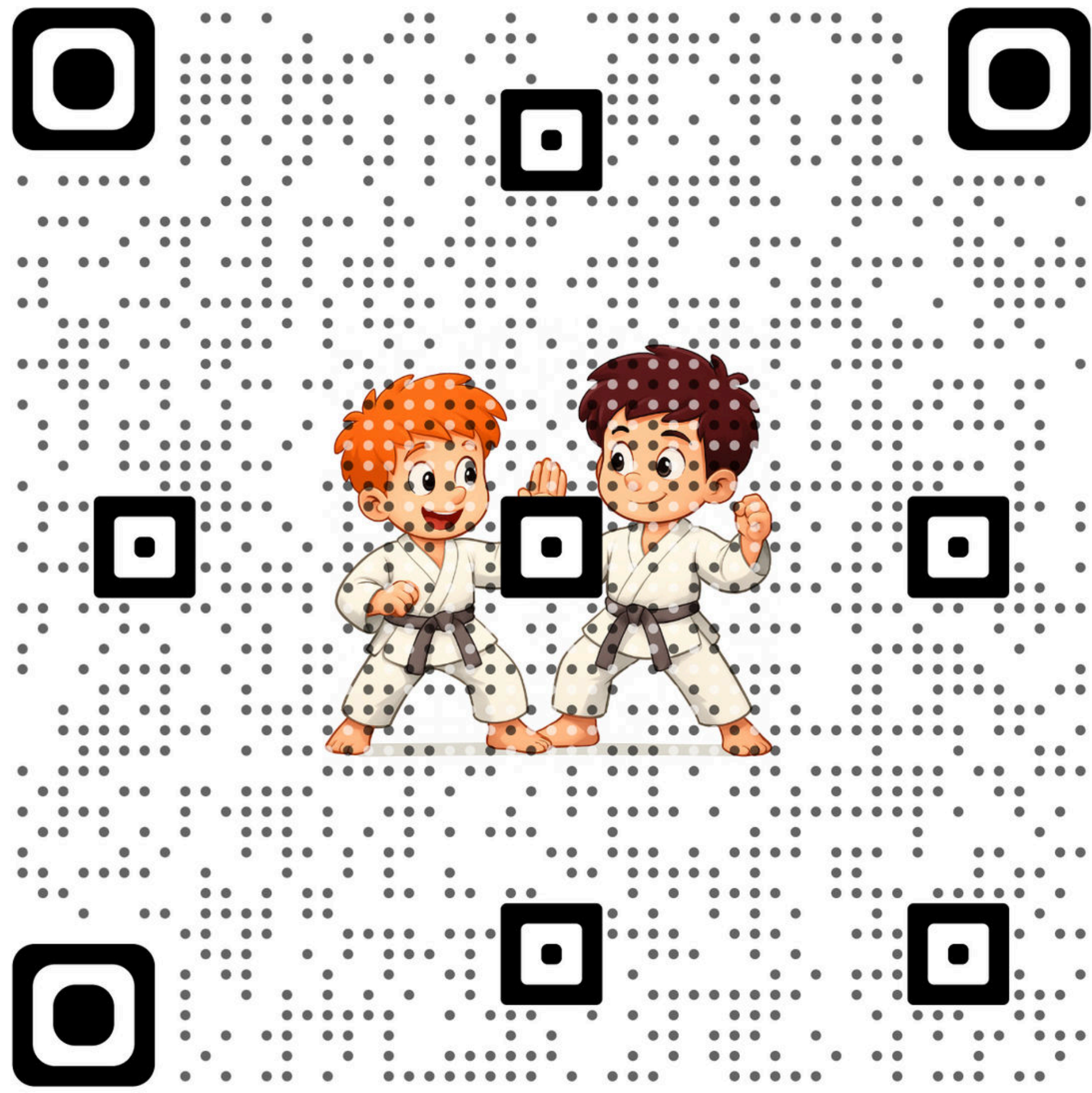


2025-2026

Coupes HdF Mini-Poussins Poussins





Sommaire

01 Notre projet

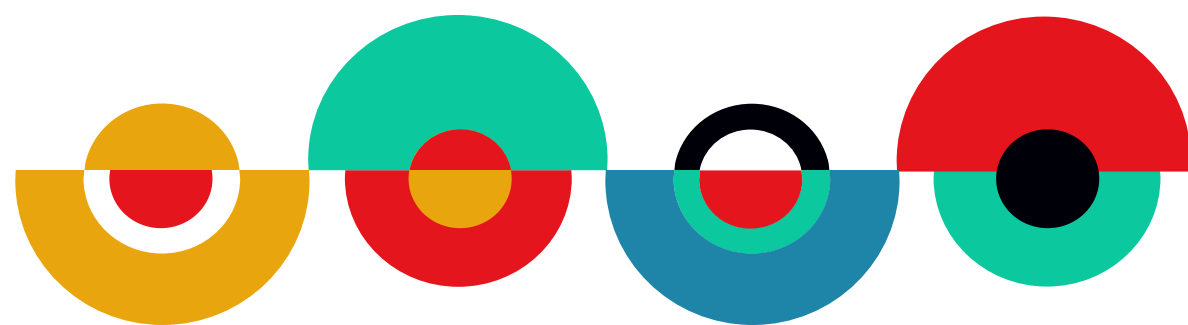
02 L'organisation

03 Les ateliers

04 Constitution des groupes

05 Besoins matériels

06 Remerciements





Notre projet

Le projet est né d'un constat simple : **nos plus jeunes découvrent le karaté à travers des compétitions calquées sur celles des plus grands...** et très vite, l'enthousiasme retombe. Leur imaginaire réclame du jeu, de la variété, du défi accessible.

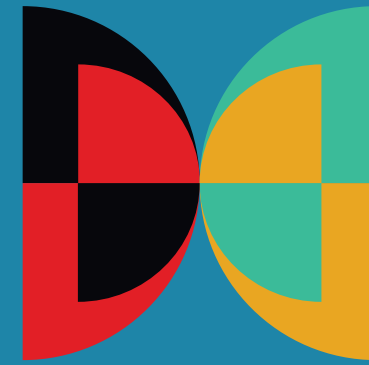
L'idée a donc émergé de proposer **une formule repensée spécialement pour eux** : des activités ludiques, porteuses de sens pour leurs futurs apprentissages de compétiteurs, faciles à mettre en place dans n'importe quel club, avec très peu de matériel. Une formule où l'enfant vit une expérience immédiate, motivante, et repart avec cette douce impatience du “**Quand est-ce qu'on rejoue au karaté ?**”.

Un autre pilier de cette nouvelle approche est d'**alléger le temps passé sur le lieu de compétition**. Les enfants – et leurs parents – n'ont pas vocation à rester des heures dans les gradins. La formule privilégie donc un format court : animation, confrontation et résultats en temps réel, dans un rythme fluide qui respecte l'attention, l'énergie et la magie de ces premières expériences martiales.

Nos valeurs



Création
d'activités
Innovantes
Ludiques
Simples,
Efficaces et
reproductibles



Une organisation
fluide au service
des jeunes et des
accompagnateurs



Un plaisir
partagé
L'envie de
revenir

Les Ateliers

ATELIER Kata :

- Réaliser un enchainement libre.

ATELIER Combat :

- Match arbitré.

ATELIER Parcours :

- Parcours moteur et technique.

ATELIER Jeux :

- Activité de préhension et de motricité fine.



Atelier KATA

Organisation par poules de 3 (4 ou 5 en fonction du nombre de présents).

Chaque participant réalise au moins 2 fois un enchainement libre identique ou non.

L'enchainement se évaluer par 3 arbitres selon les critères suivants :

- Position
- Technique
- Equilibre

Victoire : 5 points

Défaite : 2.5 points

Si égalité de victoire, ils sont 3e Exæquo tous les 3.



Atelier Combat

Organisation par poules de 3 (4 ou 5 en fonction du nombre de présents).

Chaque participant réalise au moins 2 matchs de 45 secondes en temps continue. (Selon les règles du règlement de la FFK)

3 arbitres annoncent la victoire à la fin de chaque match.

Victoire : 5 points - Défaite : 2.5 points

Si égalité de victoire pour le classement, ils seront départagé au Point-average puis au match particulier. Si l'égalité persiste, ils seront annoncé ex aequo.



Atelier Parcours

ATELIER Parcours :

Réaliser 2 passages sur un parcours moteur et technique. Dans un espace de 6 m x 6m.

Le meilleur des 2 temps sera conservé pour le classement sur l'atelier.



Atelier Jeux

Réaliser une activité chronométrée ou en défi avec **ces** adversaires.
Les activités peuvent être de préhension et/ou de **motricité** fine.



Articulation entre les ateliers

Les groupes réaliseront tous les ateliers dans l'ordre en changeant toutes les 10 minutes.

Les compétiteurs seront répartis par groupe de 3, 4 ou 5.

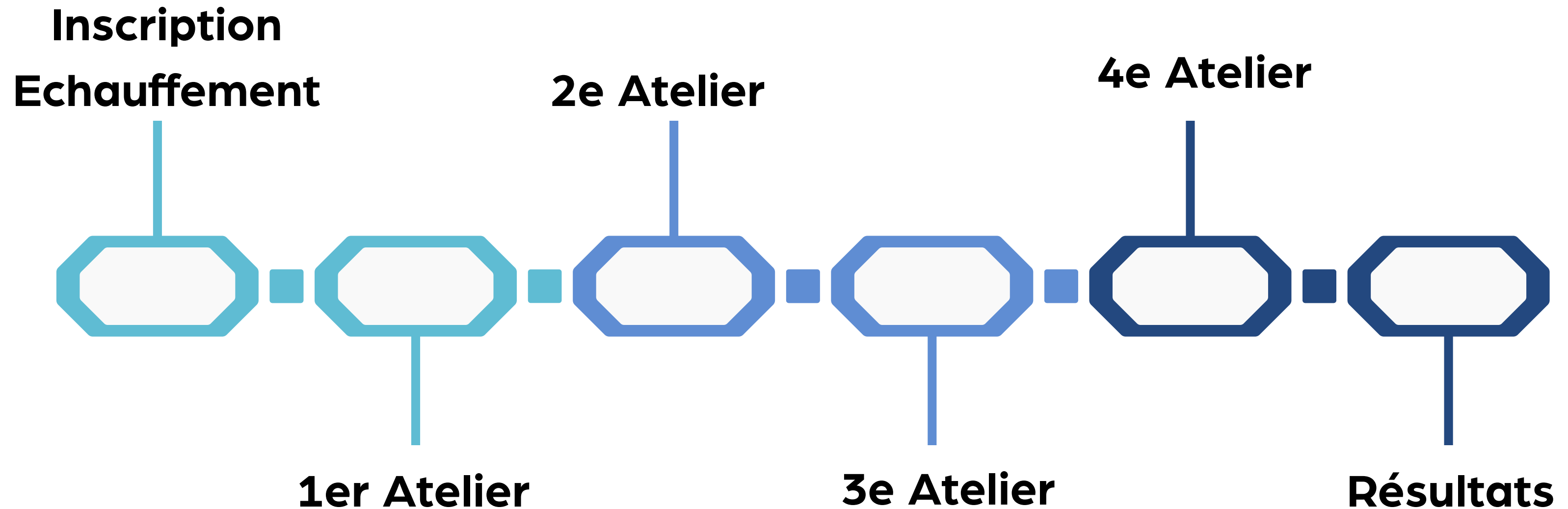
2 nouveaux groupes de 3 ou un nouveau groupe de 4 **débutent** les ateliers toutes les 10 minutes.

Un animateur/responsable de groupe accompagne le ou les groupes du début à la fin pour les guider lors des ateliers et noter les résultats.

C'est le responsable du groupe qui annonce les résultats à la fin des ateliers.



Articulation entre les ateliers



En moins d'une heure, à partir du moment où ils ont commencé leur compétition, les jeunes ont réalisé un minimum : 2 matchs combat, 2 matchs Kata, 2 parcours, 2 activités ludiques

Constitution des groupes

L'objectif est de proposer un maximum de groupe de 3 afin d'offrir à chacun un minimum de pratique.

Dans la mesure du possible, **chacun** participant du groupe est de club différent.

Si nécessaire, un groupe de 4 sera **constituée** et exceptionnellement un groupe de 5.

Si Groupe de 3 : Un joueur sera bleu, le second sera Rouge et le 3e sera Blanc

Si Groupe de 4 : Un bleu, un rouge, un Blanc et un **bicolor** : Rouge Bleu

Si Groupe de 5 : Un bleu, un rouge, un blanc et 2 **bicolors** : Rouge/blanc et Bleu/Blanc



Constitution des groupes

Exemple : Kata / Combat



Matériel

Pour 2 groupes de 3

Atelier Parcours :

Echelle de coordination, des plots,
des cibles, des cerceaux, des
ceintures...

Atelier Jeux :

2 activités permettant aux
participants soit de se
confronter ou de se
départager avec un chrono.

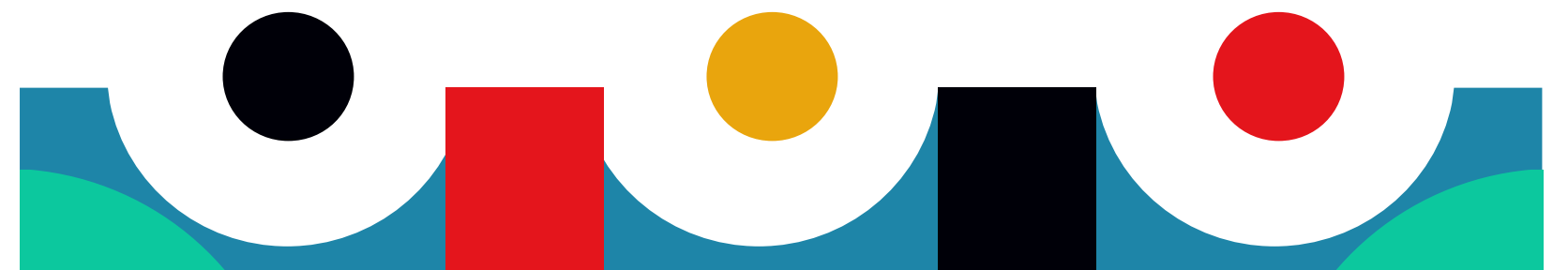
Atelier Combat :


Casques
2 bleus / 2 rouges / 2 blancs

Plastrons
2 blancs / 4 réversibles

Atelier Kata:

Ceintures
2 bleues / 2 rouges / 2 blanches





MERCI !

Rendez-vous le 18 Janvier à Soissons
ou le 25 Janvier à Templemars.

En même temps que le stage d'arbitrage
pour les jeunes arbitres

