

VOLLEY-BALL GÉANT

DISPOSITIF

- 2 équipes de 10 joueurs maximum sur un terrain de tennis (en simple). Les deux demi-terrains sont séparés par un obstacle (filet, bancs, mousses...).

BUT

- Envoyer la balle dans l'espace libre de l'adversaire.
- Réceptionner avec les différentes parties du corps.
- Se faire des passes.

MATÉRIEL

- 1 ballon de kin ball.
- obstacles de 1 m au maximum.

CONSIGNES

- Le ballon ne doit pas tomber dans son propre camp. Il doit toujours être en mouvement.
- L'équipe gagne un point si la balle tombe dans le camp adverse.
- Variante : Les joueurs ne peuvent pas récupérer la balle hors du terrain.



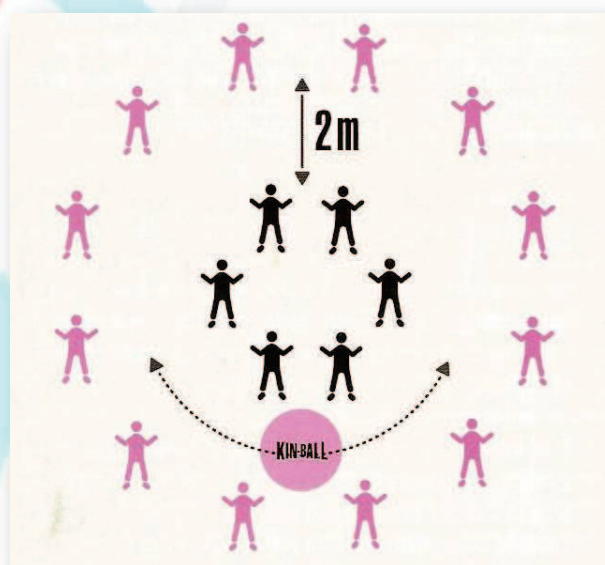
Atelier N°1 : Chasseur de Planètes

But

- Découverte de l'engin, appropriation de l'objet, ballon au sol.
- Coopérer pour faire circuler le ballon en cercle de différentes façons.

Présentation de l'atelier et Consignes

Tous les participants forment deux cercles : un grand et un petit à l'intérieur du premier. Les enfants du cercle intérieur (qui sont en nombre inférieur) regardent ceux du cercle extérieur. La largeur de la couronne séparant les deux cercles est d'environ 2 mètres. Les pieds ne doivent pas bouger. Faire circuler le ballon au sol le plus de tours possibles en une minute.



Variables

- Introduire un joueur dans le parcours et lui demander de toucher le ballon.
- Introduire un joueur dans le parcours et essayer de le toucher avec le ballon.
- Bander les yeux des joueurs (ou leur demander de les fermer) : ils doivent faire progresser le ballon au son et au toucher, le plus rapidement possible.
- Avec deux ballons et deux doubles cercles, faire des courses en comptant le nombre de tours pour un temps donné.
- Chronométrer 5 tours à droite, 5 tours à gauche.

OBJECTIFS

Contrôler, geler, frapper la balle.

BUT

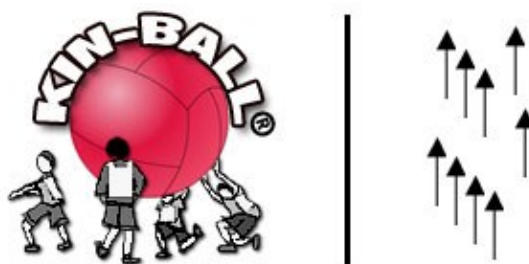
Lancer la balle vers une cible.

ORGANISATION

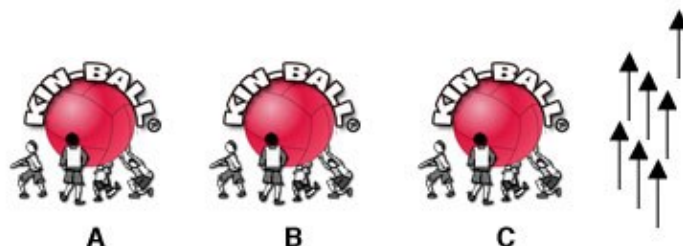
Une balle de sport KIN-BALL®.
 Une cible à atteindre (plusieurs quilles).
 Trois ou quatre équipes de 4 joueurs avec dossards de couleurs différentes.
 Un juge de ligne, un chronométreur, un juge de marque, un arbitre.

DEROULEMENT
CONSIGNES**1ère situation**

- Chaque équipe de 4, essaie, chacune leur tour, depuis une zone, à partir de la position de gel, de faire tomber un maximum de quilles en frappant la balle.
- On change de frappeur à chaque essai puis d'équipe.

**2ème situation**

- 3 équipes de 4 joueurs coopèrent en vue d'attaquer des cibles.
- La balle est frappée par l'équipe A vers l'équipe B qui la contrôle, la gèle et la lance à l'équipe C qui après l'avoir contrôlée puis gelée, attaque la cible en la frappant.



VARIANTE

- Agrandir l'espace interdit situé entre la ligne et la cible.
- Agrandir l'espace de progression pour la situation n°2.
- Installer des ateliers identiques en parallèle en fonction du nombre d'équipes et du matériel à disposition. Pour gagner, il faut mettre moins de temps que les autres équipes pour faire tomber toutes les quilles.

RÔLES SOCIAUX

Juge de ligne.

Il vérifie que les joueurs ne franchissent pas la ligne de tir.

Juge de marque.

Il comptabilise le nombre de quilles tombées et désigne le vainqueur.

Le chronométreur.

Il chronomètre le temps mis pour faire tomber toutes les quilles (situation 2).

Arbitre.

Il vérifie le gel de la balle.