

Animation EPS Séance régionale 3P-6P du 28.11.13 à Crassier

Découverte du Kin-Ball



Le Kin-Ball a été créé en 1986 au Québec par Mario Demers, éducateur sportif, pour répondre aux demandes spécifiques des professeurs d'éducation physique, avec le souci de développer des valeurs de coopération entre les joueurs.

Il se joue avec un ballon géant de 1.22m de diamètre et d'environ 1kg. C'est un jeu amusant et sans danger. Les gestes techniques étant relativement simples, les joueurs peuvent y jouer aisément déjà après une brève initiation.

Sur un terrain, 3 équipes s'affrontent. Tous les joueurs ont un rôle d'égale importance, chacun contribuant à la construction du jeu. En effet, tous les joueurs devant toucher le ballon, la collaboration entre joueurs est indispensable. Cela permet de maintenir un jeu dynamique sans qu'aucun joueur ne soit passif. Grâce à un système judicieux de comptage des points, chaque équipe peut marquer des points.

Si la forme finale du jeu convient mieux aux élèves à partir du cycle 2, de nombreux jeux d'initiation avec le ballon de kin-ball sont possibles pour les élèves du cycle 1. Le plaisir est garanti.

Matériel :

Le matériel peut-être commandé sur le site « vistawell.ch ».

- Des fiches didactiques, des idées de jeux :



5991 **NOUVEAUTÉ** Prix public 32.00 CHF

 **Eventail KIN-BALL® -OMNIKIN®**
avec 36 fiches thématiques, EN FRANCAIS, des éditions INGOLD.

web-code 205 ajouter

- Pour l'achat des ballons (c'est assez cher), il faut faire une demande au SEPS. Ils ne sont pas disponibles à la CADEV, mais peuvent être déduits du compte 3103.8 de l'Etablissement.



- Pour l'achat d'une pompe (indispensable), c'est du ressort des communes.



9332 ajouter

 Prix public 69.00 CHF
Votre 10% **62.10 CHF**
rabais de quantité

Compresseur Bravo OV4
220V/150 mbar, 400 W.

Quelques idées pour jouer avec des ballons Omnikin

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

4 équipes/ groupes

La souris Kin

Répartir les enfants en 4 équipes de couleurs différentes. 1 équipe prend le rôle des chats. Cette équipe possède plusieurs ballons de Kin-Ball. Les autres équipes 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 et met les mains sur la tête. Pour être délivrée, une autre souris de la même couleur passe entre ses jambes. Changer les rôles au fur et à mesure du jeu.

Règle: On joue avec les mains.

Différentes stratégies: rouler ou pousser le ballon.

Variante : Les souris doivent se mettre par 2 et se tiennent la main.

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.

Passes en carré

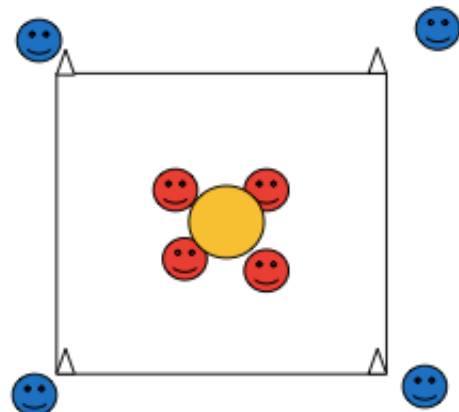
Les joueurs forment des groupes de 4 et se placent en carré à environ 3m l'un de l'autre. Ils se font des passes en utilisant différentes techniques. Quel groupe réussit à faire 20 passes sans perdre le ballon ?

2 équipes/ groupes

Le carré

L'équipe rouge lance le ballon le plus haut possible et va le plus rapidement possible prendre la place des joueurs bleus (un seul joueur à chaque coin). Pendant ce temps, l'équipe bleue réceptionne le ballon au centre du carré, la contrôle puis le relance.

Le ballon ne doit pas toucher le sol et ne doit pas sortir du carré. Faire un maximum d'échange sans que le ballon ne touche le sol ou sorte du carré.

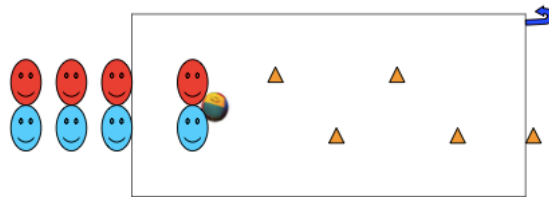


Le tapis roulant

2 équipes de 6 à 8 joueurs sont couchées sur le dos en ligne, épaule contre épaule, formant un tapis roulant sur lequel un ballon est roulé par un joueur debout. Le ballon doit traverser la salle sans toucher le sol. Quelle équipe arrive de l'autre côté la première ?

Le couloir

Les enfants se donnent la main, font rouler le ballon au sol, en passant en slalom entre les plots jusqu'au bout du terrain. Il faut contourner le plot et revenir à sa place en poussant le ballon en ligne droite l'un après l'autre, et en se lâchant la main.



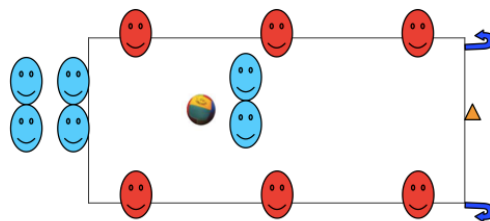
Courses estafettes: Contrôler sa balle et se déplacer

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.

Lapin chasseur

Les chasseurs se placent en formation couloir (face-à-face). Les lapins, sont rangés par 2, mains dans la main par équipe à l'entrée du couloir. Traversée du couloir en évitant le ballon envoyé par les chasseurs. Retour sur les côtés.



1 équipe/groupe

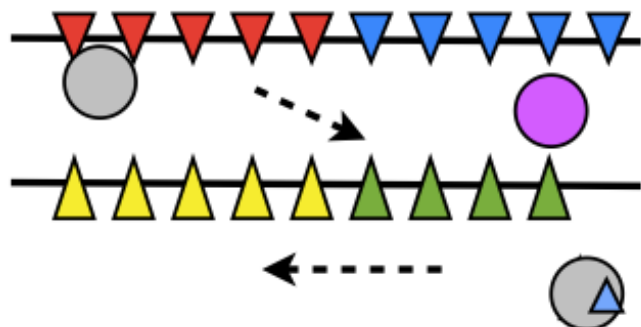
Le tunnel

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.

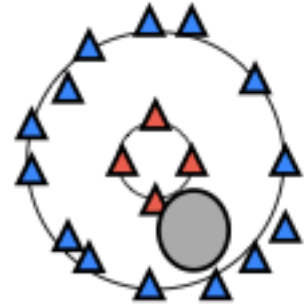
Même exercice, en levant la balle, les élèves doivent coopérer pour ne pas faire tomber la balle, attention une réaction brusque et tardive fait éjecter la balle et celle-ci est plus difficile à récupérer par les autres.

Augmenter le nombre de ballons, la longueur du tunnel.

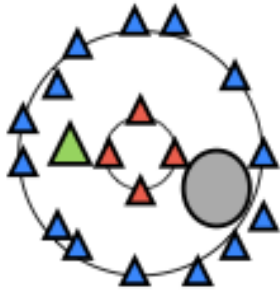


Tournez-Kin

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. Variante : assis avec les pieds 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.

Variante : A l'intérieur du couloir, un élève se sauve, les autres doivent coopérer pour le toucher en faisant tourner le ballon dans le même sens. Après trois tours sans être touché, on change l'enfant du couloir.

Progression vers la forme finale :

Balle nommée :

5 -6 groupes de 4 sur 2 demi-salles

Dans une demi-salle, 2-3 équipes de 4 en carré. L'enseignant (ou un élève) crie une couleur puis lance le ballon en l'air. Les 4 joueurs d'une équipe doivent réussir à attraper le ballon avant qu'il touche par terre et le stabiliser. Revenir au centre.

Le Carrousel :

Cinq groupes de 4 joueurs

4 équipes dans les coins de la salle. 1 équipe au centre qui attaque en direction d'un des groupes. (attention, frappe à 2 mains). Le groupe doit bloquer la balle avant qu'elle ne touche par terre et revenir au milieu (2 élèves tiennent le ballon) et attaquer. (5 secondes pour attaquer dès qu'ils touchent le ballon à 3)

Sources :

- <http://www.ien-landivisiau.ac-rennes.fr/eps/Kinball/Kinball/Module-C2-Rouen.pdf>;
- <http://sem.unige.ch:8080/mep/uploads/62/s%E9ance%20%20kinball%205P-6P.pdf>;
- <http://sem.unige.ch:8080/mep/uploads/62/s%E9ance%20%20kinball%205P-6P.pdf>;
- Animation EPS - EP Coppet - Elsa Courbet-Forrer | Remo Aeschbach - mars 2013 ;
- Kin-Ball, fiches thématiques en éventail, Ingold Editions.