

## TALLER “KINBALLING IN THE PE CLASS”

- **Valor educatiu i pedagògic:** cooperatiu, coeducatiu, motivant, divertit, millora l'autoestima...
- Desenvolupament de **la CF general** i les habilitats motrius, la percepció espacial, la presa de decisions...
- Gran potencial **INCLUSIU**:
  - Deficient visual: casca-bel + acompanyant
  - Deficient auditiu: Ensenyar el peto del color de l'equip a qui s'ataca
  - Cadira de rodes: posició tríode i el colpeig del baló per a salvar-la
  - Alumnat nouvingut i que no coneix la llengua: no suposa dificultats en la comunicació, aprenen paraules bàsiques, colors...
  - Alumnat menys hàbil o més “discriminat”: es senten part de l'equip, que aporten (de vegades inclús sense voler)
- Caràcter **polivalent**: ferramenta de cohesió de la comunitat educativa:
  - Campionats de profes-alumnes, inetrschool sport day, activitat del plà de transició de primària-secundària, celebració del Interschool Sport Day...
- **I PER QUÈ I COM FER-HO EN ANGLÈS?**
  - Llei de plurilingüisme: tots els centres plurilingües i l'àrea d'EF segur en anglès.
  - Metodologia CLIL i TPR
  - Kinball: perquè és fàcil d'explicar, regles senzilles, fàcil demostració pràctica (TPR molt visual), practiquen els colors
  - **ANIMAR A PROBAR EN ANGLÈS:** vèncer les dificultats quines? Inseguretat, baix nivell de l'alumnat, alumnat que saben més (aprofitar-los), sol passar que al principi nervis (no fluïdesa) però quan portes un ratet ja el xip ha canviat i ni te n'adones i els passa als alumnes tb. Animar-se, **Practice makes perfect!**
- **REGLAMENTACIÓ BÀSICA DEL KINBALL OFICIAL:**
  - 3 equips al mateix temps de 4 jugadors.
  - Per a **colpejar el baló**:
    - Posició de tríode
    - Es pot per dalt de les caderes
    - Normalment braços: dos mans, una mà, bàisbol
    - Abans de colpejar: OMNIKIN + color
  - Per a **salvar el baló**:
    - Qualsevol part del cos
    - No es pot inmovilitzar de manera individual

- No en trajectòria descendent
- Distància de més de 1.83m
- Es poden moure amb el baló: sols 2 persones i com a màxim 10''
- No es pot atacar a l'equip que va 2 punts per baix de la puntuació del segon
- Sempre que cau el baló o es comet falta puntuen els altres dos equips

➤ **ADAPTACIÓ A L'ESCOLA:**

- Terreny de joc és el gimnàs, sense fores. Més dinamisme + divertit
- Petos: colors que tenim
- No regla dels 2 punts: marcador visible, para molt el joc. El profe porta el marcador. Cada cert temps para i reconta. Estrategia d'atacar sempre al mateix i guanya l'altre.
- N° jugadors: 6-7 o els necessaris. 4 batxillerat. Optativa, condició física.
- Duració: la necessària segons els objectius. Possibilitat de fer 4 equips i fer rei de la pista o tots junts.
- **NO PAREM EL TEMPS:** si perds traus ràpidament. I trau l'equip que han anomenat ( no el que ha cotmés la falta)

➤ **PROGRESSIÓ PER ETAPES EDUCATIVES (de quina manera treballaríem i ho inclouríem a la programació)**

- **Infantil:** baló ja és suficient motivació: passes, que no caiga, colepjós, desplaçaments...
- **Primària:** jocs de familiarització, jocs i reptes cooperatius, adaptació de jocs que fem al baló gegant...i sobretot ja en 3er cicle, després de la progressió començaríem a jugar a kinball
- **Secundària:**  
1er i 2on d'ESO: com a unitat didàctica específica de kinball  
3er i 4rt: integrat en la ud d'esports alternatius  
Batxiller: integrada en la ud de CF

## APLICACIÓ PRÀCTICA

### ➤ **KINPILLA:**

Paga un alumne que porta un peto en la mà. Per pillar als companys ha de tocar-los amb el peto i dir la paraula KIN-BALL. Els demés jugadors poden evitar que els pillen: dir la paraula TRIPODE i agenollar-se en terra. Els companys poden salvar-lo xocant la mà i dient omnikin.

### ➤ **KININDIANA:** grups de 4 agafats de la mà (o en forma de tresn) El grup que paga va solt. Es tracta de llançar el baló als grups que van de la mà (o en trenent) intentant que els toque. La manera de desplaçar-se amb el baló és lliure (rodant-lo, passant-lo, agafant-lo...)

### ➤ **TIKITAKA:** Cercle que no caiga el baló, un al mig i la va passant, files passe i canvie de fila, etc... Moltes variants.

**TIKITAKA HORA 2 equips:** 1 equip fa passes aconseguint una volta=1h, i te de temps fins que l'altre es passe el baló per dalt, zig-zag en baló o qualsevol altra variant.

### ➤ **RELLEUS O REPTES COOPERATIUS**

-anar i tornar subjectant baló entre dos sense que caiga. Si cau tornes al principi

- passant-se el baló sense que caiga

-**KINBCARRERA:** 4 jugadors fan tripode i llançament (han de dir omnikin) i els altres 4 recepcionen, es col·loquen en trípede i lo mateix. Anar i tornar alternant llançaments i recepcions i acostumar-se a dir omnikin abans de colpejar.

### ➤ **CAÇADOR:**

- Capità dins

- Versió cooperativa: Al que toquen col·labora fora

- Versió competitiva (punts en determinat temps): sense eliminar o eliminant (batxillerat)

### ➤ Practicament qualsevol joc dels que solem utilitzar: el països, bomba, el cementeri, els bolos... es pot adaptar amb baló gegant i el mateix amb els esports: kinbàsket, kinhandbol, kinbèisbol, kinvolley...

- **"Kinvolley":** dividim la classe en dos equips, un a cada part del camp, i han d'intentar que el baló caiga en el camp contrari, i evitar que caiga en el nostre. El baló no se pot agafar, l'han de colpejar, i tampoc es pot llançar en direcció des-

cedent. Primerament, deixem que facen els passes i colpejos que necessiten per poder passar el baló a l'altre camp. Després, podem limitar el nombre de tocs a 3, igual que al volei. Podem ficar també una goma elàstica a certa altura per obligar-los a que llancen el baló amunt.

- **“Bombardeig”**: mateixa disposició d'abans, un equip enfront l'altre, l'objectiu es que el baló caiga al camp contrari, però ara mitjançant llançaments i recepcions. Un equip llança el baló formant tríode (obligat un tríode de 3 persones) i el contrari ha de recepcionar-lo (poden tocar el baló les vegades necessàries per recepcionar-lo completament) Quan ja l'han recepcionat, es col.loquen en tríode i llancen contra l'altre equip. Per a situar el tríode, els alumnes poden manejar-se amb el baló sempre i quan no els caiga.
- **Kinbéisbol**: jugar a beisbol amb un baló de kinball. De l'equip que bateja, es col.loquen 3 jugadors formant tríode i el “batejador” és el que llança dient abans sempre la paraula OMNIKIN. Quan llança, corre les bases que tenen diverses puntuacions (la 1<sup>a</sup> val 1 punt, la 2<sup>a</sup> 2 punts, etc) L'equip que defensa ha de recepcionar el baló (que pot caure) i deixar-lo dins d'un aro situat en el centre del terreny de joc. A més a més, tots els defensors han d'estar tocant el baló quan està dins de l'aro. En eixe moment es “tanquen” les bases. Cada jugador bateja una ronda i quan han batejat tots es sumen les puntuacions aconseguides i canvien de funcions, els defensors passen a batejar.

#### **Variants:**

- - Els defensors poden eliminar a un corredor si quan està entre les bases el toquen amb el baló.
- - en xiquets xicotets en compte de córrer les bases, poden anar fins a un punt donar la volta i tornar abans que els defensors situen el baló al centre i el toquen tots. Si ho aconsegueix, punt per al seu equip.
- **Kinbàsket**: es tracta d'anar fent passes i avançar en el baló amb l'objectiu de llançar-lo i que toque el tauler de bàsket. Si un o dos jugadors del mateix equip tenen el baló controlat, no se'ls pot tocar, ni al baló tampoc, però ells no poden moure's amb el baló en la mà.
- **Kinhanbol**: distribució i normes igual que el kinbàsket. No hi han porters, i per aconseguir gol, l'equip atacant ha de llançar el baló des de fora de l'àrea de 6 metres (els defensors tampoc poden entrar-hi) i que el baló entre per dins de la porteria. En primària, es pot reduir la distància de llançament (per exemple a 4 metres)

- **Kinbolos:** Dos equips. Un equip està dalt de bancs suecs amb els peus junts nügats i les mans agafades per darrere de l'esquena ( o qualsevol altra manera que se vos ocorrisca). L'equip atacant es situa a certa distància (en funció de l'edat dels alumnes), 3 en formació de trípode i 1 és el que llança als "bolos". Si aconseguix tocar-los o que caiguen del banc, suma 1 punt per cada bolo derrotat per al seu equip. Quan han llançat tots una ronda, canvien les funcions. Podem jugar de manera que els bolos derrotats tornen a recol.locar-se quan els derroten, o a que queden el.liminats, tot en funció dels objectius, dels alumnes, de la dificultat que ens interesse...

➤ **KINBALL:**

● **Errors típics en la iniciació:**

- Faltes per errors propis: llançar cap avall, a menys de 2m, no dir omnikin, dir omnikin colpejar i després del color, dir el seu color...
- Quedar-se en trípode, tardar en llançar (dona temps a recolocar-se)
- Ataquen al color que veuen
- No agafen ritme: paren en volta de traure ràpidament per a comentar la falta.

● **Tornada a la calma:** massatget, kinbolos...