court découvrir la balise ② et ainsi de suite.
3. L'ordre est inscrit sur la **FICHE RÉPONSE** de l'équipe
4. La course s'arrête après un passage par coureur.
5. L'équipe qui gagne est celle qui peut annoncer **les éléments dans l'ordre** et qui a été **la plus rapide.**
6. Utilisation des cartes **Coup d pouce** et **Coup d'éclat** dès la 2^e manche pour conserver l'incertitude du résultat. Une carte de chaque est tirée au sort ou proposée par l'équipe qui mène.

Matériel

- 2 cerceaux + 9 coupelles rouges + 9 coupelles jaunes
- 2 écritoirs + 2 stylos
- Cartes Coup d pouce & Coup d'éclat
- 2 x 6 fiches parcours
- 2 x 9 éléments cachés





Mémo relais coopératif

Solidarité – Inclusion



20
TERRE
DE JEUX
24

Fiches parcours

A

4	6	1
2	8	7
3	9	5

B

6	4	5
9	1	3
7	2	8

C

7	4	8
1	5	2
6	9	3

D

9	1	6
8	2	7
3	5	4

E

2	3	5
7	8	6
9	4	1

F

8	5	9
3	4	1
2	7	6

Disposition des éléments cachés



FICHE RÉPONSE									
A									
B									
C									
D									
E									
F									

FICHE SOLUTIONS									
A	2	3	7	4	1	5	9	8	6
B	9	7	3	6	5	8	2	1	4
C	1	6	2	7	8	3	9	5	4
D	8	3	7	9	6	4	5	2	1
E	7	9	6	2	5	1	4	8	3
F	3	2	1	8	9	6	7	4	5

Mémo relais coopétitif

Solidarité – Inclusion



Utilisation des cartes **Coup d pouce** et **Coup d'éclat** dès la 2^e manche pour conserver l'incertitude du résultat.
Une carte de chaque est tirée au sort ou proposée par l'équipe qui mène.

MEMO-RELAIS Coup d'éclat ① proposé par l'équipe qui mène Notre 1^{er} coureur compte jusqu'à 5 avant de partir.	MEMO-RELAIS Coup d'éclat ② proposé par l'équipe qui mène Nos coureurs marchent quand ils sont dans la zone des coupelles.	MEMO-RELAIS Coup d pouce ① proposé par l'équipe qui mène Vous avancez votre départ.	MEMO-RELAIS Coup d pouce ② proposé par l'équipe qui mène Vous avez un bonus de [?] secondes.
MEMO-RELAIS Coup d'éclat ③ proposé par l'équipe qui mène Nous devons trouver une coupelle de plus que vous.	MEMO-RELAIS Coup d'éclat ④ proposé par l'équipe qui mène Nos coureurs portent un médecine-ball de 1 kg.	MEMO-RELAIS Coup d pouce ③ proposé par l'équipe qui mène Vos coureurs emportent le plan avec eux.	MEMO-RELAIS Coup d pouce ④ proposé par l'équipe qui mène Vos 2 premiers coureurs démarrent en même temps.