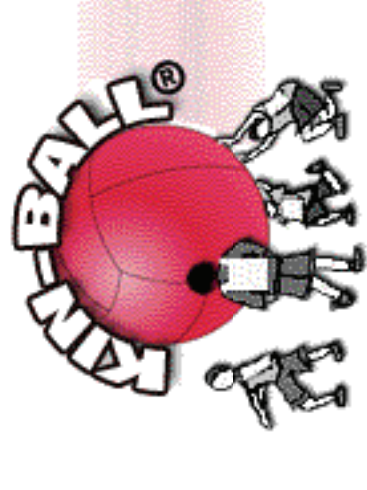


# KIN-BALL À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE



## GÉNÉRALITÉS



- Le kin-ball est un jeu collectif mixte venu du Canada (règlementé en 1988 au Québec, proposé à l'USEP depuis 2001).
- 3 équipes de 4 joueurs se rencontrent en même temps sur un terrain carré de 21 m de côté. Il se joue avec un ballon qui a un diamètre de 1,22 mètre et qui pèse environ 1 kg (balle jamais tenue mais portée).
- Le but du jeu est de lancer ce ballon de telle façon que l'équipe adverse appelée ne puisse le réceptionner avant qu'il ne touche le sol.
- Les règles du jeu ont été élaborées de manière à mettre l'accent sur : le **fair-play**, le **respect des autres**, l'**esprit d'équipe** et l'**implication permanente de tous les joueurs**.

**Activité innovante, source de plaisir**

## LES COMPÉTENCES VISÉES

La compétence spécifique à l'EPS : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement..

Les compétences du Socle Commun :

- Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles.
- Exercer des habiletés manuelles, réaliser certains gestes techniques.
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades.



Des comportements mis en jeu :

- Le kin-ball permet à chaque élève de se retrouver en situation d'égalité dans une équipe, aucune attaque individuelle n'est possible : seule **la coopération** domine et place rapidement les joueurs en situation de succès.
- Le marquage des points dépend étroitement de **la** rapidité et de la vitesse d'exécution (joueurs tous actifs).

## LES SAVOIRS EN JEU

### ○ Sur le plan moteur :

- coordonner, différencier, enchaîner des actions sur/avec le ballon : frapper, réceptionner, porter, échanger ;
- coordonner, différencier, enchaîner des actions sans le ballon : se déplacer, se placer pour occuper et utiliser l'espace de jeu.



### ○ Sur le plan cognitif :

- connaître les règles ;
- identifier son statut (attaquant ou défenseur) et son rôle (frappeur, porteur, réceptionneur, passeur, ...)
- connaître les logiques d'actions spécifiques en attaque (protéger/récupérer) et en défense (progresser/marker) ;
- connaître des stratégies, des règles d'action efficaces ;
- s'informer, apprécier des trajets, des trajectoires, des positions ;
- effectuer des choix tactiques (adversaires, cible).

## PROGRESSIVITÉ DES ACQUISITIONS

### Au niveau de l'équipe, les progrès se traduisent par :

- le passage d'un jeu individualisé à un jeu collectif :  
*coordination des rôles / problèmes pour l'adversaire*
- le passage d'un jeu statique à un jeu dynamique :  
*mouvement, vitesse / incertitudes pour l'adversaire*
- le passage d'un jeu stéréotypé à un jeu varié :  
*alternatives, solutions / dangers pour l'adversaire*

### Au niveau du joueur, les progrès se traduisent par :

- des choix de plus en plus pertinents,
- des prises d'information de plus en plus précoces et variées,
- une disponibilité motrice de plus en plus importante.



Originalité et spécificité du kin-ball



## LE RÈGLEMENT (PRINCIPAUX POINTS)

### But du jeu

- Lancer le ballon à l'une des équipes adverses, en appelant sa couleur, de façon à ce que cette dernière ne puisse le réceptionner avant qu'il ne touche le sol.
- Pour l'équipe à la réception, le but est de relever le ballon avant qu'il ne touche le sol et le relancer (en faisant une frappe) à une autre équipe.
- Si l'équipe nommée ne réussit pas attraper le ballon ou si elle commet une faute selon les règles du jeu, un point est accordé aux deux autres équipes.
- Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs.

## Durée du jeu

Un match se compose de trois tiers temps de 5 (cycle 2) à 7 (cycle 3) minutes chacun.

L'équipe qui mène au score à la fin des trois périodes gagne la partie.



## Les 4 éléments principaux qui composent la base de l'arbitrage

- **La faute de contact** : il manque un joueur au contact du ballon au moment de la frappe.
- **La faute d'appellation** : la balle est frappée avant l'énonciation de la couleur.
- **La faute de frappe** : trajectoire descendante, trop courte ou sortante.
- **La faute de frappeur** : un même joueur serre deux fois de suite.

# UNE DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE

## Proposer aux élèves des situations pour :

- contrôler et déplacer la balle, coopérer
- Entrée dans l'activité par des jeux d'appropriation : roule-kin, relais-kin, ...



## Situation de référence

(appropriation des règles de base, logique du jeu)

- mieux maîtriser la balle, l'espace et les relations
- Situations d'apprentissages

(les verbes d'action : annoncer, frapper, se placer, réceptionner, geler ,...)



## Retour à la situation de référence

(mesure des progrès des élèves)



## Finalité du cycle : la rencontre USEP !





## Spécificité et originalité du Kin-ball par rapport aux autres jeux collectifs

Eléments de comparaison	Kin-ball	Autres jeux collectifs de ballon
<b>Nombre d'équipes</b>	3	Le plus souvent 2
<b>Nombre de statuts</b>	3 Attaquant/défenseur/suiveur L'équipe en attaque choisit son adversaire. L'équipe occupant le statut de suiveur tire profit, sans jouer, de la confrontation entre les 2 autres équipes.	Le plus souvent 2 Attaquant/défenseur
<b>Espace de jeu</b>	commun aux 3 équipes	Interpénétré avec ou sans zones (handball, ...) Séparé (volley)
<b>Cible(s)</b>	1 seule commune, correspondant à la totalité de l'espace de jeu commun	2 cibles distinctes
<b>Ballon</b>	Volume important Trajectoires planantes, ralenties	Volume nettement moins important Trajectoires plus tendues, accélérées
<b>Modalités de la confrontation</b>	Modalité de confrontation de type renvoi (frappe) après immobilisation du ballon	Modalité de confrontation de type renvoi instaurant un jeu d'échange sur le mode continuité/rupture
<b>Règles liées au lancement et à la réception du ballon</b>	Elles exigent l'implication et la coordination de tous les joueurs de l'équipe.	Le jeu se caractérise, le plus souvent, par une succession de manipulations individuelles du ballon.
<b>Règles liées à la marque</b>	Elles associent toujours 2 équipes. Le choix en attaque de l'équipe adverse est un élément stratégique déterminant dans la recherche de l'avantage au score.	Elles opposent systématiquement les 2 équipes.
<b>Règles liées à l'esprit sportif</b>	Toute faute sanctionnée par l'arbitre influence directement la marque (attribution d'un point aux 2 autres équipes).	Les sanctions des actes anti-sportifs (avertissement, exclusion) influencent indirectement la marque.

## LA SITUATION DE RÉFÉRENCE



### Matériel :

#### Pour les joueurs

1 balle, 3 jeux de 4 chasubles

#### Pour les juges et arbitre

Des fiches de marques et 3 crayons et/ou le compteur

1 chronomètre

3 foulards pour les juges de temps, de ligne et d'attaque

1 sifflet pour l'arbitre

4 dossards ou tee-shirts

**Nombre d'enfants :** 12+4+4

3 équipes de 4 joueurs

1 équipe de 3 juges et 1 arbitre

1 équipe de 4 joueurs pour la marque

### Espace :

1 terrain de 21m x 21m

### But du jeu :

Frapper la balle de façon à marquer plus de points que chacune des autres équipes: pour cela, faire le moins de fautes possibles et mettre en difficulté l'équipe appelée.

#### Pour les attaquants

Appeler une couleur et frapper la balle dans les 5 secondes en essayant de mettre en difficulté de réception l'équipe appelée.

#### Pour les défenseurs

L'équipe appelée doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol, la gèle et la frapper à son tour dans le respect des règles.

**Les fautes et points sont pris en compte.**

### Déroulement :

#### Les 3 équipes se positionnent librement sur le terrain.

1 – Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.

L'équipe qui a la balle doit annoncer la couleur de l'équipe qu'elle souhaite appeler puis frapper dans les limites des 5 secondes autorisées à la suite du gel de la balle. L'équipe appelée réceptionne la balle et la stabilise (« gel » : trois joueurs en contact avec la balle) avant d'appeler à son tour une équipe et frapper.

La frappe ne peut être effectuée deux fois de suite par le même frappeur.

2 – Plusieurs cas de figure peuvent alors se présenter.

Si l'équipe appelée réceptionne puis gèle la balle correctement, le jeu continue.

Si l'équipe appelée ne réceptionne pas, une faute est notée pour cette équipe sur la [feuille de marque](#) et les 2 autres équipes marquent 1 point.

Si la balle touche le sol en dehors de la zone sans avoir été touchée, une faute est notée pour l'équipe qui a frappé la balle sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

Si l'équipe réceptionne en dehors du terrain, elle doit alors revenir à l'intérieur du terrain pour stabiliser la balle et frapper.

Les équipes peuvent se déplacer avec la balle tant qu'un ou deux joueurs sont en contact avec elle. Elle est gelée (immobilisée) dès le contact du troisième joueur.

Un maximum de 5 secondes doit s'écouler entre le gel de la balle et la frappe de celle-ci.

Quand une équipe commet une faute, celle-ci est notée sur la feuille de marque et les deux autres équipes reçoivent 1 point.

### Règles et fautes :

Appellation, récupération, 5 secondes, frappe de la balle (**faute du frappeur**), déplacement avec la balle (**faute de marcher**), sortie de terrain, intervention sur la balle (pas de tenue), intervention des joueurs (**faute de contact**), conduite sur le terrain.

Implication des enfants: au travers des différents [rôles sociaux](#)

# FICHE DE MARQUE en relation avec la situation de référence 2

(Elle permet de comprendre le système de marquage des points et facilitera l'utilisation de la table de marque)

NOM DU MARQUEUR : .....

COULEUR DE MON EQUIPE : .....

Couleur des équipes en jeu	.....	.....	.....	
Non réception de la balle ou faute	.....	.....	.....	(Indiquer par une croix)
Nombre de points	.....	.....	.....	(reporter une croix par équipe bénéficiaire)
SCORE	.....	.....	.....	Inscrire en chiffre le total des points

## Exemple :

L'équipe Rose ne réceptionne pas la balle qui tombe au sol, les deux autres équipes marquent 1 point.

NOM DU MARQUEUR : ...BENOIT.....

COULEUR DE MON EQUIPE : sans couleur .....

Couleur des équipes en jeu	...rose...	...gris	...noir	
Non réception de la balle ou faute	...X.....	.....	.....	(Indiquer par une croix)
Nombre de points	.....	...X.....	...X.....	(reporter une croix par équipe bénéficiaire)
SCORE	.....0.....	...1.....	...1.....	Inscrire en chiffre le total des points

# Module Kinball

## CYCLE 2



## Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, foulards, plots, craies, balles de Kinball

## Objectifs

Découvrir le ballon kin, le contrôler

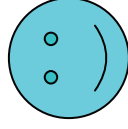
## Organisation

Les élèves sont par deux et se donne la main  
Un de ces couples est « la Tag »

## But

Les deux enfants formant la « Tag » poussent le ballon au sol pour « Taguer » les autres qui doivent se sauver, 2 par 2 en se tenant par la main. S'ils sont touchés ou s'ils se séparent, ils deviennent la « tag ».

## Situation de remédiation



## Le couloir

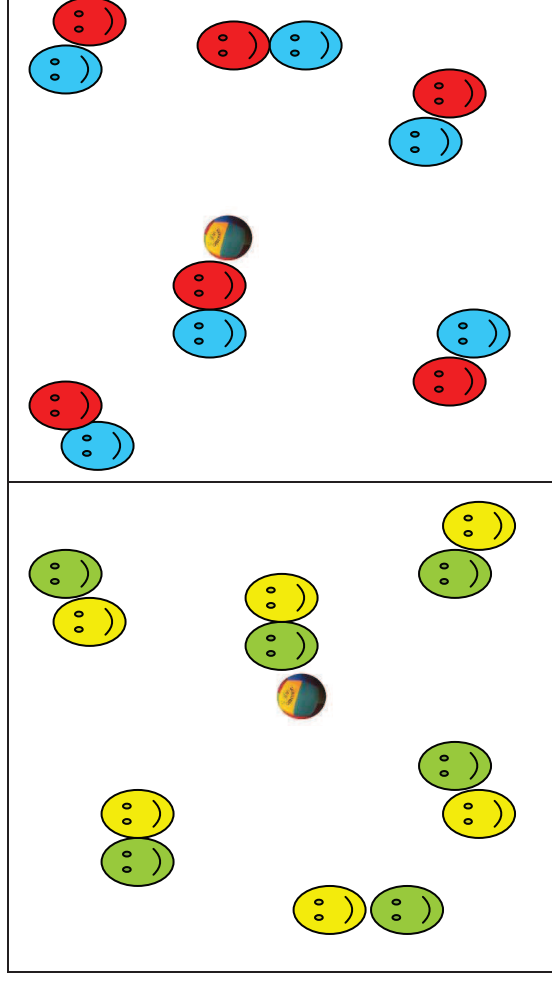
### Descriptif

Les enfants se donnent la main, font rouler le ballon au sol, en passant en slalom entre les plots jusqu'au bout du terrain. Il faut contourner le plot et revenir à sa place en poussant le ballon en ligne droite l'un après l'autre, et en se lâchant la main.

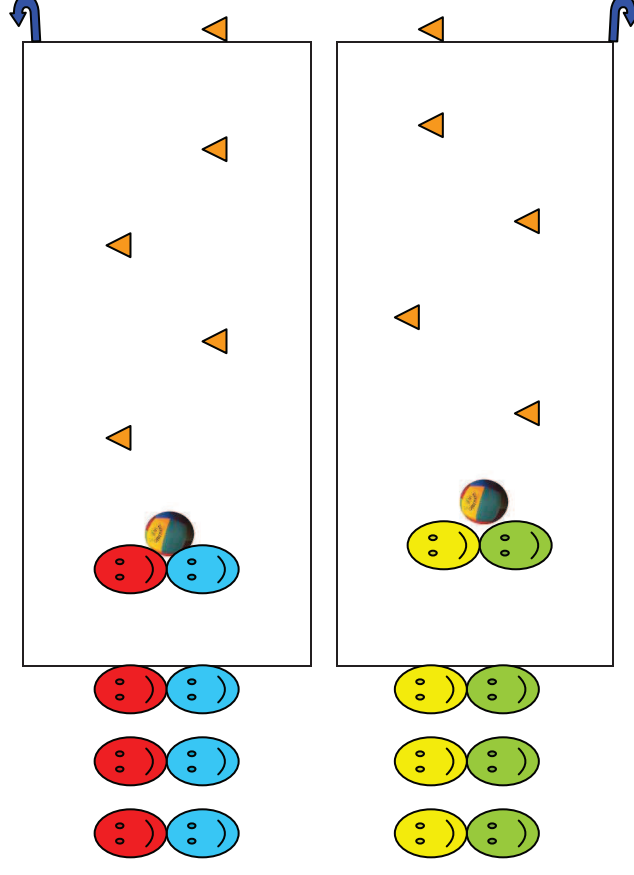
## Retour au calme

Le chef d'orchestre

## Tag ballon



## Le couloir



## Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, balles de Kinball, plots

## Objectifs

Découvrir le ballon Kin, le contrôler

## Organisation

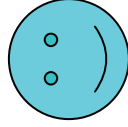
Les joueurs sont répartis en deux groupes : 1/3 de chats et 2/3 de souris

## But

Les souris sont accrochées 2 par 2 et les chats doivent les toucher en faisant rouler le ballon

Les souris touchées deviennent des « statuts ». Elles peuvent se délivrer en touchant le ballon passant à proximité.

## Situation de remédiation



## Lapin chasseur

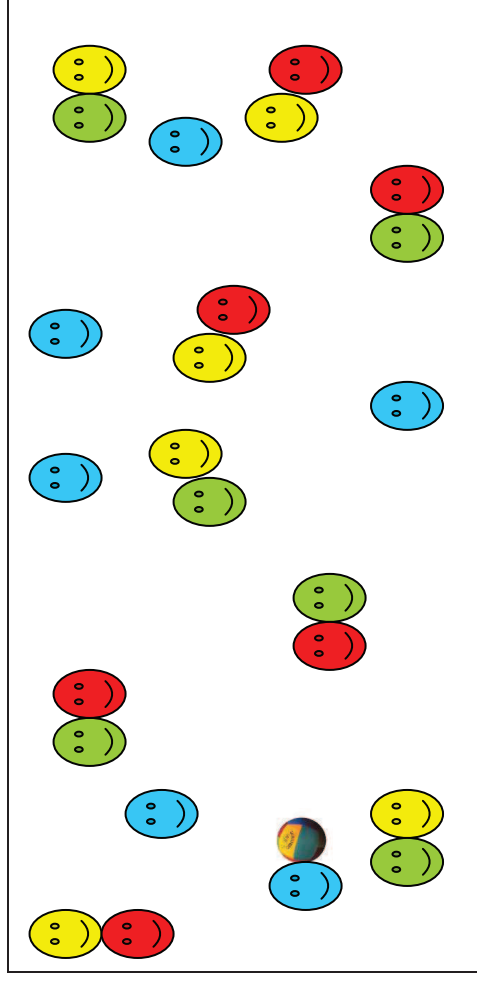
Les chasseurs se placent en formation couloir (face-à-face)

Les lapins, sont rangés par deux mains dans la main par équipe à l'entrée du couloir, traversée du couloir en évitant le ballon envoyer par les chasseurs retour sur les côtés

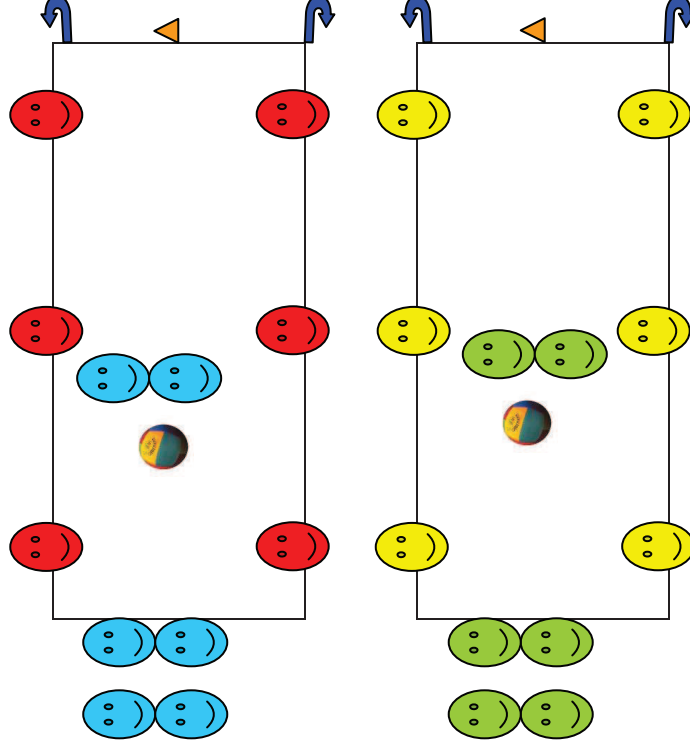
## Retour au calme

Le détail changé

Bien observer l'enfant isolé (vêtements, chaussures, coiffure, bijoux.) le joueur sort et change sur lui un détail il entre à nouveau... les autres joueurs doivent deviner quel détail a été changé.



## Lapin chasseur



# Tournez - Kin

Retour au calme : la tomate

## Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, plots, balles de Kinball, 2 balles en mousse

## Objectifs

Coopérer, contrôler le ballon.

## Organisation

2 cercles concentriques, les joueurs sont face-à-face, ils forment ainsi un couloir en forme de couronne

## But

Faire des tours au ballon sans qu'il ne sorte du couloir :

-- au sol avec les mains -- en l'air avec les mains -- en l'air avec le corps sans les mains -- dos à dos sans qu'il ne touche le sol -- assis avec les pieds en l'air.

## Situation remédiation

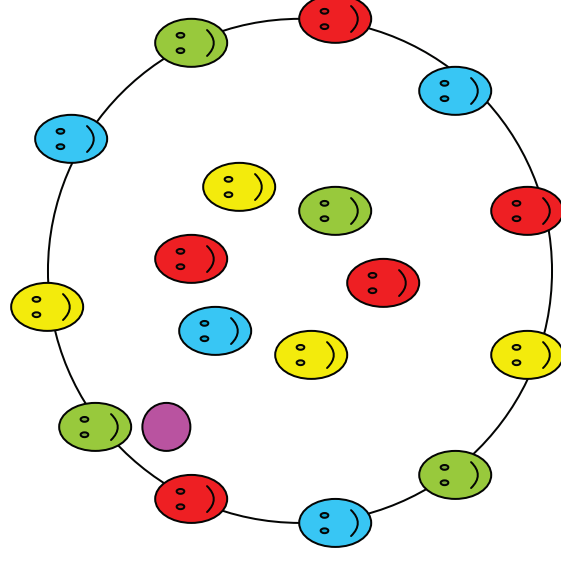
### Le compte -- tours

Faire un maximum de tour de ballons en le roulant au sol dans un temps donné

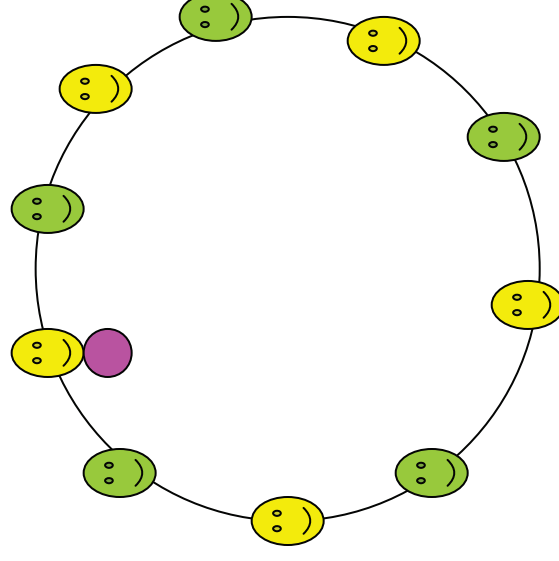
## Déroulement

Un ballon par atelier un élève de chaque équipe est désigné compte -- tour, il compte les tours de ballon, a chaque fois que celui-ci revient dans ses mains. La première équipe qui atteint le cinquième tour est gagnante

### Tournez -- Kin



### Le compte -- tours



# Chasseurs de planètes

## Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, plots, balles de Kinball

## Objectifs

Coopérer, contrôler le ballon, agir rapidement.

## Organisation

2 cercles concentriques, les joueurs sont face-à-face, ils forment ainsi un couloir en forme de couronne

## But

Les enfants formant un cercle doivent coopérer afin de toucher un camarade avec le ballon ou empêcher celui-ci de toucher le ballon.

## Déroulement

A l'intérieur du couloir, un élève se sauve, les autres doivent coopérer pour le toucher en faisant tourner le ballon dans le même sens. Après trois tours sans être touché, on change l'enfant du couloir.

Si l'enfant est touché, c'est le dernier à avoir poussé le ballon avant qu'il ne soit touché qui prend sa place.

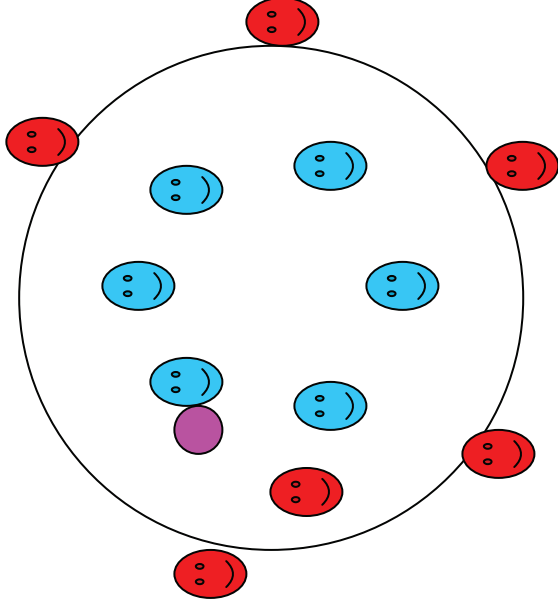
## L'étoile

Se passer le ballon en le faisant rouler pour former une étoile chaque enfant des deux cercles porte un numéro. Il faut passer le ballon au numéro suivant

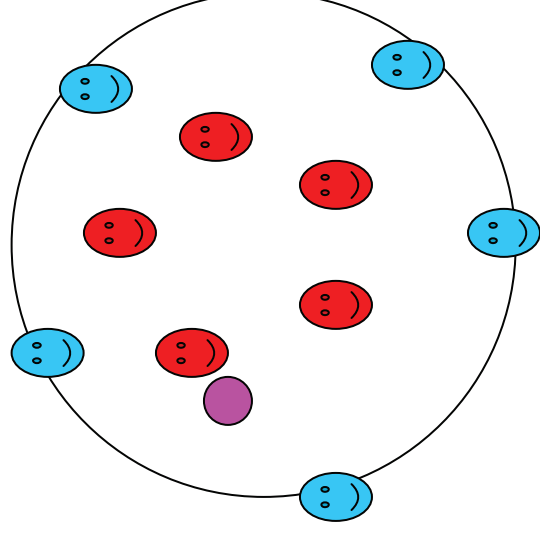
**Retour au calme :** 1 – 2 – 3 – Soleil



Chasseurs de planètes



L'étoile

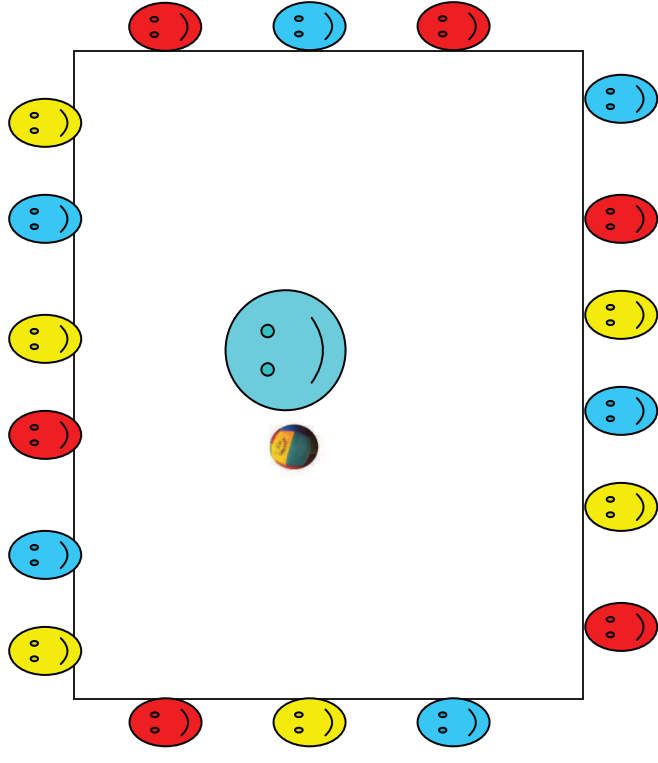




# Kin nommé

Retour au calme : le roi du silence

## Kin nommé



### Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, balles de Kinball, plots

### Objectifs

Améliorer les comportements dans l'action de contrôler le ballon.

### Organisation

Les joueurs sont par deux, répartis en cercle avec un binôme au centre avec le ballon. Chaque binôme porte un numéro.

### But

Le couple au centre appelle «Omnikin + le numéro d'un binôme» et lance le ballon le plus haut possible à la verticale puis prend la place du binôme appelé

Ce dernier doit réceptionner la balle avant qu'elle touche le sol (Et ainsi de suite)

### Situation remédiation

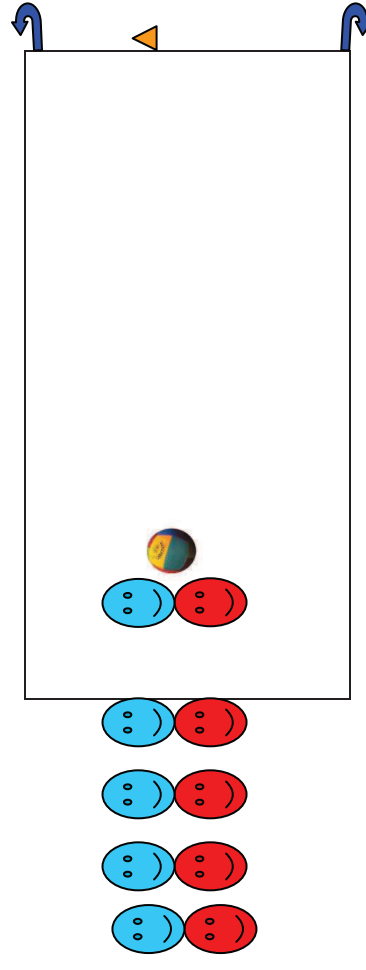
**Kin nommé** par 3, ou 4.

A l'appel de leur numéro les enfants viennent à 3 ou à 4 réceptionner le ballon

## Pousse Kinball relais

En se donnant la main pousser le ballon vers l'avant, contourner le plot revenir au départ, passer le ballon au suivant et se placer à l'arrière. La 1<sup>ère</sup> équipe qui reconstitue sa position de départ a gagné

## Pousse Kinball relais



# Le Kin bérét

(Ainsi lorsque le meneur appelle un numéro 4 élèves viennent le réceptionner)

**Retour au calme** : le chef d'orchestre

## Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, Plots, balles de Kinball

## Objectifs

Améliorer les comportements dans l'action de contrôler le ballon, coopérer pour atteindre un objectif commun

## But

Immobiliser le ballon dans le cercle avant qu'il ne touche le sol.

## Organisation

2 équipes face-à-face, à égale distance du centre (leur attribuer un numéro idem en face)

## Déroulement

Le meneur de jeu place au centre lance le ballon à la verticale après avoir fait appel à numéro. (Exemple : «Omnikin numéro 3 »)

## Consigne

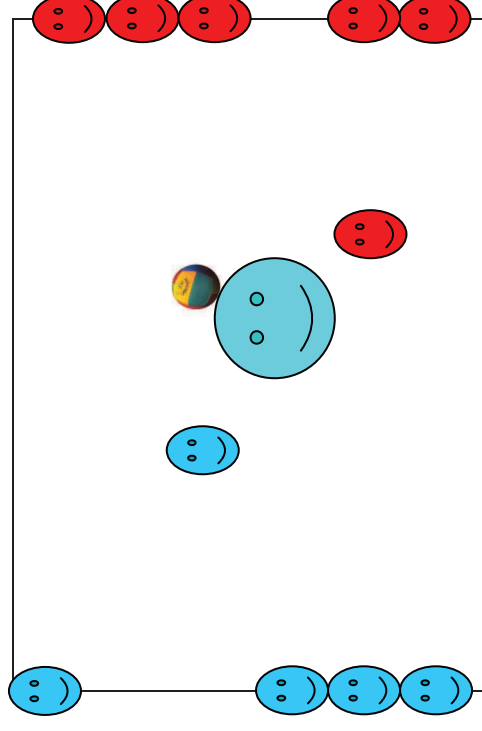
Les numéros appelés doivent récupérer le ballon et l'immobiliser avant qu'il ne touche le sol.

## Situation de remédiation

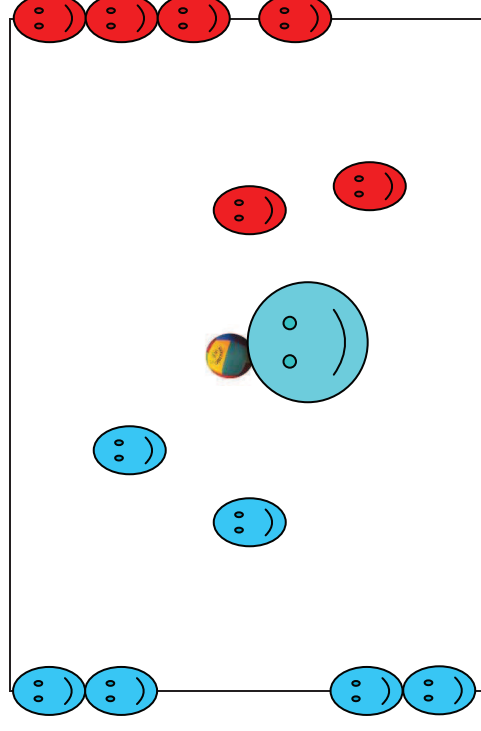
**Le kin bérét pair ou 3 ou 4**

Même dispositif que le Kin bérét mais 2 élèves ont le même numéro

## Le kin bérét



## Le kin bérét pair



# Le ballon porté

## Matériel

Chasubles, sifflet, chronomètre, plots, balles de kinball

## Objectif

Déplacer le ballon à deux joueurs en le portant

## Organisation

- 2 équipes (nombre pair de joueur)
- course de relais

## But

Porter le ballon à 2, la première équipe qui a reconstitué sa position de départ à gagner  
Les joueurs sont disposés en deux colonnes, face-à-face  
Les deux premiers joueurs portent le ballon ou 2 premiers des autres colonnes  
Pas de lancer

## Tomate Kin

## Dispositif

- idem jeu ballon porté (mais pas de rencontre)

**Objectifs :** s'approprier l'engin, le contrôler.

## Organisation

- X joueur en cercle, 3 joueurs à l'intérieur.

**1<sup>ère</sup> tape :** 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

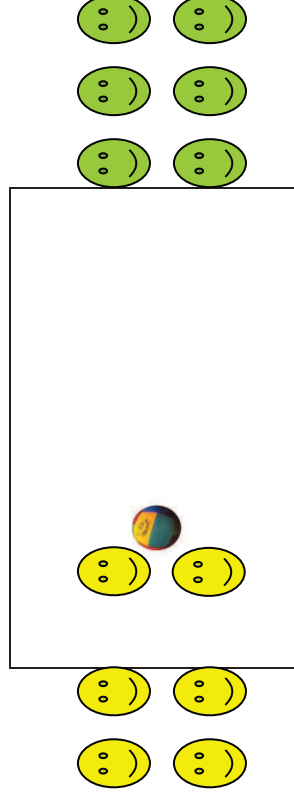
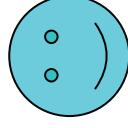
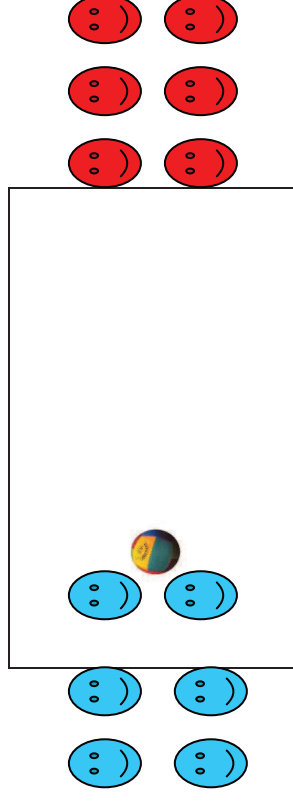
**2<sup>ème</sup> tape :** les joueurs extérieurs lancent le ballon en l'air et les joueurs du milieu doivent le bloquer, le contrôler.

Le ballon ne doit pas toucher le sol.

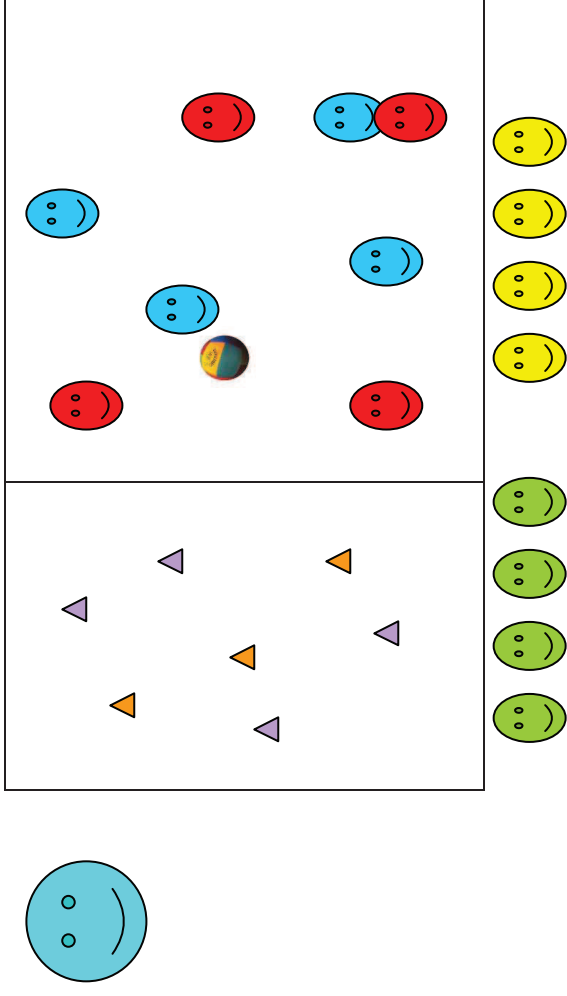
Le joueur qui a perdu le contrôle du ballon va dans le cercle et est remplacé par le lanceur

**Retour au calme :** le roi du silence

## Le ballon porté



## 1<sup>ère</sup> situation



### Matériel

Chasubles, cerceaux (cible) quilles, sifflet, chronomètre, plots, balle de Kinball

### Objectifs

Contrôler, geler, frapper le ballon

### Organisation

-- 2 équipes avec chasubles, avec 1 balle

### But

#### 1<sup>ère</sup> situation

Chaque équipe essaie à partir d'une zone, de faire tomber un maximum de quille, par exemple, en frappant à chaque essai.

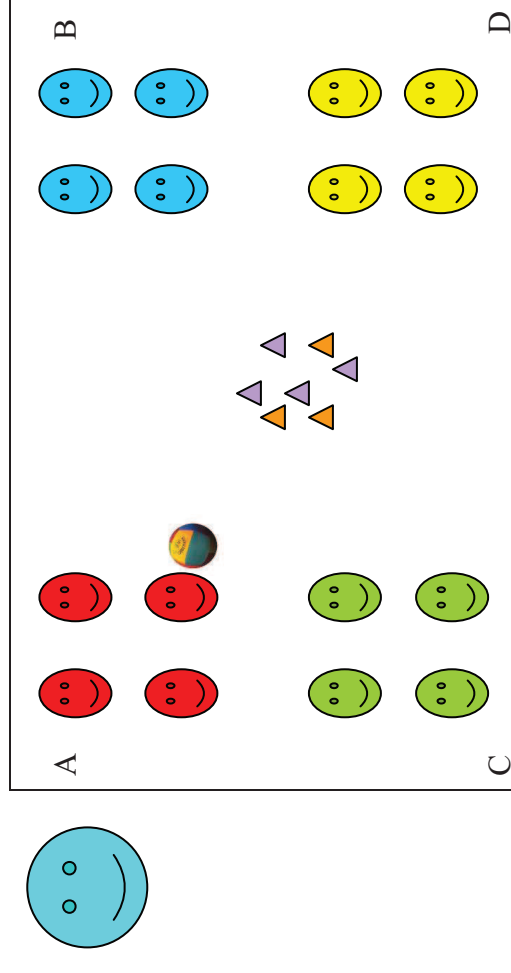
On change de frappeur à chaque essai

#### 2<sup>ème</sup> 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 élançe à l'équipe C qui le contrôle, le gèle et le lance à l'équipe D qui après l'avoir contrôlé puis gelé attaque la cible en frappant le ballon

## 2<sup>ème</sup> situation



**FIN**

# KIN BALL AU CYCLE 3



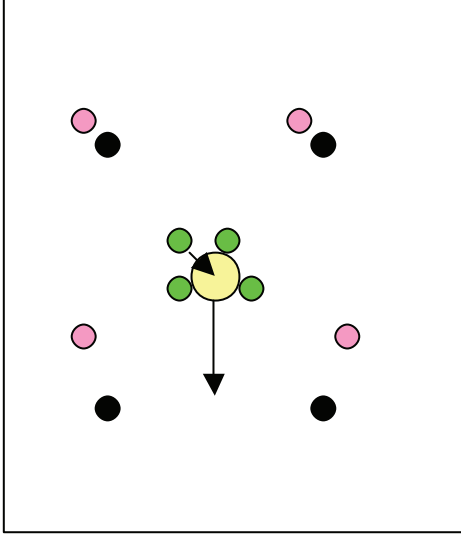
Ce dossier a été réalisé par un groupe d'enseignants de la circonscription de Strasbourg 5 dans le cadre d'une animation pédagogique optionnelle en 2004 / 2005.

Cette unité d'apprentissage comporte :

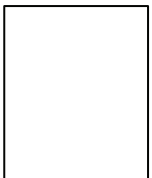
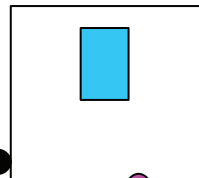
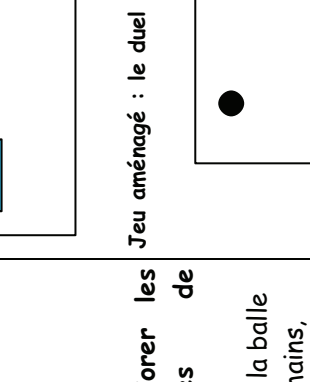
- ⇒ Une entrée dans l'activité. Elle permet d'engager l'élève dans une approche globale et de situer le niveau d'habileté de chacun.
- ⇒ Des situations d'apprentissage dans trois domaines :
  - la maîtrise de la balle,
  - la maîtrise de l'espace,
  - la maîtrise des relations.
- ⇒ Une situation d'évaluation dont l'objectif est de mesurer les compétences de fin de cycle.
- ⇒ Les règles du jeu et la liste des fautes.

Les auteurs : Alles Christian, Bianco Emanuel, Dubuc Isabelle, Gangloff Charles, Hinterlang Christine, Heideyer Marie Noëlle, Huck Brigitte, Mertz Jacques, Saccucci Sandra, Schmuck Caroline, Schoettel Sandra, Stutzmann Patrick, Werling Alain.

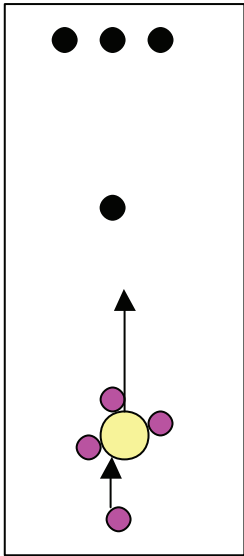
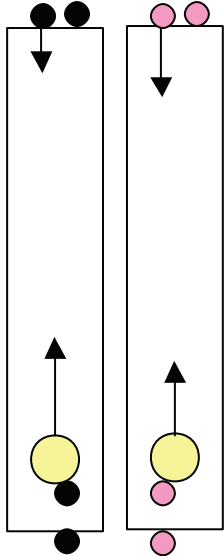
## Entrée dans l'activité - situation diagnostique

Objectifs	Situations	Consignes	Comportements observés										
<p>ξ Coopérer pour relever la balle.</p>	<p>Faire jouer et observer les six équipes en alternance selon la grille suivante.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Jouent</th> <th>Observent</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 - 2 - 3</td> <td>4 - 5 - 6</td> </tr> <tr> <td>4 - 5 - 6</td> <td>1 - 2 - 3</td> </tr> <tr> <td>1 - 3 - 5</td> <td>2 - 4 - 6</td> </tr> <tr> <td>2 - 4 - 6</td> <td>1 - 3 - 5</td> </tr> </tbody> </table>	Jouent	Observent	1 - 2 - 3	4 - 5 - 6	4 - 5 - 6	1 - 2 - 3	1 - 3 - 5	2 - 4 - 6	2 - 4 - 6	1 - 3 - 5	<p><b>Dispositif proposé :</b>                      1 terrain de jeu. 6 équipes de 4 joueurs.                      3 équipes jouent, 3 équipes observent</p> <p><b>Jeu proposé :</b>                      Kinball</p> <p><b>Matériel :</b>                      - 1 balle taille jeune.                      - Dossards, chasubles                      - Sifflets, chronomètre.                      - Plots de marquage pour délimiter l'espace de jeu.</p> <p>Faire découvrir le jeu : les caractéristiques, le but, les limites du terrain, les règles essentielles et le système de comptage des points.</p> <p>➤ <b>Caractéristiques du jeu :</b>                      Le kinball se joue avec <b>3 équipes</b> de 4 joueurs sur un terrain de 20m sur 20 m.</p> <p>➤ <b>But du jeu :</b>                      Frapper la balle pour qu'elle touche le sol avant que l'équipe appelée ne la relève, la contrôle et l'immobilise...</p> <p>➤ <b>Règles essentielles et déroulement :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La mise en jeu est effectuée par l'équipe tirée au sort.</li> <li>- Le <b>lancer</b> est effectué par un des quatre joueurs de l'équipe tirée au sort, il doit être précédé du mot « Omnikin » + la couleur d'une des équipes adverses.</li> <li>- La balle doit être rattrapée par l'équipe appelée avant qu'elle ne touche le sol, un obstacle fixe ou les limites du terrain, contrôlée puis immobilisée par au moins trois joueurs sur les quatre.</li> </ul> <p>En cas de réussite l'équipe qui vient d'immobiliser la balle effectue à son tour un lancer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lorsque la balle n'est pas rattrapée ou qu'une faute est commise, les équipes non fautive marquent chacune un point.</li> <li>- la remise en jeu est effectuée par l'équipe fautive à l'endroit de la faute.</li> </ul> <p>Les autres règles seront amenées au fur et à mesure au courant du module en fonction des besoins ou de l'évolution des compétences techniques des joueurs (voir liste des fautes).</p> <p>- <b>Aucun contact physique n'est autorisé.</b></p> <p><b>Consigne :</b>                      On joue pendant 8 minutes. Si une des règles essentielles expliquées avant la séance n'est pas appliquée, on arrête le jeu pour la rappeler.</p> <p>Une observation des comportements des joueurs permettra de faire évoluer le jeu. On privilégiera une observation individuelle d'éléments quantifiables.</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nombre de relevés de balles réussis : _____</li> <li>➤ Nombre de réceptions manquées : _____</li> <li>➤ Nombre de lancers gagnants : _____</li> <li>➤ Nombre de fautes commises : _____</li> </ul>	<p>ξ <b>Maîtrise de l'engin.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves visent-ils les espaces libres lors des lancers ?</li> <li>- Les joueurs varient-ils les lancers : force et direction ?</li> <li>- La récupération est-elle réussie ?</li> </ul> <p>◆ <b>Occupation de l'espace :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les équipes qui défendent s'organisent-elles autour de la balle à bonne distance ?</li> <li>- Le jeu se déplace-t-il sur tout le terrain ?</li> </ul> <p>◆ <b>Coopération :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La coopération est-elle efficace pour relever la balle ?</li> <li>- Tous les élèves participent-ils au jeu ?</li> </ul>
Jouent	Observent												
1 - 2 - 3	4 - 5 - 6												
4 - 5 - 6	1 - 2 - 3												
1 - 3 - 5	2 - 4 - 6												
2 - 4 - 6	1 - 3 - 5												
<p>ξ Evaluer les actions partenaires pour agir.</p>													
<p>ξ Evaluer la position des adversaires pour agir.</p>													

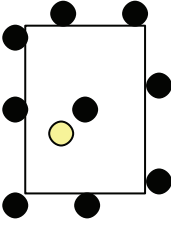
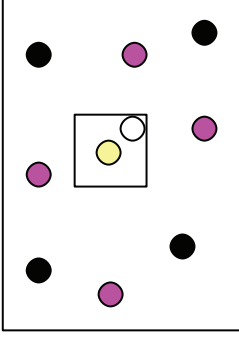
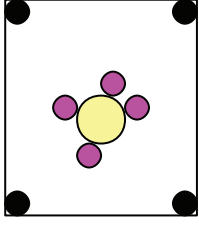
# Maîtrise de la balle

Objectifs	Situations	Comportements recherchés
<p>ξ <b>Améliorer l'efficacité des lancers</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer fort</li> <li>- Lancer précis</li> </ul>	<p><b>Dispositif proposé :</b>            Un terrain de jeu libre et des ateliers  <b>Jeux et/ou ateliers proposés :</b>            Le couloir, la cible, le duel, stop ballon, le relais</p> <p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- balles kinball</li> <li>- Bossards, chausibles</li> <li>- Sifflets, chronomètre.</li> <li>- Plots de marquage.</li> </ul> <p><b>Atelier : le couloir</b></p>  <p><b>Atelier : Les cibles</b></p> 	<p>Augmenter l'amplitude du geste</p> <p>Orienter le lancer vers l'espace libre</p> <p>Lancer de plus en plus fort</p> <p>Détacher le regard du ballon</p>
<p>◆ <b>Améliorer les techniques de réception</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relever la balle avec les mains,</li> <li>avec les pieds</li> </ul>	<p><b>Le couloir</b>            La balle doit parcourir une certaine distance avec un minimum de lancers.</p> <p><b>Consignes</b>            « Les joueurs de l'équipe en attente immobilisent la balle à son point de chute. »</p> <p>« L'équipe qui travaille reprend sa position d'attaque à l'endroit où la balle a été immobilisée et effectue un nouveau lancer avec un autre joueur lanceur »</p> <p><b>Variantes</b>            Modifier la distance à franchir            Modifier la technique de lancer</p> <p><b>Les cibles</b>            La balle doit retomber sur les tapis</p> <p><b>Consignes</b>            « Lorsque la balle est lancée, l'équipe en attente récupère celle-ci et effectue à son tour un lancer. Changez de lanceur à chaque tentative. »</p> <p><b>Variantes</b>            Modifier la distance entre les cibles            Modifier la taille des cibles            Modifier la technique de lancer</p> <p><b>Le duel</b>            Lancer la balle à l'autre équipe qui doit la contrôler. Seulement deux équipes en action, ce qui ne nécessite pas l'annonce de la couleur.</p> <p><b>Consignes</b>            « Lancez la balle vers un joueur de l'autre équipe en faisant précéder le lancer du mot OMNIKIN »            « Relevez la balle puis contrôlez-la »</p> <p><b>Variantes</b>            Modifier les techniques de réception</p> <p><b>Jeu aménagé : le duel</b></p> 	<p>Détacher le regard du ballon</p> <p>Frapper la balle par le dessous avec une, deux mains ou avec le pied</p>

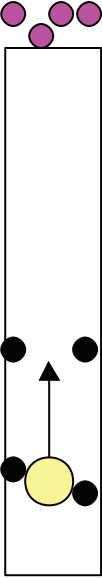
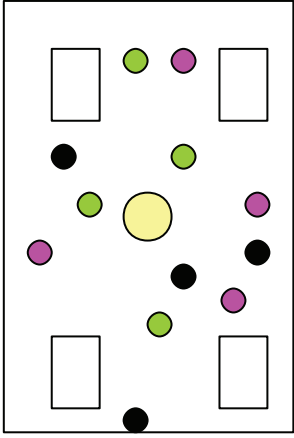
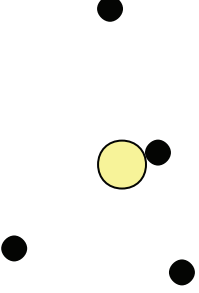


<p>ξ Se déplacer avec la balle en la contrôlant - Seul ou à deux</p>	<p><b>Atelier : stop ballon</b></p> 	<p><b>Stop ballon</b> Lancer la balle vers le joueur avancé qui doit relever la balle. Lorsque la balle a été relevée, les autres membres de l'équipe viennent aider leur co-équipier pour immobiliser celle-ci. <b>Consignes</b> « Lancez la balle vers le joueur avancé » « Relevez la balle avec le(s)... puis immobilisez la le plus rapidement possible » « On change le joueur avancé à chaque tentative. » <b>Variantes</b> Modifier la technique de réception</p>	<p>Se placer sous le ballon pour le contrôler ( jouer avancé)</p> <p>Se déplacer rapidement et entourer la balle pour l'immobiliser. (autres joueurs)</p>
<p>ξ Se déplacer avec la balle en la contrôlant - Seul ou à deux</p>	<p><b>Atelier: les relais</b></p> 	<p><b>Les relais</b> Se déplacer avec la balle sur une certaine distance le plus rapidement possible <b>Consignes</b> « Déplacez-vous le plus vite possible en contrôlant la balle en l'air, passez la à camarade en face de vous qui va se déplacer dans l'autre sens » <b>Variantes</b> Déplacement à deux Distance à parcourir Obstacles à contourner</p>	<p>Pousser la balle devant soi à deux mains.</p> <p>Se déplacer au même rythme que son partenaire .</p>

## Maîtrise de l'espace

Objectifs	Descriptifs des situations	Comportements recherchés
<p>ξ Réagir à un signal et se placer rapidement sous la balle</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jeu aménagé : Balle nommée</b></p> 	<p>Appeler un joueur <b>avant</b> de lancer la balle.</p> <p>Etre prêt</p> <p>Se déplacer rapidement vers la balle.</p>
<p>ξ Se placer et se déplacer rapidement pour occuper l'espace</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jeu aménagé : la zone interdite</b></p> 	<p>Se placer en fonction de ses partenaires</p> <p>Se regrouper rapidement au point de chute de la balle.</p>
<p>ξ Organiser le placement défensif et les déplacements liés au changement de statut</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jeu aménagé : le carré</b></p> 	<p>Se déplacer vers le centre dès que la balle est lancée.</p> <p>Orienter son déplacement vers le coin du terrain.</p> <p>Observer ses partenaires</p>

## Maîtrise des relations

Objectifs	Descriptifs des situations	Comportements recherchés
<p>ξ Coopérer pour déplacer la balle</p>	<p><u>Atelier : le couloir</u></p>  <p><u>Le couloir</u> Déplacer la balle d'un point à un autre sans qu'elle ne touche le sol en utilisant différentes techniques.</p> <p><u>Consignes</u> « Passez-vous la balle pour la faire progresser jusqu'au bout du couloir. »</p> <p><u>Variantes</u> Un seul élève en contact de la balle Deux élèves en contact de la balle</p>	<p>Pousser vers le haut la balle à deux mains</p> <p>Frapper la balle en manchette</p> <p>Utiliser le pied, le genou,...</p>
<p>ξ Améliorer des regroupements</p>	<p><u>Jeu aménagé : les cerceaux</u></p>  <p>Tous les joueurs se déplacent en dispersion. Le meneur annonce une couleur qui donne le signal du regroupement. L'équipe appelée se regroupe autour de la balle, les deux autres équipes se placent en organisation défensive (un joueur de chaque équipe dans chaque zone). Le ballon ne bouge pas ( repère).</p> <p><u>Consignes</u> « L'équipe appelée se regroupe autour de la balle, les deux autres équipes se placent en position défensive. »</p> <p><u>Variantes</u></p>	<p>Se déplacer rapidement vers la balle (équipe appelée):</p> <p>Observer ses partenaires avant et pendant le déplacement.</p>
<p>ξ Coopérer pour contrôler puis immobiliser la balle</p>	<p><u>Atelier : Relève, passe et contrôle</u></p>  <p>Le meneur lance la balle dans la zone d'intervention d'un défenseur qui doit relever la balle, la passer à un coéquipier qui la réceptionne et attend les coéquipiers pour la contrôler puis l'immobiliser.</p> <p><u>Consignes</u> « Relève la balle et passe la à un coéquipier. » « Lorsque la passe est effectuée, regroupez-vous autour de la balle pour la contrôler. »</p>	<p>Enchaîner efficacement les actions : réception, passe, déplacement</p>

## Evaluation

Situations

Outils d'observation

**Dispositif proposé :**

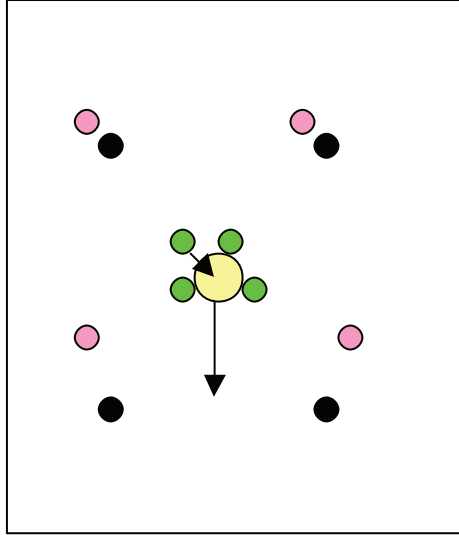
- 1 terrain de jeu, 6 équipes de 4 joueurs.
- 3 équipes jouent, 3 équipes observent

**Jeu proposé :**

- Kinball
- Matériel :  
 - 1 balle kinball.  
 - Dossards, chasubles  
 - Sifflets, chronomètre.  
 - Plots de marquage pour délimiter l'espace de jeu.

Faire jouer et observer les six équipes en alternance selon la grille suivante.

Jouent	Observent
1 - 2 - 3	4 - 5 - 6
4 - 5 - 6	1 - 2 - 3
1 - 3 - 5	2 - 4 - 6
2 - 4 - 6	1 - 3 - 5



Les équipes qui ne jouent pas observent.  
 Un observateur suit un joueur.  
 Toutes les observations effectuées par les élèves sont quantifiables.

### Grille d'observation pour les élèves

	Début de cycle	Fin de cycle
Nombre de relevés de balle réussis		
Nombre de relevés manqués		
Nombre de contrôles de balle réussis		
Nombre de contrôles de balle manqués		
Nombre de points marqués		
Nombre de fautes commises		

### Grille d'évaluation pour l'enseignant

	Niv 1	Niv 2	Niv 3
<b>Maîtrise de la balle</b>			
Maîtrise différentes formes de lancers			
Maîtrise différentes formes de relevés			
<b>Maîtrise de l'espace</b>			
Lance dans l'espace libre			
Se place à bonne distance de la balle			
<b>Maîtrise des relations</b>			
Passes la balle pour la recentrer			
Se place par rapport aux partenaires			

# LE KIN-BALL

## Règles essentielles

### ➤ *Contact physique :*

Aucun contact physique autorisé.

Obstruction volontaire : Faute avec octroi d'un point aux deux autres équipes.

Obstruction involontaire : jet à refaire avec le même lanceur.

Le lancer doit être précédé du mot « omnikin + couleur de l'équipe appelée ».

Le lancer ne peut être effectué que lorsque toute l'équipe est en contact avec le ballon.

Un même joueur ne peut pas lancer le ballon deux fois de suite.

Le ballon doit parcourir une distance minimale de 2m30.

La trajectoire de départ du ballon doit être ascendante ou au moins horizontale.

Le ballon doit être attrapé avant qu'il ne touche le sol, un obstacle fixe ou les limites de la surface de jeu.

Le ballon peut être relevé ou passé avec toutes les parties du corps.

Lorsqu'une faute est commise lors du lancer ou de la réception, les équipes non fautives marquent chacune un point.

### ➤ *Lancer du ballon :*

### ➤ *Réception du ballon :*

### ➤ *Score :*

# LE KIN-BALL

## Liste des fautes

Appellation	
Pente descendante	L'équipe qui lance oublie de mentionner « omnikin + couleur de l'équipe ».
Ballon trop court	Le ballon ne suit pas une trajectoire ascendante ou horizontale.
Ballon à l'extérieur	Le ballon ne franchit pas la distance minimale fixée par le règlement.
Contact	Le ballon touche les limites ou un obstacle fixe. Les trois joueurs de l'équipe ne sont pas en contact avec le ballon au moment de la frappe.
Réception	L'équipe se déplace avec le ballon après le contact du troisième joueur.
Règles des	
5 secondes	Le lanceur dépasse le temps dont il dispose pour effectuer son lancer lorsque ses trois coéquipiers sont en contact avec le ballon.
10 secondes	Une équipe dépasse le temps dont elle dispose entre le contact du premier joueur avec le ballon et le contact du troisième joueur.
Obstruction volontaire	Un joueur non concerné par l'action touche volontairement le ballon ou gêne volontairement un joueur de l'équipe appelé.
Toute faute commise par une équipe donne un point à commis la faute.	<u>aux deux autres équipes en jeu</u> . La remise en jeu est effectuée par l'équipe qui