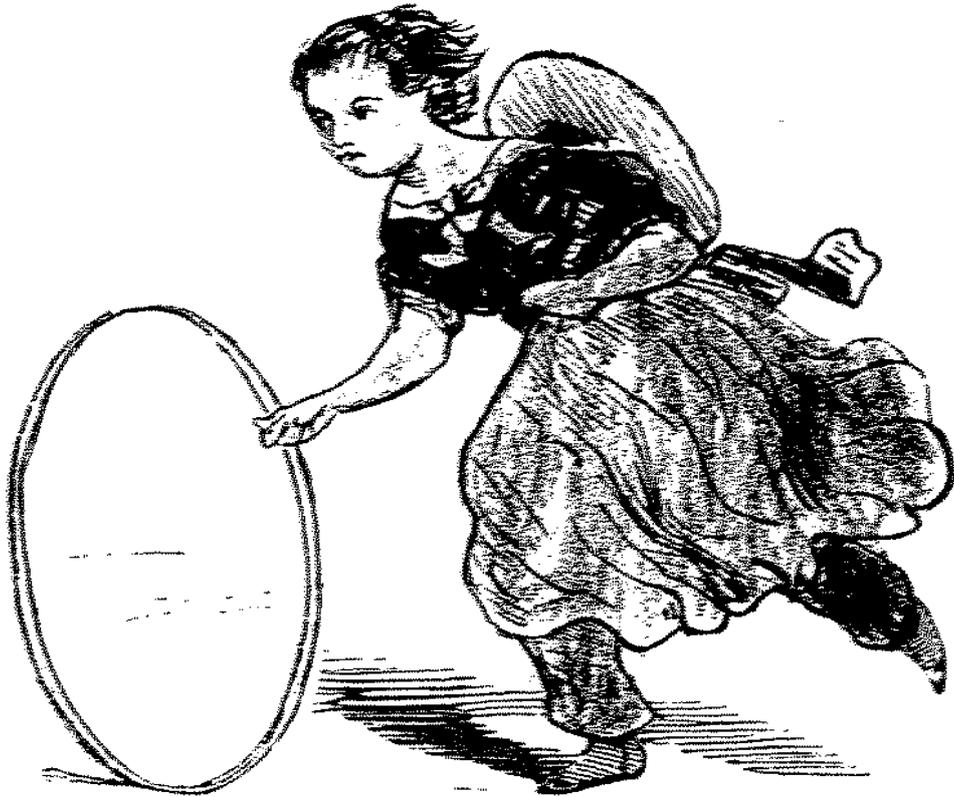


Relais-cerceaux



Historique

Il s'agit d'un objet circulaire, évidé, que les enfants font rouler en le guidant avec un bâtonnet. Le mot lui-même évoque le cercle. Il s'appelait initialement *trochus* et provenait du grec *trocho*, du verbe *trecho*, qui signifie se mouvoir, courir grâce à une impulsion.

Le troche antique était généralement fait d'un simple cercle d'airain, que l'on faisait rouler à l'aide d'une baguette. Celle-ci était souvent recourbée, comme on peut le constater sur les dessins figurant sur des vases grecs ou romains. L'utilisation des trochus était considérée comme très hygiénique, dans l'Antiquité. Hippocrate conseille cet exercice aux personnes faibles, parce qu'il provoque une sueur salutaire. Les cerceaux étaient utilisés par les danseuses grecques. Ils leur permettaient de souligner leur souplesse, tant en réalisant des figures ayant un sens symbolique en relation avec le mariage et l'union conjugale.

But du jeu

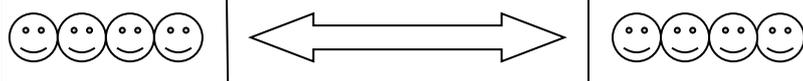
Réaliser un parcours en faisant rouler le cerceau dans une direction précise et le plus rapidement possible.

Tâches à accomplir

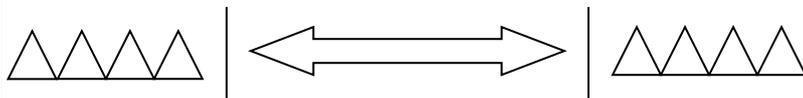
- Faire rouler le cerceau : lui donner une impulsion de manière à lui donner une vitesse de rotation tout en conservant son équilibre.
- Transmettre le cerceau au joueur suivant.

Aménagement : milieu matériel et humain

Deux parcours en parallèle.
Deux équipes de « n » joueurs avec égalité numérique.
Les équipes sont partagées en deux groupes, en vis-à-vis.



15 mètres



Matériel

- Un cerceau par équipe
- Quatre plots pour marquer le départ et l'arrivée.

Critère(s) de réussite

- Réaliser la distance sans faire tomber le cerceau.

Gain : La première équipe qui termine a gagné.

Durée

Un passage par enfant (relais).

Remarque(s) :

Retourner au départ lorsque le cerceau est tombé.