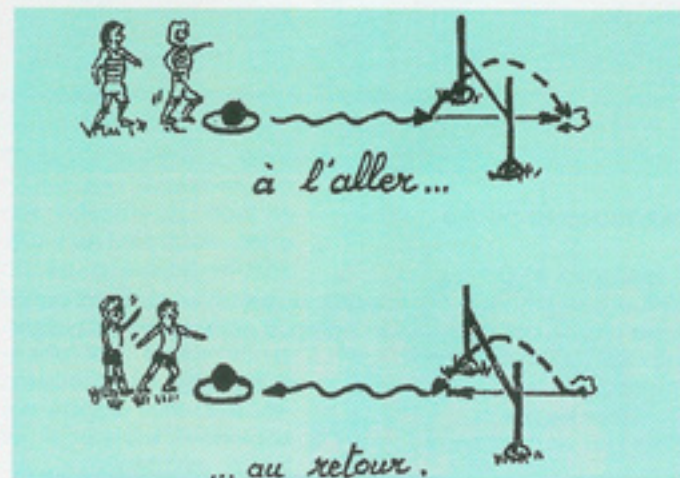


LES RELAIS

Tirés de l'école primaire, les relais constituent un merveilleux outil au service du développement psychomoteur de l'enfant de 6 à 8 ans. Ils contribuent à l'amélioration de la coordination générale et permettent la découverte des possibilités de l'outil "PIED". La variété des relais existants, les aspects ludiques et dynamiques qui les caractérisent sont autant d'arguments pour les enfants et leurs éducateurs dans la recherche d'une pratique adaptée.

RELAIS N° 1

DÉROULEMENT DU JEU



A tour de rôle, les joueurs de chacune des deux équipes sortent le ballon du cerceau et le conduisent jusqu'à la haie. Ils le poussent alors dessous tout en sautant par-dessus, l'immobilisent avec la semelle, font demi-tour, franchissent la haie une seconde fois et immobilisent le ballon dans le cerceau. Un autre joueur de l'équipe part alors. Possibilité de varier la hauteur de la haie.

1) Penser à DÉMONTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 2 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant). L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.

2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe).

ANIMER et COMPTER les points.

Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.

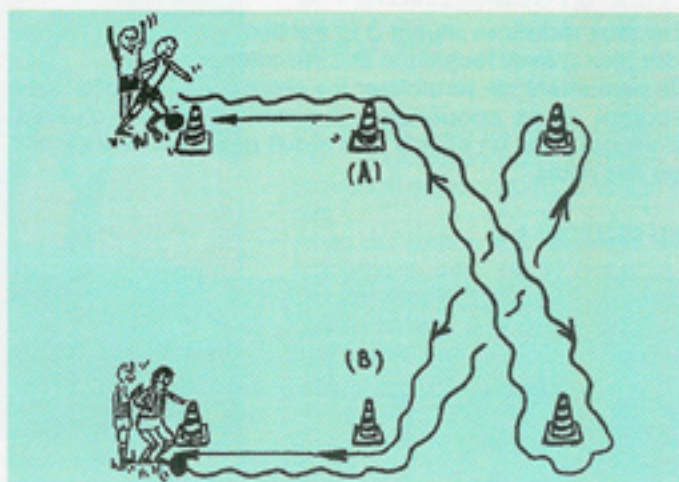
RELAIS N° 2

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur de chacune des deux équipes effectue le cheminement indiqué sur le dessin. Il contourne deux plots en conduite de balle et passe le ballon à son partenaire en attente dès qu'il arrive au plot (A) ou (B).

Penser à changer les équipes de côté afin que les enfants conduisent le ballon dans les deux sens.

1) Penser à DÉMONTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 3 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant). L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.



2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe).

ANIMER et COMPTER les points.

Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.

RELAIS N° 3

DÉROULEMENT DU JEU

Le départ s'effectue dans le cerceau. Le joueur court vers la haie, passe dessous, puis contourne le plot P1 par la droite. Il retourne passer la haie par dessus puis contourne le plot P2 par la gauche et va se bloquer dans le cerceau "Arrivée 1". Le jeune suivant peut alors partir.

Possibilité d'effectuer le relais sur la gauche (contourner P3 à G, P4 à D), l'arrivée s'effectue alors dans le cerceau "Arrivée 2".

1) Penser à DÉMONTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 3 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant). L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.

2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe).

ANIMER et COMPTER les points.

Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.

