

KINBALL

Cycle 3



**Diverses fiches pédagogiques pour travailler
la maîtrise de la balle, de l'espace, des
relations.**

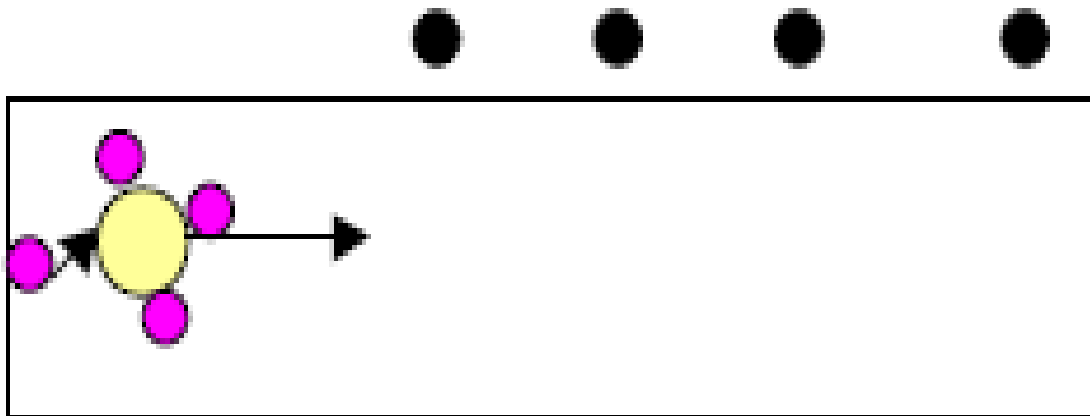
(échauffement, perfectionnement)

SOMMAIRE

Fiches	Pages
Le couloir	3
Les cibles	4
Le duel	5
Stop ballon	6
Les relais	7
La balle nommée	8
La zone interdite	9
Le carré	10
Le couloir 2	11
Les zones	12
Relève, passe et contrôle	13
Kin dos tourné	14
Kin tennis	15
Kin but	16
Kin chrono	17
Kin relais	18
Tomate kin	19
Kin distance	20
Kin volley	21
Le binôme	22
Le carré magique	23
Le désert	24
Le renard	25
Les gardiens	26
La thèque kin	27
Kin en l'air	28
Le couloir « hors jeu »	29
Kin nommé	30
Kin horloge	31
Kin béret	32

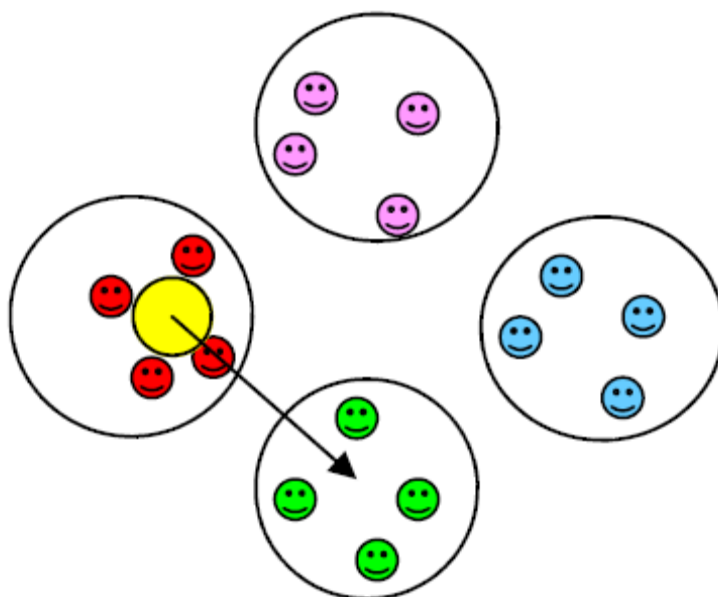
LE COULOIR

Objectifs	Améliorer l'efficacité des lancers <ul style="list-style-type: none">- Lancer fort- Lancer précis
But	La balle doit parcourir une certaine distance avec un minimum de lancers.
Organisation	Matériel : <ul style="list-style-type: none">- balles kinball- Dossards, chasubles- Sifflets, chronomètre.- Plots de marquage
Déroulement / Consignes	Consignes « Les joueurs de l'équipe en attente immobilisent la balle à son point de chute. » « L'équipe qui travaille reprend sa position d'attaque à l'endroit où la balle a été immobilisée et effectue un nouveau lancer avec un autre joueur lanceur »
Variantes	Modifier la distance à franchir Modifier la technique du lancer



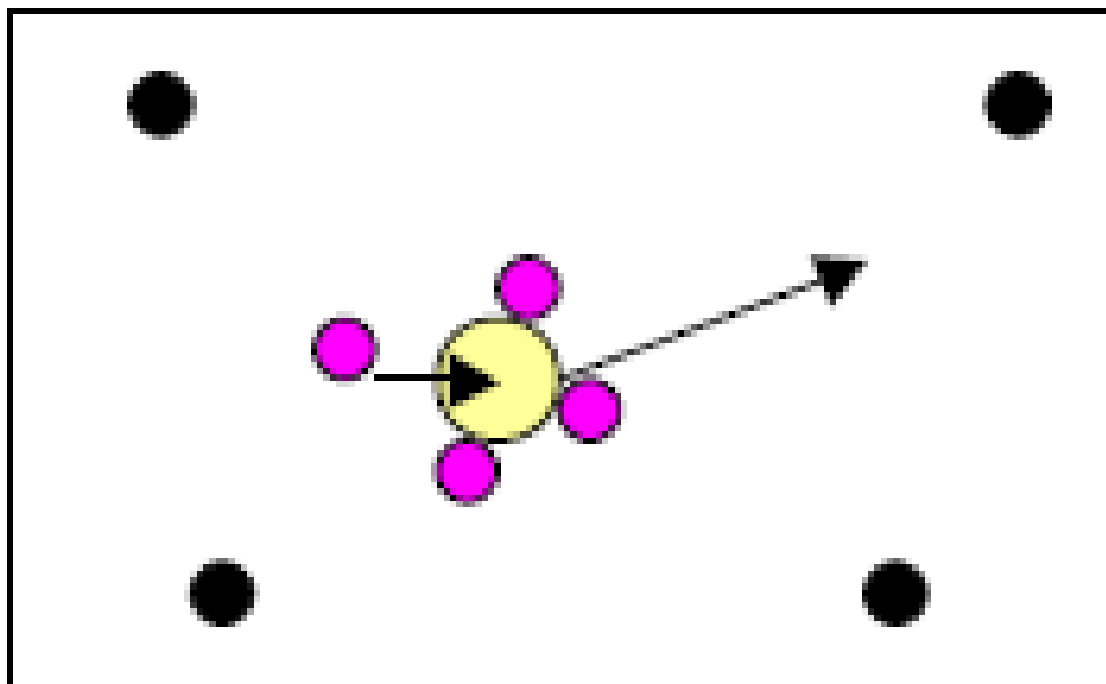
LES CIBLES

Objectifs	<p>Améliorer l'efficacité des lancers</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer fort - Lancer précis
But	La balle doit retomber sur les tapis
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles kinball - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<p>Une équipe engage vers une des autres équipes en annonçant la couleur.</p> <p>L'équipe qui reçoit, effectue à son tour un lancer. Les équipes n'ont pas le droit de sortir de leurs zones.</p> <p>Changement de lanceur à chaque tentative</p> <p>CRITERES DE REUSSITE</p> <p>Atteindre la zone visée</p>
Variantes	<p>Modifier la distance entre les cibles</p> <p>Modifier la taille des cibles</p> <p>Modifier la technique de lancer</p>



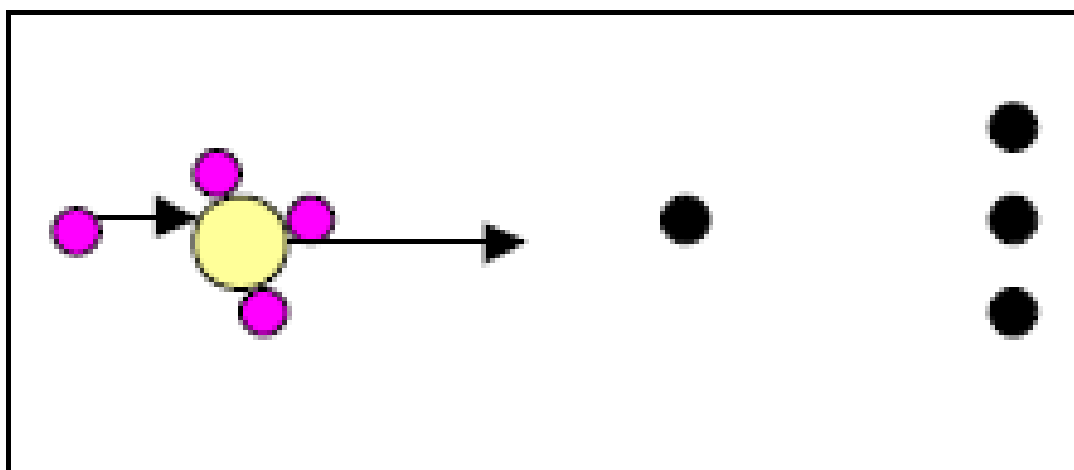
LE DUEL

Objectifs	Améliorer les techniques de réception relever la balle avec les mains, avec les pieds.
But	Lancer la balle à l'autre équipe qui doit la contrôler. Seulement deux équipes en action, ce qui ne nécessite pas l'annonce de la couleur.
Organisation	Matériel : <ul style="list-style-type: none">- balles kinball- Dossards, chasubles- Sifflets, chronomètre.- Plots de marquage
Déroulement / Consignes	Consignes « Lancez la balle vers un joueur de l'autre équipe en faisant précéder le lancer du mot Omnikin » « Relevez la balle puis contrôlez-la »
Variantes	Modifier les techniques de réception



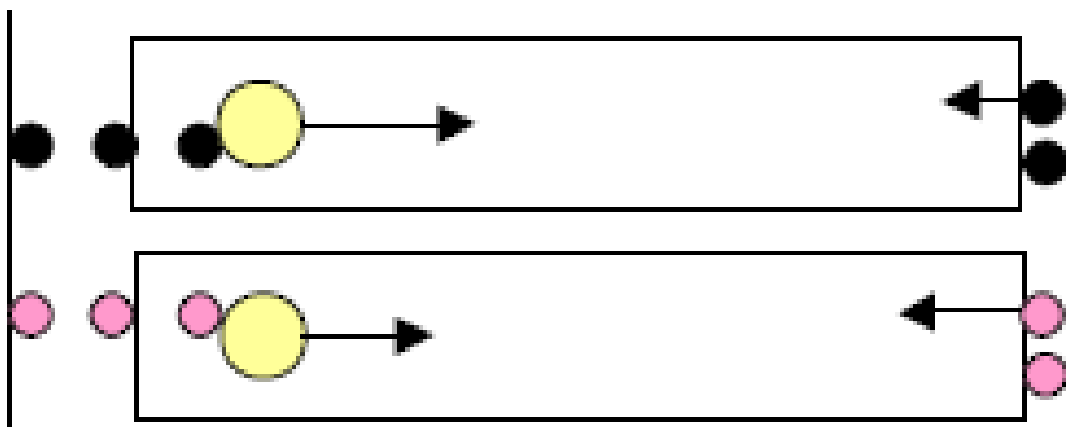
STOP BALLON

Objectifs	Améliorer les techniques de réception relever la balle avec les mains, avec les pieds.
But	Lancer la balle vers le joueur avancé qui doit relever la balle. Lorsque la balle a été relevée, les autres membres de l'équipe viennent aider leurs coéquipiers pour immobiliser celle-ci.
Organisation	Matériel : <ul style="list-style-type: none">- balles kinball- Dossards, chasubles- Sifflets, chronomètre.- Plots de marquage
Déroulement / Consignes	Consignes « Lancez la balle vers le joueur avancé » « Relevez la balle avec les joueurs...puis immobilisez-la le plus rapidement possible» « On change de joueur avancé à chaque tentative.
Variantes	Modifier la technique de réception



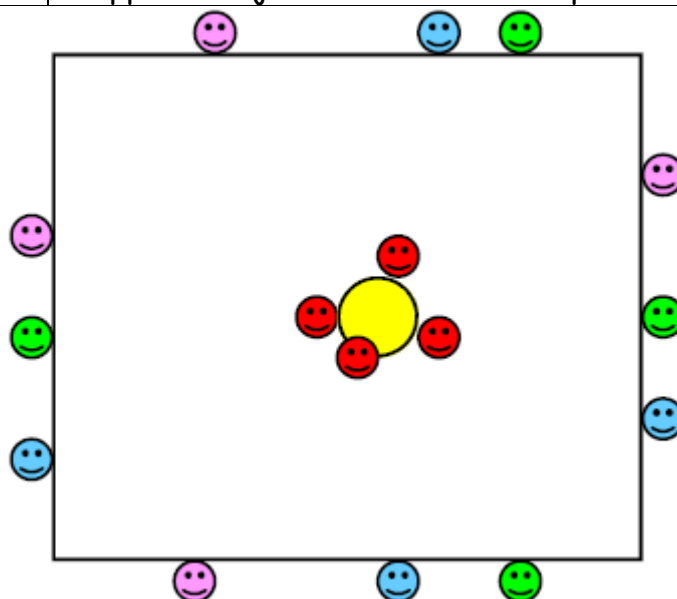
LES RELAIS

Objectifs	Se déplacer avec la balle en la contrôlant, seul ou à deux
But	Se déplacer avec la balle sur une certaine distance le plus rapidement possible
Organisation	Matériel : - balles kinball - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	Consignes « Déplacez-vous le plus vite possible en contrôlant la balle en l'air, passez-la à un camarade en face de vous qui va se déplacer dans l'autre sens. »
Variantes	- déplacement à 2 - distance à parcourir - obstacle à contourner



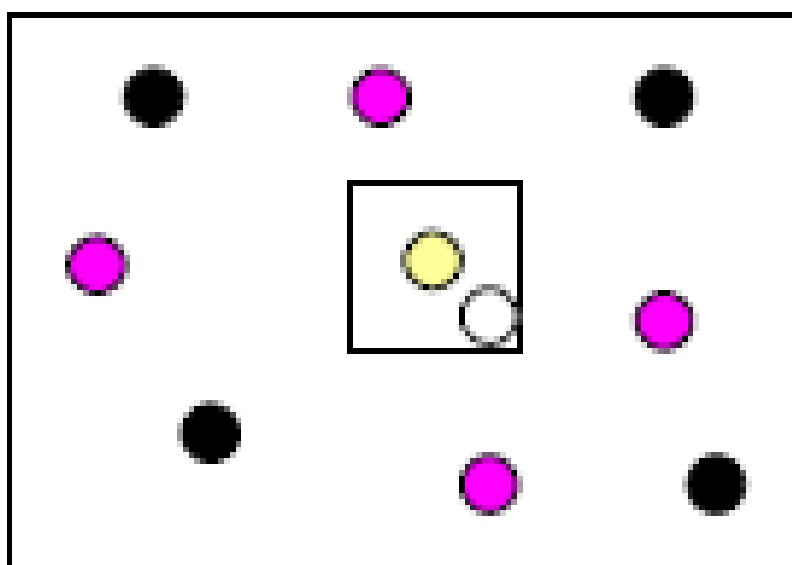
LA BALLE NOMMÉE

Objectifs	Réagir à un signal et se placer rapidement sous la balle
But	Réagir vite pour se positionner sous le ballon afin de la réceptionner
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball - Balles diverse (mousse, multi-jeux) - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage.
Déroulement / Consignes	<p>Le joueur au centre lance une balle en mousse en l'air, appelle le joueur qui doit la réceptionner et va prendre sa place.</p> <p>Consigne</p> <p>« Lancez la balle en l'air le plus haut possible après avoir appelé le joueur qui doit la rattraper et allez prendre sa place en dehors du carré. »</p> <p>Critères de réussite :</p> <p>Pour l'élève appelé, réceptionner le ballon, Pour son équipe, venir l'aider avant qu'il ne perde le contrôle.</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Taille du carré - Balle (taille, masse ...) - Appel de 2 joueurs en même temps



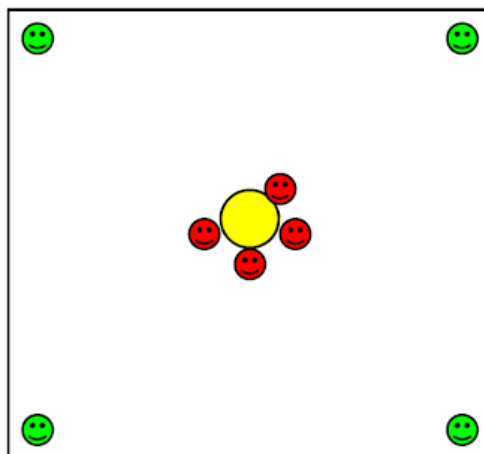
LA ZONE INTERDITE

Objectifs	Se placer et se déplacer rapidement pour occuper l'espace
But	Un joueur neutre (ou le meneur) lance la balle hors de la zone interdite en nommant la couleur de l'équipe chargée de la rattraper. Si l'équipe appelée n'attrape pas la balle, l'autre équipe marque un point.
Organisation	Matériel : <ul style="list-style-type: none">- balles de kinball- Balles diverse (mousse, multi-jeux)- Dossards, chasubles- Sifflets, chronomètre.- Plots de marquage.
Déroulement / Consignes	Consignes « Lance la balle après avoir appelé l'équipe qui doit attraper la balle » « Renvoyer la balle au joueur neutre »
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- Nombre de joueurs par équipe- Taille de la zone interdite- Balle (taille, masse ...)



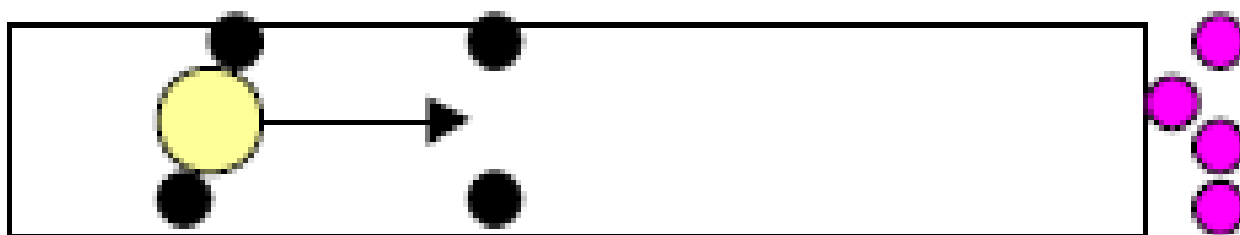
LE CARRE

Objectifs	Organiser le placement défensif et les déplacements liés au changement de statut
But	<ul style="list-style-type: none"> - Pour une équipe récupérer le Kinball au centre du carré - Pour l'autre équipe se placer à un endroit donné après engagement
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball - Balles diverse (mousse, multi-jeux) - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage.
Déroulement / Consignes	<ul style="list-style-type: none"> - L'équipe au centre lance la balle de kinball le plus haut possible et va le plus rapidement prendre la place des joueurs de l'équipe qui occupent les coins du carré (un seul joueur à chaque coin). - Pendant ce temps celle-ci va au centre du carré réceptionner la balle, la contrôler puis la relancer. - Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe <p>Consignes</p> <p>« Lancez la balle au-dessus de vous le plus haut possible et prenez la place de l'autre équipe »</p> <p>« Réceptionnez la balle au centre du carré et lancez-la à votre tour »</p> <p>CRITERES DE REUSSITE</p> <p>L'équipe récupère et contrôle le ballon</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier la taille du carré - Appeler un joueur avant de lancer la balle



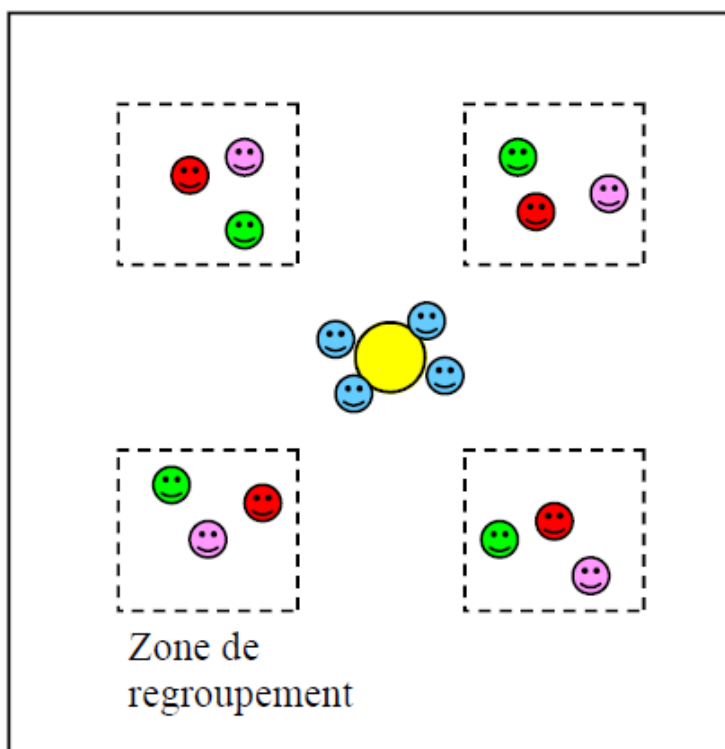
LE COULOIR 2

Objectifs	Coopérer pour déplacer la balle
But	Déplacer la balle d'un point à un autre sans qu'elle ne touche le sol en utilisant différentes techniques.
Organisation	Matériel : <ul style="list-style-type: none">- balles de kinball.- Dossards, chasubles- Sifflets, chronomètre.- Plots de marquage.
Déroulement / Consignes	Consignes « Passez-vous la balle pour la faire progresser jusqu'au bout du couloir.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- Un seul élève en contact de la balle- Deux élèves en contact de la balle



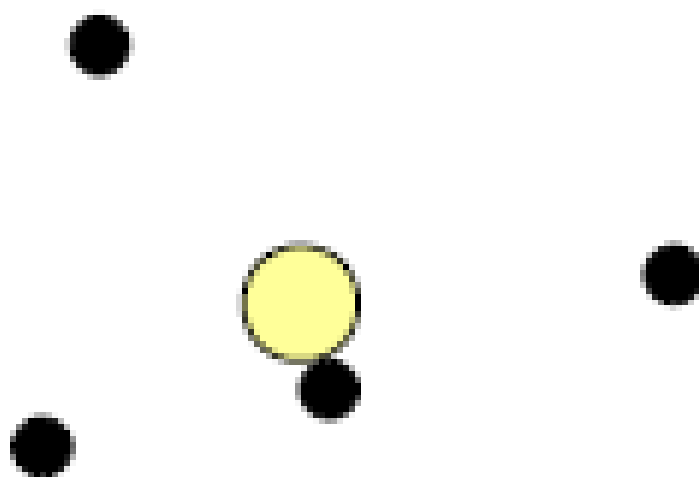
LES ZONES

Objectifs	Améliorer l'efficacité des regroupements Savoir prendre une position défensive en occupant tout le terrain
But	Tous les joueurs se déplacent en dispersion. Le meneur (enseignant ou élève) annonce une couleur qui donne le signal du regroupement. L'équipe appelée se regroupe autour de la balle, les deux autres équipes se placent en organisation défensive (un joueur de chaque équipe dans chaque zone). Le ballon ne bouge pas (repère).
Organisation	Matériel : - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage.
Déroulement / Consignes	Consignes « L'équipe appelée se regroupe autour de la balle, les deux autres équipes se placent en position défensive.» Critères de réussite : Toutes les zones de terrain sont occupées.
Variantes	- Augmenter ou diminuer la taille du terrain, - Donner un signal visuel avec un dossard.



RELEVE, PASSE et CONTROLE

Objectifs	Coopérer pour contrôler puis immobiliser la balle
But	Le meneur lance la balle dans la zone d'intervention d'un défenseur qui doit relever la balle, la passer à un coéquipier qui la réceptionne et attend les coéquipiers pour la contrôler puis l'immobiliser.
Organisation	Matériel : <ul style="list-style-type: none">- balles de kinball.- Dossards, chasubles- Sifflets, chronomètre.- Plots de marquage.
Déroulement / Consignes	Consignes « Relève la balle et passe-la à un coéquipier. » « Lorsque la passe est effectuée, regroupez-vous autour de la balle pour la contrôler. »
Variantes	



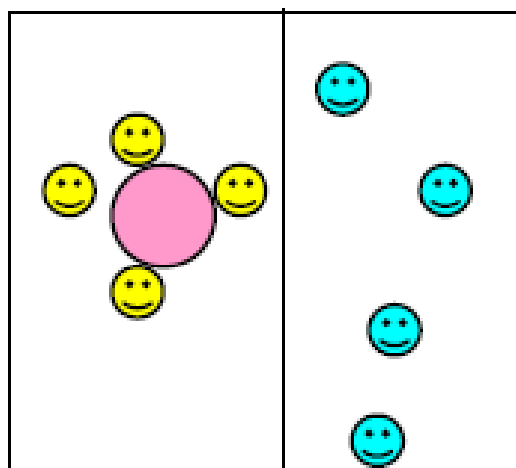
LE KIN DOS TOURNE

Objectifs	Faire intégrer l'ordre «Omnikin + couleur », puis frappe. Insérer un élément gestuel ou sonore entre la couleur et la frappe
But	Frapper le ballon après avoir fait correctement l'annonce.
Organisation	Matériel : - balles de kinball. - un couloir de 10m x 4m - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage.
Déroulement / Consignes	Consignes : Lorsque vous êtes appelés, vous récupérez le ballon, vous allez vous placer derrière la ligne, puis vous gelez le ballon. Le frappeur se place alors <i>dos au ballon</i> , fait son annonce complète, puis se retourne pour frapper le ballon dans le couloir. Déroulement : Une équipe se place à l'extrémité du couloir, derrière une ligne ; les 2 autres se placent de part et d'autre du couloir. Le lanceur de l'équipe attaquante est dos au ballon ; il crie « Omnikin + couleur » puis se retourne et frappe le ballon dans le couloir. L'équipe appelée vient se placer dans le couloir, récupère le ballon, puis se déplace derrière la ligne, devenant alors l'équipe attaquante. La première équipe vient se placer quant à elle de chaque côté du couloir. On marque un point quand on a réussi à récupérer le ballon sans le faire tomber et à le lancer après une annonce correcte. Critères de réussite : Le nombre de points obtenus.
Variantes	- Face ballon, le frappeur énonce entièrement l'appellation, puis frappe 2 fois dans ses mains, avant d'envoyer le ballon. - augmenter ou rétrécir le couloir.



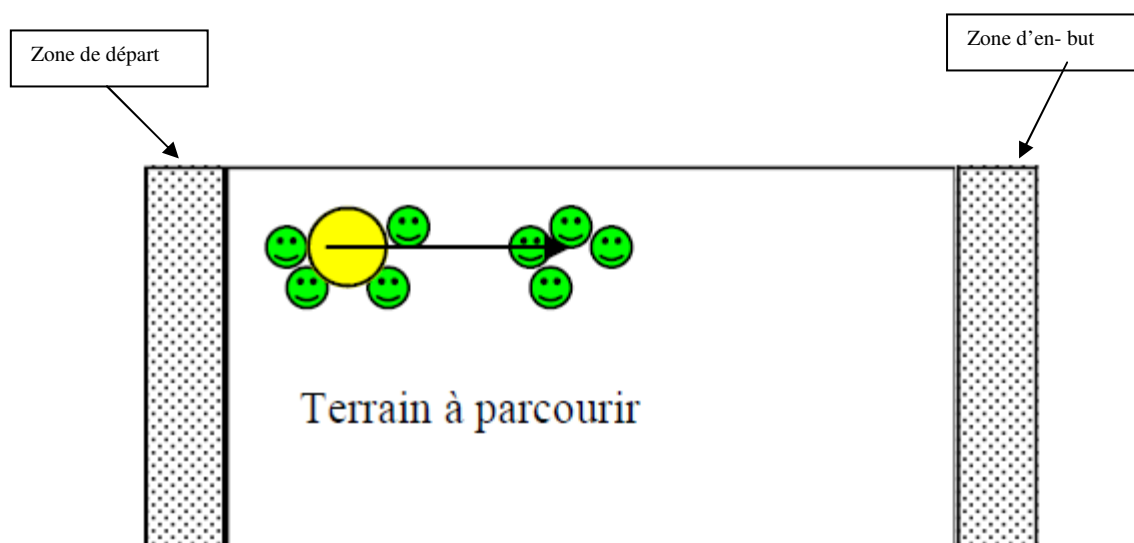
KIN TENNIS

Objectifs	Geler la balle, frapper
But	Frapper la balle pour mettre une équipe adverse en difficulté (coopérer)
Organisation	Deux équipes de quatre joueurs plus un ballon plus un terrain type volley ou tennis Matériel : - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	Former deux équipes de quatre joueurs Une équipe de chaque côté de la ligne médiane du terrain. Mise en jeu par l'une des équipes par tirage au sort. Trois joueurs gèlent le ballon : un frappe en direction du camp opposé : une équipe "adverse" doit réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol, le geler et le frapper à leur tour dans le camp opposé. Si le ballon sort des limites du terrain point pour l'équipe adverse et remise en jeu par la même équipe.
Variantes	



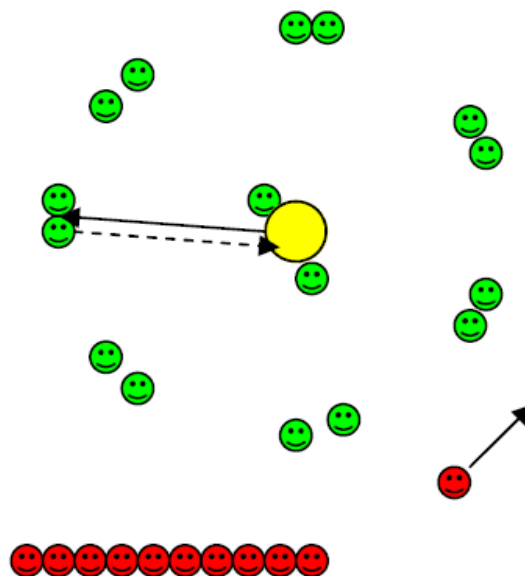
KIN BUT

Objectifs	Contrôler, geler, frapper la balle
But	Lancer la balle vers un joueur but par frappes et contrôles successifs
Organisation	Matériel : - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<ul style="list-style-type: none"> - Constituer 2 équipes de 6 à 8 joueurs chacune subdivisées en deux cellules de joueurs de champ - Au signal, chaque équipe doit le plus vite possible amener le ballon à son joueur but par frappes et contrôles successifs entre les deux cellules - L'équipe qui arrive la première a gagné - Pour relancer tous les membres de la cellule doivent être en contact avec le ballon - Si le ballon tombe sur le sol, on revient au point de départ <p>CRITERES DE REUSSITE Arriver à la zone d'en but sans avoir fait tomber le ballon au sol</p>
Variantes	Jouer sur la distance à parcourir Imposer un nombre maximum de passes



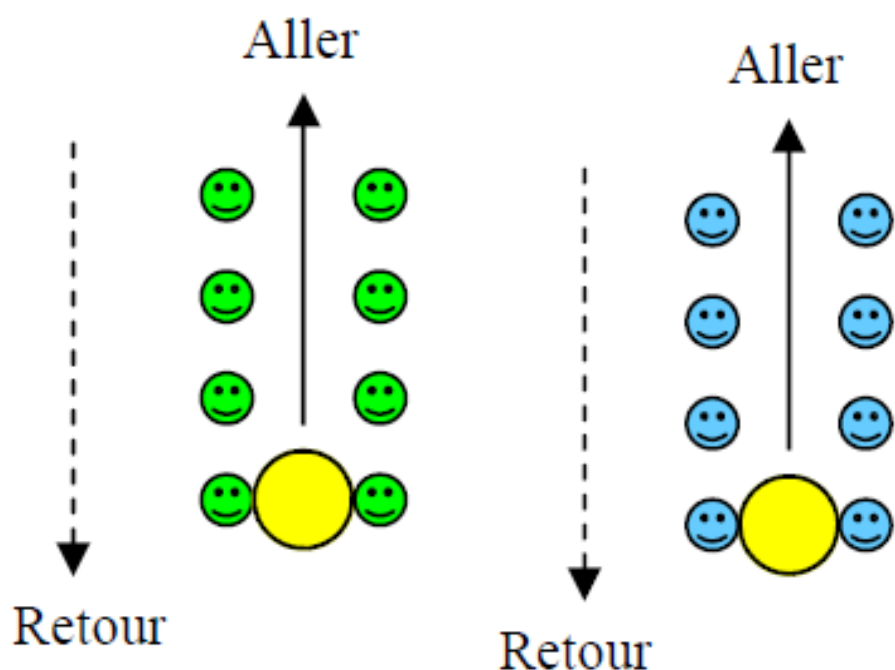
KIN CHRONO

Objectifs	Contrôler la balle et se déplacer avec
But	Se faire le plus de passes possible dans un temps donné
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<p>Constituer deux équipes L'une d'entre elles se place sur un cercle en binôme, un des binômes est au milieu du cercle. L'autre équipe se place en file indienne pour courir en relais autour du cercle.</p> <p>Au signal, la paire du centre envoie le ballon à une paire sur le cercle. Celle-ci réceptionne et vient au centre pour changer de place des lanceurs.</p> <p>La passe compte 1 point si le ballon ne tombe pas au sol.</p> <p>Le jeu s'arrête quand tous les joueurs de l'équipe adverse ont couru.</p> <p>Puis on inverse les rôles.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE Contrôle le ballon et rejoint le centre du cercle sans l'avoir fait tomber sur le sol</p>
Variantes	Augmenter ou diminuer la taille du cercle



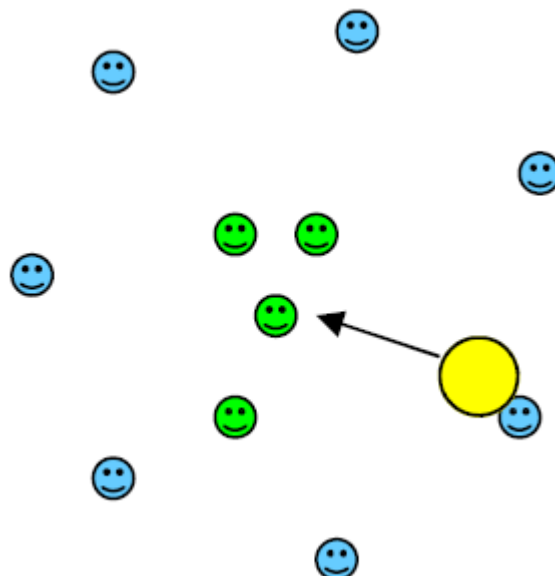
KIN RELAIS

Objectifs	Contrôler la balle et se déplacer avec
But	Se faire passer le ballon de main en main et le ramener à son point de départ le plus vite possible.
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<p>Les élèves sont répartis en équipe. Chaque équipe se divise en deux groupes et se place de façon à former un couloir.</p> <p>Au signal les élèves se passent le ballon. Les derniers élèves de la file doivent le ramener en le portant à deux au point de départ et ainsi de suite.</p> <p>Si le ballon tombe, il reprend là où a eu lieu la chute.</p> <p>Le jeu s'arrête lorsque tous les élèves de l'équipe ont tenu le rôle de "rameneur"</p> <p>La première équipe à avoir fini a gagné</p> <p>CRITERES DE REUSSITE</p> <p>Parvenir à déplacer le ballon sans le faire tomber</p>
Variantes	Mettre un joueur joker qui aide à ramener le ballon



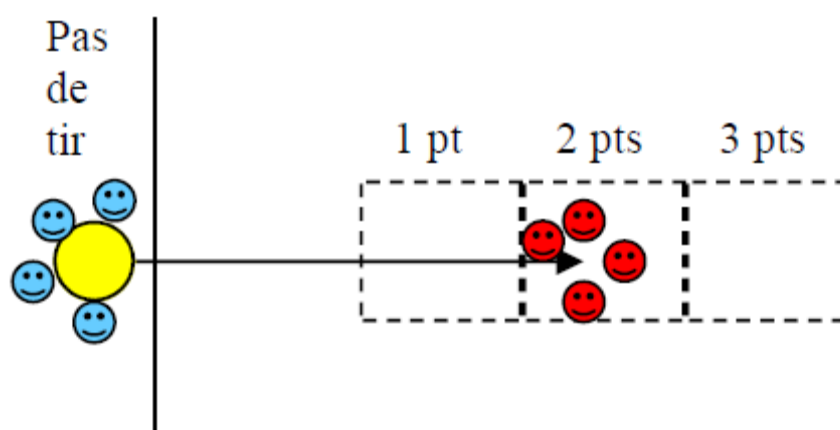
TOMATE KIN

Objectifs	S'approprier le ballon Contrôler le ballon
But	Phase 1: Éviter de se faire toucher par le ballon Phase 2: Bloquer le ballon pour qu'il ne touche pas le sol
Organisation	Matériel : - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	Les élèves forment un cercle et on place 4 élèves au centre de celui-ci Phase 1 : Les élèves sur le cercle frappent le ballon pour essayer de toucher ceux qui sont au centre qu'ils doivent éviter. Celui qui réussit à toucher un élève change de place avec celui-ci. Phase 2 : Les joueurs sur le cercle lancent la balle en l'air. Les joueurs du milieu doivent la contrôler avant qu'elle ne touche le sol. Le joueur qui perd le contrôle du ballon prend la place de celui qui a lancé. CRITERES DE REUSSITE Parvenir à toucher un joueur central Contrôler le ballon avant qu'il touche le sol
Variantes	



KIN DISTANCE

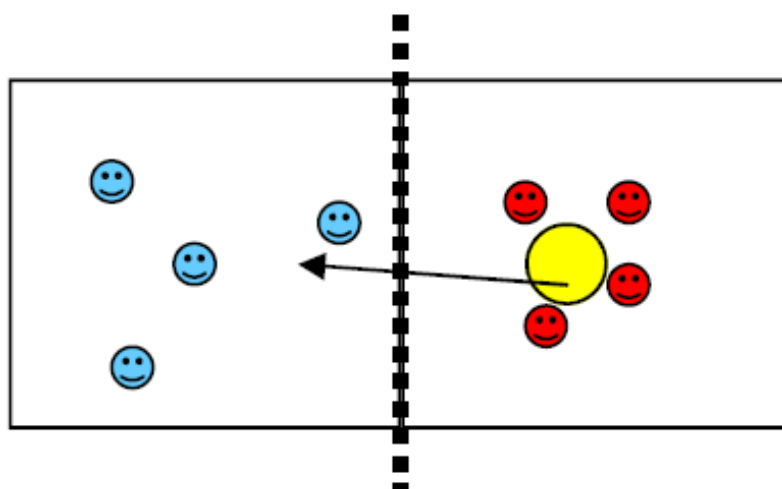
Objectifs	Améliorer l'efficacité des lancers
But	Lancer le ballon vers une autre équipe
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<p>Consignes :</p> <p>Constituer deux équipes de 6 à 8 joueurs chacune subdivisées en deux cellules de joueurs.</p> <p>La première cellule engage vers l'autre qui doit réceptionner. Celle-ci choisit de se positionner dans une zone à 1 point, 2 ou 3 points.</p> <p>Au tour suivant, on inverse la cellule qui engage.</p> <p>Puis c'est au tour de l'autre équipe.</p> <p>L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points sur 6 engagements.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE</p> <p>Réussir à réceptionner le ballon sans le laisser tomber sur le sol.</p>
Variantes	Augmenter ou diminuer la taille des zones ou leur distance du pas de tir



KIN VOLLEY

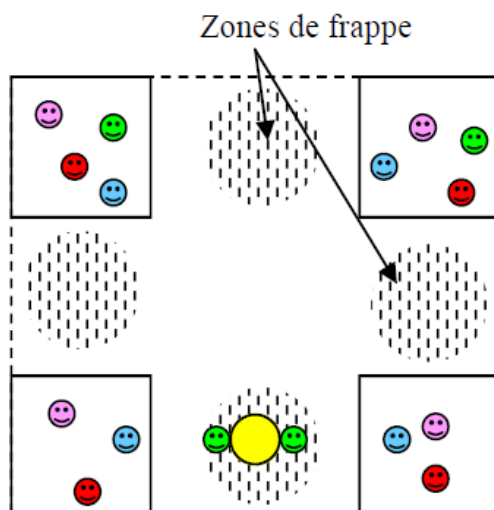
Objectifs	Orienter son tir Améliorer la réception du ballon
But	Envoyer le ballon dans le camp adverse
Organisation	Matériel : - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	Se placer par équipe de part et d'autre d'un terrain. Engagement par une des deux équipes après un tirage au sort. Le ballon doit passer au dessus de l'élastique. Si l'équipe réceptrice perd le ballon elle donne un point à l'autre équipe. Idem si l'équipe qui engage sort le ballon du terrain ou si le ballon passe sous l'élastique. L'équipe qui a réceptionné engage à son tour. CRITERES DE REUSSITE Pour l'équipe qui sert, envoyer le ballon dans la zone adverse en le faisant passer au-dessus de l'élastique. Pour l'équipe qui reçoit, contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol.
Variantes	Modifier la taille du terrain, la hauteur de l'élastique, le nombre de joueurs dans l'équipe.

Elastique



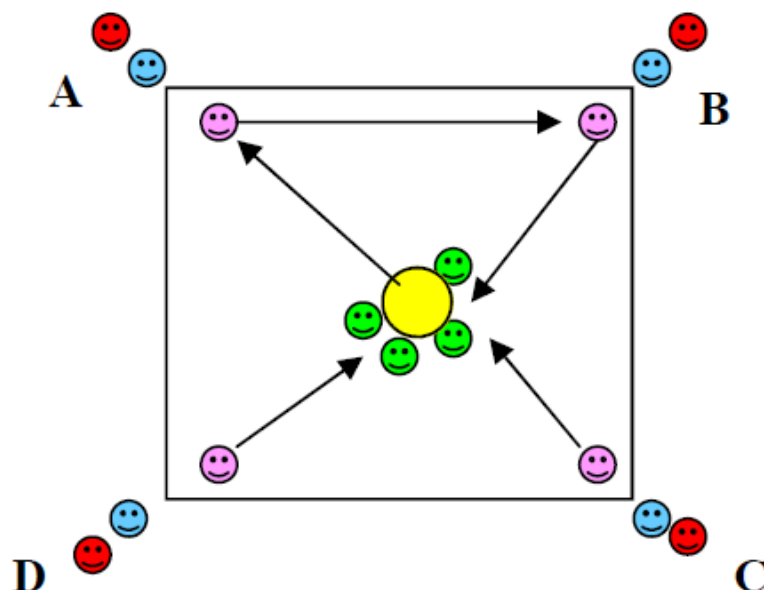
LE BINOME

Objectifs	Maîtriser le déplacement de la balle à deux joueurs
But	Contrôler la balle et se déplacer avec, sans la laisser tomber
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<p>Constituer des équipes de 4 joueurs repérées par des dossards.</p> <p>Les joueurs des équipes se mélangent pour former 4 groupes placés dans des carrés.</p> <p>Un binôme d'une même équipe se place dans une zone de frappe, engage en envoyant le ballon vers le haut et en appelant une couleur. Puis les deux joueurs reviennent dans leur carré respectif.</p> <p>Les deux joueurs de la couleur appelée les plus proches de la zone où a eu lieu l'engagement doivent bloquer le ballon.</p> <p>Ensuite ils portent celui-ci vers la zone de frappe de leur choix et engagent à leur tour.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE</p> <p>Bloquer le ballon avant le déplacement</p> <p>Se déplacer sans perdre le ballon</p>
Variantes	<p>Agrandir ou diminuer le carré</p> <p>Ajouter une contrainte de temps afin d'accélérer les interventions</p>



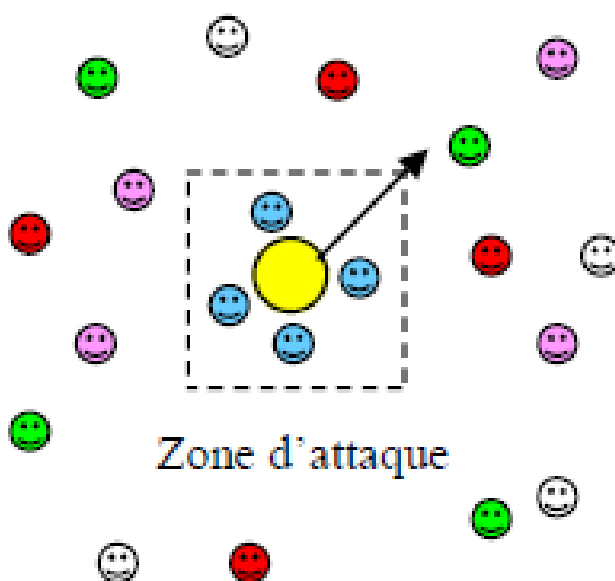
LE CARRE MAGIQUE

Objectifs	Maîtriser le déplacement de la balle seul ou à deux joueurs Appréhender les différents rôles dans la maîtrise de la balle
But	Se déplacer à deux Stabilisation et gel de la balle par le 3ème joueur Frappe par le 4ème joueur
Organisation	Matériel : - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	Constituer des équipes de 4 joueurs avec des dossards. Les joueurs des équipes se mélangent pour former 4 groupes placés aux angles du carré. Un groupe se place au centre et engage vers A. A se déplace avec le ballon vers B puis à deux, ils vont vers le milieu / C les rejoint et le ballon est gelé prêt à être frappé / D rejoint son équipe et frappe le ballon vers A et ainsi de suite. L'équipe marque un point si elle parvient à effectuer toutes les consignes sans que le ballon tombe au sol. Lorsque tous les joueurs sont passés, on continue en faisant l'engagement vers B, puis vers C et enfin vers D. CRITERES DE REUSSITE Réaliser l'ensemble des consignes sans perdre le ballon.
Variantes	Agrandir ou diminuer le carré Ajouter une contrainte de temps afin d'accélérer les interventions



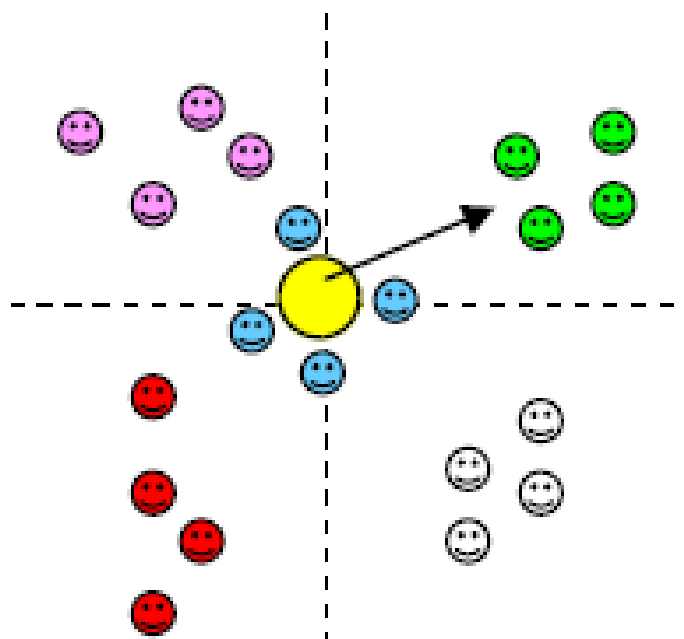
LE DESERT

Objectifs	Déplacer le ballon dans une zone d'attaque
But	Récupérer le ballon et le ramener à l'intérieur de la zone d'attaque
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<p>L'équipe qui engage est à l'intérieur de la zone d'attaque. Un joueur de cette équipe frappe le ballon vers l'extérieur en appelant une couleur. Puis l'équipe sort et se disperse sur le terrain de façon à occuper tout l'espace. Un joueur de l'équipe appelée réceptionne le ballon. Un deuxième joueur vient l'aider. A deux, ils ramènent le ballon dans la zone. Le troisième joueur gèle le ballon et le quatrième vient le frapper. Et le jeu continue. L'équipe qui laisse tomber le ballon donne un point aux autres.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE Ramener le ballon dans la zone sans qu'il ne touche le sol.</p>
Variantes	Mettre une contrainte de temps pour ramener le ballon



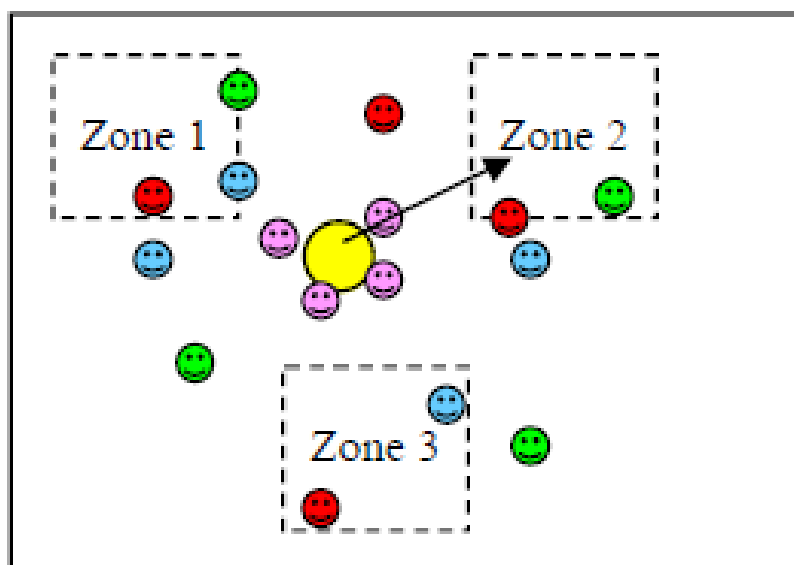
LE RENARD

Objectifs	Savoir donner de fausses informations aux adversaires.
But	Feinter l'équipe appelée en mettant en place de faux frappeurs
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<p>5 équipes de 4 joueurs</p> <p>Diviser le terrain en 4 secteurs (1 par couleur). La couleur supplémentaire est celle qui frappe le ballon.</p> <p>L'équipe au centre frappe le ballon vers une zone en essayant de masquer la direction du lancer en utilisant un faux frappeur (un fait semblant pendant qu'un autre frappe réellement).</p> <p>L'équipe qui réceptionne vient à son tour se placer au centre et frappe à nouveau le ballon. Entre temps, l'équipe qui a frappé précédemment prend sa place.</p> <p>L'équipe qui réussit à tromper l'adversaire marque un point.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE</p> <p>Parvient à tromper l'équipe appelée</p>
Variantes	Placer un joueur de chaque couleur dans chaque zone. Son rôle est de réceptionner puis ses équipiers peuvent venir l'aider.



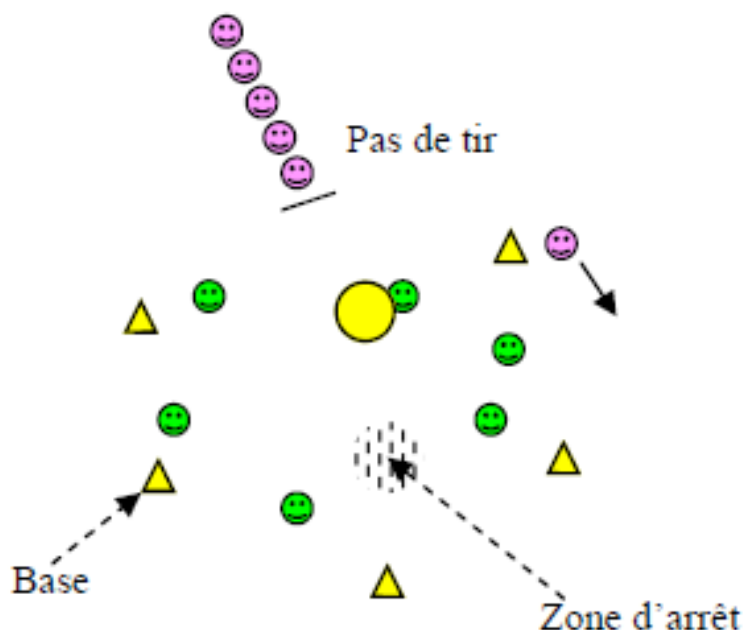
LES GARDIENS

Objectifs	<p>Frapper la balle vers un espace mettant en danger l'équipe adverse,</p> <p>Apprendre à occuper tout l'espace.</p>
But	<p><u>Pour les frappeurs</u> : marquer un but dans la zone de leur choix</p> <p><u>Pour les gardiens</u> : récupérer le ballon dans la zone indiquée avant qu'il ne touche le sol</p>
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<p>Une équipe frappe le ballon en annonçant la zone et la couleur de l'équipe appelée (zone 2, bleu).</p> <p>L'équipe appelée doit contrôler le ballon dans la zone indiquée sans que celui-ci ne touche le sol.</p> <p>L'équipe qui a réceptionné le ballon se déplace dans le terrain en tenant le ballon à deux.</p> <p>Au signal de l'enseignant, le ballon est immobilisé et frappé avec annonce de la zone et appel de la couleur.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE</p> <p>Pour les frappeurs : mettre les ramasseurs en difficulté.</p> <p>Pour les ramasseurs : récupérer et contrôler le ballon.</p>
Variantes	L'espacement, la taille et le nombre des zones



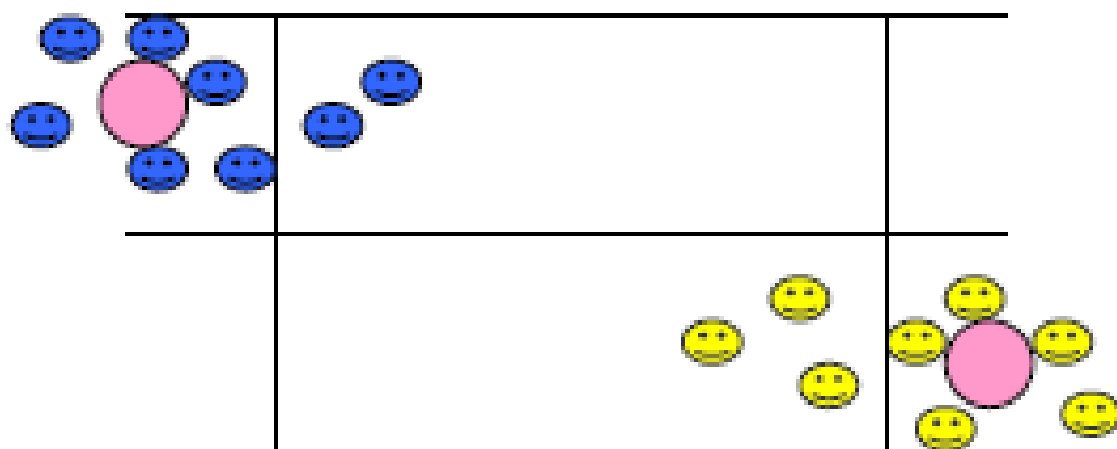
LA THEQUE KIN

Objectifs	Frapper la balle vers un espace mettant en danger l'équipe adverse
But	<p><u>Pour les frappeurs</u> : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases.</p> <p><u>Pour l'équipe des réceptionneurs</u> : contrôler puis ramener le plus vite possible le ballon dans la zone d'arrêt.</p>
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<p>A tour de rôle, les joueurs frappeurs tapent le ballon et partent en courant autour des bases.</p> <p>Les joueurs ramasseurs contrôlent le ballon et le ramènent dans la zone arrêt pour stopper la course des coureurs.</p> <p>Un coureur peut s'arrêter à une base et repartir à la frappe suivante. Si au moment de l'arrêt il se trouve entre deux bases, il doit revenir au pas de tir sans avoir marqué de point.</p> <p>Lorsque tous les frappeurs ont tapé la balle, on change les rôles.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE</p> <p>Marquer plus de points que l'équipe adverse</p>
Variantes	<p>On change les rôles si l'équipe des ramasseurs laisse tomber le ballon au sol.</p> <p>Interdiction aux ramasseurs de se déplacer avec le ballon.</p>



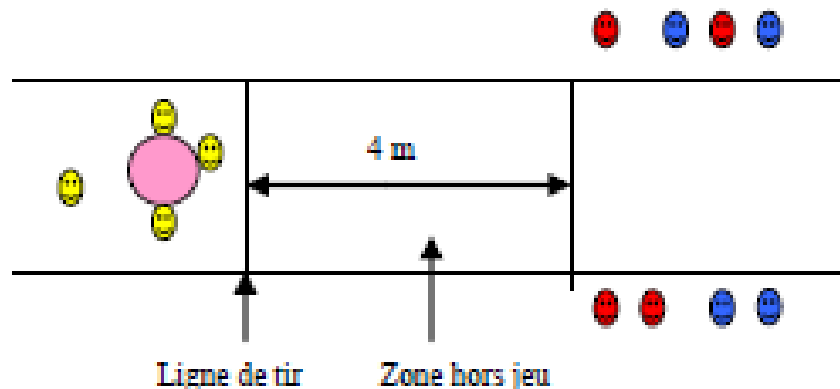
KIN EN L'AIR

Objectifs	Frapper le ballon
But	Faire traverser le ballon d'un côté à l'autre du terrain en le frappant, sans le faire tomber
Organisation	Matériel : - 2 balles de kinball. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	Consignes : Au signal, vous devez faire traverser le ballon d'un côté à l'autre du terrain en le frappant, sans le faire tomber. Règles : - On peut frapper le ballon, mais pas le maintenir. - On ne se déplace pas avec le ballon. - Si le ballon touche le sol avant d'avoir traversé le terrain, les joueurs le ramènent derrière la ligne de départ pour repartir aussitôt. - Quand le ballon a franchi le terrain, l'équipe marque un point et ramène le ballon derrière la ligne de départ avant de repartir.
Variantes	Varier les dimensions du terrain. Varier le nombre de joueurs par équipe.



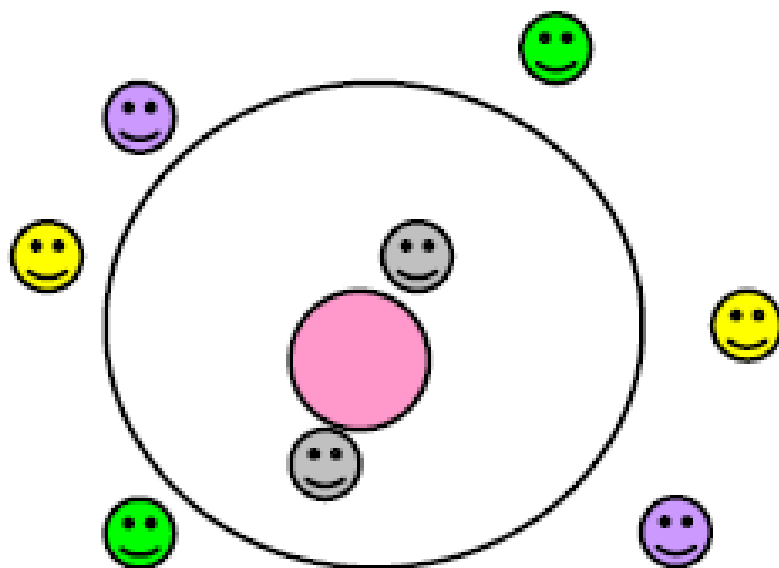
LE COULOIR HORS JEU

Objectifs	<p>Améliorer l'efficacité des lancers</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer fort - Lancer précis
But	Lancer le ballon dans un couloir.
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles kinball - un couloir de 3 x 10m avec 2 lignes distantes de 4m - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage
Déroulement / Consignes	<p>Consignes : Vous devez lancer le ballon à plus de quatre mètres dans le couloir, après avoir appelé une équipe.</p> <p>Déroulement : Une équipe est positionnée dans un couloir derrière une ligne avec le ballon ; les deux autres équipes se trouvent devant la ligne, de chaque côté du couloir. L'équipe attaquante frappe le ballon dans le couloir au-delà d'une ligne située à 4 m, après avoir fait une annonce. L'équipe appelée vient se placer dans le couloir, récupère le ballon, puis se déplace derrière la ligne, devenant alors l'équipe attaquante. La première équipe vient se placer quant à elle devant la ligne de tir.</p> <p>Critères de réussite : Le nombre de ballons ayant atteint la zone de jeu des défenseurs.</p>
Variantes	<p>La largeur du couloir.</p> <p>La largeur de la zone hors-jeu.</p>



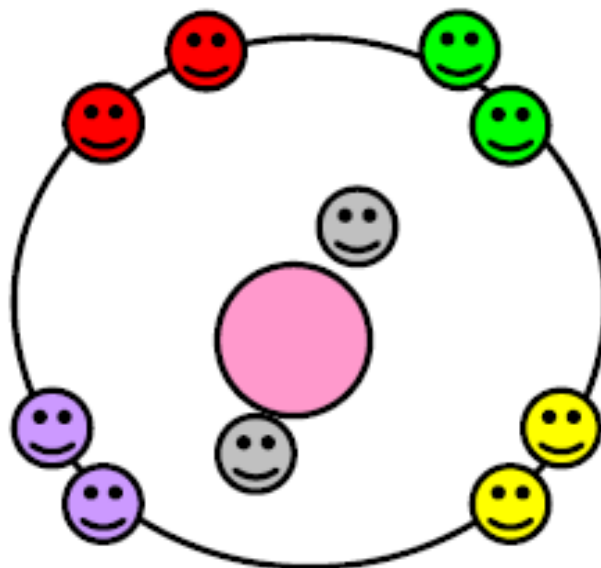
KIN NOMME

Objectifs	<p>Réceptionner et contrôler le ballon</p> <p>Se déplacer en possession du ballon</p>
But	Réceptionner et contrôler le ballon à deux, puis se déplacer rapidement pour le relancer
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage.
Déroulement / Consignes	<p>Déroulement :</p> <p>Un couple se place au centre du cercle ; les autres couples se répartissent à l'extérieur du cercle.</p> <p>Le couple au centre lance le ballon en l'air (minimum 2 m) après avoir crié « omnikin + numéro ». L'équipe appelée récupère le ballon avant que celui-ci ne touche le sol, puis se replace au centre. La première équipe prend quant à elle la place des nouveaux lanceurs. Chaque équipe compte le nombre de fois qu'elle a laissé le ballon tomber.</p> <p>Critères de réussite :</p> <p>Le ballon tombe peu au sol.</p>
Variantes	<p>Le diamètre du cercle.</p> <p>Le nombre d'élèves dans chaque équipe.</p>



KIN HORLOGE

Objectifs	<p>Réceptionner et contrôler le ballon</p> <p>Se déplacer en possession du ballon</p> <p>Lancer à un endroit précis</p>
But	Récupérer le ballon lancé.
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage.
Déroulement / Consignes	<p>Déroulement :</p> <p>Une paire de lanceurs se trouve au centre du cercle. Les autres paires se placent à intervalles réguliers sur le cercle.</p> <p>Les lanceurs envoient le ballon à une paire de joueurs sur le cercle. Celle-ci réceptionne le ballon et change de place avec les lanceurs.</p> <p>Critères de réussite :</p> <p>Le ballon tombe peu au sol.</p>
Variantes	<p>Le diamètre du cercle.</p> <p>Le nombre d'élèves dans chaque équipe.</p> <p>Faire précéder l'envoi de la balle par « omnikin + prénom d'un des deux enfants ».</p>



KIN BERET

Objectifs	Réceptionner et contrôler le ballon
But	Immobiliser le ballon dans le cercle, avant qu'il ne touche le sol.
Organisation	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball - 2 lignes espacées d'une dizaine de mètres, avec une zone centrale (2 m x 2 m) matérialisée au sol entre les deux lignes. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage.
Déroulement / Consignes	<p>Déroulement:</p> <p>Une paire « meneuse » du jeu se place dans la zone centrale. On désigne un numéro pour les autres couples (de 1 à x), dont les joueurs se placent de part et d'autre du terrain.</p> <p>L'équipe qui mène le jeu lance le ballon en hauteur (au moins deux mètres) après avoir fait appel à un numéro (ex : « omnikin 3 »).</p> <p>Les numéros appelés doivent récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol. Chaque équipe compte de nombre de fois qu'elle a laissé le ballon tomber.</p> <p>Critères de réussite :</p> <p>Le ballon tombe peu au sol.</p>
Variantes	<p>La distance entre les lignes.</p> <p>Le nombre d'enfants dans chaque équipe.</p>

