

Organiser une rencontre sportive	Activité sollicitée : Jeux innovants : Kinball			Nombre de pratiquants : De 10 à 20 environ	Animation : Ecole					
Lieu : Salle de sport, terrain de foot, cour...	Tranche d'âge : Cycle 2 & 3			Objectif de la séance : Découvrir un nouveau sport (ballon de diamètre 1m20).	Valeurs morales : le respect des consignes/du matériel, des adultes/camarades					
Matériel : Kit Kinball (ballons, gonfleur, scoreur) + chasubles				Durée de la séance : 0h30						
Niveau des pratiquants : débutants		Place de la séance dans le cycle : /								
Nom de la situation	Durée	Objectif de la situation :	Description de la situation :	Les consignes à donner :	Sécurité :	Variable + ou -	Crit. de réussite et / ou Crit. de réalisation			
Echauffement	10'	Découvrir les particularités fonctionnelles du matériel (ballon) Se déplacer avec la balle	<u>L'épervier</u> : Les élèves doivent traverser le terrain sans se faire toucher. L'épervier utilise un ballon de kinball qu'il fait rouler pour toucher les participants. <u>Déplacements</u> : Les élèves, par groupe de 4, doivent se déplacer sur un terrain donné (carré délimité par des plots) en tenant le ballon en l'air sans le faire tomber. Les quatre élèves doivent avoir leurs deux mains sur le ballon.	Espace environnant	Plusieurs ballons et plusieurs éperviers	Plaisir Réaliser un tour du carré sans faire tomber le ballon au sol				
Situation de matchs	20'	Reconnaitre une situation d'attaque – défense. Récupérer le ballon quand mon équipe est appelée	<u>Situation de matchs</u> : Répartir les élèves par grands groupes de 12 puis former 3 équipes de 4 joueurs : les gris, les bleus, les noirs. Le but est de récupérer le ballon quand notre équipe est appelée « équipe bleue » par exemple, avant qu'il ne touche le sol. Les enfants vont former une cellule : trois tiennent le ballon, un pousse le ballon tout en appelant une équipe.	S'assurer que les enfants se placent bien (accroupis/à genoux) lors de la cellule pour éviter de recevoir le ballon dans la tête	Temps de jeu / nombre de points à avoir	<u>Règles simplifiées</u> : On ne frappe pas le ballon, on le pousse avec les deux mains (cf.vidéo). Les trois autres joueurs doivent tenir le ballon en se mettant accroupis/à genoux, avant que le 4 ^{ème} ne le pousse. Si une équipe ne rattrape pas le ballon avant qu'il touche le sol, les deux autres marquent un point. La partie s'arrête quand une équipe atteint 7 points / ou selon le temps que vous avez décidé.				

Exemple d'une situation de match : <https://www.youtube.com/watch?v=KN22ooRwf5g>

