

Relais avec 2 équipes de 5, 6 7 joueurs ou plus

2 équipes A et B de chaque côté d'une table équipée d'un jeu d'échecs. 1 arbitre au centre.

1 circuit, celui de proximité (terrain de foot, cour d'école, etc).

Pendant qu'un joueur A court, le joueur B joue. A l'arrivée du joueur A, le joueur B doit jouer immédiatement et partir courir. Et ainsi de suite.

La fin de partie est soit lors de l'échec et mat, soit une fois que tous les joueurs ont couru 1 fois. Cela est modulable selon la taille de la classe, l'âge des élèves, etc.

Le joueur arrivant va se reposer (chaise), boire et se détendre (étirements conseillés). Il repartira ensuite à son tour, soit après ses autres coéquipiers.

Chaque équipe encourage son coureur car plus on va vite et moins on laisse de temps aux joueurs adverses pour choisir le coup d'échecs.

Chaque équipe encourage ou non (au prof de décider selon sa classe) le joueur d'échecs.

Avantages : on travaille l'esprit d'équipe et de stratégie d'équipe. On travaille la réflexion et la détermination individuelle.

www.cavalierstroispaletuviers.eu

avec le soutien du Rectorat de la Guyane

Programme ATHL'Echec = HALTE à l'échec