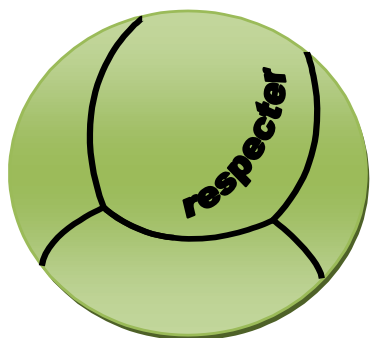
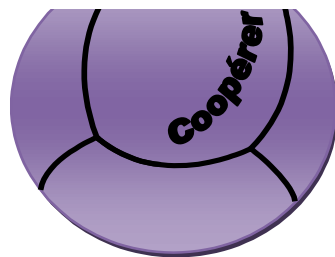
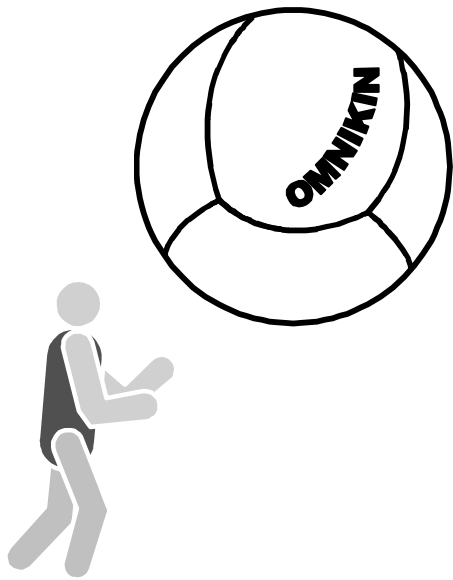


Kinball





Depuis 2001, les membres de la commission UGSEL Primaire ont décidé de porter leurs efforts sur un nouveau sport venu tout droit du Canada, le Kin-Ball. Créé en 1987, cette pratique sportive a vu le jour sur notre territoire en août 2000 à l'initiative de l'UGSEL Nationale. Depuis, ce jeu est de plus en plus pratiqué dans nos écoles de Vendée, et nombreux sont les enseignants qui participent à des matinées ou soirées de formation.

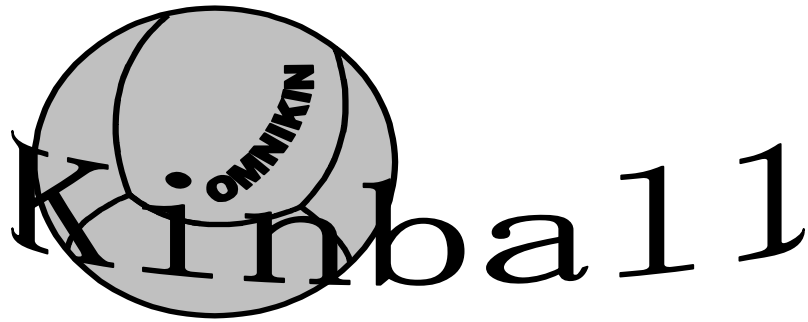
C'est pour cela qu'un petit groupe de travail s'est mis en place pour vous proposer un document pédagogique sur le Kin-Ball. Vous trouverez donc différentes activités du cycle 1 au cycle 3 avec les compétences à atteindre ainsi que les divers objectifs par jeu. Des jeux du cycle 1 peuvent être adaptés pour le cycle 2, et du cycle 2 pour le cycle 3.

A de chaque partie, vous trouverez une fiche d'évaluation pour l'enfant, qui vous permettra, par cycle, une prise d'information des réussites ou difficultés de vos élèves.

« Un enfant,
Un être d'intelligence,
de sentiment et de spiritualité,
qui bouge, qui joue,
qui respire,
qui se développe et communique
dans et par le mouvement... »

Projet Sportif Educatif

*Valérie RONDEAU (Ecole privée de Mesnard-la-Barotière)
Alain BOUCHER (Ecole St-Christophe de Chauché)
Johann JEANNEAU (Ecole Pierre Monnereau de St-Martin-des-Noyers)*



- Plus de 2,5 millions de joueurs au Canada, aux USA, au Japon et en Belgique.
- Reconnu par différentes associations de professeurs d'éducation physique
- Innovant (créé en 1987 par Mario Demers) et récréatif
- Sport de coopération

Le jeu

Le Kinball se joue avec :

- **trois équipes de 4 joueurs**
- une balle de plus d'un mètre de diamètre qui pèse moins d'un kilo.

Sur un terrain est carré (20 m x 20 m).

Chaque équipe a sa propre couleur. Il y a donc 3 couleurs sur le terrain.

Pour démarrer le match, une équipe crie « **Omnikin** » (= ensemble en mouvement) suivi de la couleur d'un adversaire et sert la balle.

L'équipe appelée doit attraper le ballon avant que celui-ci ne touche le sol.

- Si elle y parvient en 5 secondes maximums, cette équipe doit servir à son tour en 5 secondes maximums.
- Si elle échoue, cette équipe remet le ballon en jeu et les deux autres équipes obtiennent un point.

L'arbitre commence à décompter les 5 secondes à partir du moment où le ballon est touché par un joueur de l'équipe qui reçoit.

Dès que le ballon est stabilisé, l'équipe a 5 secondes pour annoncer puis effectuer le service.

Lors du service, le ballon doit avoir une trajectoire horizontale au sol ou ascendante sur une distance minimum de 2 mètres.

Un jeu coopératif et porteur de valeurs

« Il n'y a pas de je dans le mot équipe » Adidas Basketball Camp

Le Kinball est un vrai **jeu d'équipe et de coopération**. Chaque joueur participe au succès de son équipe :

- Lors du service, les 4 joueurs doivent être en contact avec la balle,
- Pour qu'une réception soit validée, minimum 3 joueurs doivent immobiliser le ballon.

Les joueurs peuvent décider ensemble de la stratégie de leur équipe.

Grâce à ce sport, différentes **valeurs éducatives** peuvent être transmises :

- **Coopération** : seul je n'y arriverai pas.
- **Egalité** : même si j'ai des difficultés à servir ou réceptionner, j'ai le même rôle que les autres.
- **Stratégie** : Trouver des alliés : en regardant le score, je peux m'associer, sur un temps, avec une autre équipe.
- **Respect** : l'autre n'est peut-être pas fort, mais je ne peux pas jouer sans lui.
- **Fair-play** : une règle du Kinball est dès qu'un joueur conteste, il est sanctionné.

Un sport pour tous

Grâce au lent déplacement du ballon, le Kinball est accessible à chacun et peut réunir au sein d'une même équipe des joueurs d'âge, de corpulence et de sexe différent.

De plus, le fait que cette activité sportive évite les contacts physiques, aucune aptitude préalable n'est requise et les personnes moins prédestinées à la pratique d'un sport ne sont pas mises à l'écart.

LIENS AVEC LE PALIER 2 DU SOCLE COMMUN

Compétences sociales et civiques :

- AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE

Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives

Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons

L'autonomie et l'initiative :

- S'APPUYER SUR DES MÉTHODES DE TRAVAIL POUR ÊTRE AUTONOME

Respecter des consignes simples, en autonomie

Etre persévérant dans toutes les activités

Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples

- FAIRE PREUVE D'INITIATIVE

S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

- AVOIR UNE BONNE MAÎTRISE DE SON CORPS ET PRATIQUER UN SPORT

LIENS AVEC LES PROGRAMMES DE L'ECOLE PRIMAIRE

LANGAGE ORAL

L'élève est capable d'écouter le maître, de poser des questions, d'exprimer son point de vue, ses sentiments. Il s'entraîne à prendre la parole devant d'autres élèves pour reformuler, résumer, raconter, décrire, expliciter un raisonnement, présenter des arguments.

Dans des situations d'échanges variées, il apprend à tenir compte des points de vue des autres, à utiliser un vocabulaire précis appartenant au niveau de la langue courante, à adapter ses propos en fonction de ses interlocuteurs et de ses objectifs.

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

La pratique des activités est organisée sur les trois années du cycle en exploitant les ressources locales.

Pour le cycle 1

Agir et s'exprimer avec son corps

- Par la pratique d'activités libres ou guidées
- Par la pratique d'activités comportant des règles

Pour les cycles 2 et 3

Compétence 3 : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Entrée dans l'activité de manière ludique

Jeux adaptables au cycle 1, 2 et 3.

Corridor

Faire des courses ou lancer des défis pour transporter le ballon aller-retour un nombre de fois déterminé le plus vite possible dans un corridor.

Le « mille-pattes »

Les joueurs sont espacés d'un peu moins d'un mètre et doivent passer le ballon au-dessus de leur tête. Ils n'ont pas le droit de bouger leurs pattes, seuls leurs bras peuvent (doivent !) être en mouvement.

Ballon chasseur... Flipper

Former un cercle en se tenant les mains. Les lâcher en conservant les pieds au sol. Pousser le ballon à deux mains. Placer un ou plusieurs joueurs à l'intérieur pour pas qu'ils ne se fassent toucher.

Attrap' souris...

Tous les joueurs sont sur le terrain et un joueur en possession du ballon est le chat. Le chat doit attraper les souris.

A deux, c'est mieux...

Tous les joueurs sont par deux sur le terrain et se donnent la main, et un binôme de joueurs (qui se donne la main ou non) est en possession du ballon. Le binôme qui a le ballon doit toucher les autres.

Chasseur de planètes

Faire tourner le ballon le plus vite possible en coopérant avec les autres pour toucher un enfant ou pour empêcher un enfant de toucher le ballon.

Cible roulante

Les deux équipes se font face derrière deux lignes pour former un couloir (comme pour le jeu du béréet). Chaque équipe possède au départ le même nombre de ballons (de hand ou de basket). Le ballon est placé au centre de l'aire de jeu, et les équipes doivent lancer les ballons pour déplacer le ballon et le faire arriver dans le camp adverse.

La grande traversée

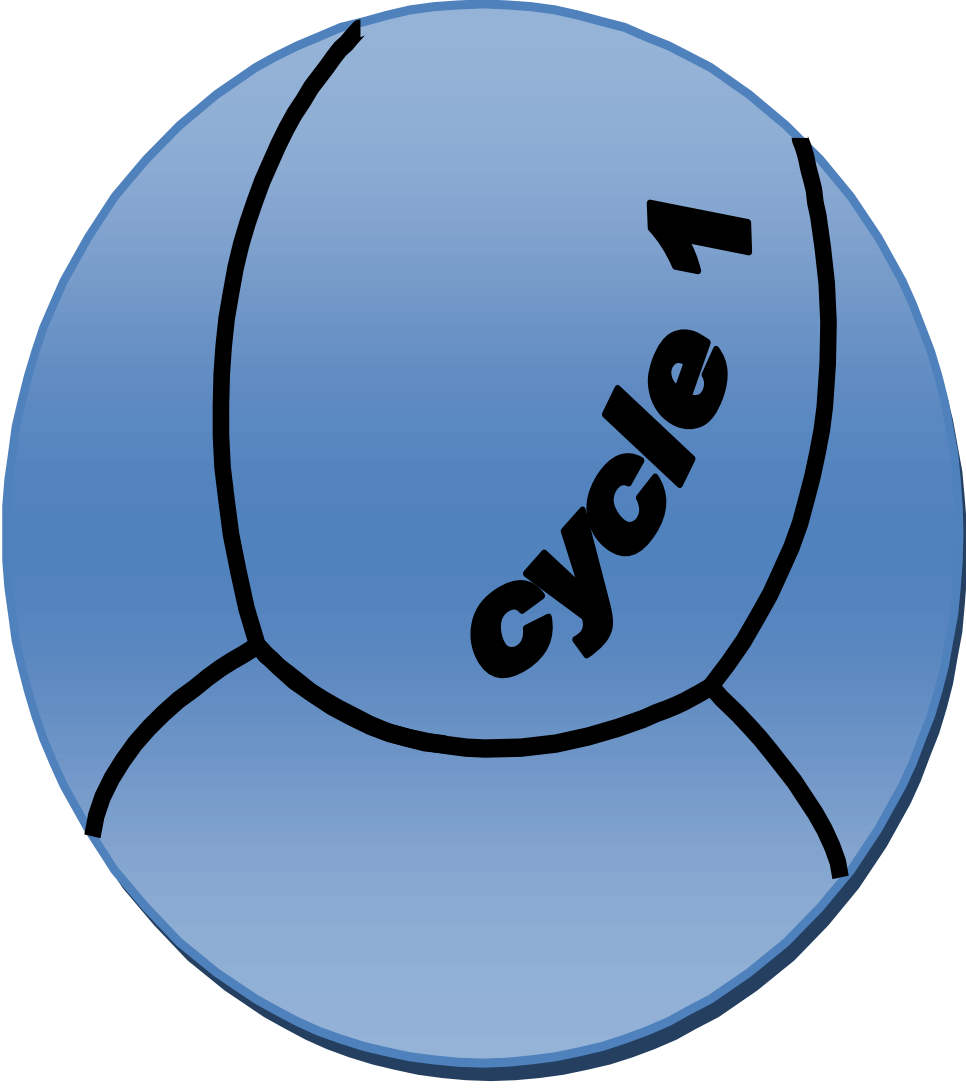
Séparer le groupe en deux et former deux lignes espacées de 5 mètres environ. Les participants d'une ligne doivent faire face aux participants de l'autre ligne. Ils doivent pousser le ballon et essayer de toucher les enfants qui traversent le corridor qu'ils forment.

Les deux premiers enfants au début des lignes tentent de traverser le corridor sans se faire toucher et vont prendre place à la fin de la ligne.

Courses - relais à inventer...

Mini-volley

Faire tomber le ballon dans le camp adverse. Le filet pourra être matérialisé par des plots sur la ligne médiane du terrain de tennis. Chaque équipe peut se faire au maximum trois passes avant de relancer le ballon dans le camp adverse. Il est interdit de smasher le ballon directement au sol.



Compétence développée :

Dans ce cycle, l'enfant sera capable de participer avec les autres à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.

Type d'activité :

Participation à des actions en commun, acceptation et respect des règles de jeux, individuels et collectifs.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser la manipulation du ballon
- Coopérer avec les autres enfants pour transporter le ballon le plus vite possible
- Adapter son geste par rapport à l'action demandée

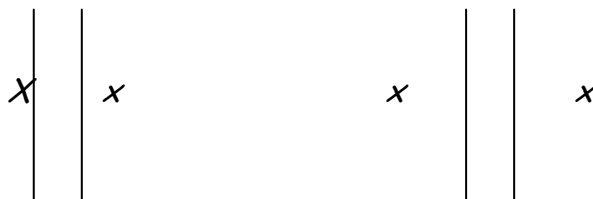
Règles du jeu

Effectif Deux équipes

But Manipuler le ballon.

Organisation : Séparer le groupe en quatre lignes de façon à former deux corridors. Les deux lignes formant chaque corridor doivent se faire face.

Pour les positions plus difficiles, placer deux enfants de chaque côté pour rapporter le ballon dans le corridor.



Consignes Il s'agit de faire des courses ou lancer des défis pour transporter le ballon aller-retour un nombre de fois déterminé le plus vite possible dans un corridor.

Avec deux ballons faire la course en simultané.

Variantes Faire voyager le ballon dans les airs, au sol ou avec bonds.

Se placer face à face, debout, assis...

Kinball « La Grande Traversée » Cycle 1

Compétence développée :

Dans ce cycle, l'enfant sera capable de participer avec les autres à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.

Type d'activité :

Participations à des actions en commun, acceptation et respect des règles de jeux, individuels et collectifs.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon dans le geste de pousser
- Se déplacer le plus judicieusement possible
- Adapter son geste par rapport à l'action demandée

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Le groupe séparé en deux.
<i>But</i>	Tenter de traverser un corridor sans se faire toucher par le ou les ballons.
<i>Organisation</i>	Séparer le groupe en deux et former deux lignes espacées de 5 mètres environ. Les participants d'une ligne doivent faire face aux participants de l'autre ligne. Ils doivent pousser le ballon et essayer de toucher les enfants qui traversent le corridor qu'ils forment. Les deux premiers enfants au début des lignes tentent de traverser le corridor sans se faire toucher et vont prendre place à la fin de la ligne.
<i>Consignes</i>	Les participants qui forment les deux lignes ne doivent pas bouger les pieds. Le ballon est toujours en mouvement.
<i>Variante</i>	Diminuer la largeur du corridor pour augmenter la difficulté.

Compétence développée :

Dans ce cycle, l'enfant sera capable de participer avec les autres à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.

Type d'activité :

Participations à des actions en commun, acceptation et respect des règles de jeux, individuels et collectifs.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon dans le geste de pousser
- Adapter son geste par rapport à l'action demandée

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	12 à 15 enfants pour un ballon
<i>But</i>	Pousser le ballon à deux mains dans le cercle sans le décoller du sol .
<i>Organisation</i>	Former un cercle en se tenant les mains. Les lâcher en conservant les pieds au sol. Pousser le ballon à deux mains.
<i>Consigne</i>	Le ballon doit toujours rouler au sol. On peut pousser le ballon avec les mains ouvertes ou les mains liées..
<i>Variantes</i>	En agrandissant le cercle avec un effectif supérieur, placer un ou plusieurs enfants dans le cercle qui essayeront de ne pas se faire toucher par le ballon. Celui qui pousse et qui touche un enfant dans le cercle prend sa place.

Compétence développée :

Dans ce cycle, l'enfant sera capable de participer avec les autres à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.

Type d'activité :

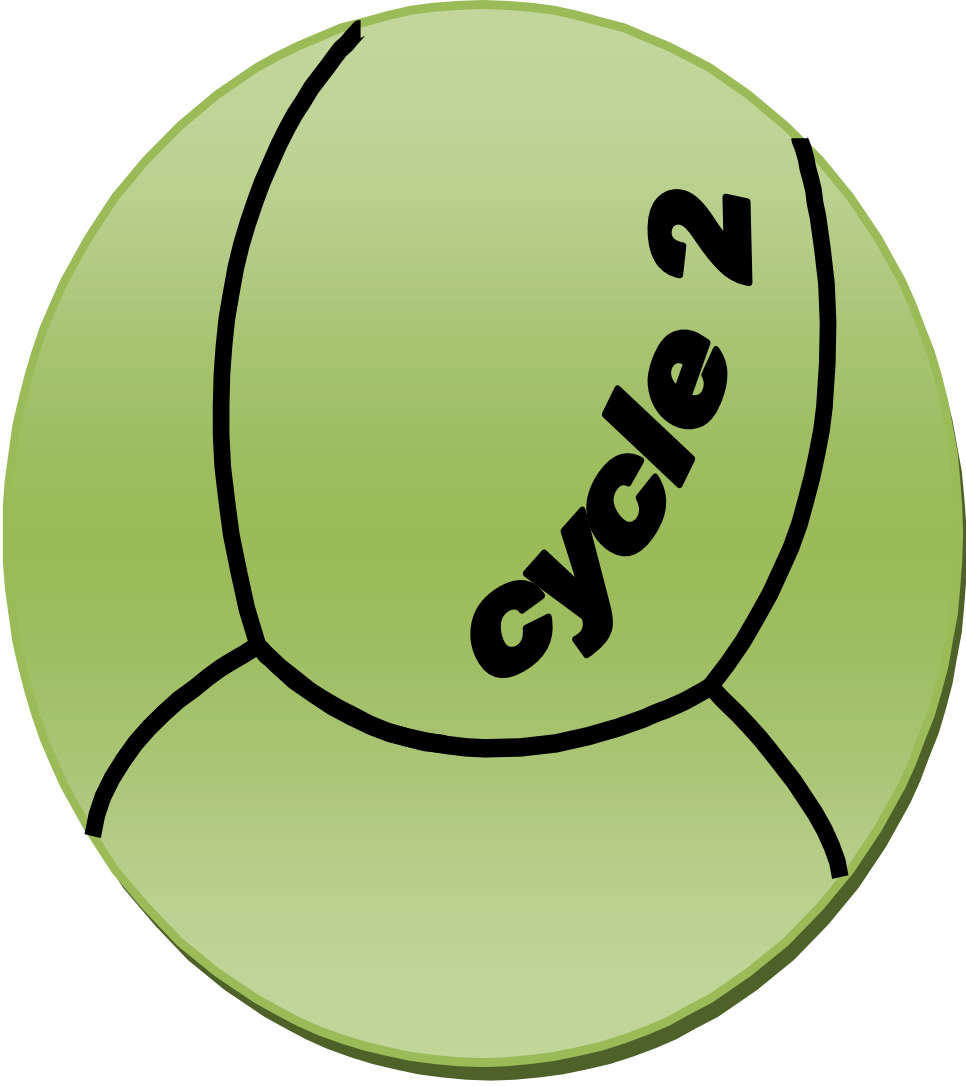
Participations à des actions en commun, acceptation et respect des règles de jeux, individuels et collectifs.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon dans le geste de pousser
- Coopérer tous ensemble pour aller le plus vite possible
- Adapter son geste par rapport à l'action demandée

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Deux équipes
<i>But</i>	Faire tourner le ballon le plus vite possible en coopérant avec les autres.
<i>Organisation</i>	Les $\frac{3}{4}$ de l'équipe forment un cercle, et le reste des joueurs se place à l'intérieur en formant un autre petit cercle en faisant face aux autres.
<i>Consignes</i>	Les pieds sont au sol et ne doivent pas bouger. Il faut pousser le ballon à deux mains pour le faire tourner dans un sens. Le ballon doit faire le plus de tours possibles sans décoller du sol.
<i>Fin du jeu</i>	L'équipe qui gagne est celle qui aura fait le plus de tours en un temps donné, ou le moins de temps pour un nombre de tours donnés. Le sens de rotation du ballon peut être modifié entre les parties ou pendant chaque partie (Exemple : 5 tours dans un sens puis 5 tours dans le sens inverse).
<i>Variante</i>	Avec deux ballons et deux doubles cercles, on peut faire des courses pour le même nombre de tours.



Compétence développée :

A l'issue du cycle, l'élève doit pouvoir agir en fonction des autres, selon des règles, et tenir divers rôles dans une équipe.

Type d'activité :

Jeux traditionnels, jeux sportifs et jeux collectifs qui facilitent l'approche des rôles de partenaire et d'adversaire.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon dans le geste de pousser
- Coopérer tous ensemble pour aller le plus vite possible
- Adapter son geste par rapport à l'action demandée

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Deux équipes
<i>But</i>	Faire tourner le ballon le plus vite possible en coopérant avec les autres pour <u>toucher un enfant(1) ou pour empêcher un enfant de toucher le ballon(2)</u> .
<i>Organisation</i>	<p>Les $\frac{3}{4}$ de l'équipe forment un cercle, et le reste des joueurs se place à l'intérieur en formant un autre petit cercle en faisant face aux autres.</p> <p>(1) Un ou deux enfants se placent à l'intérieur des deux cercles et doivent essayer de ne pas être touchés par le ballon. Les autres doivent coopérer pour les toucher dans un sens ou dans l'autre. (Après deux tours sans être touché(s), on change d'enfants).</p> <p><u>(2) A l'inverse, un enfant placé à l'intérieur des deux cercles doit toucher le ballon et les autres tentent d'éloigner le ballon de lui.</u></p>
<i>Consignes</i>	Il faut pousser le ballon à deux mains pour le faire tourner entre les deux cercles.
<i>Variante</i>	Coopérer pour faire circuler le ballon entre les cercles de façons différentes : dos à dos, sans qu'il ne touche le sol, avec les pieds....

Compétence développée :

A l'issue du cycle, l'élève doit pouvoir agir en fonction des autres, selon des règles, et tenir divers rôles dans une équipe.

Type d'activité :

Jeux traditionnels, jeux sportifs et jeux collectifs qui facilitent l'approche des rôles de partenaire et d'adversaire.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon à l'aide de plusieurs parties de son corps
- Adapter son geste par rapport à l'action demandée

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Deux équipes
<i>But</i>	Manipuler le ballon à l'aide d'autres parties de son corps.
<i>Organisation</i>	Préparer un parcours à respecter (slalom, ...)
<i>Consignes</i>	Il s'agit de faire des courses à relais où la manipulation du ballon est faite avec d'autres parties du corps (1 ^{ère} course : les mains, 2 ^{ème} course : les bras, 3 ^{ème} course : sans les bras...)
<i>Variantes</i>	Faire voyager le ballon dans les airs, au sol ou avec bonds.

Compétence développée :

A l'issue du cycle, l'élève doit pouvoir agir en fonction des autres, selon des règles, et tenir divers rôles dans une équipe.

Type d'activité :

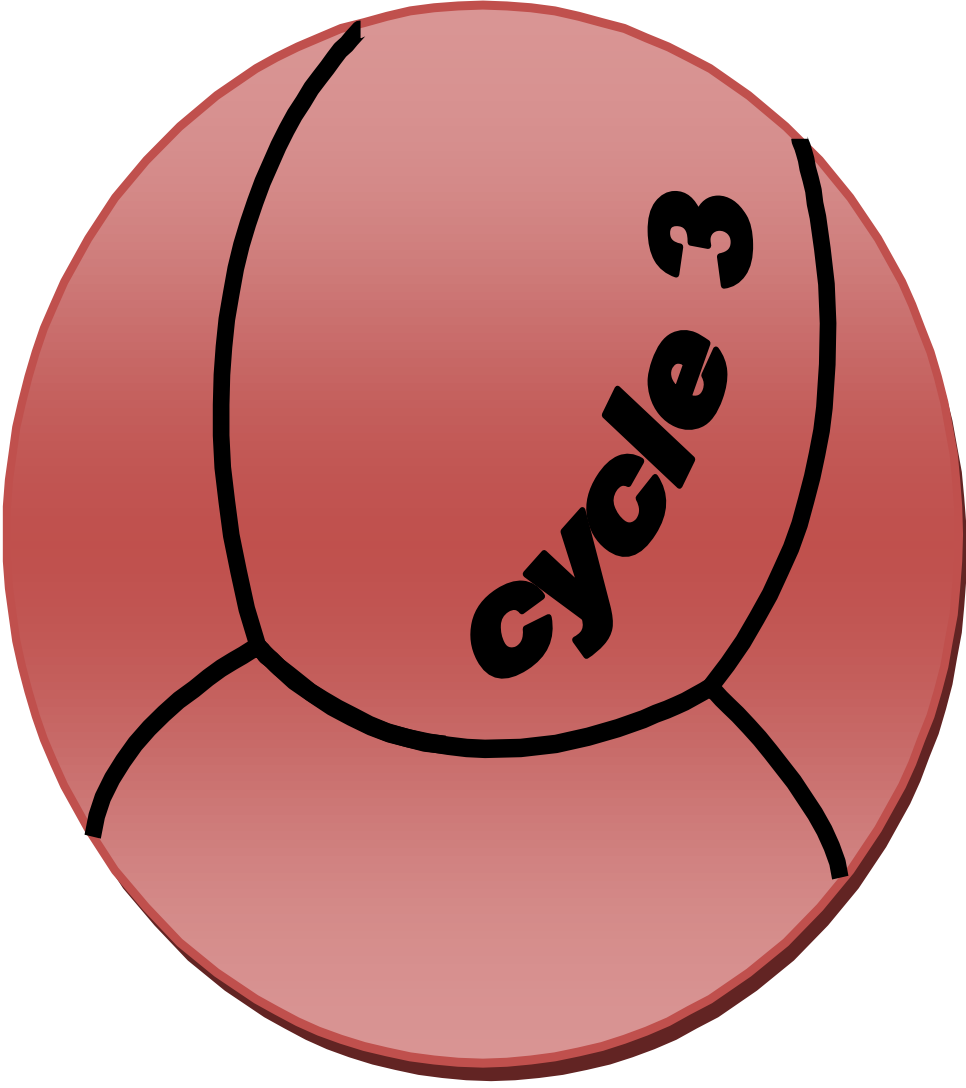
Jeux traditionnels, jeux sportifs et jeux collectifs qui facilitent l'approche des rôles de partenaire et d'adversaire.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon dans le geste de pousser
- Coopérer avec un autre enfant pour se déplacer le plus judicieusement possible
- Adapter son geste par rapport à l'action demandée

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Deux équipes
<i>But</i>	La 'Tag' (couple de deux enfants) doit tenter de toucher avec le ballon un couple d'enfants se tenant par la main ou faire en sorte que leurs mains se délient ou qu'ils sortent des limites du terrain de jeu.
<i>Organisation :</i>	Les enfants se mettent par deux. Un des couples poussent le ballon pour 'taguer' les autres. Les autres doivent se sauver, deux par deux, en se tenant la main. S'ils sont touchés, s'ils sortent du terrain ou s'ils se séparent, ils deviennent 'Tag' à leur tour.
<i>Consignes</i>	Il faut pousser le ballon à deux mains pour le faire rouler. Il peut-être lancé mais doit toujours rester au sol.
<i>Variante</i>	<p>Avec les plus petits, l'enseignant doit aider ceux qui sont la 'Tag'. Parfois, les couples peuvent faire exprès de se faire toucher pour devenir la "Tag". Pour éviter cela, la 'Tag' peut éliminer les couples les uns après les autres, et c'est le dernier couple qui devient 'Tag'.</p> <p>On peut jouer avec plusieurs ballons en même temps. On peut varier les limites du terrain.</p>



Compétence développée :

A la fin du cycle, l'élève sera capable de participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

Type d'activité :

Activité collective avec ballon qui requiert, au delà de la construction d'habiletés spécifiques, la construction d'un projet commun et l'organisation d'actions selon des règles et des stratégies adaptées.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon en étant en mouvement
- Associer l'effort physique de la course à la précision du lancer
- Faire preuve de stratégie (et ruse)
- Collaborer avec un coéquipier

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Tous les joueurs sont par deux sur le terrain et se donnent la main, et un binôme de joueurs (qui se donne la main ou non) est en possession du ballon.
<i>But</i>	Le binôme qui a le ballon doit toucher les autres.
<i>Organisation</i>	Le binôme porteur doit pousser le ballon, sans le soulever pour toucher les autres binômes. Si un binôme est touché, il prend possession du ballon et doit faire la même chose. Si un binôme se rompt, il devient porteur du ballon.
<i>Consigne</i>	Pousser le ballon pour toucher les autres binômes et le plus rapidement possible.
<i>Fin du jeu</i>	L'enseignant annonce un temps de jeu (exemple : 1 minute). Au bout de ce temps, il stoppe le jeu. Le binôme en possession du ballon a perdu. Tous les autres ont gagné.
<i>Variante</i>	On peut aussi jouer avec un binôme porteur qui ne change pas et le jeu s'arrête alors lorsqu'il a touché l'ensemble des binômes.

Compétence développée :

A la fin du cycle, l'élève sera capable de participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

Type d'activité :

Activité collective avec ballon qui requiert, au delà de la construction d'habiletés spécifiques, la construction d'un projet commun et l'organisation d'actions selon des règles et des stratégies adaptées.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon en étant en mouvement
- Associer l'effort physique de la course à la précision du lancer
- Faire preuve de stratégie (et ruse)

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Tous les joueurs sont sur le terrain et un joueur en possession du ballon est le chat
<i>But</i>	Le chat doit attraper les souris.
<i>Organisation</i>	Les souris sont sur le terrain et le chat en possession du ballon doit toucher les souris, ou les obliger à sortir de l'espace délimité.
<i>Consigne</i>	Pousser le ballon pour toucher des souris sans que le ballon quitte le sol.
<i>Fin du jeu</i>	Soit on joue sur un temps déterminé et on compte le nombre de souris que le chat a attrapées, ou lorsqu'une souris est touchée par le ballon, elle peut devenir chat.

Compétence développée :

A la fin du cycle, l'élève sera capable de participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

Type d'activité :

Activité collective avec ballon qui requiert, au delà de la construction d'habiletés spécifiques, la construction d'un projet commun et l'organisation d'actions selon des règles et des stratégies adaptées.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon qui n'est plus au sol.
- Collaborer pour ne pas le faire tomber.

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Les joueurs forment un grand couloir, le mille-pattes, en se faisant face deux à deux.
<i>But</i>	Le ballon doit aller de l'avant à l'arrière du mille-pattes.
<i>Organisation</i>	Les joueurs sont espacés d'un peu moins d'un mètre et doivent passer le ballon au-dessus de leur tête. Ils n'ont pas le droit de bouger leurs pattes, seuls leurs bras peuvent (doivent !) être en mouvement.
<i>Consigne</i>	Se passer le ballon sans qu'il ne tombe, le plus rapidement possible.
<i>Fin du jeu</i>	L'objectif est d'améliorer le temps réalisé par l'ensemble de la classe. Sinon, on peut faire deux équipes et voir laquelle est la plus rapide. Le mille-pattes peut aussi le déplacer en gardant le principe que lorsqu'un joueur touche le ballon, il ne peut pas déplacer ses appuis (les premiers vont à l'arrière...)
<i>Variante</i>	Le mille-pattes peut aussi réaliser un virage et revenir au point de départ. Attention, il faut toujours être en face du partenaire du départ !

Compétence développée :

A la fin du cycle, l'élève sera capable de participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

Type d'activité :

Activité collective avec ballon qui requiert, au delà de la construction d'habiletés spécifiques, la construction d'un projet commun et l'organisation d'actions selon des règles et des stratégies adaptées.

Objectifs du jeu :

- Comprendre et expérimenter une autre façon de jouer avec le ballon
- Travailler l'adresse avec les autres petits ballons.

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Deux équipes
<i>But</i>	Pousser le ballon dans le camp adverse.
<i>Organisation</i>	Les deux équipes se font face derrière deux lignes pour former un couloir (comme pour le jeu du bérêt). Chaque équipe possède au départ le même nombre de ballons (de hand ou de basket). Le ballon est placé au centre de l'aire de jeu, et les équipes doivent lancer les ballons pour déplacer le ballon et le faire arriver dans le camp adverse.
<i>Consigne</i>	Il n'est pas autorisé d'entrer dans le couloir pour prendre un ballon ou de toucher le ballon avec son corps.
<i>Fin du jeu</i>	L'équipe qui gagne est celle qui aura poussé le ballon de l'autre côté du couloir.
<i>Variante</i>	On peut jouer à trois équipes en triangle ou à quatre en carré, on peut aussi jouer avec deux ballons.

Compétence développée :

A la fin du cycle, l'élève sera capable de participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

Type d'activité :

Activité collective avec ballon qui requiert, au delà de la construction d'habiletés spécifiques, la construction d'un projet commun et l'organisation d'actions selon des règles et des stratégies adaptées.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon dans le geste de pousser
- Coopérer tous ensemble pour faire tourner le ballon le plus vite possible afin de toucher un joueur.

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Tous les joueurs ensemble «contre» le lièvre.
<i>But</i>	Faire tourner le ballon le plus vite possible dans le cercle de joueurs pour toucher le lièvre.
<i>Organisation</i>	Les $\frac{3}{4}$ des joueurs forment un cercle, et le reste des joueurs se place à l'intérieur en formant un autre petit cercle en faisant face aux autres. Le ballon est placé d'un côté du cercle et le «lièvre» à l'opposé. Au signal, les joueurs doivent pousser le «chasseur» pour qu'il touche le lièvre.
<i>Consigne</i>	Pousser le ballon le plus vite possible, sans qu'il décolle, pour toucher le «lièvre».
<i>Fin du jeu</i>	Le joueur qui est resté le plus longtemps a gagné, ou le joueur qui n'a pas été touché en un temps déterminé a gagné (30 secondes ou ...).

Compétence développée :

A la fin du cycle, l'élève sera capable de participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

Type d'activité :

Activité collective avec ballon qui requiert, au delà de la construction d'habiletés spécifiques, la construction d'un projet commun et l'organisation d'actions selon des règles et des stratégies adaptées.

Objectifs du jeu :

- Pousser le ballon pour toucher des joueurs sur le terrain.
- Collaborer avec les autres équipes pour gagner le plus de points
- Maîtriser le ballon au sol

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Les joueurs sont répartis en 3 équipes
<i>But</i>	Toucher le plus de joueurs d'une équipe en poussant le ballon dans leur direction.
<i>Organisation</i>	2 équipes se mettent en cercle en mélangeant les joueurs. Les joueurs de la troisième équipe se placent à l'intérieur du cercle. Ceux autour doivent pousser le ballon et se le passer pour toucher les joueurs du milieu.
<i>Consigne</i>	Le ballon doit rouler sur le sol et ne pas aller en l'air.
<i>Fin du jeu</i>	L'équipe qui gagne est celle qui a été touchée le moins de fois en un temps déterminé.

Compétence développée :

A la fin du cycle, l'élève sera capable de participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

Type d'activité :

Activité collective avec ballon qui requiert, au delà de la construction d'habiletés spécifiques, la construction d'un projet commun et l'organisation d'actions selon des règles et des stratégies adaptées.

Objectifs du jeu :

- Maîtriser le ballon dans le geste de pousser
- Relever le ballon pour qu'il puisse être joué
- Passer le ballon à un partenaire ou l'envoyer à l'adversaire

Règles du jeu

<i>Effectif</i>	Deux équipes
<i>But</i>	Faire tomber le ballon dans le camp adverse. Le filet pourra être matérialisé par des plots sur la ligne médiane du terrain de tennis.
<i>Organisation</i>	Chaque équipe peut se faire au maximum trois passes avant de relancer le ballon dans le camp adverse. Il est interdit de smasher le ballon directement au sol.
<i>Consigne</i>	L'élève peut relever le ballon pour qu'ensuite ses partenaires puissent le relancer. C'est une approche du sport en lui-même.
<i>Fin du jeu</i>	L'équipe qui gagne est celle qui aura gagné un set, c'est à dire 25 points. Des variantes peuvent permettre de faire évoluer le jeu, telles que : <ul style="list-style-type: none">- augmenter ou diminuer le nombre de passes- accepter un rebond au sol- augmenter ou diminuer l'aire de jeu.

Compétence développée :

A la fin du cycle, l'élève sera capable de participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.

Type d'activité :

Activité collective avec ballon qui requiert, au delà de la construction d'habiletés spécifiques, la construction d'un projet commun et l'organisation d'actions selon des règles et des stratégies adaptées.

Objectifs du jeu :

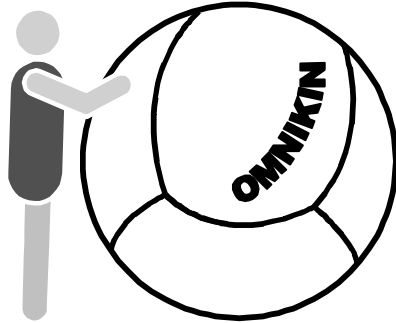
- Maîtriser le ballon dans le geste de pousser
- Coopérer tous ensemble pour aller le plus vite possible
- Adapter son geste par rapport à l'action demandée

Règles du jeu

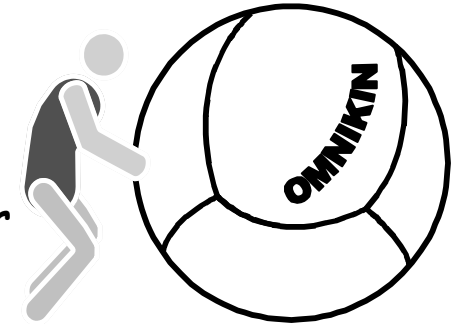
<i>Effectif</i>	Deux équipes
<i>But</i>	Faire tourner le ballon le plus vite possible.
<i>Organisation :</i>	Les $\frac{3}{4}$ de l'équipe forment un cercle, et le reste des joueurs se place à l'intérieur en formant un autre petit cercle en faisant face aux autres.
<i>Consigne</i>	Le ballon doit faire le plus de tours possibles sans décoller du sol.
<i>Fin du jeu :</i>	L'équipe qui gagne est celle qui aura fait le plus de tour en un temps donné, ou le moins de temps pour un nombre de tours donnés. Le sens de rotation du ballon peut être modifié entre les parties ou pendant chaque partie (exemple 6 tours dans un sens puis 6 tours dans le sens inverse).

Cycle 1

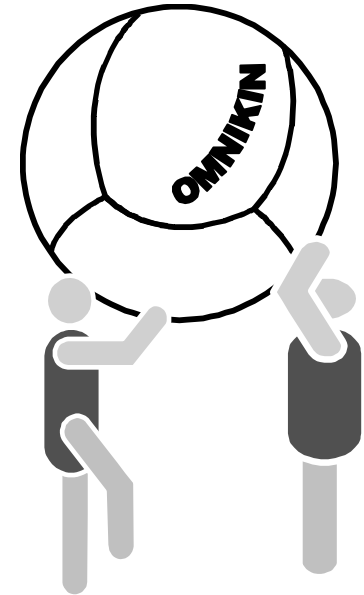
Je sais pousser le ballon



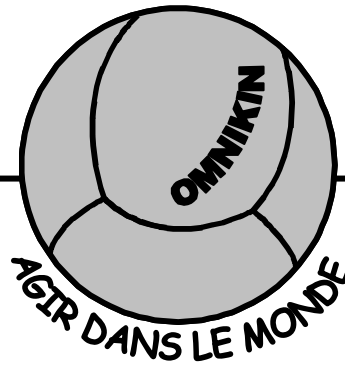
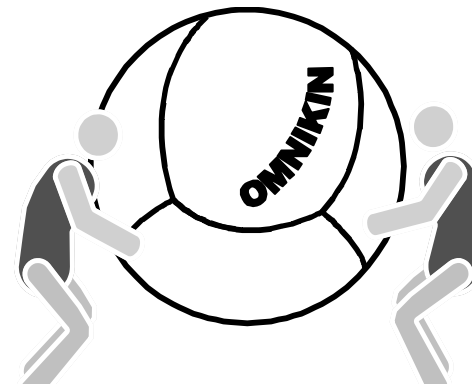
Je sais diriger le ballon dans un couloir en le faisant rouler



Je sais soulever le ballon avec deux amis

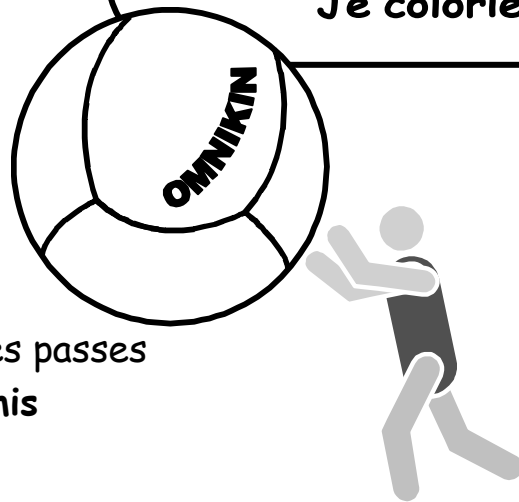


Je sais transporter le ballon à plusieurs



mon prénom

Je colorie le ballon si j'ai réussi



Je sais faire des passes à mes amis



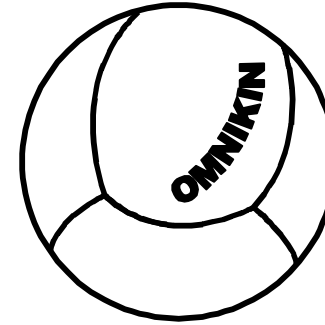
Je sais faire sauter le ballon par dessus le banc

Cycle 2

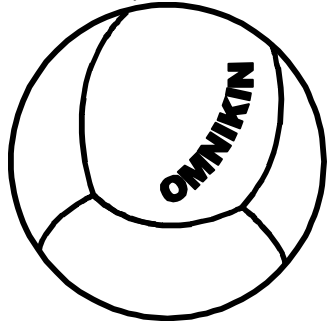
CONDUIRE
le kinball librement



RECEPTIONNER
avec d'autres



EFFECTUER
un parcours



OCCUPER
l'espace






EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Prénom

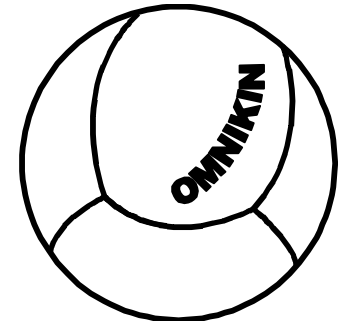
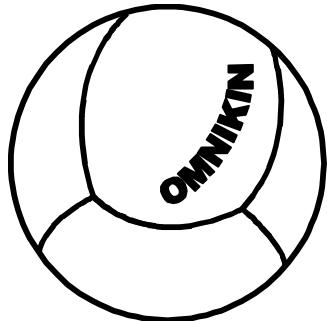
Nom

Ecole

Je colorie le ballon selon ma réussite

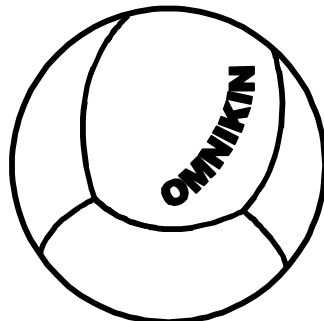
 **Souvent**  **Parfois**  **Jamais**

TENIR DES ROLES
différents dans l'équipe

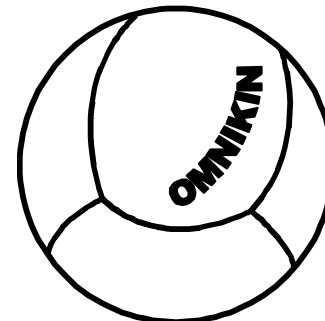


LANCER
le ballon en l'air

ATTEINDRE
une cible fixe

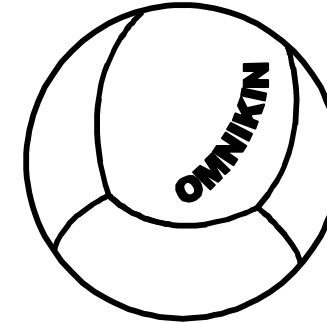
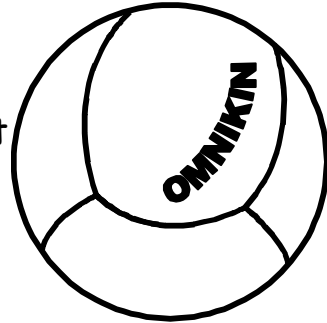


ATTEINDRE
une cible mobile



Cycle 3

CONDUIRE
le kinball vers un but

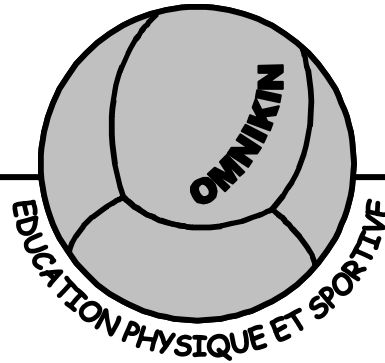
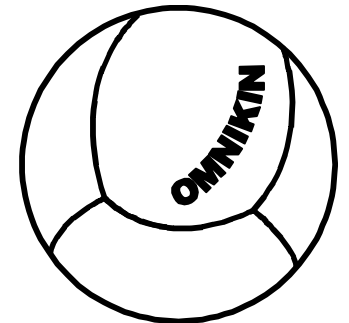


EFFECTUER UN PARCOUS
chronométré

RELEVER
le ballon



RECEPTIONNER
avec d'autres



Prénom
Nom
Ecole

Je colorie le ballon selon ma réussite



Souvent

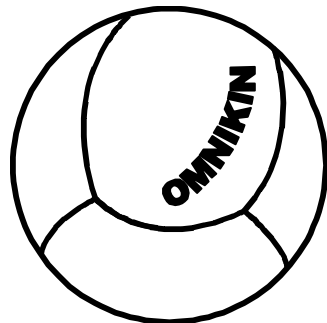


Parfois

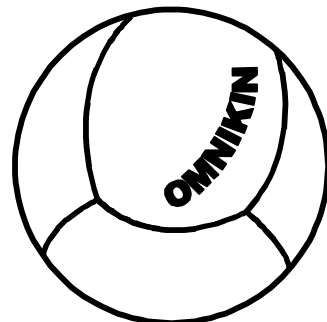


Jamais

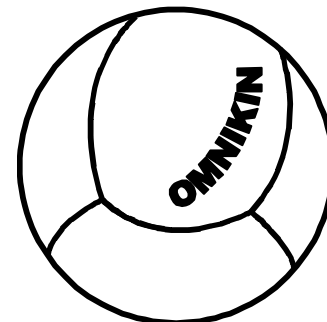
SERVIR
judicieusement



ANNONCER
avant de servir



RESPECTER
les règles et les joueurs



ATTEINDRE
une cible mobile



Attention

Ce matériel est fragile, il est donc nécessaire d'en prendre le plus grand soin et de le stocker dans un endroit à l'abri de l'humidité.

Evitez de dégonfler entièrement les baudruches après chaque utilisation.

Bon cycle Kinball à tous !!

