



Office Central de la Coopération à l'École

Association 1901 reconnue d'utilité publique

Association départementale OCCE 48,

Faculté d'Éducation - Canopé 12, av. du Père Coudrin 48000 MENDE

Tel : 07 63 85 44 74 – Courriel : ad48@occe.coop

site web : <http://www.occe.coop/~ad48/>

OMNIKIN / KIN BALL

JEUX EN CERCLE

- **Les prénoms et/ou jeu préféré** : les participant.e.s se passent le ballon (en le faisant rouler) en donnant leur prénom et leur jeu préféré. Si elles/ils se connaissent déjà, la balle est passée en donnant le prénom de la personne à qui on l'envoie.

- **L'esquive** : 1 à 3 participant.e.s placé.e.s à l'intérieur du cercle essaient d'éviter le ballon. Lorsque qu'un.e membre du cercle touche quelqu'un.e, elles/ils échangent leur place.

JEUX EN DOUBLE LIGNE

Les participant.e.s forment deux lignes parallèles séparées par la taille du ballon

- **Le corridor infernal** : les participant.e.s font circuler le ballon le plus vite possible d'un bout à l'autre. Chaque participant.e va essayer de traverser le couloir sans se faire rattraper par le ballon.

- **La poursuite infernale** : dans la même disposition, cette fois il faut essayer de toucher le ballon avant qu'il n'atteigne le bout du couloir.

Attention : bien veiller à ce que la/le poursuivant.e ne bascule pas par dessus le ballon !

JEUX EN DOUBLE CERCLE

Les participant.e.s forment deux cercles : un grand extérieur et un plus petit intérieur, séparés par la largeur du ballon. Les participants poussent tous le ballon dans la même direction entre les deux cercles

- **Démarrez le moteur** : réaliser un maximum de tours en une minute. L'objectif est de battre le record atteint la fois précédente.

- **Indiana Jones** : un.e participant.e tente d'échapper au ballon à l'intérieur de la piste formée par les deux cercles. Le ballon peut changer de direction à tout moment.

- Chasseur de planètes

Un.e participant.e court à l'intérieur de la piste formée par les deux cercles et essaie de toucher le ballon. Le ballon, ainsi que le/la chasseur/se, peuvent changer de direction à tout moment.

JEUX DIVERS

- **Le jeu du train** : tou.te.s les participant.e.s sont couché.e.s sur le dos, épaule à épaule et forment une voie ferrée pour la circulation du train (le ballon). Mais attention, la voie ferrée n'est pas suffisamment longue pour permettre au train d'arriver à destination et dès que le ballon est passé sur un.e participant.e, celui/celle-ci doit se dépêcher et aller se recoucher au bout de la ligne pour continuer le chemin de fer jusqu'à destination.

Attention : *bien veiller à ce que les participant.e.s passent du côté des pieds et pas de la tête !*

- **Les manchot.e.s** : par groupe de 3 -4, les participant.e.s soulèvent et maintiennent le ballon en l'air, sans utiliser leurs mains.

- **Passes cerceaux** : les participant.e.s se mettent par 2 et tiennent un cerceau avec lequel ils propulsent et réceptionnent le ballon. Les duos formés essaient de réaliser un maximum de passes.

- **Passes à tous** : 2, 3, 4 ou 5 groupes de 3-4 participant.e.s se font des passes et chacun.e doit toucher le ballon pour le propulser.