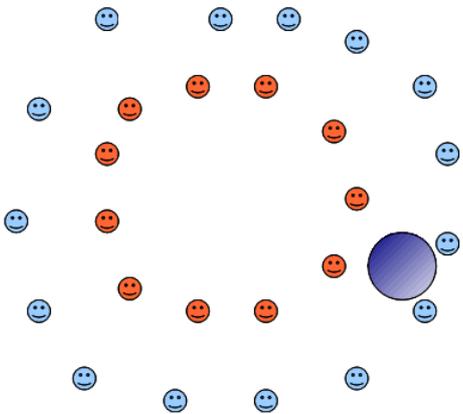
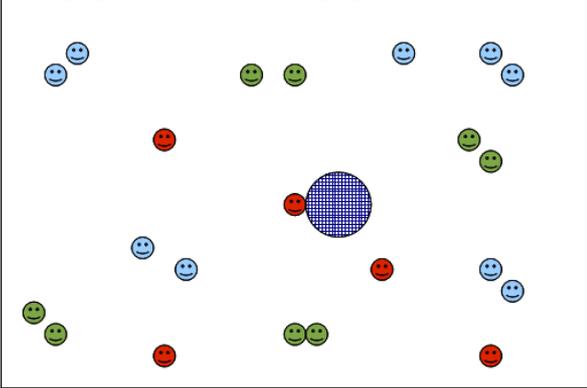


Kin-ball Maternelle

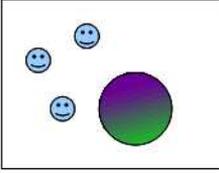
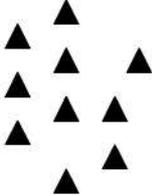
➤ ROULE KIN ◀

DESCRIPTION	Contrôler le ballon
BUT	Faire circuler le ballon dans un couloir, d'abord au sol, puis en l'air, de différentes façons
ORGANISATION	<p>Former 2 cercles concentriques, 1/3 au milieu et 2/3 à l'extérieur. Les joueurs sont distants de 2 m et se font face.</p> 
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>1 - Le ballon doit circuler à l'intérieur du couloir formé par les élèves, sans jamais quitter le sol. Les joueurs doivent le pousser uniquement avec les mains. Consignes : Faire faire au ballon le plus de tours possibles en 1 minute.</p> <p>2 – Faire circuler le ballon mains dans le dos, avec les pieds. Faire circuler le ballon en l'air debout, assis ou couché, en se le passant. Faire circuler le ballon en l'air couché, avec les pieds, en se le passant. Mettre une cible mobile, (un joueur) dans le couloir : rattraper le joueur avec le ballon.</p>
VARIANTES	<p>Introduire un 2ème ballon, départ à l'opposé, dans le même sens 2 jeux parallèles : le gagnant réalise le plus grand nombre de tours en un temps donné ou accumule un nombre de tours donnés</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	<p>Coopérer - Esprit d'équipe Participation / Implication de tous</p>

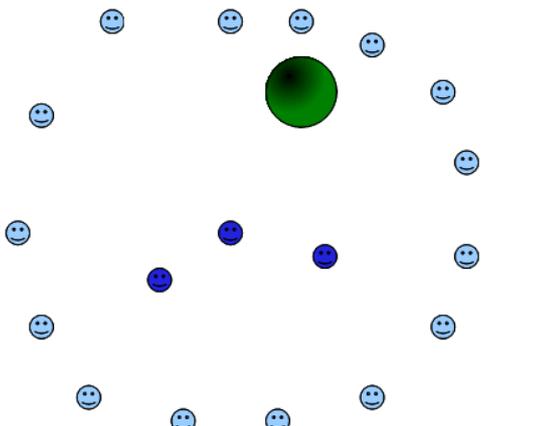
➤ **SOURIS KIN BALL** ◀

DESCRIPTION	Contrôler le ballon, Découvrir le ballon kin, Maîtriser le ballon kin
BUT	Toucher les souris en contrôlant et poussant le ballon
ORGANISATION	<p>1 ballon kin 1 terrain : 10 x10 m 3 équipes de nombre identique (équipes de 4) : 1 équipe de chats – 2 équipes de souris</p> 
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Les souris (enfants en binôme se donnant la main) sont dispersées sur le terrain. Les chats sont dispersés sur le terrain. Les chats se passent le ballon en le faisant rouler pour toucher les souris qui peuvent se déplacer. Les souris touchées ne bougent plus. Quand toutes les souris sont touchées, on change les rôles.</p>
VARIANTES	<p>Libération des souris en touchant le kin-ball qui passe à proximité (ou en passant sous les bras) Varier la taille du terrain Jouer avec deux ballons Souris par trois</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	<p>Coopérer Agir et respecter son partenaire</p>

➤ **KIN CHATEAU** ◀

DESCRIPTION	Contrôler, geler, frapper le ballon
BUT	Lancer le ballon vers une cible
ORGANISATION	<p>1 ballon pour 4 Chaque équipe avec dossards 1 cible à atteindre (quilles, cerceaux...)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>1ère situation : Chaque équipe de 4 essaie à partir d'une zone de faire tomber un maximum de quilles, par exemple, en frappant le ballon On change de frappeur à chaque essai 2ème situation : 3 équipes de 4 joueurs coopèrent en vue d'attaquer des cibles le ballon est frappé par l'équipe A vers l'équipe B qui le contrôle, le gèle et le lance à l'équipe C après l'avoir contrôlé puis gelé attaque la cible en frappant le ballon.</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer à 4, coopérer avec les autres équipes.

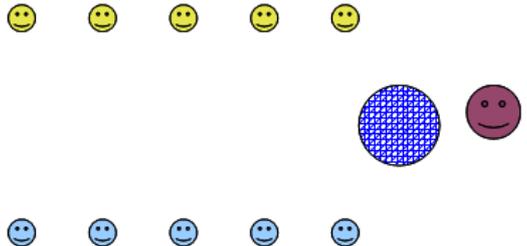
➤ **TOMATE KIN BALL** ◀

<p>DESCRIPTION</p>	<p>S'approprier l'engin Le contrôler</p>
<p>BUT</p>	<p>Toucher les joueurs à l'intérieur avec le ballon Esquiver pour les autres Bloquer – contrôler (3 secondes)</p>
<p>ORGANISATION</p>	<p>x joueurs en cercle 3 joueurs à l'intérieur</p> 
<p>DEROULEMENT CONSIGNES</p>	<p>Former un grand cercle avec un ou plusieurs joueurs à l'intérieur. 1ère étape : les joueurs extérieurs (sans bouger les pieds) doivent en poussant ou frappant le ballon toucher les joueurs du centre. Lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui a lancé le ballon. Le ballon doit rouler au sol, les joueurs du milieu esquivent. 5 minutes de jeu</p>
<p>VARIANTE</p>	<p>2ème étape : les joueurs extérieurs lancent le ballon en l'air et les joueurs du milieu doivent le bloquer, le contrôler. Le ballon ne doit pas toucher le sol. Le joueur qui a « perdu » le contrôle du ballon va dans le cercle et est remplacé par le lanceur.</p>
<p>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</p>	<p>Comportements observables (Exprimés sous forme de verbes d'action) Coopérer pour faire tourner le ballon avant de le lancer (1ère étape) Coopérer (pour bloquer le ballon) (dans la 2ème étape).</p>

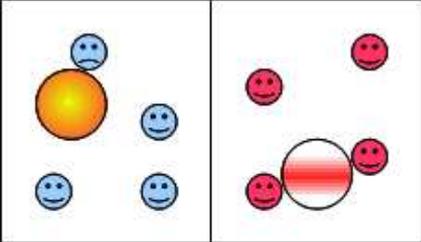
➤ **LES DEMENAGEURS OU RELAIS KIN** ◀

DESCRIPTION	Contrôler et se déplacer avec le ballon
BUT	Faire parvenir le ballon d'un point à un autre le plus vite possible
ORGANISATION	<p>En couloir, les joueurs sont répartis à chaque extrémité. En couloir, les joueurs répartis tout au long du couloir. En deux cercles concentriques, les joueurs face à face, dos à dos.</p> 
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Le joueur peut se déplacer avec le ballon - seul le ballon touche terre - par 2, le ballon ne touche pas terre Le joueur ne peut se déplacer avec le ballon - faire des passes, seul, à 2, 3, 4 Les joueurs sont debout, assis ou allongés les uns à côté des autres à 1 mètre de distance tête à tête - passer le ballon d'un bout à l'autre avec les bras, avec les jambes, ballon roulé, ballon en l'air</p>
VARIANTES	<p>Si le ballon tombe, l'équipe doit retourner au départ pour repartir. Faire deux couloirs avec départ simultané et varier le nombre de passes ou le temps mis avant que le ballon ne tombe.</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Comportement observable (exprimé sous forme de verbe d'action)

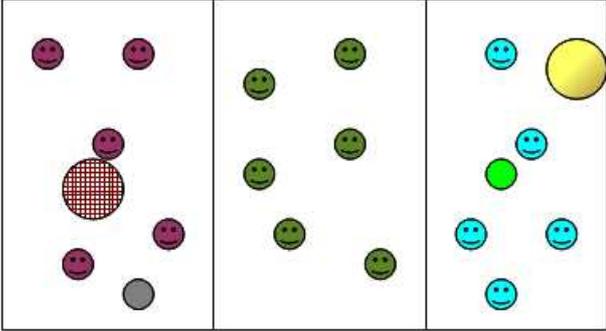
➤ **KIN BERET** ◀

<p>DESCRIPTION</p>	<p>Améliorer les comportements dans l'action de contrôler le kin-ball.</p>
<p>BUT</p>	<p>Immobiliser le ballon dans le cercle, avant qu'il ne touche le sol.</p>
<p>ORGANISATION</p>	<p>2 équipes face à face, à égale distance du cercle 1 x x 2, 3 x x 1, 4 x x 4, 2 x x 3</p> 
<p>DEROULEMENT CONSIGNES</p>	<p>Le meneur du jeu placé dans le cercle lance le ballon à la verticale après avoir fait appel à un n° ex : « Omnikin 3 » Les n° appelés doivent récupérer le ballon et l'immobiliser avant qu'il ne touche le sol.</p>
<p>VARIANTES</p>	<p>- A : + facile Appeler 2 n° à la fois Diminuer la distance cercle – ligne - B : + difficile Imposer un temps limite Immobiliser le ballon dans le cercle Placer tous les joueurs sur la même ligne Augmenter la distance cercle – ligne Avec deux ballons, imposer un slalom et le premier qui arrive au but gagne.</p>
<p>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</p>	<p>Coopérer pour atteindre un objectif commun</p>

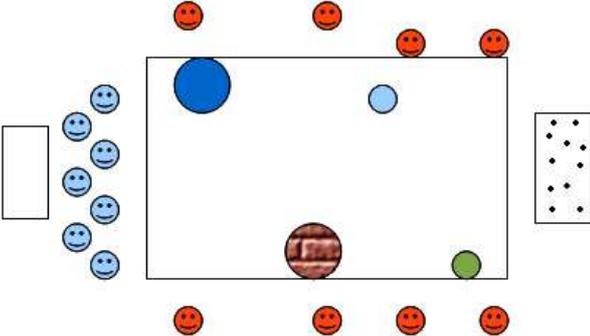
➤ **BALLE AUX PRENOMS** ◀

DESCRIPTION	Recevoir et passer le ballon à un partenaire
BUT	Etre la première équipe à avoir effectuée toutes les passes
ORGANISATION	<p>Classe entière en ateliers Deux équipes de 5/6 joueurs par ateliers Un terrain délimité en 2 zones</p> 
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Les joueurs se passent le ballon au sol, en se nommant à voix haute sans se déplacer (le passeur annonce le destinataire avant de faire la passe). Le jeu s'arrête quand tous les joueurs de l'équipe ont reçu et passé le ballon une fois chacun.</p>
VARIANTES	<p>Agrandir ou réduire la taille du terrain Les joueurs des deux équipes sont en dispersion sur le terrain complet et se passent le ballon (ne pas gêner volontairement l'autre équipe)</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer pour atteindre un objectif commun

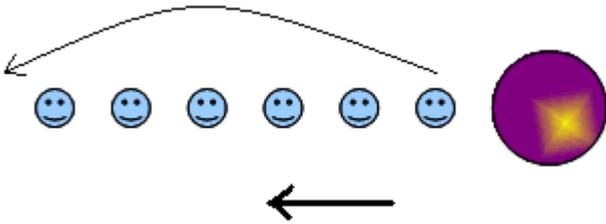
➤ **LA RIVIERE AUX CROCODILES** ◀

DESCRIPTION	Lancer pour atteindre une cible
BUT	Toucher les crocodiles dans la zone centrale
ORGANISATION	<p>3 équipes différenciées : 2 équipes attaquantes et les crocodiles. Plusieurs ballons de Kin Un terrain partagé en 3 zones</p> 
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Les deux équipes sont aux extrémités du terrain et doivent toucher les crocodiles. Ces derniers essaient d’esquiver les ballons. Quand un des leurs est touché, il sort de la rivière et l’équipe qui l’a touché marque un point.</p>
VARIANTES	<p>Variation du nombre de ballons Variation de la taille du terrain Variation du nombre de crocodiles</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer pour atteindre un objectif commun

➤ **LE COULOIR INFERNAL** ◀

DESCRIPTION	Lancer pour atteindre une cible en mouvement
BUT	Aller chercher, sans se faire toucher par l'équipe adverse, le plus d'objets possible et les ramener dans son camp en ne prenant qu'un objet à la fois.
ORGANISATION	<p>Deux équipes de 10 joueurs</p> 
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>L'élève touché est éliminé et laisse l'objet à l'endroit où il a été touché.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un autre élève peut récupérer les objets à l'endroit où ils se trouvent. - L'équipe adverse cherche à toucher l'autre équipe à l'aide du ballon.
VARIANTES	<p>Variation du nombre de ballons Variation de la taille du terrain Variation du nombre de défenseurs</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer pour atteindre un objectif commun

➤ **LE TRAIN** ◀

DESCRIPTION	Prise de contact avec le ballon
BUT	Relier un point à un autre en passant le ballon sur la voie ferrée
ORGANISATION	<p>Faire des groupes de 7 – 8 joueurs Un ballon par groupe</p> 
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Tous les participants sont couchés sur le dos, épaule contre épaule. Ils forment une voie ferrée pour la circulation du train (le ballon). Toutefois, la voie n'est pas assez longue pour permettre d'arriver à destination. Dès que le ballon est passé sur un élève, celui-ci doit se hâter et aller se recoucher au bout de la ligne pour continuer le chemin de fer.</p>
VARIANTES	<p>Ajouter des obstacles Faire des groupes plus petits pour accroître la vitesse d'exécution Essayer d'autres positions (sur le ventre, sur le côté)</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer pour atteindre un objectif commun