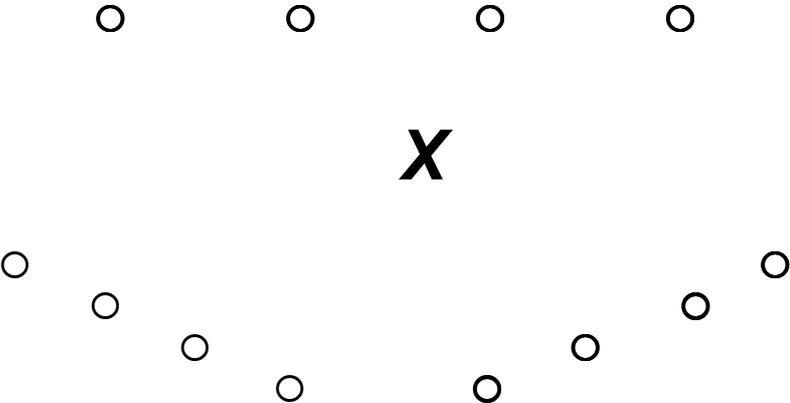
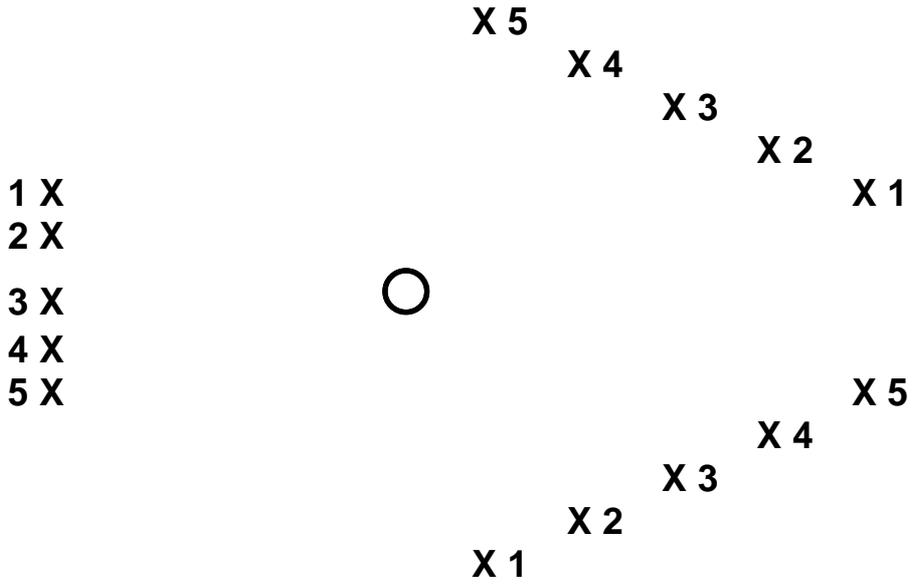


LE KIN CHAPEAU

OBJECTIFS	Améliorer la stabilisation du ballon Améliorer le déplacement avec le ballon
BUT	Apprendre à réagir vite Augmenter sa vitesse de course Réagir à un signal donné
ORGANISATION	Matériel : autant de plots que de participants Un ballon de bin-ball
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Se répartir en trois groupe de nombre égal Se répartir sur le terrain suivant le schéma suivant</p>  <p>Chacun des membres de chaque groupe choisit une couleur imposée par l'animateur et listée au mur sur une affiche. L'animateur ou 1 ou 2 enfants (si groupe indivisible par 3) crie « OMNIKIN chapeau » puis une couleur et lance le ballon Les trois personnes de la même couleur doivent alors se déplacer afin de rattraper le ballon et de venir le figer au centre (croix). Si leur mission est réussie, les trois joueurs marquent 1 point mais retournent à leur place et reculent d'un pas. Si cela n'a pas abouti, ils retournent simplement à leur place</p>
VARIANTE	Objectif : améliorer l'appel et le lancé (pas la frappe) Ce sont les enfants de la dernière couleur appelée qui relancent le ballon
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	La coopération, l'écoute

OMNI – BERET

OBJECTIFS	Améliorer le temps de réaction Geler le ballon
BUT	Réagir vite et se placer correctement (ballon sur trois plots) Réagir vite et figer le ballon lancé avant qu'il ne tombe
ORGANISATION	3 groupe d'élèves positionnés pour former un triangle
DEROULEMENT CONSIGNES	 <p>Deux numéros sont appelés. Le premier numéro va remplacer un numéro correspondant sur un côté du triangle. Les seconds numéros doivent se placer correctement sous le ballon. Le point est donné à celui qui a réussi sa tâche le plus vite. Même activité mais le ballon est lancé par l'animateur. Les premiers numéros figent et les seconds numéros tournent.</p>
VARIANTE DE LA SITUATION 2	Objectif supplémentaires : éviter les fautes d'appel, s'organiser Organisation : faire 4 équipes de 3 figeurs, 1 lanceur. La figure de déplacement est un carré. Le lanceur annonce « OMNI + 2 numéros ».
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	La coopération et le respect des règles.

KIN RELAIS

OBJECTIFS	Améliorer le déplacement avec le ballon
BUT	Etre capable de réceptionner et de se déplacer Prendre conscience de la possibilité de se déplacer à 2 avec le ballon.
ORGANISATION	Système de relais Equipes de 2 joueurs en ligne en 2 groupes égaux face à face, espacés de 10 m.
DEROULEMENT CONSIGNES	Au signal (relais linéaire) 2 élèves portent le ballon et à 3 mètres (zones identifiées par des plots) de leurs partenaires leur lancent le ballon A la réception ➡ départ des deux autres dans l'autre sens. Critères de réussite : en 30 minutes de jeu, on comptabilise le nombre d'allers et retours effectués.
VARIANTE	2 ballons – 2 relais en concurrence Adapter un relais – base Parcours à obstacle (slalom, petits franchissements...)
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Solidarité, coopération, encouragement.

CHACUN SA COULEUR

OBJECTIFS	Travailler déplacement + contrôle de la balle. Situation stratégique de défense
BUT	Récupérer la balle, se déplacer avec, la contrôler puis frapper.
ORGANISATION	3 ou 4 équipes selon le nombre.
DEROULEMENT CONSIGNES	Les équipes sont répartie sur le terrain. Situation défensive traditionnelle : <ul style="list-style-type: none">• Une équipe lance le ballon et appelle une couleur• L'équipe appelée récupère le ballon ; 2 vont faire le tour de leur plot de couleur pour revenir au centre en 10 secondes et ainsi de suite.
VARIANTE	2 joueurs restent au centre pendant que les deux autres tournent autour du plot. A la sortie du plot, ils font une passe au centre.
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Solidarité, coopération.

STRAT'KIN

OBJECTIFS	Se déplacer avec la balle en la contrôlant.
BUT	Trouver des stratégies permettant de se déplacer le plus rapidement possible en évitant des obstacles.
ORGANISATION	3 équipes – 1 ballon.
DEROULEMENT CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none">• L'équipe C contrôle le ballon et le frappeur tape en hauteur en appelant A ou B.• L'équipe désignée récupère le ballon et se place au bout du terrain.• Les C positionnent leurs joueurs qui deviennent des obstacles immobiles.• L'équipe qui possède le ballon doit traverser le terrain le plus vite possible et en trouvant des stratégies pour éviter les obstacles.
VARIANTE	Imposer les passes pour traverser le terrain.
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopération, respect des autres, respect des règles.

KIN – KIM

OBJECTIFS	<p>Frapeur : mémoriser l'ordre ➡ appellation + frappe (omnikin + montre et dire la couleur + frappe).</p> <p>Réceptionneurs : prise d'indices visuels et auditifs</p>
BUT	<p>Insertion d'un élément de couleur (foulard – brassard) avant la frappe</p>
ORGANISATION	<p>4 équipes réparties autour d'une zone de jeu.</p> <p>Chaque joueur porte des brassards de chaque couleur.</p>
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>1 équipe de porteur + 1 frappeur sur un côté. 3 équipes de réceptionneurs en dehors de la zone sur les 3 autres côtés.</p> <p>Le frappeur appelle omnikin, montre la couleur en indiquant le brassard et frappe le ballon.</p> <p>Réceptionneurs stabilisent le ballon puis le renvoient, etc...</p> <p>Tous les joueurs passent.</p> <p>Charger les rôles dans l'équipe (rotation).</p>
VARIANTE	<p>Faire un tour autour du ballon avant la frappe. Indice visuel et/ou indice auditif. Frappe à l'endroit de la stabilisation du ballon.</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	<p>Réception : coopération pour récupérer. Égalité des chances pour les visuels et les auditifs.</p>

KIN – FRAP

OBJECTIFS	Trouver la trajectoire de frappe la plus efficace.
BUT	Toucher une cible à une certaine distance.
ORGANISATION	Sous forme d'ateliers.
DEROULEMENT CONSIGNES	Exercice de frappe pour atteindre une cible (plot ou zone). Observations : éviter de toucher les plots du milieu. être tireur à tour de rôle la cible ou la zone ne doit pas être trop grande pour obliger les enfants à adapter leur frappe.
COMPETENCES A ATTEINDRE	Diversifier les distances et les hauteurs de cible. Remplacer la zone cible par une zone avec des réceptionneurs d'une équipe rivale.
VARIANTE	Les enfants doivent déduire de leurs expérimentations la bonne zone d'impulsion sur le ballon lors de la frappe
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Respect des règles – respect des autres. Coopération.

FRAP – KIN à 2

OBJECTIFS	Améliorer la distance de frappe Améliorer le déplacement à 2
BUT	Dépasser la limite visualisée Ramener la balle à 2 pour la geler au centre
ORGANISATION	3 équipes de 4 joueurs
DEROULEMENT CONSIGNES	Une équipe frappe la balle au centre pour dépasser la zone délimitée en appelant une autre équipe. Les 2 équipes qui sont réparties sur le terrain doivent réceptionner la balle et l'amener à 2 au centre du terrain pour la geler. Cette équipe frappe à son tour en nommant une nouvelle équipe.
VARIANTE	La première réception est faite avec le pied pour amener la balle toujours par 2 au centre du terrain.
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopération, respect des règles.

TRIAFIL

OBJECTIFS	Travailler le placement des porteurs du ballon Travailler la frappe (en précision)
BUT	Sur 4 frappes viser (et toucher) le maximum de cibles
ORGANISATION	4 équipes de 4 joueurs Zone centrale = rond central du terrain de basket 3 cibles délimitées par des plots
DEROULEMENT CONSIGNES	Ballon au centre Une équipe au centre / 3 équipes derrière les zones cibles En fonction de la position des porteurs, le frappeur choisit la cible la plus adaptée à L'axe de tir Ne pas frapper 2 fois de suite vers la même cible Le frappeur change à chaque cible Si la cible est atteinte au 1 ^{er} rebond l'équipe centrale marque 1 pt L'équipe de la zone visée doit geler la ballon au 1 ^{er} rebond et le renvoyer directement dans la zone centrale ; 1 pt si réussit
VARIANTE	L'équipe cible, après avoir renvoyé le ballon change de zone cible. Imposer un style de frappe Possibilité de jouer avec 5 équipes (carré)
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopération, entraide.

OMNIKIN...ENCHAINE...

<p>OBJECTIFS</p>	<p>Amélioration de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Défense / Réception • Coordination pour changement de frappeur • Attaque •
<p>BUT</p>	<p>Contrôler la balle puis frapper pour atteindre une cible</p>
<p>ORGANISATION</p>	<p>Situation dédoublée sur 2 terrains 4 groupes de 4 donc 2 groupes par terrain</p>
<p>DEROULEMENT CONSIGNES</p>	<p>L'équipe défensive se positionne au départ dans le terrain L'animateur lance le ballon Les 4 joueurs d'une même couleur réceptionnent le ballon puis frappe pour atteindre une des cibles</p> <div data-bbox="612 1057 1410 1296" style="text-align: center;"> </div> <p>(les cibles sont matérialisées par des tapis)</p> <p>Critère de réussite : 1 point est marqué quand la cible est atteinte en respectant les règles de réception.</p>
<p>VARIANTE</p>	<p>Changement des cibles d'attaques (2 proches, 1 loin) Défenseurs répartis autour du terrain Les 4 équipes autour du terrain avec appellation</p>
<p>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</p>	<p>Coopération, entente.</p>

KIN FOULARD

<p>OBJECTIFS</p>	<p>Prendre l'information sur l'espace libre avec concertation pour le choix du frappeur</p>
<p>BUT</p>	<p>Frapper en direction du drapeau cible Choisir le joueur le mieux placé pour frapper L'annonceur est différent du frappeur</p>
<p>ORGANISATION</p>	<p>2 équipes sur le terrain A = en attaque B = joueur avec un foulard d'une même couleur</p>
<p>DEROULEMENT CONSIGNES</p>	<p>Engagement au centre L'annonceur appelle la couleur donnée Le joueur n° 1 agite son foulard Le frappeur est le joueur qui se trouve le mieux positionné par rapport à ce joueur ➡ ce peut être un réceptionneur qui devient frappeur au dernier moment.</p> <div data-bbox="612 1173 1410 1413" style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>The diagram shows a central black circle representing the ball. It is surrounded by four players, each holding a flag. The players are labeled N°1 (top-left), N°2 (top-right), N°3 (bottom-left), and N°4 (bottom-right). The flags are represented by simple wavy lines.</p> </div>
<p>VARIANTE</p>	<p>Les joueurs doivent immobiliser le ballon les bras tendus afin d'éviter de « marcher » en se relevant (1 pied de pivot))</p>
<p>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</p>	<p>Coopération.</p>

TAPAILLEURS

OBJECTIFS	Envoyer la balle dans un espace repéré défensivement faible. Déplacement tactique et placement avant la frappe Déstabiliser le placement défensif des joueurs.
BUT	Stratégie : rupture – équilibre – défensif.
ORGANISATION	1 ballon ➔ 4 équipes de 4
DEROULEMENT CONSIGNES	Après « omnikin + couleur », se déplacer autour du ballon afin de frapper celui-ci à un autre endroit pour viser un autre lieu « d'atterrissage ».
VARIANTE	Varier déplacements : $\frac{1}{4}$ tour, $\frac{1}{2}$ tour, $\frac{3}{4}$ tour Frappe balle : contraires <ul style="list-style-type: none">• loin ➔ près• rapide ➔ loin
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Respect des consignes car danger lors du déplacement du frappeur

JOKER KIN

OBJECTIFS	Améliorer le placement défensif par la mobilité et les stratégies d'attaque
BUT	Jouer avec une défense en sous nombre
ORGANISATION	3 équipes ou plus de 4 joueurs avec un joker tournant
DEROULEMENT CONSIGNES	Les équipes défensives sont en sous nombre (-1 joueur) Ce dernier, joueur joker, rentre après stabilisation du ballon par ses 3 partenaires pour attaquer. Tous les joueurs sont jokers à tour de rôle
COMPETENCES A ATTEINDRE	Stratégie en défense à développer Répartition en fonction du placement de la balle : - balle dans un coin : les 3 défenseurs se positionnent en demi lune (coin au centre) - balle au centre : les 3 défenseurs se positionnent autour du ballon
VARIANTE	Modifier la taille Imposer la frappe
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Respect de l'arbitre Solidarité en défense – respecter son tour Coopération

J'occupe intelligemment le terrain

OBJECTIFS	Améliorer la stratégie défensive
BUT	Amener les joueurs de chaque équipe à établir une stratégie d'occupation de l'espace
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none">• 1 équipe légèrement espacée au milieu• 3 jeux de chasubles (5)• 1 ballon• 2 équipes en lignes sur un bord du terrain• 1 meneur au milieu
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Le meneur de jeu lance le ballon</p> <p>L'équipe du milieu a 10 secondes pour geler la balle Pendant ces 10 secondes, les autres équipes se placent pour réceptionner</p> <p>L'équipe du milieu appelle une équipe et frappe ; l'équipe appelée s'organise pour réceptionner puis retour à la situation de départ avec le meneur de jeu.</p>
VARIANTE	Placer un plot sur chaque côté et demander de faire le tour du plot avant de se replacer en défense.
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Communiquer – coopérer Se concerter

ZONE INTERDITE

OBJECTIFS	Prendre l'information sur l'espace libre
BUT	Repérer la zone libre et y envoyer la balle
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none">• 3 équipes de 4 joueurs• Le terrain est quadrillé en 4 zones numérotées de 1 à 4
DEROULEMENT CONSIGNES	Engagement au centre par l'équipe attaquante Consigne à la défense : une zone est interdite, elle est énoncée secrètement par l'animateur On ne pourra y pénétrer qu'après la frappe
VARIANTE	3 équipes en jeu Une seule en défense applique la consigne « zone interdite »
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Citoyen sportif « éclairé »

ROTA KIN

OBJECTIFS	Mettre en place une auto-gestion des remplacements par l'équipe
BUT	Faire une rotation de « joueurs remplaçants » sur les lancers de ballon
ORGANISATION	Attribuer un numéro ou un sens de rotation par équipe
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Chaque joueur de chaque équipe est numéroté de 1 à 5 ou 1 à 6, etc...</p> <p>Lorsque la couleur est appelée, le joueur remplaçant qui doit rentrer va frapper la balle pendant que le joueur repéré par son numéro sort et prend sa place en tant que remplaçant.</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Autonomie Esprit d'équipe Sport pour Tous

LE BALLON PORTE

OBJECTIFS	Déplacer le ballon à deux joueurs en le portant
BUT	Porter le ballon le plus rapidement possible
ORGANISATION	2 équipes (nombre pair de joueurs) Courses de relais Matériel 2 ballons - lignes ou plots pour limiter l'espace
DEROULEMENT CONSIGNES	Les joueurs sont disposés en deux colonnes, face à face
	Les deux premiers joueurs portent le ballon aux deux premiers des autres colonnes Pas de lancer
VARIANTE	Varier les modes de déplacements : marcher, courir, en rotation Placer des obstacles 1 joueur placé devant le ballon, 1 placé derrière qui recule conduire le ballon dans un couloir
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Comportements observables (Exprimés sous forme de verbes d'action) Coopérer Gérer

TOMATE KIN BALL

<p>OBJECTIFS</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 1^{ère} 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>2^{ème} 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 (1^{ère} étape) Coopérer (pour bloquer le ballon) (dans la 2^{ème} étape).</p>

KIN NOMME

<p>OBJECTIFS</p>	<p>Réceptionner et contrôler le ballon Se déplacer en possession du ballon S'exercer à la prononciation de la formule « Omnikin + où »</p>
<p>BUT</p>	<p>Savoir contrôler le ballon à 2, après avoir été nommé Savoir se replacer au centre avec le ballon le plus vite possible puis le relancer</p>
<p>ORGANISATION</p>	<p>Public : cycle 2/3 pour 12 élèves Formation en cercle D = 5 m – 2 élèves au centre avec, le ballon. Former des binômes. Chaque binôme reçoit un numéro</p>
<p>DEROULEMENT CONSIGNES</p>	<p>Les deux, au centre, nomment le binôme, et lancent le ballon à 2 m de hauteur au moins en disant « Omnikin + n° » (la balle ne peut être lancée qu'après la prononciation entière de la formule A l'appel, le binôme nommé vient récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol Il doit ensuite obligatoirement se replacer au centre En cas de réussite, les deux nommées gagnent un point Les deux lanceurs prennent la place du binôme appelé</p>
<p>VARIANTE</p>	<p>On peut aussi chronométrer le temps de remplacement au centre. Au lieu des numéros de binôme : appeler les enfants par leur prénom ou par des couleurs</p> <p>Au centre, faire baisser le ballon en imposant un genou au sol</p>
<p>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</p>	<p>Coopération – solidarité – connaissance de l'autre Respect de l'adversaire – acceptation de l'autre</p>

LE CARROUSEL

DESCRIPTION	<p>Les joueurs sont divisés en cinq groupes de 4 joueurs. 4 groupes prennent position dans les coins du gymnase et l'autre groupe prend place au centre</p> <p>Le groupe au centre doit exécuter une frappe vers un des coins du gymnase. Le groupe attaqué doit saisir le ballon et se déplacer vers le centre avec seulement 2 joueurs en contact avec le ballon. Le groupe qui a effectué le lancer prend la place de l'équipe attaquée. Les groupes non attaqués doivent aller toucher le plot de leur coin respectif et revenir à leur position initiale. L'équipe au centre doit lancer le plus rapidement possible.</p>
BUT	Déplacement avec le ballon Rapidité dans l'exécution de la frappe
ORGANISATION	Voir dessin
DEROULEMENT CONSIGNES	
VARIANTE	Eloignement des plots et des différentes équipes
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopération

LA COUPE AU CARRE

DESCRIPTION	1 ballon de kin ball 3 séries de 4 dossards
BUT	Mettre en place la structure défensive de chaque équipe Respecter la position au carré
ORGANISATION	3 équipes composée de 4 joueurs se placent en carré autour du ballon (Nord, Sud, Est,Ouest) Le meneur du jeu est placé au milieu avec le ballon de kin ball
DEROULEMENT CONSIGNES	Au signal le meneur de jeu se déplace avec le ballon dans toute la salle en changeant de direction. La structure carrée de chaque équipe doit être conservé dans tous les déplacements.
VARIANTE	
	Déplacements rapides Ne pas se faire toucher par le ballon Respect du carré défensif Le joueur touché fait gagner un point aux deux autres équipes

KIN CHATEAU

DESCRIPTION	Contrôler, geler, frapper le ballon
BUT	Lancer le ballon vers une cible
ORGANISATION	1 ballon pour 4 Chaque équipe avec dossards 1 cible à atteindre (quilles, cerceaux...)
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>1^{ère} situation :</p> <p>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</p> <p>2^{ème} situation :</p> <p>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.

LE CARRE INFERNAL

DESCRIPTION	Contrer le ballon Se déplacer Frapper
BUT	Faire tomber le ballon dans un des carrés des équipes adverses.
ORGANISATION	Délimiter 4 carrés de 8 m de côtés par des plots ou lignes 5 équipes de 3, 4 ou 5 joueurs dont 4 équipes placées dans chacun des carrés ; la 5 ^{ème} aura pour rôle d'arbitrer, de noter et d'annoncer les scores.
DEROULEMENT CONSIGNES	Chaque équipe envoie le ballon après l'avoir contrôlé dans un des carrés adverses Quand le ballon tombe dans l'un des carrés, les 3 autres équipes marquent un point. Si le ballon tombe à l'extérieur des carrés, la dernière équipe qui a touché le ballon ne marque aucun point. Les trois autres équipes marquent un point
VARIANTE	Contrôler le ballon à 2 ou 3 joueurs en position à genoux puis le dernier le frappe à deux mains Le « frapper » se fera à tour de rôle dans chaque équipe.
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer et s'entraider Accepter le partage des rôles Etre responsable

KIN TENNIS

DESCRIPTION	Geler la balle Frapper
BUT	Frapper la balle pour mettre 1 équipe adverse en difficulté
ORGANISATION	Deux équipes de 4 joueurs + 1 ballon + 1 terrain type volley ou tennis
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Former deux équipes de 4 joueurs Une équipe de chaque côté de la ligne médiane du terrain. Mise en jeu par l'une des équipes par tirage au sort</p> <p>3 joueurs gèlent le ballon – 1 frappe en direction du camp opposé ; l'équipe « adverse » doit réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol, le geler à 3 et le frapper à leur tour dans le camp opposé.</p> <p>Si le ballon sort des limites du terrain point pour l'équipe adverse et remise en jeu par la même équipe.</p>
VARIANTE	<p>Quatre équipes de 4 joueurs + un ballon, deux équipes avec dossard dans chaque camp</p> <p>L'équipe qui lance annonce avant de frapper la couleur (visée) concernée. Mêmes principes de jeu (x) et de marquage.</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer

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	1 ballon kin 1 terrain : 10 x10 m 3 équipes de nombre identique (équipes de 4) : 1 équipe de chats – 2 équipes de souris
DEROULEMENT CONSIGNES	Les souris (enfants en binôme se donnant la main) sont dispersés sur le terrain Les chats sont dispersés sur le terrain Les chats de 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
VARIANTE	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
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer Agir et respecter son partenaire

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	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
DEROULEMENT CONSIGNES	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
VARIANTE	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
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Comportement observable (exprimé sous forme de verbe d'action)

L'HORLOGE QUEBECOISE

DESCRIPTION	Contrôle et déplacement avec le ballon + prononciation de l'appel (variant)
BUT	Familiarisation avec le matériel et déplacement
ORGANISATION	1 ballon (éventuellement à 2) pour réaliser la variante
DEROULEMENT CONSIGNES	Par paire, former un cercle avec une paire de lanceurs au centre Les lanceurs envoient le ballon à une paire de joueurs sur le cercle. Celle-ci réceptionne le ballon et prend la place des lanceurs au centre Les lanceurs prennent la place des réceptionneurs Le jeu se poursuit dans un sens précis ou de façon aléatoire
VARIANTES	Faire précéder 1 envoi de la balle par « Omni Kin » + le prénom d'un joueur. (La balle ne peut être lancée qu'après avoir prononcé entièrement l'appel)
	Former deux équipes (jeu plus rapide) Quand les enfants maîtrisent le ballon, le jeu se déroule individuellement (un lanceur)
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer Ecouter S'entraider

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	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
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</p> <p>Mettre une cible mobile, (un joueur) dans le couloir : rattraper le joueur avec le ballon</p>
VARIANTE	<p>Introduire un 2^{ème} ballon, départ à l'opposé, dans le même sens</p> <p>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	Coopérer - Esprit d'équipe Participation / Implication de tous

KIN BUT

DESCRIPTION	Contrer, geler, frapper le ballon
BUT	Lancer le ballon vers un joueur – but par frappes et contres successifs
ORGANISATION	Deux équipes de 9 joueurs (dont 1 joueur – but) 1 ballon 1 terrain délimité avec un couloir de 1 m
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Derrière chaque ligne de fond</p> <p>Chaque équipe est constituée de 2 cellules de 4 joueurs</p> <p>La mise en jeu s'effectue par un lancer aléatoire</p> <p>Il s'agit pour l'équipe qui a récupéré le ballon de le faire progresser jusqu'à son joueur-but en respectant les règles du KIN</p> <p>L'équipe marque le point si le joueur-but, sans sortir de son couloir, touche le ballon</p> <p>L'autre équipe reste positionnée sur le terrain et constitue une gêne passive avant une nouvelle mise en jeu</p> <p>NB : Il y a changement de possession à chaque violation du règlement ou perte de balle</p> <p>Chaque équipe a son ballon</p>

THEQUE KIN

<p>DESCRIPTION</p>	<p>Frapper le ballon vers un espace mettant en difficulté l'équipe adverse</p>
<p>BUT</p>	<p>Pour l'équipe des frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases Pour l'équipe des réceptionneurs : réceptionner puis contrôler le ballon pour le ramener le plus vite possible au joueur réceptionneur (= la niche)</p>
<p>DEROULEMENT CONSIGNES</p>	<p>Pour l'équipe des frappeurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 joueurs de l'équipe soutiennent le ballon dans la zone centrale. Tous les autres sont assis au moment de la frappe - un 4^{ème} joueur frappe le ballon vers l'extérieur de la zone centrale puis court autour des bases en commençant obligatoirement par la base n° 1. <p>Pour l'équipe des réceptionneurs, contrôler puis ramener le ballon le plus vite possible au réceptionneur (la niche)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles : • Au moment où le réceptionneur immobilise le ballon, seul ou à plusieurs, les frappeurs qui courent doivent être arrêtés à une base. • L'équipe des frappeurs doit faire le maximum de tours (si le dernier frappeur n'a pas terminé son tour, on compte le nombre de bases franchies) • Le jeu s'arrête quand tous les frappeurs ont frappé une fois la balle • A l'issue de la première phase, les joueurs changent de rôle. •
<p>VARIANTE</p>	<p>Pas de niche mais le ballon doit être gelé à 3 joueurs pour stopper le jeu : 1 réceptionne + 2 déplacent + 3 gèlent le ballon à n'importe quel endroit Plusieurs niches : chien mobile peut chercher sa niche Le ballon doit être gelé dans la niche pour stopper la course de l'autre équipe : 1 réceptionne + 2 déplacent + 3 gèlent le ballon dans la niche A partir du moment où un réceptionneur touche le ballon, il devient immobile alors l'équipe procède par passes jusqu'au réceptionneur.</p>
<p>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</p>	<p>Coopération, Solidarité, Respect de l'adversaire Possibilité d'inclure des joueurs dans l'arbitrage, dans le comptage des tours.</p> <p style="text-align: right;">} Responsabilité } Autonomie</p>

LE GELE KIN

DESCRIPTION	Améliorer les comportements dans l'action de « geler » et affiner les déplacements
BUT	Geler le ballon en moins de 10 secondes et au-delà des plots d'arrivée
ORGANISATION	
DEROULEMENT CONSIGNES	<p><u>Déroulement</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- une équipe de 3 au départ- un lanceur qui annonce « omnikin gel »- 2 joueurs se déplacent avec le ballon, le tout en moins de 10 secondes <p><u>CONSIGNES</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- au signal « omnikin-gel », 2 joueurs réceptionnent le ballon et le transportent au-delà de la ligne d'arrivée, le plus vite possible, le 3^{ème} joueur doit geler le ballon.
VARIANTE	<ul style="list-style-type: none">- idem, le plus loin possible, on mesure- idem, 2 couloirs, 2 équipes en place, la 1^{ère} qui réussit.- Déplacements à 1, 2, 3 : vers la notion de passe
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopération et organisation au sein de l'équipe (par rôles)

LE KIN MAIS ATTEND AVANT DE FRAPPER

DESCRIPTION	Faire intégrer l'ordre omnikin-couleur, puis frappe
BUT	Insérer un élément gestuel ou sonore entre la couleur et la frappe
ORGANISATION	
<u>DEROULEMENT</u> <u>CONSIGNES</u>	<p><u>Déroulement :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 1 équipe de porteurs et 2 équipes de réceptionneurs hors zone. Le frappeur est dos tourné, il donne la couleur, se retourne puis envoie dans la zone. Les porteurs se relaient pour frapper. Les équipes tournent. <p><u>Consignes :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- A l'appel de votre couleur, vous devez réceptionner le ballon. Le frappeur, dos tourné, ne se retourne qu'après avoir énoncé la couleur
VARIANTE	Face au ballon, le frappeur énonce entièrement l'appellation, puis frappe 2 fois dans ses mains, avant d'envoyer le ballon
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopération, respect des consignes

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</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">1 x</td> <td style="width: 50%; text-align: right;">x 2</td> </tr> <tr> <td>3 x</td> <td style="text-align: right;">x 1</td> </tr> <tr> <td>4 x</td> <td style="text-align: right;">x 4</td> </tr> <tr> <td>2 x</td> <td style="text-align: right;">x 3</td> </tr> </table>	1 x	x 2	3 x	x 1	4 x	x 4	2 x	x 3
1 x	x 2								
3 x	x 1								
4 x	x 4								
2 x	x 3								
<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 »</p> <p>Les n° appelés doivent récupérer le ballon et l'immobiliser avant qu'il ne touche le sol.</p>								
<p>VARIANTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 								
<p>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</p>	<p>Coopérer pour atteindre un objectif commun</p>								

LE TIR AU PIN-KIN

DESCRIPTION	Amélioration de la frappe : <ul style="list-style-type: none">- distance- précision
BUT	Toucher la personne au centre du cercle
ORGANISATION	Un ballon, des plots, trois cercles concentriques matérialisés par des plots.
DEROULEMENT CONSIGNES	<p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Les joueurs sont placés sur le cercle intérieur Le meneur est au centre et lance le ballon vers un joueur appelé (le frappeur). Les deux plus proches du frappeur gèlent le ballon. Au signal, le frappeur doit toucher le meneur. Chaque essai réussi, permet de reculer d'une zone circulaire. Le meneur renvoie le ballon au frappeur suivant (SAM)</p> <p><u>Consignes</u> :</p> <p>Au signal, frapper la balle à deux mains pour atteindre le meneur, les voisins de gauche et de droite gèlent le ballon</p>
VARIANTE	La personne centrale (le meneur) peut être un adulte, un enfant. Supprimer la personne centrale, le frappeur nomme le joueur à atteindre.
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer - Esprit d'équipe Participation / Implication de tous

LE CONCOURS DE DISTANCE

DESCRIPTION	Les joueurs sont divisés en cellules et placés en trois colonnes. A tour de rôle chaque cellule exécute un lancer au choix. Il s'agit d'exécuter un lancer qui atteindra la plus grande distance. Les trois joueurs de la cellule tiennent le ballon et le quatrième frappe. Ensuite la cellule va se replacer à la fin de la file et ainsi de suite.
BUT	Lancer le plus loin possible
ORGANISATION	
VARIANTE	Avec ou sans prise d'élan Imposer le type de lancer utilisé

LE TAG BALLON

DESCRIPTION	<p>Les joueurs sont dispersés partout dans le gymnase. Deux joueurs sont désignés pour avoir la « tag ». Ceux-ci doivent toucher les autres en poussant le ballon. Le ballon doit demeurer au sol. Lorsqu'un joueur est touché par le ballon, il reste debout, jambes écartées en attendant qu'un autre joueur puisse le délivrer en passant entre ses jambes.</p>
BUT	<p>Toucher le maximum de joueurs Bien s'assurer que le ballon est poussé et non frappé et que le ballon demeure au sol.</p>
VARIANTE	<p>Ajouter des ballons</p> <p>Variation de la dimension de l'espace utilisé</p> <p>Changer régulièrement les joueurs qui poussent les ballons</p>

ATTAQUE/DEFENSE

DESCRIPTION	Le groupe est divisé en quatre colonnes, placées derrière une ligne. L'entraîneur lance la ballon au joueur A qui rattrape et contrôle la ballon, aidé du joueur B. Le joueur C vient compléter le triangle et immédiatement après le joueur D exécute le lancer en direction de l'entraîneur.
BUT	Rapidité d'exécution de la position défensive à la position offensive.
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Etablir les quatre contacts en moins de trois secondes</p> <p>Aucune faute de « marcher »</p> <p>Bonne position de chaque joueur</p>
VARIANTE	<p>Ne pas tenir compte de la règle du « marcher »</p> <p>Au début faire le décompte des trois secondes à haute voix et arrêter progressivement.</p>