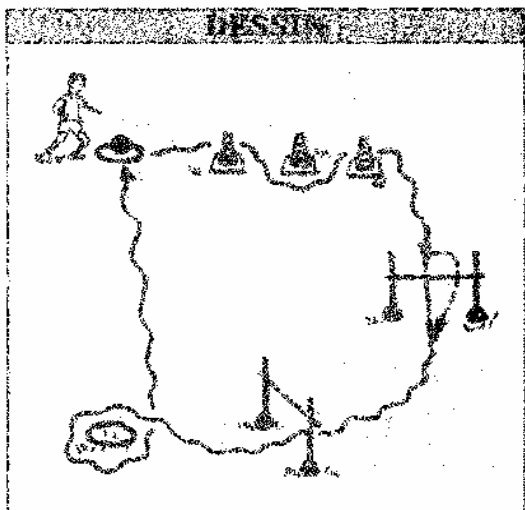


# Les parcours

Les parcours intègrent des objectifs proches des relais : coordinations générale et spécifique, développement de la psychomotricité. Il faut veiller dans l'animation du parcours à faire partir les joueurs avec peu d'écart de temps (maxi 4 à 5 secondes) afin d'obtenir une bonne activité et éviter une longue colonne d'enfants en attente.

## PARCOURS N° 1

### DESSIN



### DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs partent toutes les 5 secondes et effectuent plusieurs fois le parcours en circuit fermé. Chaque éducateur pensera à apporter des variantes nombreuses.

Importance d'une démonstration de qualité.

Possibilité de faire partir une équipe dans un sens et l'autre équipe dans l'autre sens.

### MATERIEL



Balons  
3



Cônes  
1



Filet-croquet  
1



Filet-Croquet  
2



Cercles  
2



Croquets  
1



Croquets  
1

## PARCOURS N° 2

### DESSIN



### DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs partent toutes les 5 secondes et effectuent plusieurs fois le parcours en circuit fermé. Au niveau des cercles, les joueurs poussent leur ballon et effectuent "cloche-pied" dans les cercles. En ce qui concerne la haie, pousser le ballon sous la haie et passer par dessus.

Importance d'une démonstration de qualité.

Possibilité de faire partir une équipe dans un sens et l'autre équipe dans l'autre sens.

### MATERIEL



Balons  
3



Cônes  
3



Filet-croquet  
1



Filet-Croquet  
1



Cercles  
2



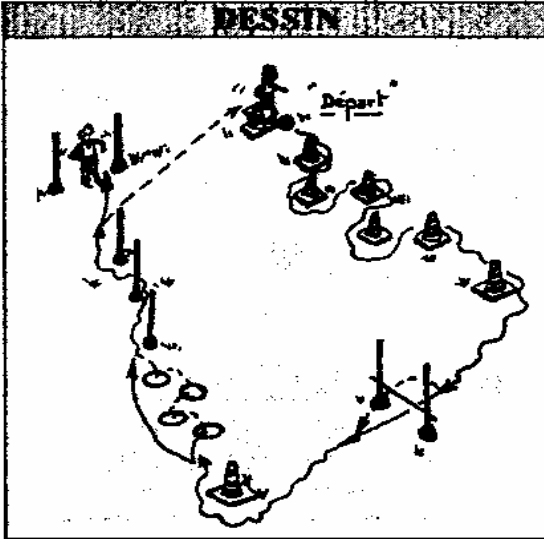
Croquets  
1



Croquets  
1

## PARCOURS N° 3

### DESSIN



### DEROULEMENT DU JEU

Départ : conduire le ballon à travers les plots, pousser le ballon sous la haie, contourner le plot à droite ou à gauche, faire rouler le ballon à droite ou à gauche du cerceau tout en marquant des appuis dans les cerceaux puis récupérer son ballon, slalomer entre les conztri-foot avant de tirer au but comme indiqué sur le dessin.

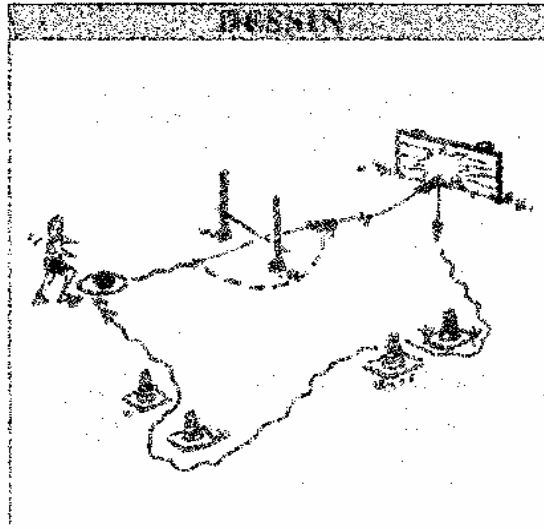
Importance d'une démonstration de qualité.

### MATERIEL



## PARCOURS N° 4

### DESSIN



### DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs partent toutes les 5 secondes et effectuent plusieurs fois le parcours en circuit fermé. Départ ballon dans le cerceau, conduite brève jusqu'à la haie, ballon sous la haie, joueur passant à D ou à G. Ce dernier récupère alors son ballon, prend appui sur la planche avant d'effectuer un slalom à travers 4 plots.

Importance d'une démonstration de qualité.

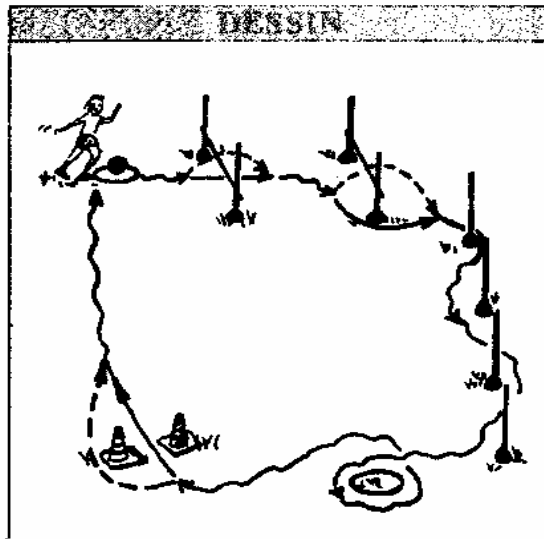
Possibilité de faire partir une équipe dans un sens et l'autre équipe dans l'autre sens.

### MATERIEL



## PARCOURS N° 5

### DESSIN



### DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs effectuent plusieurs passages sur un circuit fermé. Le départ se fait au niveau du cerceau. Chaque enfant conduit son ballon puis le fait passer sous la première haie (joueur par dessus) avant de le pousser à D ou à G de la deuxième haie (joueur par dessus), puis accomplit un slalom entre les 4 conztri-foot. Il poursuit en contournant le cerceau et fait passer le ballon par la porte en passant lui-même par l'extérieur.

importance d'une démonstration de qualité.

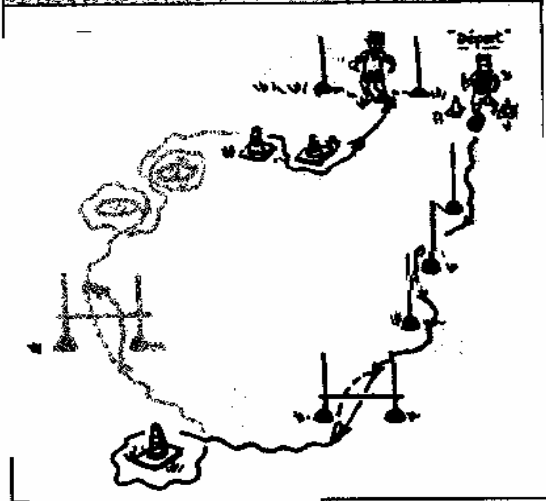
Possibilité de faire partir une équipe dans un sens et l'autre équipe dans l'autre sens.

### MATERIEL



## PARCOURS N° 6

### DESSIN



### DEROULEMENT DU JEU

Départ : slalomer entre les constri-foot, sauter par dessus la haie après avoir poussé le ballon sous la haie, contourner le plot, se diriger en conduite de balle vers la deuxième haie, passer le ballon par dessus la haie puis ramper dessous, conduire autour des deux cerceaux, slalomer enfin entre les plots avant de tirer au but.

Importance d'une démonstration de qualité.

### MATERIEL



Ballons  
8



Cône  
5



Plot-constri  
5



Haie-Constri  
2



Cerceau  
2



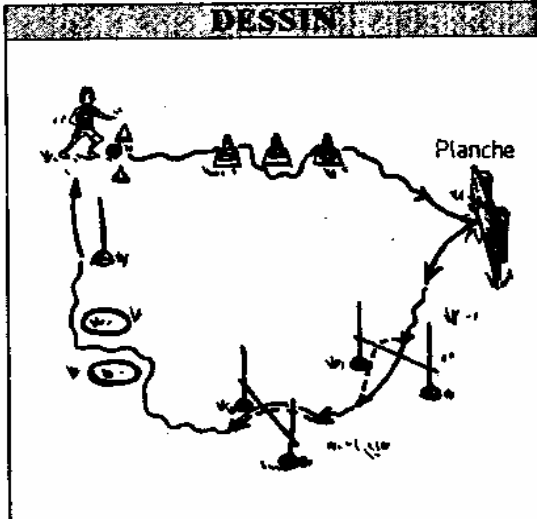
Chasubles



Chasubles

## PARCOURS N° 7

### DESSIN



### DEROULEMENT DU JEU

Chaque enfant exécute un slalom à travers les 3 plots, prend appui sur la planche, récupère son ballon, franchit la première haie en glissant le ballon dessous, puis le fait passer au dessus de la seconde haie avant de terminer son parcours en accomplissant un slalom entre les cerceaux.

Importance d'une démonstration de qualité.

Possibilité de faire partir une équipe dans un sens et l'autre équipe dans l'autre sens.

### MATERIEL



Ballons  
8



Cône  
5



Plot-constri  
1



Haie-Constri  
2



Cerceau  
2



Chasubles



Chasubles