

Kin ball

Des situations d'apprentissage

Balle nommée

Matériel	But	Dispositif
3 jeux de chasubles	Maîtriser l'arrêt de la balle. Se placer sous la balle pour l'immobiliser. Agir en coopération.	½ terrain de hand-ball. 3 équipes de 4 minimum ("les gris", "les roses", "les noirs" ...) Les joueurs sont allongés au sol en dispersion, le meneur de jeu est au centre et il appelle une couleur. "Les roses" par exemple se lèvent, le meneur de jeu lance la balle en chandelle, dans la surface de jeu. L'équipe appelée récupère le ballon avant qu'il ne touche le sol et le déplace jusqu'au centre du terrain. Une fois le ballon immobilisé, le meneur de jeu recommence.

Consignes

L'équipe marque un point si elle ramène la balle au centre sans la faire tomber.

Variable : Le premier contact doit se faire avec le pied, ...

Attention décollage

Matériel	But	Dispositif
2 ballons de kin-ball	Amener l'enfant à se déplacer sous la balle. Envoyer la balle sur une trajectoire ascendante ou horizontale.	Les enfants sont répartis par 2. Un couloir de 20 m est matérialisé par des plots. Un mur finalise le parcours.

Consignes

Le ballon est au sol.

Au signal, 2 élèves soulèvent le ballon, le transportent en coopération, sans le faire tomber sur 20 m et le lancent contre le mur avec une trajectoire montante.

Le retour vers le départ se fait en le roulant au sol.

Manipulation

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Manipulation du ballon à l'aide d'un autre objet.	Joueurs répartis en vagues : nombre de joueurs identique.

Consignes

1- faire voyager le ballon dans les airs, au sol ou avec bonds.

2- A l'aide de 2 bâtons, faire progresser le ballon à travers un tracé de slalom.

Tag ballon

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	La "tag" (équipe de 2 joueurs) doit tenter de toucher avec le ballon un couple de joueurs ou de faire en sorte que leurs mains se délient ou de sortir du terrain.	Deux joueurs poussent le ballon au sol pour "taguer les autres". Les autres doivent se sauver, 2 par 2, en se tenant la main. S'ils sont touchés, s'ils sortent du jeu ou s'ils se séparent, ils deviennent la "tag".

Consignes

Le ballon peut être lancé mais il doit toujours rouler au sol.

Variables à introduire :

Introduction de plusieurs ballons

Limites du terrain variables ...

Corridor

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Manipulation directe du ballon.	Séparer le groupe en 4 lignes de façon à former 2 corridors. Les deux lignes formant chaque corridor doivent se faire face.

Consignes

Il s'agit de faire des courses ou lancer des défis pour transporter le ballon aller-retour un nombre de fois déterminé.

Pour les positions les plus difficiles, placer deux ramasseurs de ballons sur les côtés du corridor.

Variables

- a- Faire voyager le ballon dans les airs, au sol ou avec bonds
- b- Le manipuler avec les mains, les pieds, les coudes ...
- c- Se placer face à face, debout, assis, couché tête à tête ou pieds devant ou encore l'un derrière l'autre ...

Transport sans les mains

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Trouver la meilleure façon de transporter le ballon, sur une certaine distance, sans le toucher avec les mains.	Séparer le groupe en 4 équipes de 4 à 6.

Consignes

Les équipes placées en vagues doivent faire parcourir un trajet au ballon le plus vite possible : relais slalom, parcours avec obstacle, libre manipulation pour aller le plus vite possible ...

La grande traversée

Matériel	But	Dispositif
1 ou 2 ballons de kin-ball	Tenter de traverser un corridor formé par deux lignes de joueurs sans se faire toucher par le ou les ballons.	Séparer le groupe en 2 et former 2 lignes espacées de 5 mètres environ. Les joueurs des 2 lignes sont face à face.

Consignes

Les joueurs des 2 lignes n'ont pas le droit de bouger les pieds. Le ballon doit toujours être en mouvement.

Variables :

Diminuer la largeur du couloir pour augmenter la difficulté.

Le ballon chasseur

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Pousser le ballon à deux mains (ouvertes ou liées) dans le cercle sans le décoller du sol puis essayer de toucher un joueur introduit dans le cercle	Former un cercle de 12 à 15 joueurs. Les pieds ne bougent pas. Pousser le ballon à 2 mains.

Consignes :

Pousser le ballon qui doit toujours rester au sol.

Variables :

Agrandir le cercle et introduire plusieurs joueurs qui essayeront de ne pas se faire toucher par le ballon. Celui qui a poussé le ballon et qui touche un enfant prend sa place dans le cercle.

Passes synchro

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Favoriser la synchronisation entre deux groupes et le ballon.	La classe est répartie en groupes de 4 à 5 joueurs. Les groupes sont positionnés les uns derrière les autres. Le groupe qui a le ballon ne peut se déplacer.

Consignes : Le 1^{er} groupe lance le ballon qui doit être réceptionné par le groupe qui est juste derrière après un rebond au sol. Le 1^{er} groupe se repositionne à l'arrière et les passes s'enchaînent.

Variable : Le groupe qui a la balle doit traverser une zone en effectuant un nombre précis de passes avant de lancer le ballon à l'équipe suivante.

Chasseur de planètes

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball. Autant de foulards que de joueurs.	1- Faire manipuler le ballon à chacun, ballon au sol. 2- Coopérer pour faire circuler le ballon en cercle de différentes façons : dos à dos, avec les pieds, sans qu'il touche le sol ...	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.

Consignes :

Les joueurs font tourner le ballon entre les cercles en le maintenant le plus possible au sol.

Variables :

- 1- Faire faire au ballon le plus de tours possibles en une minute.
- 2- Introduire un joueur dans le parcours et lui demander de toucher le ballon.
- 3- Introduire un joueur dans le parcours et essayer de le toucher avec le ballon.
- 4- 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.
- 5- Avec deux ballons et deux doubles cercles, faire des courses en comptant le nombre de tours pour un temps donné.
- 6- Chronométrer 5 tours à droite, 5 tours à gauche.

Concours de projection

Matériel	But	Dispositif
2 ballons de kin-ball.	Travailler la précision des lancers.	Le ballon est tenu en position de tir par trois élèves à tour de rôle. 1 - Lignes tracées au sol pour mesurer la distance franchie par le ballon. 2 – Tapis disposés dans la salle : cibles à viser.

Consignes :

Pousser ou frapper, le ballon mains liées.

Variable :

Concours par équipe : des points sont attribués à chaque distance ou à chaque tapis et on totalise les points de l'équipe.

L'appel au mur

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball.	Travailler les réflexes et la précision des lancers.	Former et nommer (couleurs) des équipes de 4 à 5 joueurs. Chaque équipe possède au départ un capital de 5 points. Tous se positionnent près d'un mur.

Consignes :

Le meneur de jeu lance la balle au mur en appelant une couleur. Les autres se sauvent. L'équipe appelée doit réceptionner le ballon en criant "STOP". Au cri "STOP", immobilisation de tous. L'équipe qui a réceptionné la balle essaie, en formation de kin-ball, de toucher un joueur. Le joueur touché fait perdre un point à son équipe. Le meneur de jeu récupère la balle, la relance et le jeu continue.

Tennis géant

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball.	Favoriser la coopération/opposition. Renvoyer le ballon dans le terrain adverse.	Deux équipes de 4 joueurs de part et d'autre d'un filet ou de bancs ou de cônes matérialisant la limite entre les deux camps.

Consignes :

Jouer une partie de tennis en utilisant les bras liés comme une raquette.

Variables :

- Permettre un certain nombre de passes avant envoi dans le camp adverse.
- Varier les dimensions du terrain.
- Autoriser ou non le rebond.

Hand-ball cerceaux

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball.	Favoriser la coopération/opposition. Traverser la surface de jeu en se faisant des passes et en évitant les interceptions.	La classe est partagée en deux équipes : une en attaque (les joueurs sont en doublettes) et l'autre en défense (chaque joueur est enfermé dans un cerceau)

Consignes :

L'équipe en attaque (2 par 2) doit, au signal, traverser la surface de jeu en se faisant des passes (interdiction de bouger lorsqu'on a la balle). Les défenseurs tentent d'intercepter le ballon.

L'équipe offensive gagne un point si elle traverse le terrain sans que le ballon soit intercepté.

Si les défenseurs interceptent le ballon, les rôles sont échangés.

Les rôles sont changés tous les 3 points.

Après chaque point, les défenseurs ont le droit de changer la position de leur cerceau.

Variables : Les dimensions du terrain.

Mettre les attaquants en tripléte ou en doublette.

On peut autoriser un pied hors du cerceau pour les défenseurs.

La cible roulante

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball. Une vingtaine de petits ballons (basket ou hand ou mousse)	Travailler la précision des tirs. Pousser le ballon omnikin dans le camp adverse à l'aide de tirs avec les petits ballons.	La classe est partagée en deux équipes placées chacune derrière une ligne. Ces lignes sont parallèles et distantes de 5 mètres. Au début du jeu, chaque équipe dispose de 10 ballons.

Consignes :

Lancer les petits ballons sur le gros pour le diriger vers le camp adverse. Un point est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne du camp adverse. Il est interdit de bloquer le gros ballon d'une autre façon qu'en lançant des petits ballons.

Variable :

L'espace entre les deux camps peut être augmenté.

Les quatre carrés

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball.	Tenter de faire tomber le ballon dans un des carrés adverses.	Le terrain est séparé en quatre carrés adjacents. Dans chaque carré se trouve une équipe de 4 à 6 joueurs.

Consignes :

Chaque équipe a un nombre de points égal au départ. Quand le ballon tombe dans son propre camp, on perd un point. Si le ballon tombe hors des carrés c'est la dernière équipe qui l'a touché qui perd le point.

Smash interdit.

Variation :

Ballon attrapé et relancé en formation kin-ball.

Faire 5 équipes, celle qui échoue se retrouve sur le banc, il n'y a plus de points à comptabiliser.

On peut augmenter le nombre de carrés et réduire les équipes.

Le carrousel

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball. 3 séries de 4 dossards	Donner du dynamisme au jeu.	La classe est divisée en 5 groupes de 4 joueurs. Un groupe se place au centre du gymnase avec le ballon et les 4 autres à chaque angle matérialisé par un cône.

Consignes :

En formation Kin-ball, le ballon est lancé par l'équipe centrale vers un angle. L'équipe attaquée doit le saisir et se déplacer vers le centre avec seulement 2 joueurs en contact avec le ballon. Le groupe qui a lancé prend la place du groupe appelé. Les groupes non attaqués doivent aller toucher le cône matérialisant leur coin et revenir à leur position initiale.

Dès que l'équipe attaquée a atteint le centre, elle attaque à son tour, il faut lancer le plus rapidement possible.

La coupe au carré

Matériel	But	Dispositif
2 ballons de kin-ball. 3 séries de 4 dossards	Mettre en place la structure défensive. Respecter la position en carré.	2 équipes de 4 joueurs se placent en carré autour du ballon. Un meneur de jeu se place au centre du carré avec le ballon. Autres élèves en observateurs.

Consignes :

Au signal, le meneur de jeu se déplace avec le ballon dans toute la salle en changeant de direction. La structure du carré doit toujours être conservée dans tous les déplacements. On ne doit pas se faire toucher par le ballon. Si on est touché, les deux autres équipes gagnent un point.

Volley- ball géant

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball. 1 obstacle de 1m environ (filet, bancs, tapis en mousse)	Envoyer la balle dans l'espace libre adverse. Réceptionner la balle avec les différentes parties du corps. Se faire des passes.	2 équipes de 10 joueurs se placent sur deux demi-terrains de tennis (simple)

Consignes :

Le ballon ne doit pas tomber dans son propre camp. Il doit toujours être en mouvement.

L'équipe gagne un point si le ballon tombe dans le camp adverse.

Variable :

Possibilité au non de récupérer la balle hors du terrain.