



l l a

## **KIN BALL au CYCLE 2**

**Des jeux pour découvrir le kin ball**

l a b g Ta



Equipe EPS/USEP Corrèze

## Jeux à faire rouler...

### Tag ballon

#### Matériel

Chasubles, foulards, plots, ballon de Kinball

#### Objectifs

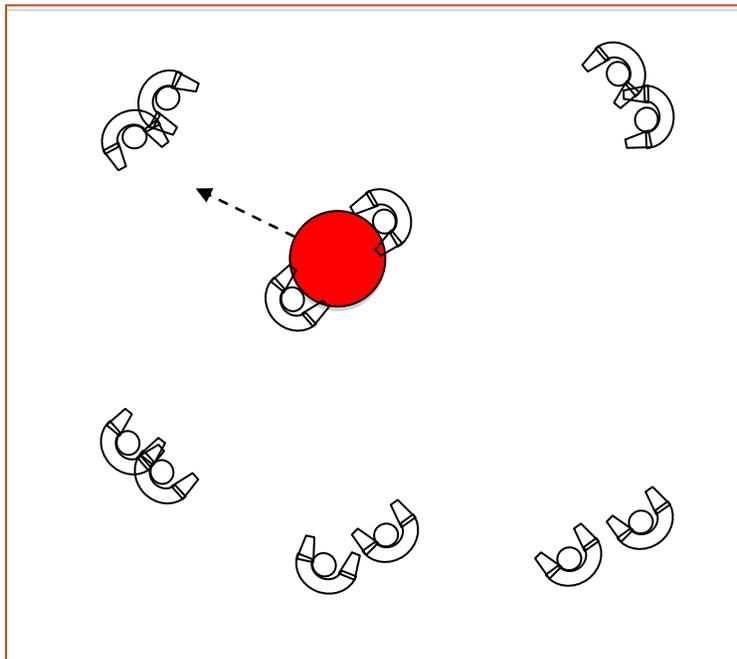
Découvrir le ballon kin, le contrôler

#### 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 ».



## Pour progresser : Le couloir

Déplacer le ballon rapidement en le faisant rouler (par 2)

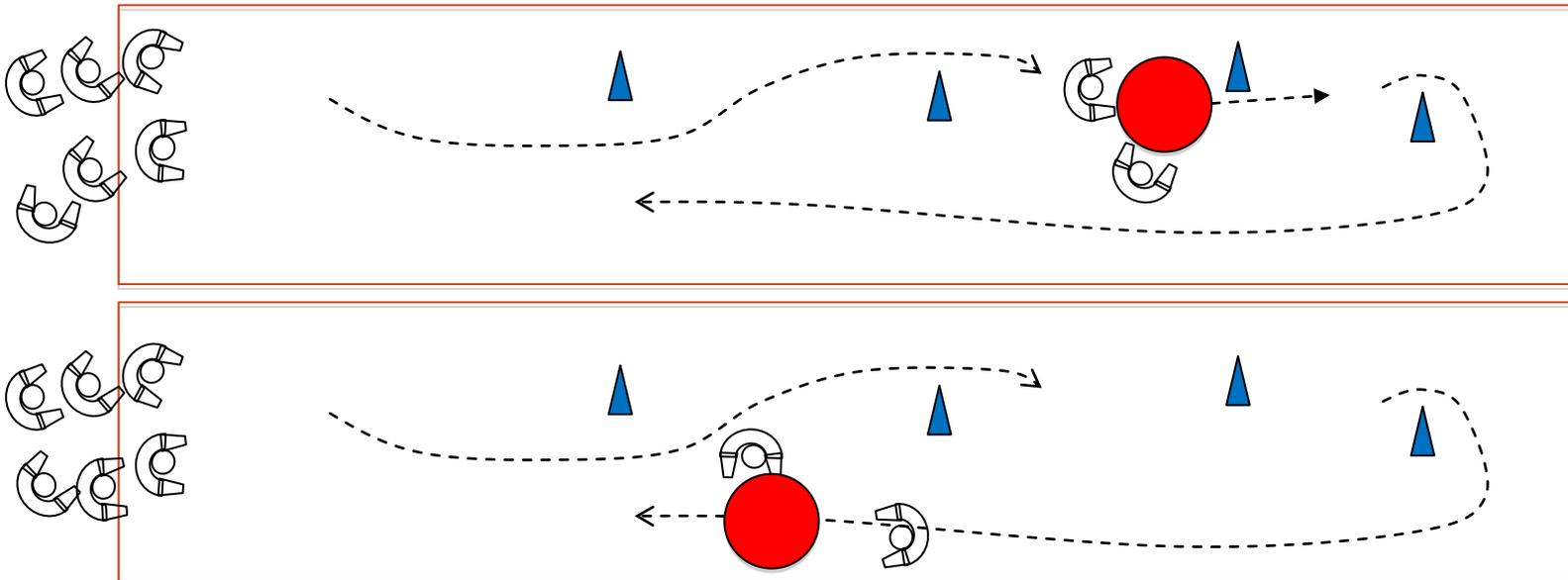
S'organiser pour le faire rouler et le contrôler

### Descriptif

Par 2, les élèves font rouler le ballon au sol, en passant en slalom entre les plots jusqu'au bout du terrain. Contourner le plot et revenir à sa place en poussant le ballon en ligne droite (l'un après l'autre), jusqu'aux partenaires.

Variante : s'organiser à 3

Avec 2 ballons : relais



## Jeux à porter, lancer, frapper...

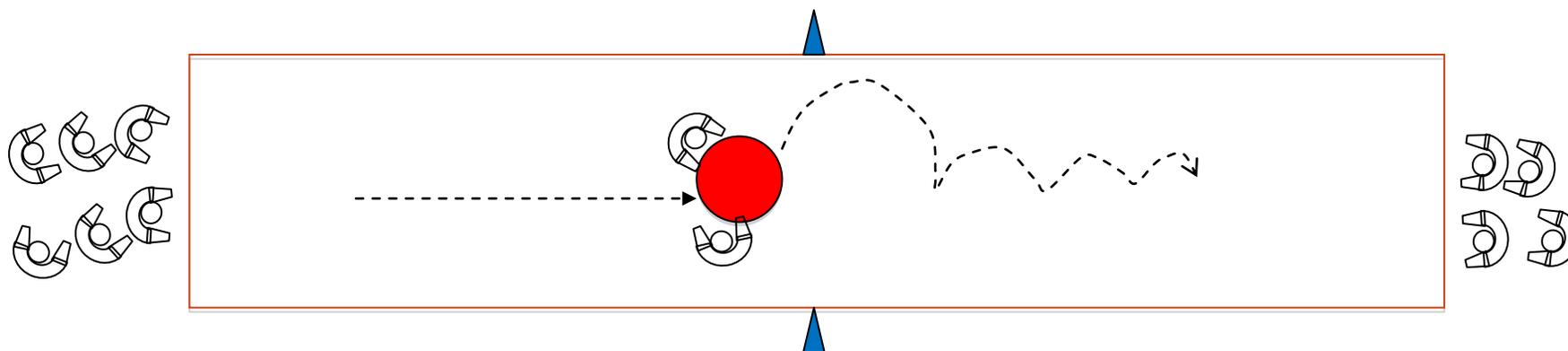
### Le ballon porté

Déplacer le ballon rapidement en le portant (par 2). S'organiser pour le contrôler en l'air et le lancer (ou frapper)

#### **Descriptif**

Par 2, les élèves déplacent le ballon en le portant, jusqu'à leurs partenaires.

Evolution : porter le ballon jusqu'au milieu de l'espace puis le lancer vers les partenaires qui le bloquent puis le transportent en sens inverse



Règles : le binôme receveur peut s'avancer pour bloquer/rattraper dès que le ballon est lancé.

Variante : s'organiser par 3 avec un frappeur

Avec 2 ballons / 2 équipes : relais

# Kin nommé

## Matériel

Chasubles, foulards, plots, ballon de Kinball

Espace > cercle de 7 à 10m de diamètre ou carré

## Objectifs

Contrôler le ballon.

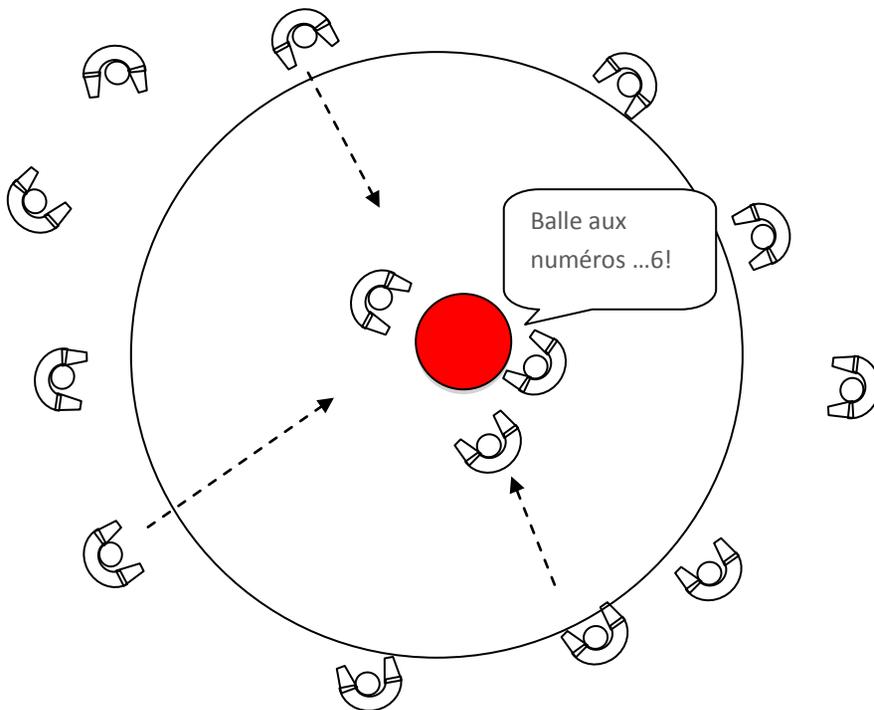
## Organisation

Les joueurs sont par trois (ou 2), répartis en cercle avec un trinôme au centre avec le ballon. Chaque trinôme porte un numéro.

## But

Le trinôme au centre appelle le numéro d'un autre trinôme et lance le ballon le plus haut possible à la verticale puis prend la place du binôme appelé. Ce dernier doit réceptionner et bloquer la balle...

- Au sol avant que l'équipe qui a appelé soit sortie du cercle
- Avant le 2<sup>ème</sup> rebond (ballon maintenu en l'air)  
Ballon lancé / ballon frappé.



# Le kin béret

## Matériel

Chasubles, foulards, plots, ballon de Kinball Espace : carré 7 à 10 m

## Objectifs

Contrôler le ballon.

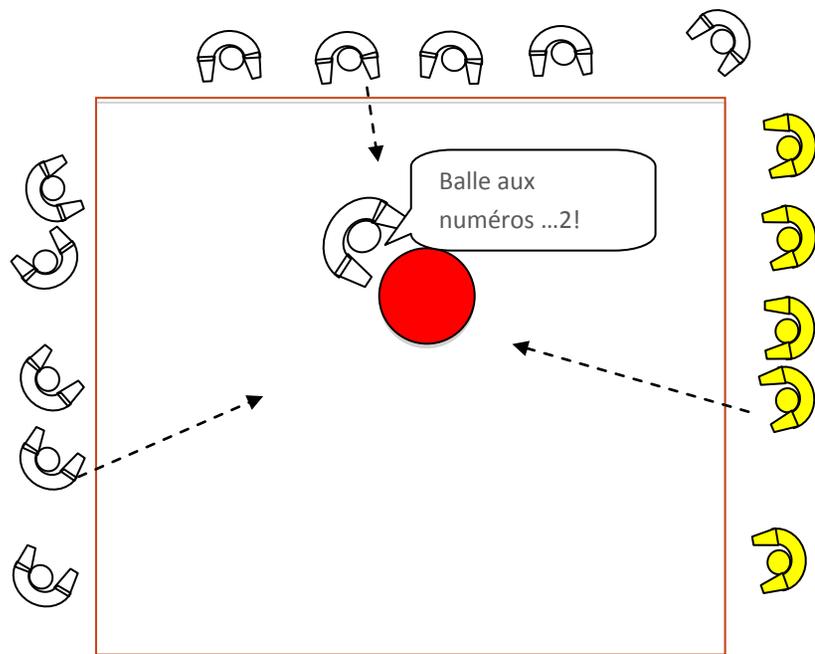
## Organisation

Les joueurs sont répartis en 3 équipes placées autour du carré. Chaque joueur porte un numéro.

## But

Le meneur au centre appelle le numéro et lance le ballon le plus haut possible à la verticale. Les numéros appelés doivent réceptionner et bloquer la balle en l'air...

- Avant le 2<sup>ème</sup> rebond (ballon maintenu en l'air)  
Ballon lancé ou ballon frappé.  
Evolution : sans rebond > voir règles du kinball  
Variante : faire 4 équipes



# Ballon frappé

## Matériel

Chasubles, sifflet, balles de Kinball, plots, terrain rectangulaire séparé en 2 camps

## Objectifs

Réceptionner et contrôler le ballon.

Frapper vers une cible

## Organisation

Les joueurs sont répartis en 2 équipes placées en dehors du terrain. Au sein de chaque équipe on définit des groupes de 4

## But

Par groupe porter le ballon à l'intérieur de son camp, le « geler » puis le frapper vers le haut dans le camp adverse. Les adversaires doivent réceptionner et bloquer le ballon (en l'air) le plus tôt possible.

-Après 1 rebond > 1 point pour l'équipe qui a frappé, 2 rebonds > 2 points... 0 rebonds / 0 point et 3 points ppur l'équipe qui a réceptionné...

Evolution : > voir règles du kinball.

