

Module Kinball

CYCLE 2



Tag ballon

Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, foulards, plots, craies, balles de Kinball

Objectifs

Découvrir le ballon kin, le contrôler

Organisation

Les élèves sont par deux et se donne la main
Un de ces couples est « la Tag »

But

Les deux enfants formant la « Tag » poussent le ballon au sol pour
« Taguer » les autres qui doivent se sauver, 2 par 2 en se tenant par la main.
S'ils sont touchés ou s'ils se séparent, ils deviennent la « tag ».

Situation de remédiation

Le couloir

Descriptif

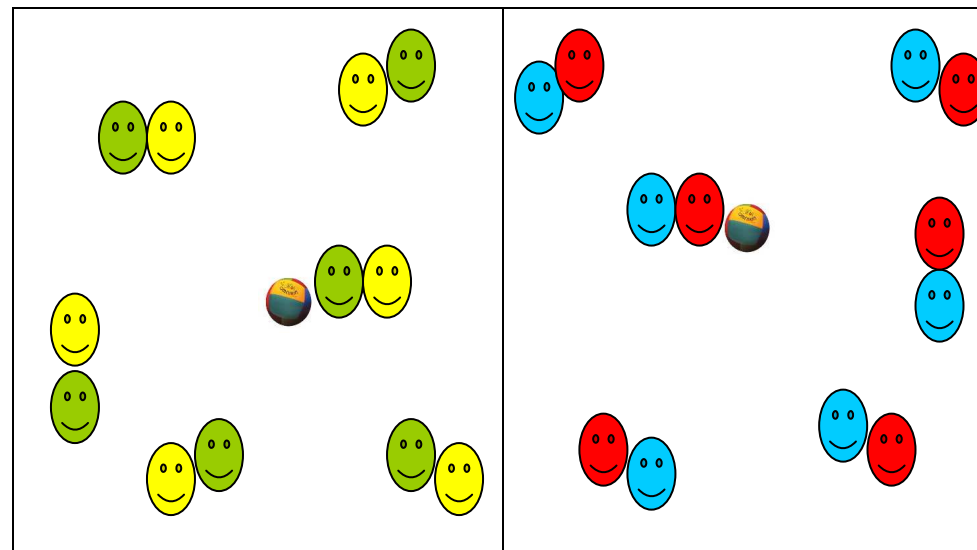
Les enfants se donnent la main, font rouler le ballon au sol, en passant en slalom entre les plots jusqu'au bout du terrain. Il faut contourner le plot et revenir à sa place en poussant le ballon en ligne droite l'un après l'autre, et en se lâchant la main.

Retour au calme

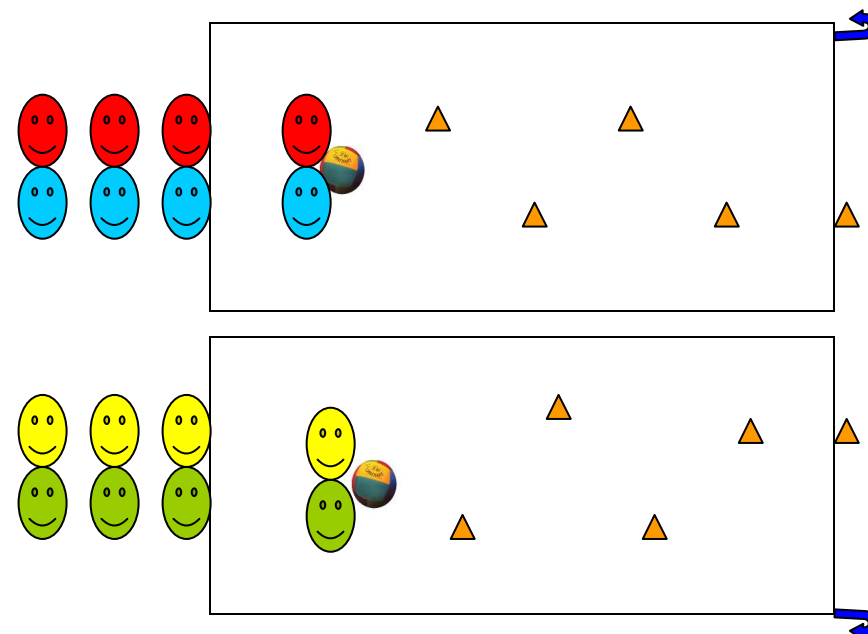
Le chef d'orchestre



Tag ballon



Le couloir



Souris - Kin

Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, balles de Kinball, plots

Objectifs

Découvrir le ballon Kin, le contrôler

Organisation

Les joueurs sont répartis en deux groupes : 1/3 de chats et 2/3 de souris

But

Les souris sont accrochées 2 par 2 et les chats doivent les toucher en faisant rouler le ballon

Les souris touchées deviennent des « statuts ». Elles peuvent se délivrer en touchant le ballon passant à proximité.

Situation de remédiation

Lapin chasseur



Les chasseurs se placent en formation couloir (face-à-face)

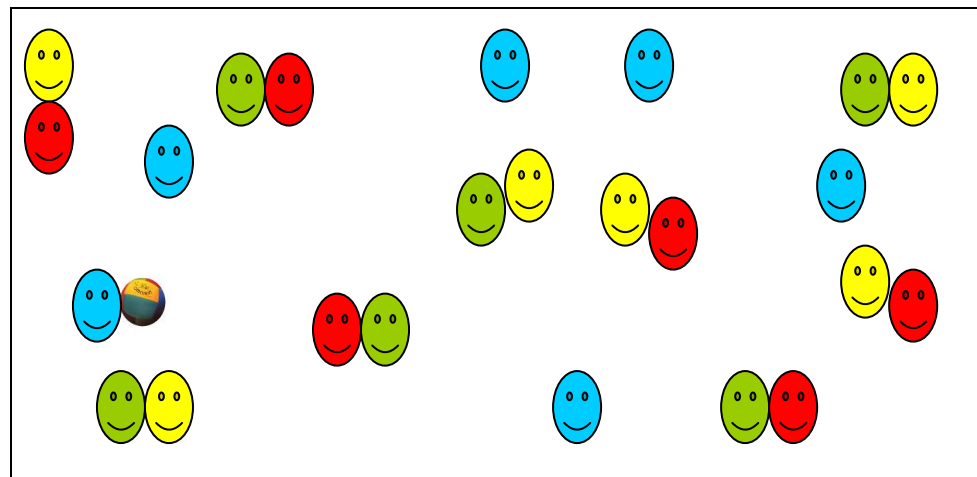
Les lapins, sont rangés par deux mains dans la main par équipe à l'entrée du couloir, traversée du couloir en évitant le ballon envoyer par les chasseurs retour sur les côtés

Retour au calme

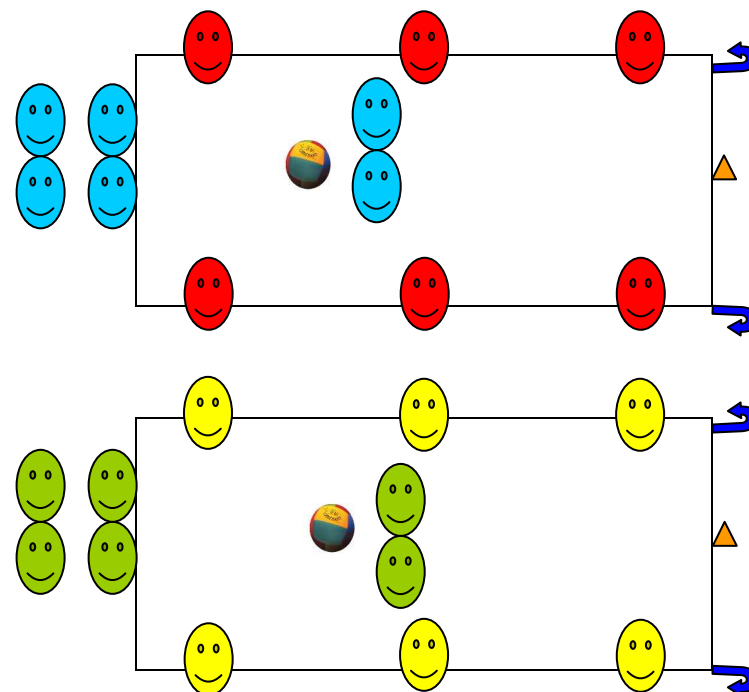
Le détail changé

Bien observer l'enfant isolé (vêtements, chaussures, coiffure, bijoux.) le joueur sort et change sur lui un détail il entre à nouveau...les autres joueurs doivent deviner quel détail a été changé.

Souris -- Kin



Lapin chasseur



Tournez - Kin

Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, plots, balles de Kinball, 2 balles en mousse

Objectifs

Coopérer, contrôler le ballon.

Organisation

2 cercles concentriques, les joueurs sont face-à-face, ils forment ainsi un couloir en forme de couronne

But

Faire des tours au ballon sans qu'il ne sorte du couloir :
-- au sol avec les mains -- en l'air avec les mains -- en l'air avec le corps sans les mains -- dos à dos sans qu'il ne touche le sol -- assis avec les pieds en l'air.

Situation remédiation

Le compte – tours

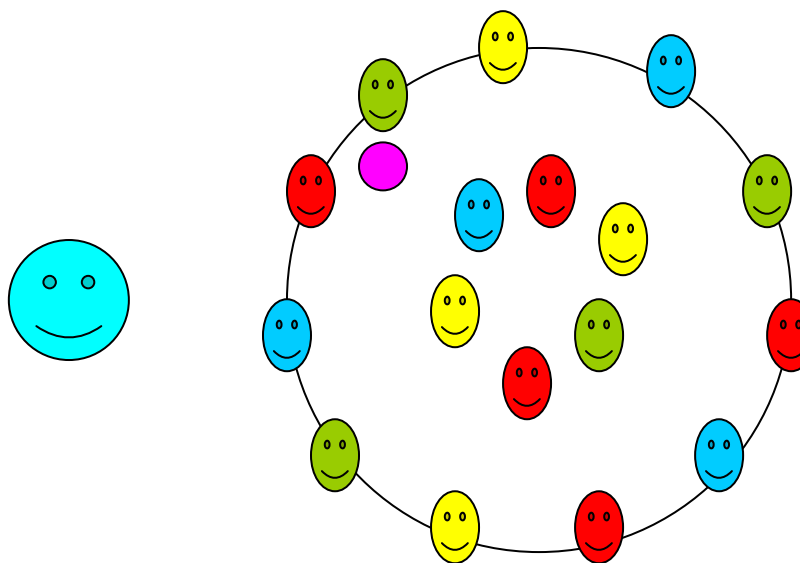
Faire un maximum de tour de ballons en le roulant au sol dans un temps donné

Déroulement

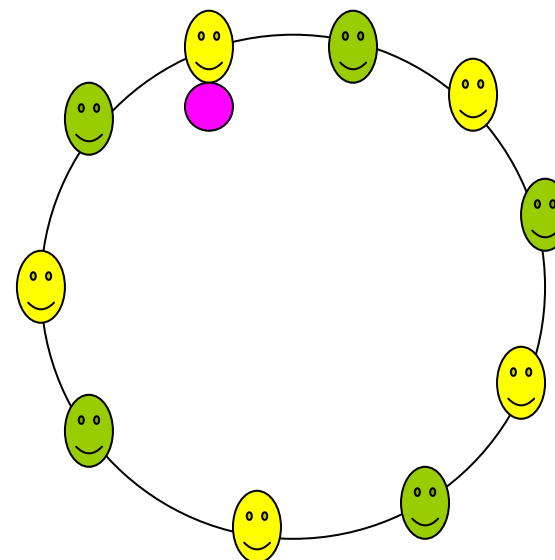
Un ballon par atelier un élève de chaque équipe est désigné compte – tour, il compte les tours de ballon, a chaque fois que celui-ci revient dans ses mains. La première équipe qui atteint le cinquième tour est gagnante

Retour au calme : la tomate

Tournez – Kin



Le compte – tours



Chasseurs de planètes

Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, plots, balles de Kinball

Objectifs

Coopérer, contrôler le ballon, agir rapidement.

Organisation

2 cercles concentriques, les joueurs sont face-à-face, ils forment ainsi un couloir en forme de couronne

But

Les enfants formant un cercle doivent coopérer afin de toucher un camarade avec le ballon ou empêcher celui-ci de toucher le ballon.

Déroulement

A l'intérieur du couloir, un élève se sauve, les autres doivent coopérer pour le toucher en faisant tourner le ballon dans le même sens. Après trois tours sans être touché, on change l'enfant du couloir.

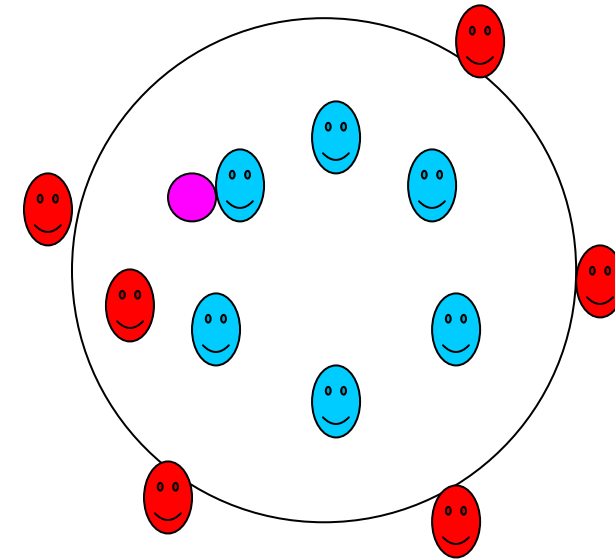
Si l'enfant est touché, c'est le dernier à avoir poussé le ballon avant qu'il ne soit touché qui prend sa place.

L'étoile

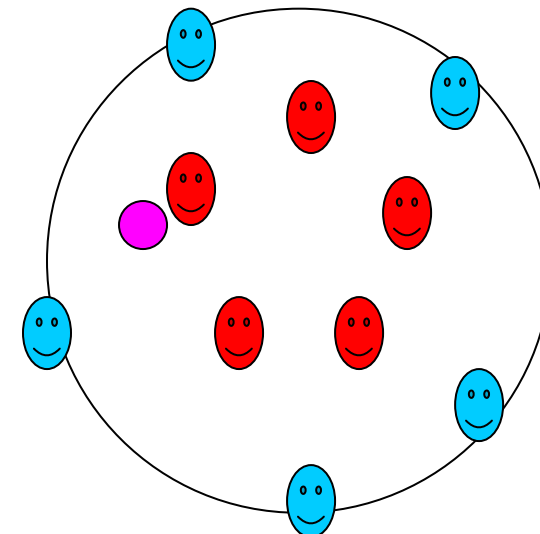
Se passer le ballon en le faisant rouler pour former une étoile chaque enfant des deux cercles porte un numéro. Il faut passer le ballon au numéro suivant

Retour au calme : 1 – 2 – 3 – Soleil

Chasseurs de planètes



L'étoile



Kin nommé

Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, balles de Kinball, plots

Objectifs

Améliorer les comportements dans l'action de contrôler le ballon.

Organisation

Les joueurs sont par deux, répartis en cercle avec un binôme au centre avec le ballon. Chaque binôme porte un numéro.

But

Le couple au centre appelle «Omnikin + le numéro d'un binôme» et lance le ballon le plus haut possible à la verticale puis prend la place du binôme appelé

Ce dernier doit réceptionner la balle avant qu'elle touche le sol (Et ainsi de suite)

Situation remédiation

Kin nommé par 3, ou 4.

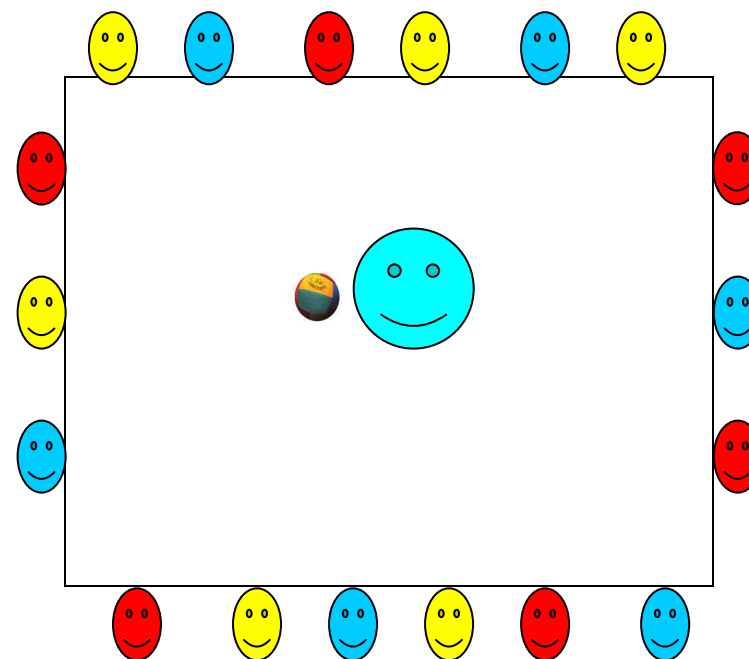
A l'appel de leur numéro les enfants viennent à 3 ou à 4 réceptionner le ballon

Pousse Kinball relais

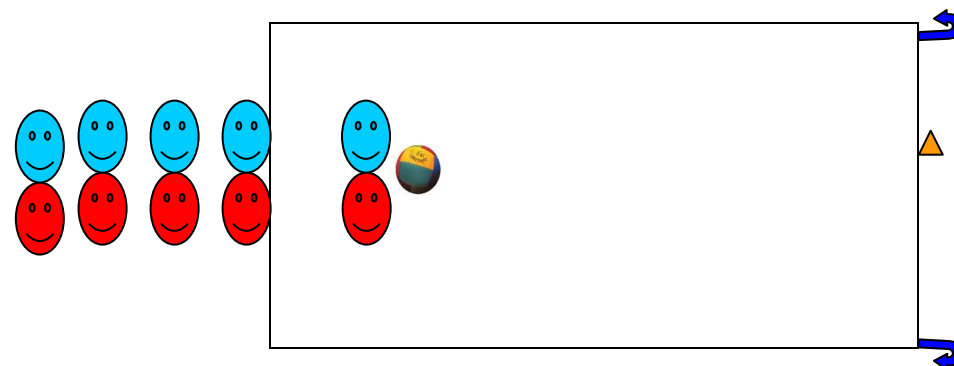
En se donnant la main pousser le ballon vers l'avant, contourner le plot revenir au départ, passer le ballon au suivant et se placer à l'arrière. La 1^{ère} équipe qui reconstitue sa position de départ a gagné

Retour au calme : le roi du silence

Kin nommé



Pousse Kinball relais



Le Kin bérét

Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, Plots, balles de Kinball

Objectifs

Améliorer les comportements dans l'action de contrôler le ballon, coopérer pour atteindre un objectif commun

But

Immobiliser le ballon dans le cercle avant qu'il ne touche le sol.

Organisation

2 équipes face-à-face, à égale distance du centre (leur attribuer un numéro idem en face)

Déroulement

Le meneur de jeu placé au centre lance le ballon à la verticale après avoir fait appel à numéro. (Exemple : «Omnikin numéro 3 »)

Consigne

Les numéros appelés doivent récupérer le ballon et l'immobiliser avant qu'il ne touche le sol.

Situation de remédiation

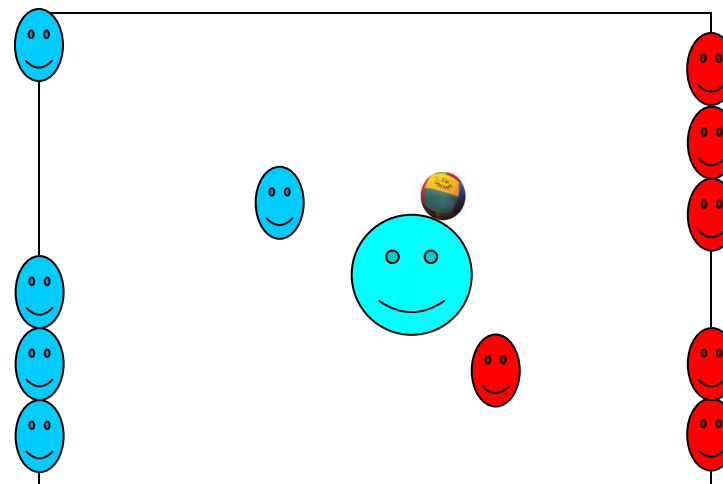
Le kin bérét pair ou 3 ou 4

Même dispositif que le Kin bérét mais 2 élèves ont le même numéro

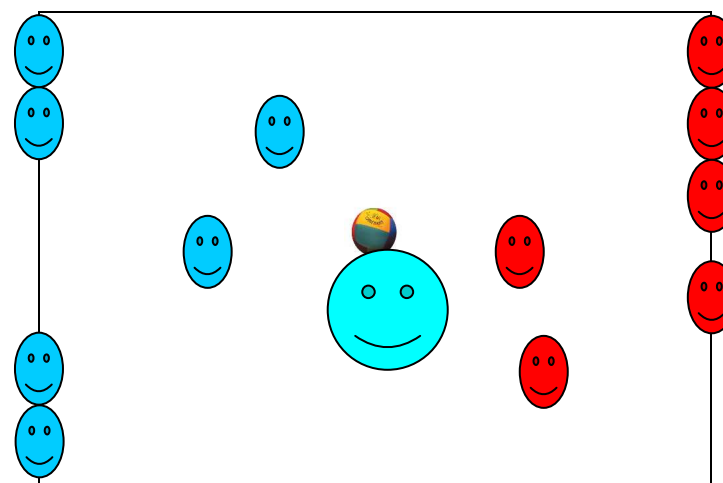
(Ainsi lorsque le meneur appelle un numéro 4 élèves viennent le réceptionner)

Retour au calme : le chef d'orchestre

Le kin bérét



Le kin bérét pair



Le ballon porté

Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, plots, balles de kinball

Objectif

Déplacer le ballon à deux joueurs en le portant

Organisation

- 2 équipes (nombre pair de joueur)
- course de relais

But

Porter le ballon à 2, la première équipe qui a reconstitué sa position de départ à gagner

Les joueurs sont disposés en deux colonnes, face-à-face

Les deux premiers joueurs portent le ballon ou 2 premiers des autres colonnes

Pas de lancer

Tomate Kin

Dispositif

- idem jeu ballon porté (mais pas de rencontre)

Objectifs : s'approprier l'engin, le contrôler.

Organisation

- X joueur en cercle, 3 joueurs à l'intérieur.

1^{ère} tape : les joueurs extérieurs (sans bouger les pieds) doivent en poussant ou frappant le ballon toucher les joueurs du centre.

Lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui a lancé le ballon. Le ballon doit rouler au sol ; les joueurs du milieu esquivent.

5 minutes de jeu

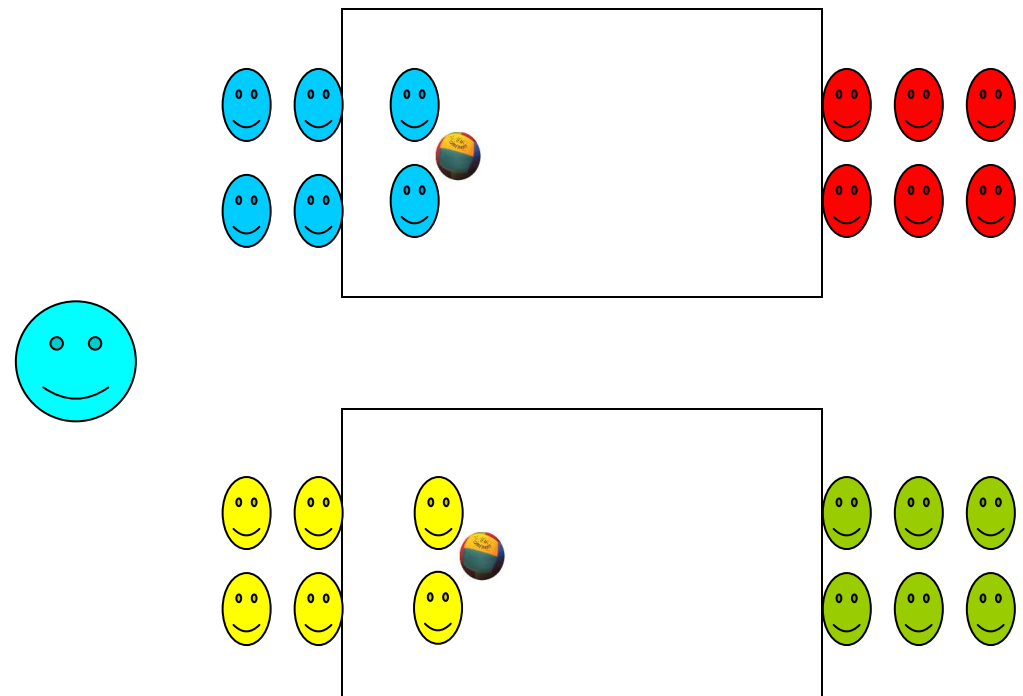
2^{ème} tape : les joueurs extérieurs lancent le ballon en l'air et les joueurs du milieu doivent le bloquer, le contrôler.

Le ballon ne doit pas toucher le sol.

Le joueur qui a perdu le contrôle du ballon va dans le cercle et est remplacé par le lanceur

Retour au calme : le roi du silence

Le ballon porté



Kin château

Matériel

Chasubles, cerceaux (cible) quilles, sifflet, chronomètre, plots, balle de Kinball

Objectifs

Contrôler, geler, frapper le ballon

Organisation

-- 2 équipes avec chasubles, avec 1 balle

But

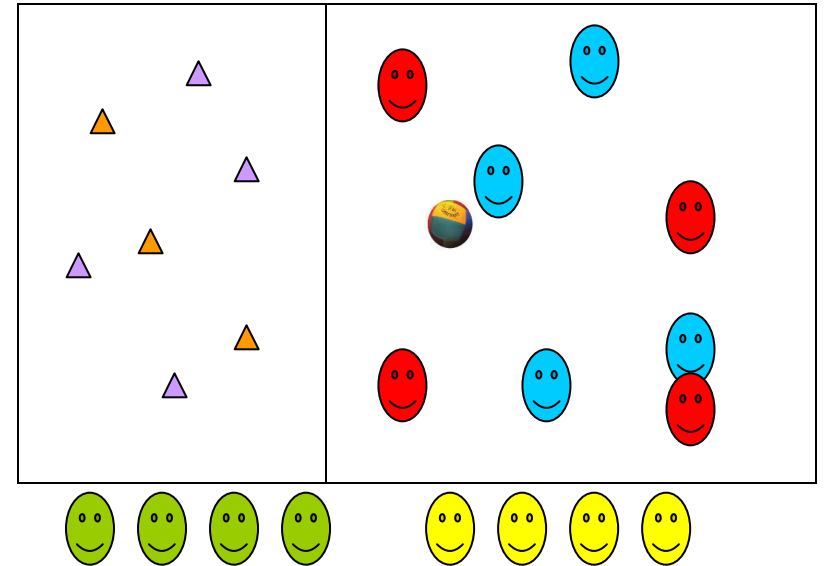
1^{ère} situation

Chaque équipe essaie à partir d'une zone, de faire tomber un maximum de quille, par exemple, en frappant à chaque essai.
On change de frappeur à chaque essai

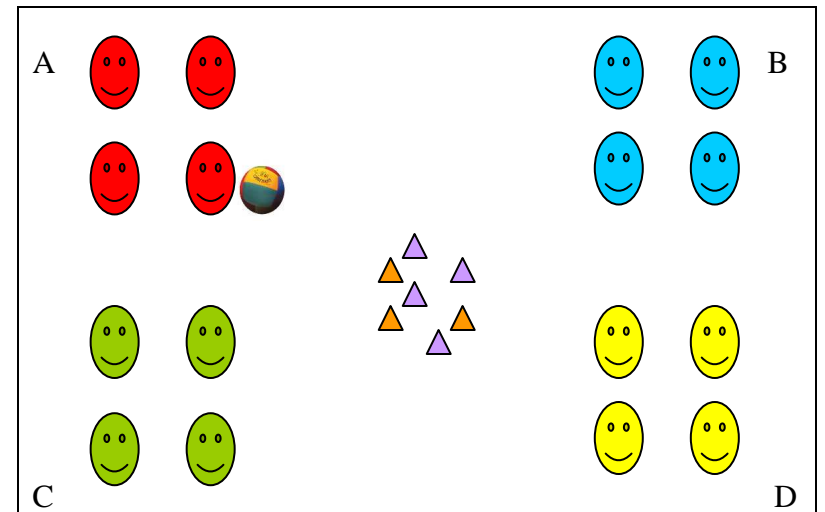
2^{ème} situation

3 équipes de 4 joueurs coopèrent en vue d'attaquer des cibles.
Le ballon est frappé par l'équipe A vers l'équipe B qui le contrôle, le gèle et l'élance à l'équipe C qui le contrôle, le gèle et le lance à l'équipe D qui après l'avoir contrôlé puis gèle attaque la cible en frappant le ballon

1^{ère} situation



2^{ème} situation



FIN