



Jeux d'appropriation du Kin ball

Jeux d'appropriation		SOURIS-KIN	
OBJECTIFS	Découvrir la spécificité de la balle (réactivité).		
BUT	Toucher les souris en contrôlant et poussant la balle.		
ORGANISATION	<p>Une balle de sport KIN-BALL®.</p> <p>Un terrain : 10 x 10 m.</p> <p>Trois équipes avec un nombre d'enfants identique (équipes de 4 ou de 6) dont une équipe de chats et deux équipes de souris.</p> <p>Un arbitre et un juge de ligne.</p>		
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Les souris (enfants en binôme se donnant la main) sont dispersées sur le terrain.</p> <p>Les chats (seuls) sont dispersés sur le terrain.</p> <p>Les chats se passent la balle en la faisant rouler au sol pour toucher les binômes de souris qui doivent se déplacer sans se séparer.</p> <p>Les binômes de souris touchés sont immobilisés.</p> <p>Quand toutes les souris sont immobilisées, on change l'équipe des chats.</p>		
VARIANTE	<p>Les binômes de souris se libèrent en touchant la balle qui passe à proximité (ou en la laissant passer entre eux sous les bras).</p> <p>Varier la taille du terrain.</p> <p>Jouer avec deux balles.</p> <p>Mettre les souris par trois.</p>		
RÔLES SOCIAUX	<p>Juge de ligne. Il signale tout binôme de souris qui sort de l'espace.</p> <p>Arbitre. Il vérifie que les souris touchées s'immobilisent.</p>		

Jeux d'appropriation		LE CARRÉ INFERNAL	
OBJECTIFS	<p>Contrôler la balle. Déplacer la balle.</p> <p>Geler la balle. Frapper la balle.</p> <p>Comprendre le système d'attribution des points.</p>		
BUT	Faire tomber la balle dans un des carrés des équipes adverses.		
ORGANISATION	<p>Une balle de sport KIN-BALL®.</p> <p>Délimiter 4 carrés de 8 m de côté par des plots ou des lignes.</p> <p>Quatre équipes de 4 joueurs placées dans chacun des carrés.</p> <p>Un juge d'attaque, un juge de ligne, un juge de marque, un arbitre.</p> <p>Chaque équipe est identifiée par des dossards de couleurs différentes.</p>		
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.</p> <p>Cette équipe met en jeu à partir de la position de gel. Elle appelle la couleur d'une équipe puis frappe la balle en direction du carré de la couleur appelée. L'équipe appelée doit réceptionner la balle, la déplacer si besoin est, la geler et attaquer une équipe (appellation + frappe).</p> <p>Quand la balle tombe au sol dans le carré où se trouve l'équipe appelée, les 3 autres équipes marquent un point.</p> <p>Quand la balle tombe à l'extérieur du carré de l'équipe appelée, la dernière équipe qui a touché la balle ne marque aucun point et les trois autres équipes marquent un point.</p>		
VARIANTE	<p>La balle est gelée (immobilisée) dès le contact du 3ème joueur et les joueurs adoptent alors la position à genoux. Le dernier la frappe à deux mains.</p> <p>Le « frapper » se fera à tour de rôle dans chaque équipe.</p>		
RÔLES SOCIAUX	<p>Juge d'attaque. Il vérifie que la balle soit bien envoyée dans le carré de la couleur annoncée. Il vérifie que la frappe n'est pas effectuée deux fois de suite par le même joueur dans la variante.</p> <p>Le juge de ligne. Il signale toutes les balles qui touchent le sol en dehors du terrain.</p> <p>Le juge de marque. Il utilise la fiche de marque.</p> <p>L'arbitre. Il siffle les fautes d'appellation, de tenue de balle, de récupération et celles signalées par les juges (et la faute de marcher, la faute du frappeur pour la variante).</p>		

<i>Objectif</i>	Situation de référence : Jouer au Kinball
<i>Organisation</i>	<p><i>Les matériels utilisés et les espaces dans lesquels l'action se déroule doivent permettre aux élèves une évaluation immédiate du résultat de leur action : règles, limites...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Demi terrain de handball - La classe est divisée en équipes de 4 joueurs - Chaque équipe identifiée par une couleur différente (chasubles) - Les joueurs mélangés sont répartis sur le terrain, ils sont assis ou trottent
<i>But du jeu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - L'animateur appelle "omnikin + une couleur" et lance le ballon à la verticale. - L'équipe appelée doit réceptionner le ballon le plus vite possible avant qu'il ne touche le sol - Le ballon est totalement contrôlé lorsque tous les joueurs de l'équipe sont au contact du ballon avec un genou à terre. - C'est l'équipe réceptionneuse qui appelle une équipe et lance le ballon...
<i>Règles</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Introduire des règles au fur et à mesure : 3 joueurs en contact avec le ballon (= gel du ballon) et un frappeur qui appelle en prononçant entièrement et clairement avant la frappe "omnikin + une couleur" La frappe doit être effectuée au moins 5 secondes après le gel du ballon Le frappeur doit changer à chaque frappe La frappe doit être ascendante ou horizontale et le ballon doit parcourir un minimum de 2 mètres
<i>Jouer au Kinball</i>	<p>3 équipes sont sur le terrain, les autres arbitrent</p> <p>Lorsque l'équipe appelée ne réussit pas à réceptionner le ballon, les 2 autres équipes marquent 1 point</p> <p>Les arbitres se répartissent les rôles : (compter les points, juger les lignes, chronomètre, sifflet...)</p>

Sécurité : le ballon est TOUJOURS frappé à 2 MAINS