

ANIMATION PEDAGOGIQUE | EP COPPET | 1-6P KIN-BALL

Objectif: Découvrir le Kin-Ball, manipuler la balle en coopérant à 2 ou à plusieurs par ballon.

Phase de découverte:

Laisser les élèves toucher le Kin-Ball, le pousser... préciser que c'est un ballon fragile qui a besoin de soin, éviter les coins des panneaux de basket et les angles.

Mise en train: La souris Kin-Ball

Répartir les enfants en 4 équipes de couleurs différentes.

4 à 6 élèves sont les chats et possèdent chacun un Kin-Ball. Les autres sont les souris. Les chats doivent toucher les souris avec le Kin-Ball. Quand une souris est touchée, elle s'immobilise et écarte les jambes.

Pour être délivrée, une autre souris passe entre ses jambes.

Règle: On joue avec les mains.

Différentes stratégies: rouler ou pousser le ballon

Changer les rôles au fur et à mesure du jeu.

Toucher le mur et revenir dans la cellule:

Par couleur, les équipes se regroupent autour d'un ballon et posent leurs mains sur la balle sans faire de bruit avant de tenter de lever leur balle.

Donner aux élèves des numéros de 1 à 5, au signal, l'enseignant appelle un numéro, l'élève appelé quitte la cellule et part toucher deux murs opposés de la salle de gym. La première équipe reconstituée marque un point.

Courses estafettes: Contrôler sa balle et se déplacer

Par équipe de couleur:

Faire rouler son ballon par deux, passer derrière le cône et revenir dans sa colonne.

Même chose en levant sa balle, la balle ne doit pas toucher le sol.

Amener les élèves à trouver comment tenir leur balle à deux tout en se déplaçant, sans la faire tomber.

Deux joueurs face à face poussent légèrement le ballon en direction de l'autre pour le stabiliser. On peut ainsi se déplacer très rapidement.

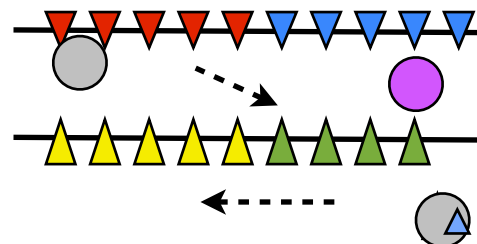
Le tunnel:

Répartir les élèves sur deux lignes distantes de 2-3 mètres, face à face.

Faire circuler la balle d'un côté à l'autre pour lui faire traverser le tunnel, lorsque la balle arrive au bout du tunnel, les deux élèves du bout coopèrent pour ramener la balle en passant par l'extérieur, et reviennent se placer à l'entrée du tunnel.

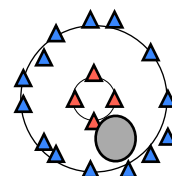
Même exercice, en levant la balle, les élèves doivent coopérer pour ne pas faire tomber la balle, attention une réaction brusque et tardive fait éjecter la balle et celle-ci est plus difficile à récupérer par les autres.

Augmenter le nombre de ballons, la longueur du tunnel.



Organisation en cercles:

Les joueurs forment un grand cercle extérieur et un plus petit à l'intérieur. Ils constituent ainsi un couloir pour faire circuler la balle, en la faisant rouler puis en se passant le ballon en l'air.



Chasseur de planète:

Placer un joueur dans le couloir (le chasseur) et le ballon (la planète).

Faire circuler (rouler) la planète dans un sens ou dans l'autre de façon à ce que le chasseur qui poursuit la planète, ne puisse pas la toucher.

