

Parkour – Appliquer et jouer: Tournée

Les élèves exploitent leurs ressources en fonction des possibilités offertes par les lieux. Ils se concentrent sur la recherche de solutions et apprennent à faire des compromis. Ils s'éloignent parfois des schémas moteurs classiques, improvisent après avoir évalué les différentes situations.

Accents TRuST

Corps	● ● ●
Psyché	●
Créativité	● ● ● ●
Personnalité	● ● ●

Les élèves essaient de faire le tour d'un bâtiment ou d'une place sans poser les pieds au sol. Selon les circonstances, des règles et compromis peuvent être discutés au préalable.

Déroulement

- **Seul:** Chacun trouve son chemin.
- **Par deux:** Cette variante développe la coopération et la communication. Les élèves doivent résoudre des tâches en abandonnant parfois leurs propres prérogatives.
- **Par groupe:** Tout le monde doit réussir le parcours. Les élèves doivent composer avec les forces et faiblesses de chacun pour atteindre un objectif commun. Ils doivent communiquer, se soutenir et tenir compte des éventuelles difficultés de chacun pour avancer.

Source: [Roger Widmer, ParkourONE](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO