

Rencontre d'initiation au Kin-Ball

LE MINISTRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, LE MINISTRE DES SPORTS, LE MINISTRE DE LA JEUNESSE ET DES LOISIRS



1^{er} Temps : ACCUEIL (5 min)

Accueil, présentation des participants et de l'activité, distribution des chasubles.



2^{ème} Temps : ÉCHAUFFEMENT (10 min)

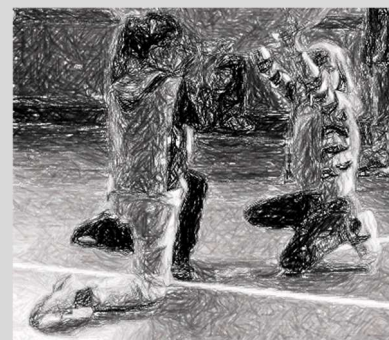
Jeux d'échauffement : Déplacements dans le gymnase en trotinant (varier les modes de déplacement)

1/ Au coup de sifflet, se mettre sur un genou bras en l'air (position de tenue de ballon). Au second coup de sifflet reprendre le déplacement.

2/ Quand le meneur annonce un nombre, idem mais en se regroupant par ce nombre.

3/ Idem, mais on se regroupe selon la couleur de la chasuble.

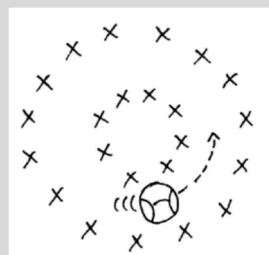
A la fin, répartir les équipes sur les trois terrains en faisant son marché parmi les équipes assises.



3^{ème} Temps : ATELIERS (12 min / atelier => 50 min) (+ 5 min de pause)

Atelier Ballon au sol :

Faire deux rondes par terrain pour dédoubler le jeu. Un petit cercle intérieur et avec plus d'élèves un grand cercle extérieur. On fait rouler la balle à l'intérieur. Jeu sur le modèle de l'horloge. Deux ballons nécessaires.



1/ Faire rouler le ballon afin de faire 5 tours en un temps donné. Raccourcir le temps.
Variante : dans un deuxième temps, dire que le ballon ne doit pas quitter le sol.

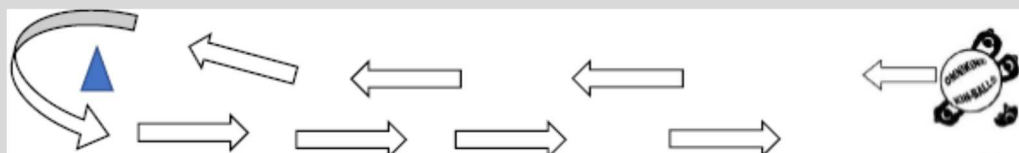
2/ Un joueur extérieur doit courir autour de l'horloge sans se faire rattraper par le ballon. Il démarre à l'opposé du ballon.

Variante : le ballon peut changer de sens de rotation (le joueur aussi).

3/ Un joueur est à l'intérieur, démarre à l'opposé du ballon et ne doit pas se faire toucher par celui-ci (sens de course identique).

Atelier ballon porté :

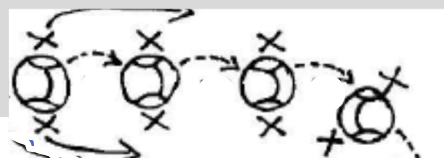
Ces jeux se pratiquent sur deux lignes parallèles (trois équipes) sous forme de relais. Pour éviter les formes compétitives, l'objectif fixé par le meneur de jeu doit être atteignable par les équipes (un temps donné, un comptage... qui laisse le temps de bien réaliser l'exercice). Deux ballons sont nécessaires.

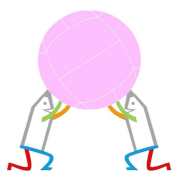


1/ Porter le ballon à quatre et revenir passer le relais aux suivants. Puis, même chose à deux.

Variante : dans un deuxième temps, fixer une ligne à deux mètres du départ où les deux joueurs doivent s'immobiliser pour que les relayeurs viennent prendre le ballon.

2/ Relais-chenille : le ballon part de la queue de la chenille et les deux premiers « teneurs » viennent de placer en tête dès qu'ils sont libérés du ballon.





Rencontre d'initiation au Kin-Ball

LE MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE - 1983, 1985, 1987, 1989, 1991, 1993, 1995, 1997, 1999, 2001, 2003, 2005, 2007, 2009, 2011, 2013, 2015, 2017, 2019, 2021, 2023



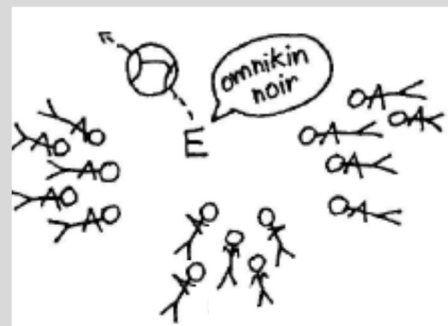
Atelier réception :

L'animateur est placé au centre avec les équipes autour de lui. Il envoie le ballon tour à tour à chacune des équipes qui doit le réceptionner avant qu'il ne touche le sol. L'équipe lui renvoie le ballon (comme elle le peut). Un ou deux ballons.

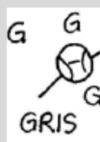
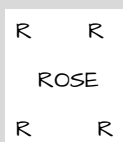
1/ L'animateur fait tourner le lancer dans le sens des aiguilles d'une montre, donc les équipes s'attendent à le recevoir.

2/ L'animateur annonce la couleur de l'équipe à qui il va l'envoyer.

Si plus de 5 équipes, dédoubler l'atelier.



Atelier frappe :



L'équipe centrale envoie une fois d'un côté, une fois de l'autre en choisissant une équipe qui lui renvoie.

Changer les équipes du centre car elles frappent deux fois plus. Il n'y a qu'un ballon en jeu.

4^{ème} Temps : MATCHS (6 x 7 min ou 7 x 6 min ou 8 x 5 min) Rotation incluse : total ~45 min

Les enfants sont assis dans leur zone, l'animateur de la rencontre explique les règles et le comptage des points. Ensuite on procède à des matchs de 6 minutes sur chaque terrain. Des feuilles de poules déterminent la rotation des matchs à l'avance. La rencontre cesse en fonction de l'horaire, quel que soit le nombre de matchs réalisé. Une équipe tient le score quand trois autres jouent.

5^{ème} Temps : Cérémonie finale (5 min)

Remerciements, remise des diplômes.

Matériel :

7 ballons de kin, deux vessies supp., deux gonfleurs, ficelle, 3 tables de marque, nombreuses coupelles trois couleurs, 8 jeux de couleurs différentes de 15 chasubles, 6 socles noirs + 6 barres, 3 sifflets, chronos
Et plein de coupelles pour le relais chenille !