



Kin Ball au cycle 2

Objectifs

- Découvrir le ballon kin, le contrôler
- Coopérer
- Agir rapidement
- Frapper le ballon
- Le placer
- Réceptionner le ballon

Matériel

- # 2 ballons kin pour 25
- # des chasubles
- # des plots
- # des cerceaux
- # des tapis
- # un élastique

LES RELAIS

- *Mains ouvertes*

Deux équipes en file indienne côte à côte

Chaque élève fait un aller-retour en poussant le ballon pour le faire rouler avec la paume de la main.

- *Poings fermés (le pouce est refermé sur la main)*

Deux équipes en file indienne côte à côte

Chaque élève fait un aller-retour en poussant le ballon pour le faire rouler en tapant dedans avec les poings.

- *En portant le ballon*

Par 2 ou 4, porter le ballon à hauteur de poitrine et effectuer un aller-retour sans le faire tomber.

- *Le plot*

Porter le ballon à 4 jusqu'au plot. Tous les élèves posent un genou à terre et celui le plus près du plot le touche. Les élèves se relèvent et pivotent d'un quart de tour, tous s'agenouillent de nouveau et le deuxième touche le plot, etc...



Kin Ball au cycle 2

JEUX POUR COOPERER

L'équilibriste

Placer des tapis sur le sol au préalable.

Par groupe, l'un monte sur le ballon avec l'aide de l'enseignante.

Les autres, maintiennent le ballon pour que celui en équilibre reste le plus longtemps dessus.



Le hêret des sumos

Deux équipes par ballon. Chaque membre a un numéro secret.

Lorsqu'un numéro est appelé, l'élève nommé dans chaque équipe se positionne de chaque côté du ballon et doit pousser son adversaire en dehors de la zone délimitée.

Les deux rondes

Les élèves forment deux rondes et se regardent. Le ballon est placé entre les deux rondes.

— Les élèves doivent faire progresser le ballon entre les deux rondes en lui faisant faire le plus de tour en 1 minute.

— Même exercice que le précédent mais en fermant les yeux.

— Un élève est placé dans la même zone que le ballon. Il doit essayer de toucher le ballon. Les autres élèves font avancer le ballon.

APPRENDRE A TIRER- RECEPTIONNER-DEFENDRE

Le filet à papillons

Deux élèves tiennent un cerceau à plat à hauteur des hanches dans lequel se trouve le ballon.

Une équipe est appelée. Les deux élèves lancent le ballon à l'aide du cerceau et l'équipe doit le rattraper avant qu'il ne touche le sol.

Variantes:

Avec ou sans élastique pour séparer deux zones. Une équipe lance le ballon et une autre équipe appelée doit rattraper le ballon. Un



Kin Ball au cycle 2

- point est donné aux deux équipes lorsque le ballon est bien réceptionné.
- En tirant dans n'importe quelle direction. Les autres équipes doivent se placer en carré et être prêtes à réceptionner le ballon. L'«équipe ayant le ballon doit appelé une équipe et tirer en l'air pour que le ballon touche le sol afin de marquer le point.

Tirer loin et marquer des points

Par 4: trois enfants sont à genou, le ballon au-dessus de leur tête. Le quatrième tire de dans en l'air.

Le ballon retombe dans une des zones préalablement délimitées et marquées (seul le premier rebond compte). Chaque équipe additionne les points de chacun de ses membres.



Tirer: 3 groupes de 4 et un ballon

Les trois groupes forment une ronde. Trois élèves tiennent le ballon. Le quatrième s'agenouille et tire avec le poing dans le ballon vers un autre groupe qui réceptionne le ballon à genou. Le groupe qui a réceptionné le ballon devient tireur etc...

Tirer: en groupes de 4 et deux ballons

Même jeu mais en classe entière.

Volley kin-ball

Un élastique est tendu entre les deux zones du terrain de jeu.

Par équipe de 4 ou 5. L'équipe ayant le ballon appelle une autre équipe. Celle-ci doit rattraper le ballon pendant que les deux autres équipes vont dans l'autre camp.



Kin Ball au cycle 2

Jeu du carré

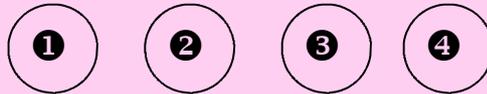
Placer 4 plots en carré.

Une équipe de 4 doit tirer le ballon dans le carré et les deux autres équipes sont autour.

A l'appel d'une d'elle, celle-ci doit réceptionner le ballon avant qu'il ne tombe dans le carré.

Jeu des visées

Envoyer le ballon pour qu'il tombe dans le cerceau. Compter les points.



Situation match

3 équipes.

Appeler une équipe et l'équipe qui envoie le ballon doit faire en sorte que le ballon touche le sol. L'équipe appelée doit réceptionner le ballon. L'équipe ayant le plus de points gagne.