

Croquet : notre règle de parcours

Un coup par joueur puis on attend. Chaque balle traverse les portes 1 à 6 dans l'ordre et le sens du plan. Passage complet seulement. Aucun bonus pour une porte ou une autre balle touchée.

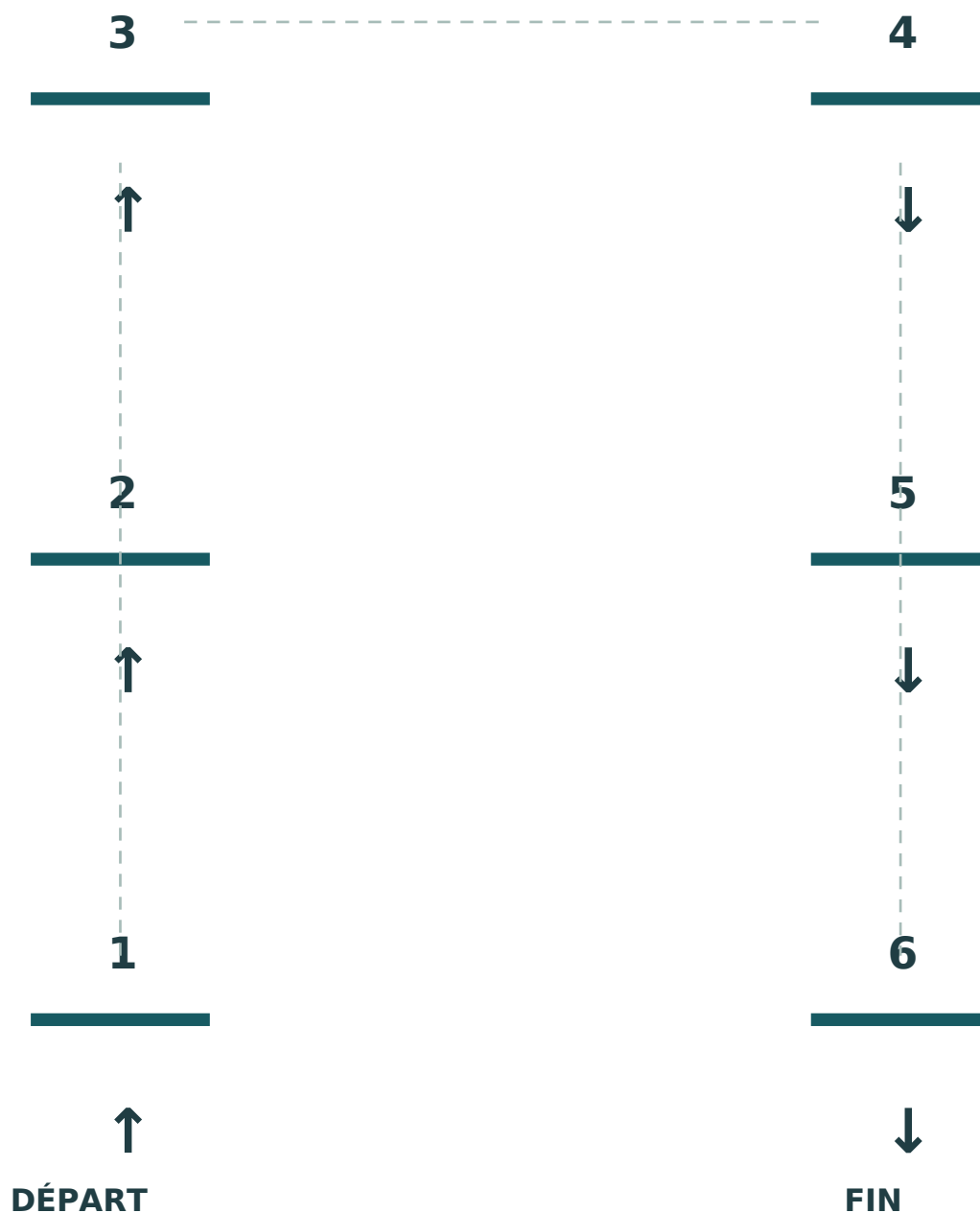
Conventions de séance

Après 5 coups sans franchir une porte, noter 5 puis placer la balle juste après cette porte.
Hors terrain : remettre au point de sortie, le coup compte. Le plus petit total gagne.

Cette adaptation ne remplace pas un règlement de compétition. Utiliser un maillet et des balles adaptés, un geste bas et un espace libre autour du joueur. Arceaux installés par un adulte.

Un parcours de six portes

Schéma à reporter au sol. Choisir une distance et une largeur adaptées au matériel.



Chaque porte doit être franchie dans le sens de sa flèche.

Feuille de score

Joueur	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Total
A							
B							
C							
D							

Noter tous les coups, y compris les coups qui ne font pas franchir la porte. Comparer seulement des parcours avec le même nombre de portes.

Deux exemples corrigés

Joueur	Coups par porte	Total
A	$2 + 3 + 2 + 4 + 3 + 2$	16
B	$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 4$	17

A gagne cet exemple. Pour une version collective, une seule balle et des joueurs qui alternent ; noter le total de l'équipe plutôt qu'un classement individuel.

Notre parcours : 3 ou 6 portes ?

Notre limite de coups par porte :

Rappel de sécurité choisi avant la séance :
