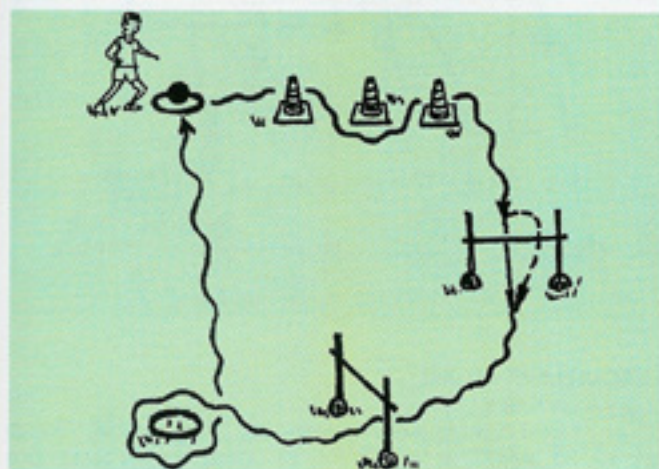


LES PARCOURS

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).

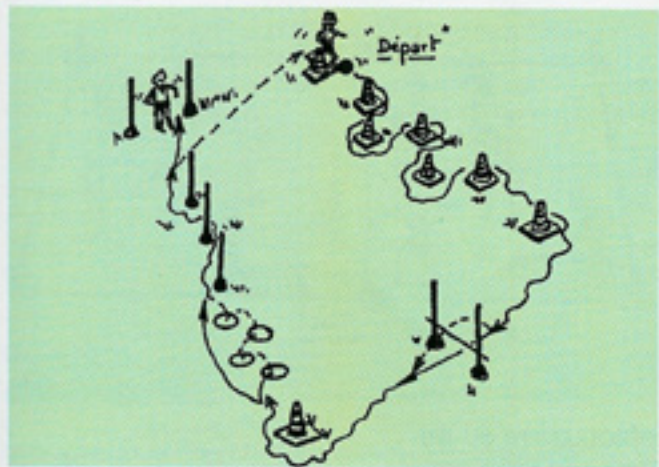
PARCOURS N° 1



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs partent tous 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.

PARCOURS N° 2



DÉROULEMENT 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 constrifoot avant de tirer au but comme indiqué sur le dessin.

Importance d'une démonstration de qualité.



PARCOURS N° 3



DÉROULEMENT 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.

Remerciements au président Christian Teinturier, et aux Cadres Techniques de la Ligue du Centre pour la mise à disposition des documents.