

<b>Niveau :</b>	<b>Titre</b>	<b>Illustration</b>
<b>SM/SG</b>	<b>Le relais gagne terrain ou relais bataille.</b>	

<b>Compétences maths</b>	Comparaison de nombres
<b>But</b>	Terminer le parcours avec le plus de points
<b>Matériel</b>	Cerceaux 20 (à tester) – un jeu de bataille
<b>Nombre de joueurs</b>	Deux équipes de 2 à 6 joueurs
<b>Déroulement</b>  <b>Règle</b>	<p>Les deux équipes sont disposées à chaque bout du parcours de cerceaux. Les joueurs sont les uns derrière les autres. Le jeu dure 5 minutes</p> <p>Au top départ, les deux premiers partent en sautant à pieds joints dans les cerceaux. Quand ils se croisent, ils tirent une carte. Celui qui a la carte la plus forte gagne et peut continuer le parcours. Celui qui perd revient se placer derrière les autres joueurs de son équipe. Le coéquipier suivant peut partir affronter le joueur adverse sans attendre le retour du joueur qui a perdu.</p> <p>Quand un joueur arrive à la fin de son parcours, il marque un point. Dès qu'un point est marqué, le joueur suivant peut partir. Ce jeu est en continue jusqu'à la fin des 5 minutes. L'équipe qui a le plus de points a gagné.</p>