

## RELAIS AVEUGLE

<b>A partir de :</b>	7 ans	<b>Effectif +/- :</b>	au moins 6
<b>Durée :</b>	15 minutes minimum	<b>Lieu :</b>	grande salle
<b>Intérêts :</b>	Faire confiance au partenaire voyant pour se laisser conduire - se mettre à la place du joueur aveugle pour le guider.		
<b>Conseils sécurité :</b>	-		
<b>Matériel :</b>	2 foulards et 3 m de grosse corde par équipe		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>✚ <b>But du jeu :</b> relais par équipe. Le coureur qui a les yeux bandés doit atteindre un cercle et revenir en suivant les indications d'un partenaire voyant.</p> <p>✚ Devant chaque équipe, à 10 m de la ligne de départ, on détermine un cercle en corde de 0,5 m de diamètre.</p> <p>✚ Le deuxième joueur de chaque file reçoit 2 foulards.</p> <p>✚ Au signal, le joueur n°2 bande les yeux du joueur n°1 et lui remet le 2ème foulard qu'il doit alors poser dans le cercle. Le joueur aveugle est guidé par celui qui lui a bandé les yeux. Les indications possibles sont : « en avant », « en arrière », « à droite », « à gauche », « stop ». Ensuite le joueur n°1 revient toucher le n°2, lui remet son foulard et va se placer en queue de la file.</p> <p>✚ le concurrent n°2 a les yeux bandés par le concurrent n°3. Il va à son tour chercher le foulard dans le cercle pour le rapporter... Et ainsi de suite.</p> <p>✚ L'équipe gagnante est celle dont les joueurs accomplissent le parcours le plus rapidement.</p>		
<b>Variante :</b>	les équipes sont placées en étoile autour d'un cercle unique dans lequel on place autant de foulards que d'équipe. Deux joueurs qui se heurtent reçoivent une pénalité : l'arbitre leur fait faire un tour et demi sur eux-mêmes avant de repartir.		
<b>Conseil :</b>	le coureur aveugle ne peut être guidé que par le guide correspondant, qui doit se limiter aux indications prévues.		

