

ATELIER 1: MATCH DE KINBALL

Joueurs :

3 équipes sur le terrain 1 équipe arbitre sur le côté (compte les points et gère le temps)

Temps :

2x5 min de match (remplaçants tournent toutes les 2 minutes)

But du jeu :

Servir la balle pour une équipe afin que celle-ci ne puisse la récupérer avant qu'elle ne touche le sol.

Mise en jeu :

Tirage au sort pour la première mi-temps, balle à ceux qui ne l'ont pas eu en deuxième mi-tps. Départ au centre du terrain.

Comptage de point :

Il y a point à chaque faute commise pour les deux équipes qui n'ont pas fait la faute.

Fautes :

- de récupération : après avoir été appelée, l'équipe n'a pas réussi à rattraper la balle, elle a touché le sol dans les limites de terrain.

- ↳ Les équipes marquent un point sauf celle qui ne l'a pas rattrapée.
- ↳ Remise en jeu par l'équipe qui n'a pas rattrapé à l'endroit de la faute.

- sortie de terrain : la balle touche le sol en dehors des limites. Les équipes peuvent sortir du terrain du moment que la balle ne touche pas le sol, mais le tir doit être fait dans le terrain.

- ↳ Les équipes marquent un point sauf celle qui a fait sortir la balle.
- ↳ Remise en jeu au plus près de la sortie par l'équipe qui a commis la faute.

- Tenue de balle : un joueur emprisonne la balle.

- ↳ Les équipes marquent un point sauf celle dont fait parti le joueur fautif.
- ↳ L'équipe qui a fait la faute remet en jeu.

- Du frappeur : L'équipe utilise deux fois de suite le même tireur.

- ↳ Les équipes marquent un point sauf celle dont le tireur fait partie.
- ↳ L'équipe qui a fait la faute remet en jeu avec un autre tireur.

- De trajectoire : La balle est frappée vers le bas.

- ↳ Les équipes en réception marquent un point.
- ↳ L'équipe qui a frappé recommence.

- Des 5 secondes : La balle « gelée » n'est pas frappé assez vite (env. 5sec)

- ↳ Les équipes en réception marquent un point
- ↳ L'équipe recommence la mise en jeu.

ATELIER 2: LANCER RATTRAPER

Joueurs :

2 équipes sur le terrain 1 équipe arbitre sur le côté (compte les points et gère le temps)

Temps :

10-15 min d'atelier (remplaçants tournent toutes les 2 minutes)

But du jeu :

Servir la balle pour l'équipe d'en face dans les limites du terrain afin que celle-ci ne puisse la récupérer avant qu'elle ne touche le sol. Si une équipe ne rattrape pas la balle à 2 reprises (pas forcément de suite), elle sort pour laisser la place à l'équipe sur le côté.

Mise en jeu :

Tirage au sort au départ puis mise en jeu par l'équipe qui entre sur le terrain.

Comptage de point :

Il n'y a pas de comptage de point, il faut rester le plus longtemps sur le terrain.

Fautes :

- Si la balle touche le sol hors du terrain, ça ne compte pas, remise en jeu la où elle est sortie pour l'équipe du côté où est la balle.
- Si un joueur emprisonne la balle, ça compte comme si la balle avait touché le sol.
- Si une équipe met plus de 5sec à servir après avoir réceptionner correctement, la balle est donnée à l'équipe adverse.
- Les joueurs n'ont pas le droit de marcher avec la balle, sauf si la réception s'est faite à l'extérieure, les joueurs avancent au plus près de la ligne de touche.
- Si la balle retombe dans son propre camp, elle est rendue aux adversaires.

ATELIER 3: "Roule in"

Joueurs :

Les 3 équipes participent. 1 équipe sur le cercle intérieur, et une équipe sur le cercle extérieur. Les joueurs se font face.

Temps :

10-15 min d'atelier. Le record s'établit sur 1minute.

But du jeu :

Faire faire à la balle le plus de tours possibles en 1minute sans que la balle ne s'arrête (au sol) ou ne tombe (en l'air).
D'abord balle au sol (5essais, on retient le meilleur) puis balle en l'air (5essais, on retient le meilleur)

Mise en jeu :

Départ au hasard puis remise en jeu là où la balle est tombée ou s'est arrêtée.

Comptage de point :

Compter le nombre de tour et garder le meilleur score car à chaque faute le compteur repart à zéro.

ATELIER 4: Passes

Joueurs :

Les 3 équipes participent, on mélange les joueurs pour les mettre par 3 (6 groupes de Trois)

Temps :

10-15 min d'atelier.

But du jeu :

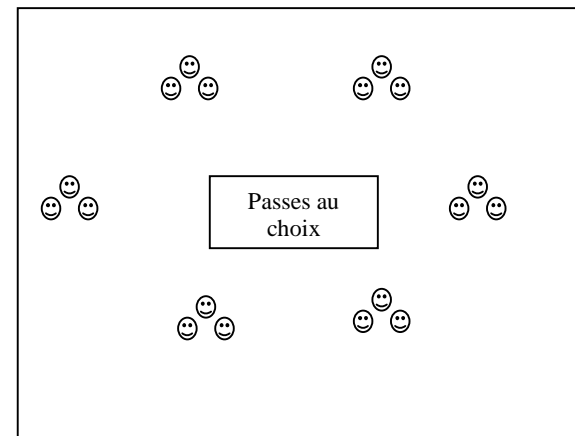
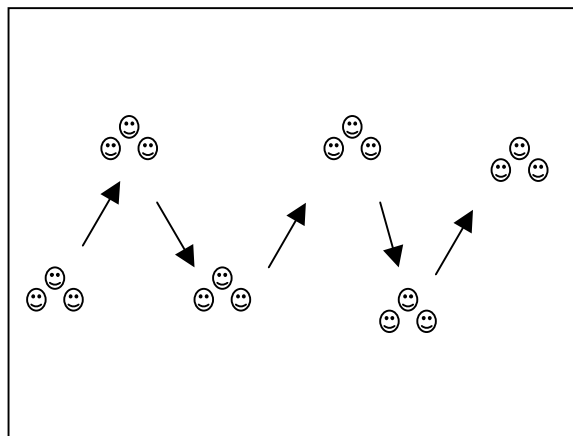
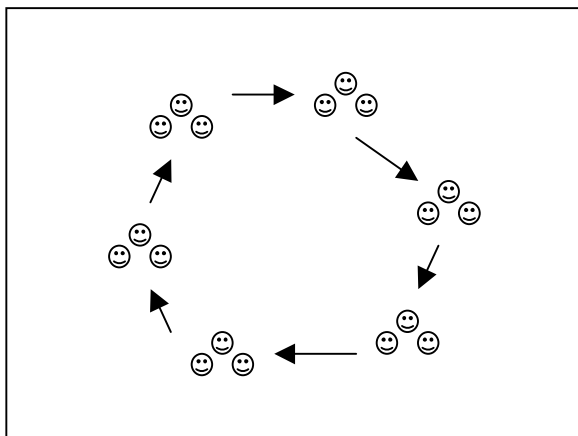
Faire une passe au groupe suivant sans qu'il n'est trop à bouger.

Mise en jeu :

Départ sur un des groupes.

Organisation spatiale :

L'une ou l'autre au choix



ATELIER 4: Dauphins-Dauphines

Joueurs :

Les 3 équipes participent, on mélange les joueurs.

Temps :

10-15 min d'atelier.

But du jeu :

Celui qui a le ballon doit le jeter en l'air (vers le haut) en appelant un camarade par son prénom. Celui ci doit rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol. C'est ensuite à lui d'enchaîner.

Les enfants ont tous un capital de 5points, si le ballon touche le sol après avoir entendu son prénom, l'enfant perd un point.

Variable : Ajouter un deuxième ballon.

Mise en jeu :

Départ sur un des enfants.