



DECOUVERTE DU KINBALL Cycle 1 - Cycle 2



Premier contact avec le ballon

Matériel :

un ballon de kinball

Objectif :

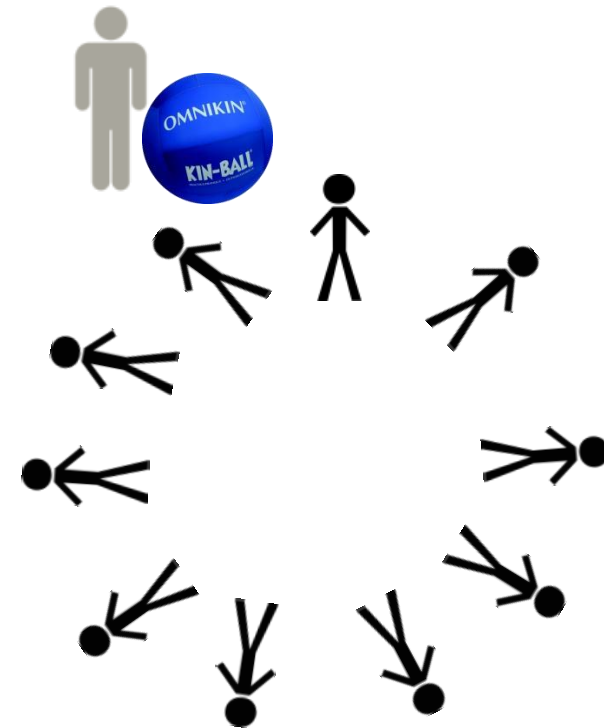
Ecarter la crainte de certains élèves devant ce gros ballon

Organisation :

Demander aux élèves de s'allonger au sol (en cercle) puis leur faire rouler le ballon sur les jambes, sur le ventre...

But du jeu :

Découvrir le ballon



Passse

Cycle 1 - Cycle 2

Matériel :

un ballon de kinball

Objectif :

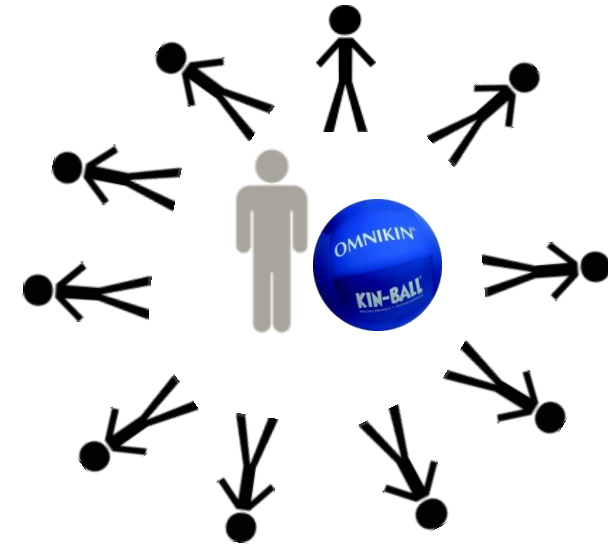
Envoyer le ballon

Organisation :

Demander aux élèves de rester en cercle (debout) sans bouger de leur place.

But du jeu :

L'enseignant est placé au centre de la ronde et envoie le « kinball » à chaque élève.



Matériel :

un ballon de kinball

Objectif :

Envoyer le ballon

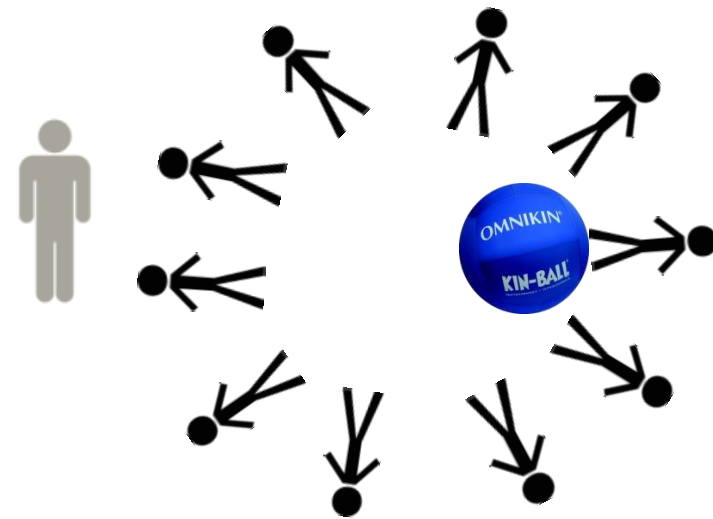
Organisation :

En ronde (debout)

L'enseignant est placé à l'extérieur de la ronde ou avec les enfants.

But du jeu :

L'élève renvoie le ballon vers un de ses camarades quand il arrive vers lui. Tout le monde doit toucher le « kinball ».



Relais

Cycle 1 - Cycle 2

Matériel :

un ballon de kinball, des plots

Cycle 1

Objectif :

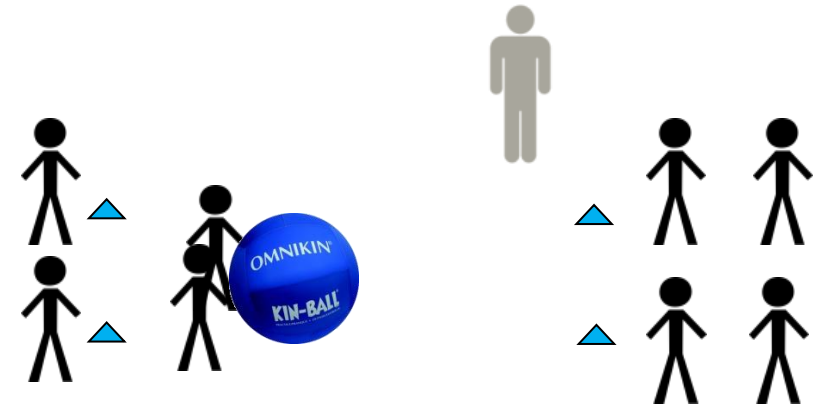
Faire rouler le ballon à deux

Organisation :

Demander aux élèves de se placer en file indienne par 2 derrière les plots (équilibrer)

But du jeu :

Faire rouler le « kinball » ensemble jusqu'à la fin du parcours, donner le ballon à nos camarades puis se placer derrière l'autre binôme.



Matériel :

un ballon de kinball, des plots

Cycle 2

Objectif :

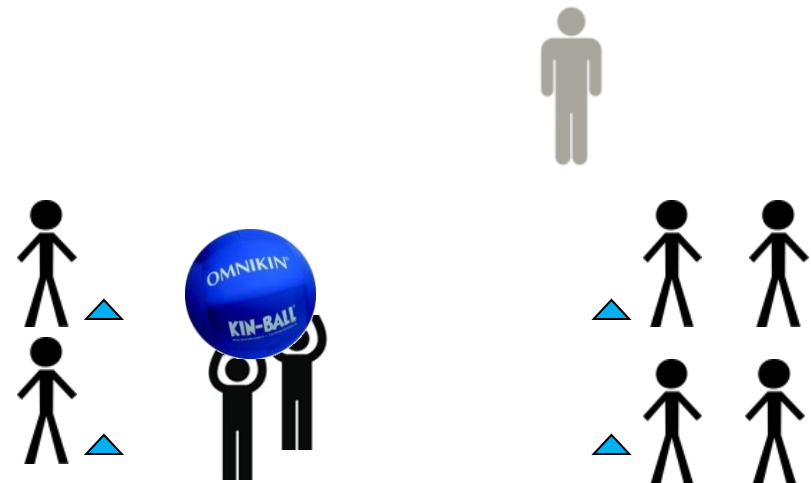
Soulever le ballon à deux

Organisation :

Demander aux élèves de se placer en file indienne par 2 ou par 3 derrière les plots (équilibrer)

But du jeu :

Soulever le « kinball » ensemble jusqu'à la fin du parcours, donner le ballon à nos camarades puis se placer derrière l'autre binôme.



Lancer

Cycle 1 - Cycle 2

Matériel :

un ballon de kinball, des plots

Cycle 1

Objectif :

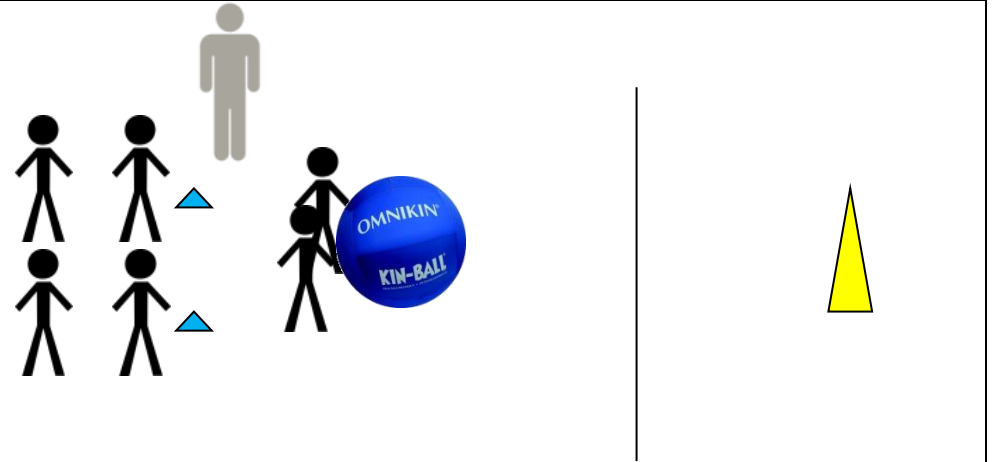
Viser une cible

Organisation :

Demander aux élèves de se placer en file indienne par 2 derrière les plots

But du jeu :

Faire rouler le ballon, lancer avant la ligne et toucher la cible



Matériel :

un ballon de kinball, des plots

Cycle 2

Objectif :

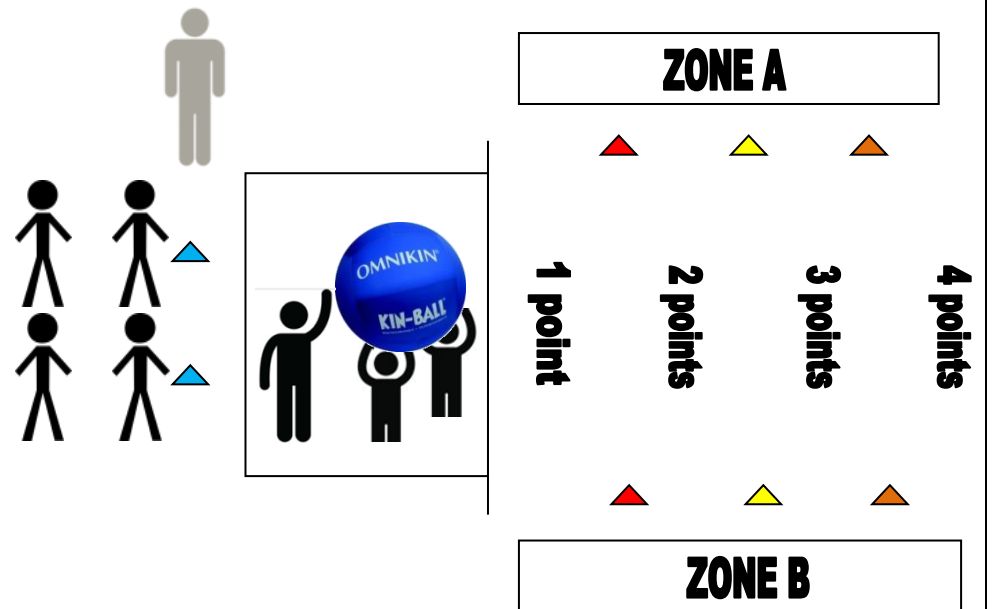
Viser une zone ou lancer le plus loin possible

Organisation :

Demander aux élèves de se placer en file indienne par 3 ou 4 derrière les plots

But du jeu :

Geler le ballon (à genoux) et lancer le "kinball" selon les consignes



Souris Kin

Cycle 1 - Cycle 2

Matériel :

un ballon de kinball, des plots, chasubles

Objectif :

Mettre en pratique les compétences acquises et jouer à un jeu traditionnel avec un ballon de kinball

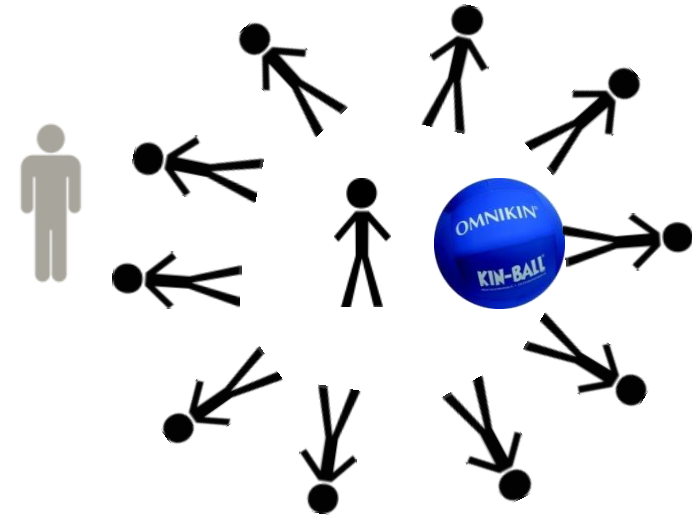
Organisation :

Demander aux élèves de rester en cercle (debout) sans bouger de leur place. L'enseignant est placé à l'extérieur de la ronde ou avec les enfants. Une souris au centre de la ronde, les autres élèves seront donc les chats.

But du jeu :

Toucher la souris avec le "kinball" qui se déplace dans la ronde

Cycle 1



Matériel :

un ballon de kinball, des plots, chasubles, un chronomètre

Objectif :

Mettre en pratique les compétences acquises et jouer à un jeu traditionnel avec un ballon de kinball

Organisation :

Demander aux élèves de se placer à l'intérieur du terrain délimité par les plots et nommer deux chats. Les souris peuvent être seules ou par deux en se tenant la main (cycle1).

But du jeu :

Toucher le plus de souris possible avec le "kinball" dans le temps imparti.

Cycle 2

