



## Athlé coopétitif



Cycle 2

### Objectif

- Maintenir l'enjeu d'un relais en le rendant équitable

### Matériel

- cartes Coup de pouce
- cartes Coup d'éclat
- cartes vierges
- 2 anneaux (témoins)
- plots
- coupelles
- lattes
- haies
- cerceaux

### Durée

30 à 45 min

### Nbre d'enfants

12

### Aménagement proposé

- 2 relais installés en parallèle  
(Cf. fiche #8 « La course de Peter Pan » GS/CP - Anim'Athlé)



### Message visé

*Pour prendre du plaisir à pratiquer ensemble,  
il faut que chacun puisse progresser sans se décourager.*

## Descriptif

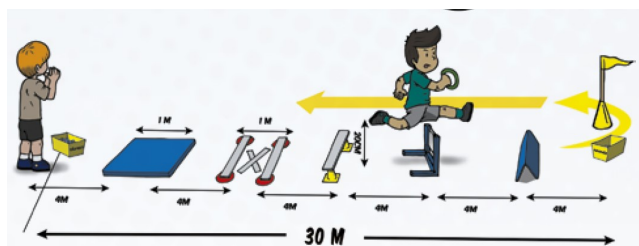
### Posture et rôle de l'animateur

- Anime
- Met en place un dispositif d'arbitrage / départ par les enfants (arbitres, juges, ...)
- Accompagne les enfants dans la création de cartes

### But

- Gagner la partie

### Règle du relais



- Le premier enfant, anneau en main, prend un bouchon dans la réserve.
- A l'aller, il franchit les obstacles et dépose le bouchon dans le récipient de son équipe.
- Il effectue le retour, sans obstacle, en courant puis transmet l'anneau à l'enfant suivant.
- L'activité continue ainsi jusqu'au signal de fin.

## Déroulement

Une partie comprend 3 manches.

### 1ère manche

Les deux équipes effectuent une première course relais.

L'équipe qui gagne la manche tire 2 cartes :

- **Coup de pouce** pour donner un avantage à l'équipe qui a perdu la manche.  
ET
- **Coup d'éclat** pour donner à sa propre équipe un défi supplémentaire à relever pendant la course.

L'équipe qui perd la manche choisit de prendre le coup de pouce pour son équipe ou de donner le coup d'éclat à l'adversaire.

### 2ème manche

Effectuer la seconde manche avec la nouvelle règle.

- Si la même équipe gagne encore, c'est que la nouvelle règle n'équilibre pas suffisamment la course. Elle tire alors deux nouvelles cartes et laisse choisir son adversaire.
- Si l'autre équipe gagne, elle tire à son tour deux cartes et l'équipe perdante choisit le coup de s'attribuer le coup de pouce ou de lui donner un coup d'éclat.
- Les règles (coup de pouce et coup d'éclat) choisies peuvent se cumuler durant la partie.

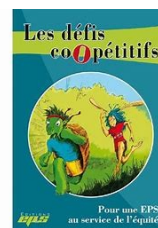
### 3ème manche

Les deux équipes effectuent une troisième manche avec la nouvelle règle qui s'ajoute aux précédentes.

L'équipe qui remporte le défi est celle qui totalise le plus de manches victorieuses.

### Relais pour les méninges !

Les équipes créent leurs propres cartes « Coup de pouce » et « Coup d'éclat ».



**Mes notes, mes suggestions... pour la prochaine mise en place de l'atelier**

## Variantes

- Modification du parcours.
- Augmentation du nombre de manches dans une partie.
- Les règles ne s'ajoutent pas au fur et à mesure.

## Annexes et ressources

- [Annexe 1](#) : Course de Pater Pan
- [Annexe 2](#) : Cartes « Coup de pouce » et « Coup d'éclat »
- [Les défis coopératifs](#) - Revue EPS
- [ANIM'ATHLE](#) - FFA / USEP