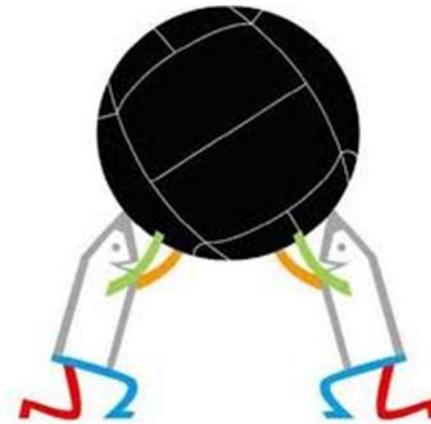


USEP

CANTAL

EQUIPE EPS1



Module d'apprentissage

KINBALL



Fal du Cantal

Règles du kin ball

<p>Joueurs : 4 par équipe et 1 ou 2 remplaçants. (3 équipes) Remplacement : le joueur sort et tape dans la main. Temps : 3 périodes de 5 à 8 minutes Arbitrage : Deux élèves sur le terrain Chronométrateur : 1 élève. Marqueur : 3 élèves</p>	<p>Engagement au centre du terrain.</p> <p>Comptage des points : lorsqu'un faute et commise par une équipe, les 2 autres marquent un point.</p> <p>But du jeu : Réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol lorsque son équipe est nommée. L'équipe qui a réceptionné la balle, la relance en appelant une autre équipe et le jeu se poursuit. Aucun contact physique n'est permis.</p>
--	--

IL Y A	SI.....	ALORS...	OÙ / COMMENT...
Faute d'appellation	Si l'équipe appelle sa propre couleur ou appelle une autre couleur avec hésitation.	L'équipe remet en jeu une nouvelle fois	A l'endroit où elle se trouve
Faute du frappeur	La frappe est réalisée 2 fois de suite par le même frappeur	L'équipe remet en jeu avec un autre frappeur	
Faute de temps 5 secondes	Le ballon gelé n'est pas envoyé dans les 5 secondes.	L'équipe remet en jeu une nouvelle fois	
Faute de récupération	Le ballon touche le sol après une frappe	L'équipe appelée remet en jeu	A l'endroit où le ballon est tombé.
Faute de trajectoire	Le ballon suit une trajectoire descendante ou inférieure à 2 mètres	L'équipe qui a frappé remet en jeu	A l'endroit de la mise en jeu
Faute de temps 10 secondes	Deux co-équipiers se déplacent avec le ballon plus de 10 secondes	L'équipe fautive remet en jeu	A l'endroit de l'arrêt du jeu
Faute de marcher, gèle de la balle	Plus de 2 joueurs en contact avec la balle se déplacent	L'équipe fautive remet en jeu	A l'endroit où les 3 joueurs sont entrés en contact avec la balle.
Sortie du terrain	Le ballon touche le sol à l'extérieur du terrain. (Les joueurs peuvent sortir du terrain même avec le ballon). Cependant toute frappe doit avoir lieu dans le terrain.	L'équipe qui sort la balle remet en jeu	Au plus près de la sortie, dans le terrain.

Faute de tenue de la balle	Les 4 joueurs ne sont pas en contact de la balle lors de la frappe	L'équipe fautive remet en jeu	A l'endroit de la frappe
Faute de contact	Le joueur le ballon touche un joueur de l'équipe non appelée ou deux joueurs adverses se percutent.	L'équipe qui a mis en jeu recommence la mise en jeu	Du même endroit de la première frappe
Conduite antisportive. Contestation de l'arbitrage	Le joueur fait preuve d'attitude antisportive	Sanction négociable. (point de pénalité, avertissement, exclusion)	Remise en jeu par l'équipe qui a commis la faute a l'endroit de l'interruption du jeu.

Apprendre le Kin-Ball : règles et démonstration :

<https://www.youtube.com/watch?v=4RXhshEWgI0>

KIN-BALL – CYCLE 3 – MODULE D'APPRENTISSAGE

Entrée dans l'activité

Découvrir et appréhender le ballon, seul
KIN-TOMATE
KIN-SOURIS

Découvrir et appréhender le ballon,
en coopérant
TOURNEZ-KIN
KIN-RELAIS

Situation de référence Pour évaluer les besoins

LE KIN-BALL
(simplifié)

ATTAQUER

DEFENDRE

Objectifs d'apprentissage

GELER et
FRAPPER LE BALLON

ANNONCER
VISER

SE DEPLACER

MAITRISER LE BALLON

SE PLACER

Situations d'apprentissage

Le TRIM-KIN

Le KIN-CANON

Le KIN-TERRAIN

Le KIN-CIBLE

Le KIN-NOMME

Le KIN-BINOME

Le KIN-TEK

Le KIN-DOS-TOURNE

Le KIN-TENNIS

Le KIN-YOYO

Le KIN-ZONE

Situation Evaluation des apprentissages

LE KIN-BALL

Rencontre
inter-classe ou
inter-écoles

Découvrir et appréhender le ballon, seul.

Je touche les élèves du centre avec le ballon. Le **KIN-TOMATE**.

Objectifs de la tâche : S'approprier le ballon, contrôler le ballon, le diriger.

But du jeu :

Joueurs du cercle : Toucher les joueurs du centre avec le ballon.

Joueurs du centre : Éviter de se faire toucher par le ballon.

Organisation matérielle :

- Les élèves-attaquants se positionnent derrière le marquage au sol définissant le cercle (diamètre variable en fonction du nombre d'élèves).
- 1 (2 ou 3) élève(s)-ciblé(s) est (sont) placé (s) au centre du cercle.
- Le joueur-ciblé touché échange sa place avec le joueur-attaquant qui l'a visé.

Consignes données aux élèves :

Pour les élèves-attaquants :

↳ ***Vous devez toucher les élèves du centre avec le ballon, en frappant celui-ci à deux mains.***

Pour les élèves-ciblés :

↳ ***Vous devez éviter le ballon.***

Sécurité : Frapper le ballon avec les deux mains.

Critères d'évaluation et de réussite :

- Les élèves parviennent à toucher les joueurs-ciblés.
- Les élèves évitent le ballon.

Variantes :

Pour simplifier :

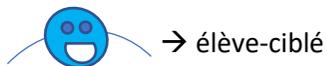
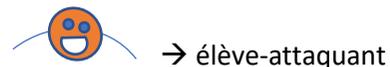
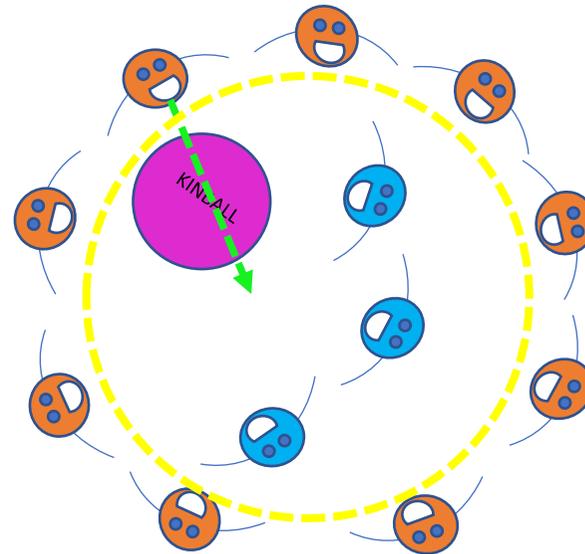
S1 : Augmenter le nombre de souris à toucher.

S2 : Bloquer avant de frapper le ballon.

Pour aller plus loin :

L1 : Augmenter le diamètre du cercle.

L2 : Imposer la manière de frapper le ballon (pousser à deux mains ou frapper façon « manchette de volley-ball »).



Découvrir et appréhender le ballon, seul.

Je touche les élèves qui se déplacent dans un espace défini : le **KIN-SOURIS**.

Objectifs de la tâche : S'approprier le ballon, contrôler le ballon, le diriger.

But du jeu :

Les chats (attaquants) : Toucher les souris (binômes).

Les souris (cibles) : Éviter de se faire toucher par le ballon.

Organisation matérielle : Sur un terrain (10m x 10m), les chats (4) tentent de toucher les binômes de souris. Les souris, se déplacent en se donnant la main par deux sur la surface définie et doivent éviter de se faire toucher par le ballon. Si elles sont touchées par le ballon ou si elles se lâchent la main, les souris deviennent des chats.

Consignes données aux élèves :

Pour les chats :

↳ **Vous devez toucher les souris avec le ballon, en frappant celui-ci à deux mains. Vous pouvez faire des passes aux autres chats.**

Pour les souris :

↳ **Vous devez éviter le ballon, sans vous lâcher la main.**

Sécurité : Frapper le ballon avec les deux mains.

Critères d'évaluation et de réussite :

- Les chats parviennent à toucher les joueurs-ciblés.
- Les souris évitent le ballon, sans lâcher leur binôme.

Variantes :

Pour simplifier :

S1 : Réduire l'espace de jeu.

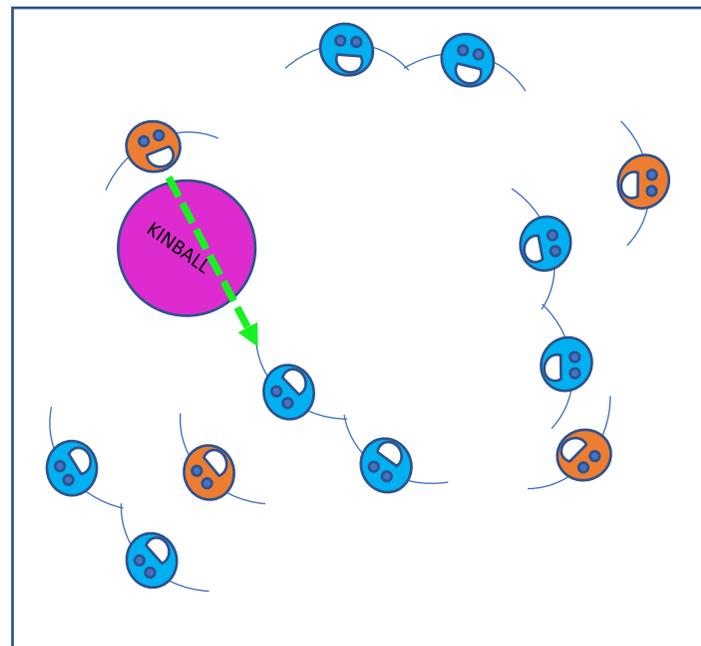
S2 : Avoir la possibilité de se déplacer avec le ballon.

Pour aller plus loin :

L1 : Imposer la manière de taper le ballon (toujours à deux mains).

L2 : Imposer un gel du ballon avant de le frapper.

L3 : Les souris sont éliminées si elles sont touchées et doivent quitter l'aire de jeu.



→ binôme souris



→ chat

Découvrir et appréhender le ballon, en coopérant.

Je déplace le ballon en coopérant avec les autres : le **TOURNEZ-KIN.**

Objectifs de la tâche : Manipuler, maîtriser, diriger, contrôler le ballon à plusieurs.

But du jeu :

Réaliser le tour des cercles à l'intérieur du couloir sans faire sortir le ballon.

Organisation matérielle : Les élèves sont placés en double cercle. Les élèves du cercle interne et du cercle externe se font face.

Consignes données aux élèves :

↳ **Vous devez faire circuler le ballon en le maintenant dans la double couronne.**

1. **Le ballon roule sur le sol.**
2. **Le ballon est transmis sans toucher le sol.**

Critères d'évaluation et de réussite :

- Réussir un ou plusieurs tour(s) sans que le ballon ne quitte la double couronne.
- Le ballon ne s'arrête pas, et ne change pas de sens de rotation.

Variantes :

Pour simplifier :

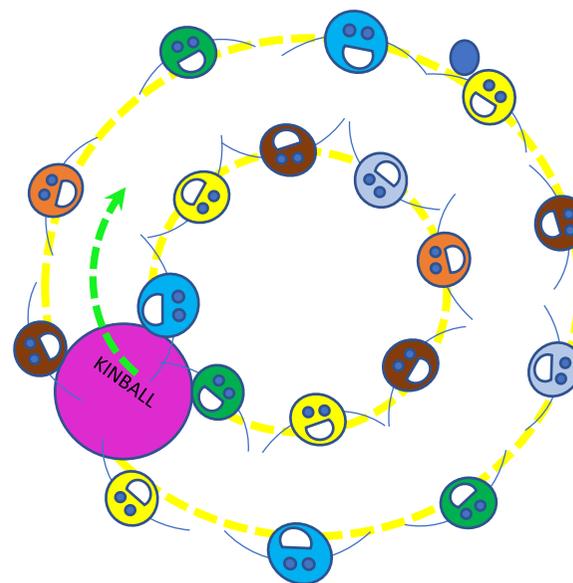
S1 : Autoriser les arrêts du ballon.

Pour aller plus loin :

L1 : Changer le sens de rotation au signal sonore.

L2 : Faire varier la position des élèves (debout, assis, à genoux...)

L3 : Ajouter un élève dans la double couronne. Il part à l'opposé du ballon, et ne doit pas se faire rattraper par le ballon.



Découvrir et appréhender le ballon, en coopérant.

Je déplace le ballon en coopérant avec les autres :
le **KIN-RELAIS**.

Objectifs de la tâche : Contrôler le ballon, se déplacer et l'envoyer à plusieurs.

But du jeu :

Faire passer tous les joueurs de l'autre côté, le plus vite possible, en se passant le ballon comme relais.

Organisation matérielle : Les élèves sont répartis en plusieurs équipes. Chaque équipe est composée de plusieurs binômes (puis en trinômes). Une même équipe est répartie en deux groupes qui se font face.

Consignes données aux élèves :

↳ *Au signal, deux élèves doivent déplacer le ballon vers le binôme opposé de leur équipe. Quand tous les binômes se sont déplacés le jeu s'arrête.*

1. *Le ballon roule sur le sol.*
2. *Le ballon est transmis sans toucher le sol.*

↳ *Dans cette deuxième situation, si le ballon tombe au sol, ils reprennent là où a eu lieu la chute.*

3. *Après l'avoir gelé, le ballon est envoyé par un troisième joueur frappeur, qui n'a pas participé au déplacement du ballon.*

Critères d'évaluation et de réussite :

- Tous les joueurs d'une équipe effectuent le déplacement.
- Les binômes se déplacent sans faire tomber le ballon.
- La transmission du ballon au binôme suivant aboutit.

Variantes :

Pour simplifier :

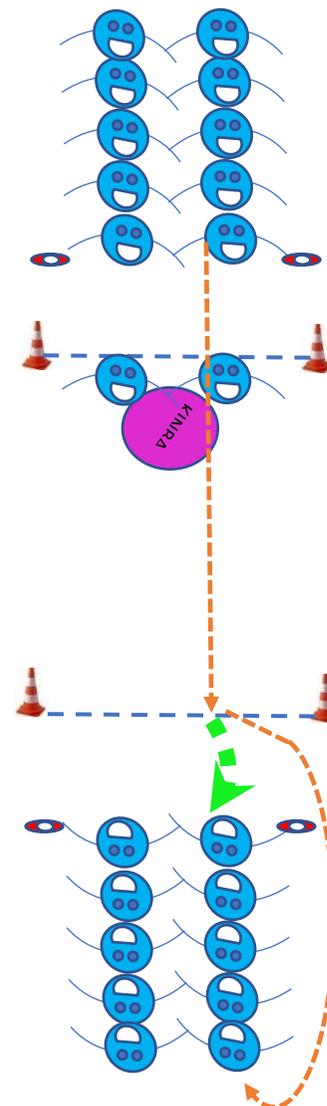
- S1 : Au début, déplacer le ballon seul, en le faisant rouler.
S2 : Enlever l'esprit compétition en formant un seul groupe (classe) et en favorisant la coopération.
S3 : Dans la situation 3, réduire l'espace d'envoi.

Pour aller plus loin :

L1 : Augmenter la distance à parcourir.

L2 : Imposer une position pour le gel du ballon (debout, à genoux).

L3 : Passer de 3 à 4 joueurs (3 joueurs déplaçant et gelant le ballon et 1 frappeur).



Le **KIN-BALL**, (version simplifiée).

Objectifs de la tâche : Découverte de la situation de référence (espace de jeu, matériel, but et règles du jeu « aménagées »).

But du jeu :

Pour les attaquants : Envoyer collectivement le ballon pour qu'il touche le sol d'un camp adverse.

Pour les défenseurs : Réceptionner et maîtriser collectivement le ballon sans qu'il ne touche le sol, et le renvoyer à une autre équipe.

Organisation matérielle :

- Un demi terrain de basket partagé en 4 zones. Un cercle central, commun aux équipes, sera défini comme « zone neutre ».
- Chaque équipe, composée de 4 joueurs, est identifiable par la couleur de son maillot.
- 4 ou 5 équipes peuvent jouer simultanément.
- Compter les points en fonction de la faute commise par l'une des équipes, toute erreur commise par l'une des équipes, engendre un point pour toutes les autres équipes.

Consignes données aux élèves :

Pour les attaquants :

- ↪ **Le ballon peut être déplacé par deux joueurs au maximum.**
- ↪ **Le ballon est gelé, et ne peut plus être déplacé dès que trois joueurs sont au contact de celui-ci, avant d'être frappé par le quatrième en direction d'un camp adverse.**
- ↪ **Avant la frappe, le frappeur doit annoncer la couleur du camp visé, en utilisant le terme « Omnikin + Couleur ». La trajectoire du ballon doit être ascendante et parcourir au moins deux mètres.**
- ↪ **Pour chaque lancer, le tireur doit être différent.**

Pour les défenseurs :

↪ **Vous devez vous préparer à la réception du ballon pour que celui-ci ne touche pas le sol de votre camp.**

Critères d'évaluation et de réussite :

- Le ballon est déplacé dans la zone neutre, est gelé avant le shoot.
- Les joueurs d'une même équipe coopèrent pour maîtriser, déplacer, geler et taper dans le ballon.

Variantes :

Pour simplifier :

S1 : Un sens de rotation pour les lancers de ballon est préétabli.

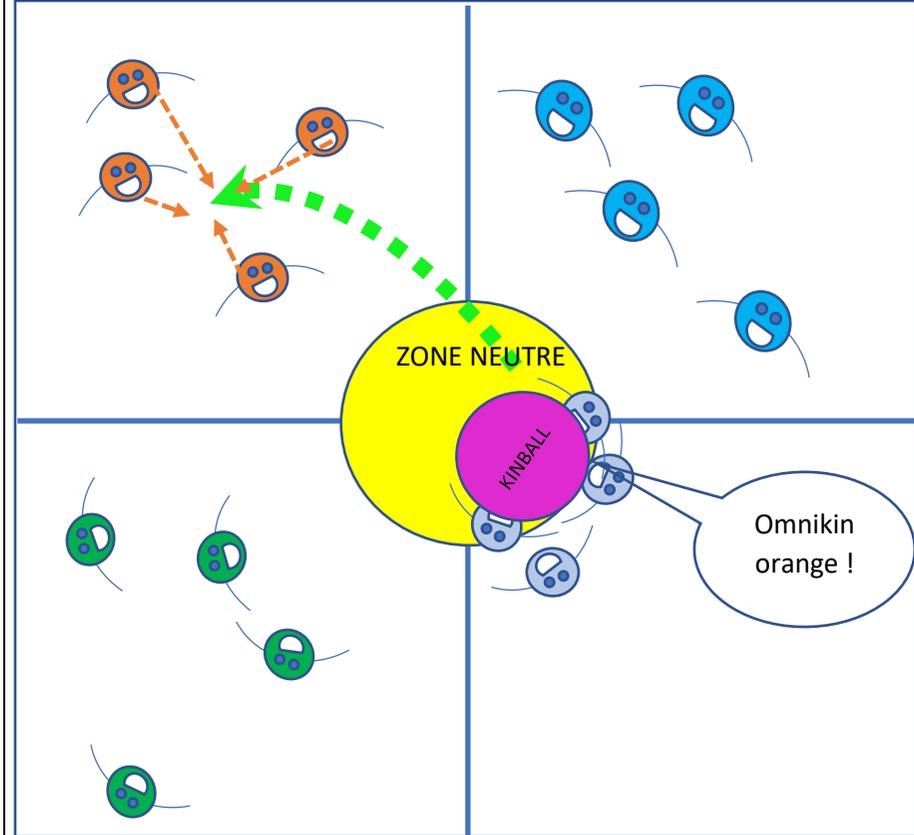
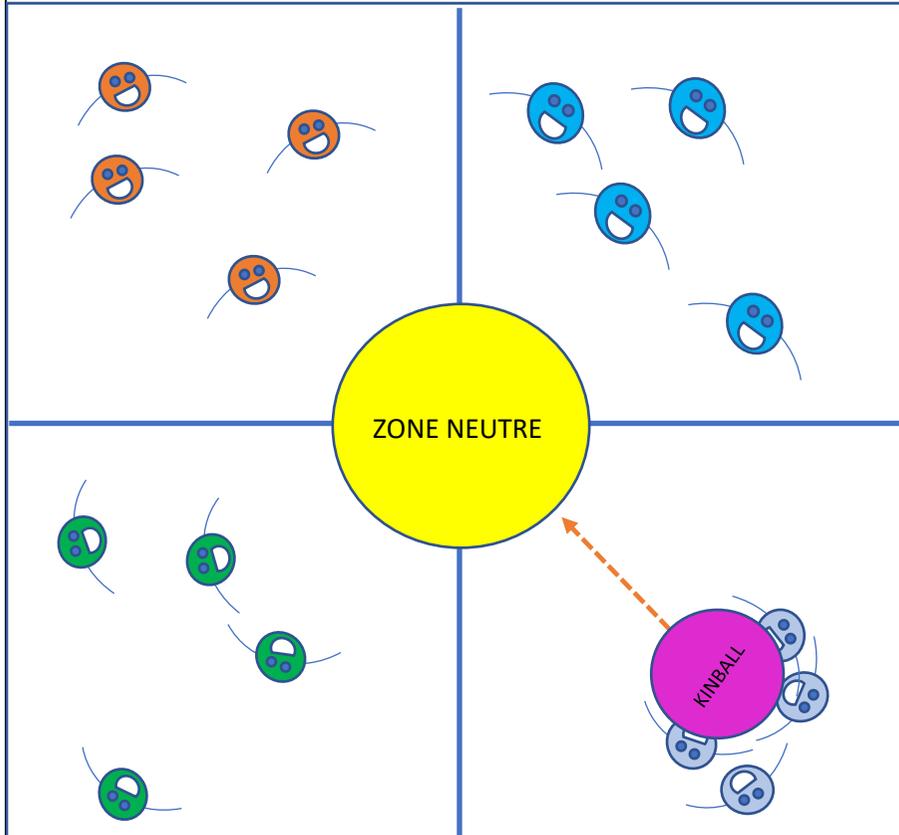
S2 : Le déplacement du ballon peut être effectué par 3 ou 4 membres de l'équipe simultanément.

Pour aller plus loin :

L1 : Augmenter la surface de jeu (demi terrain handball).

L2 : Définir une limite de temps, à partir de la réception, pour envoyer le ballon (exemple 10s).

Le Kin-Ball, version simplifiée



Geler et frapper le ballon.

Je dois ramener le ballon sur la base de départ : Le **TRIM-KIN**.

Objectif d'apprentissage : Coopérer entre les deux groupes d'une même équipe pour déplacer le Kin-Ball.

But du jeu :

Ramener le ballon, en coopérant, à la base de départ.

Organisation matérielle :

- Les élèves sont répartis en 2 équipes de 8.
- Chaque équipe est organisée en 2 groupes de 4.
- Chaque groupe est identifiable grâce à des chasubles de couleurs différentes.
- Le ballon est positionné en base de départ à 10m de la base 1.
- Des repères au sol sont placés (environ 2,50 m les uns des autres (+/- 0,50m en fonction des élèves) pour aider au positionnement des groupes.

Consignes :

↪ *Je vous laisse deux minutes pour vous organiser (quel groupe récupère le ballon, comment se positionne l'autre groupe, quand le groupe qui doit recevoir est prêt donne-t-il un signal...).*

↪ *Au signal de départ vous devez amener le ballon sur la base 1, la deuxième équipe devra le ramener sur la base de départ. Il est interdit de se déplacer avec le ballon.*

↪ *La manche est terminée dès que le ballon est ramené et gelé sur la base de départ.*

Critères d'évaluation et de réussite :

- L'équipe ramène le Kinball dans la base de départ.
- Il y a une bonne coopération au sein des groupes, entre les 2 groupes d'une même équipe.
- Le Kin-Ball est ramené sans tomber.

Variantes :

Pour simplifier :

S1 : Réduire les distances entre les zones de réception.

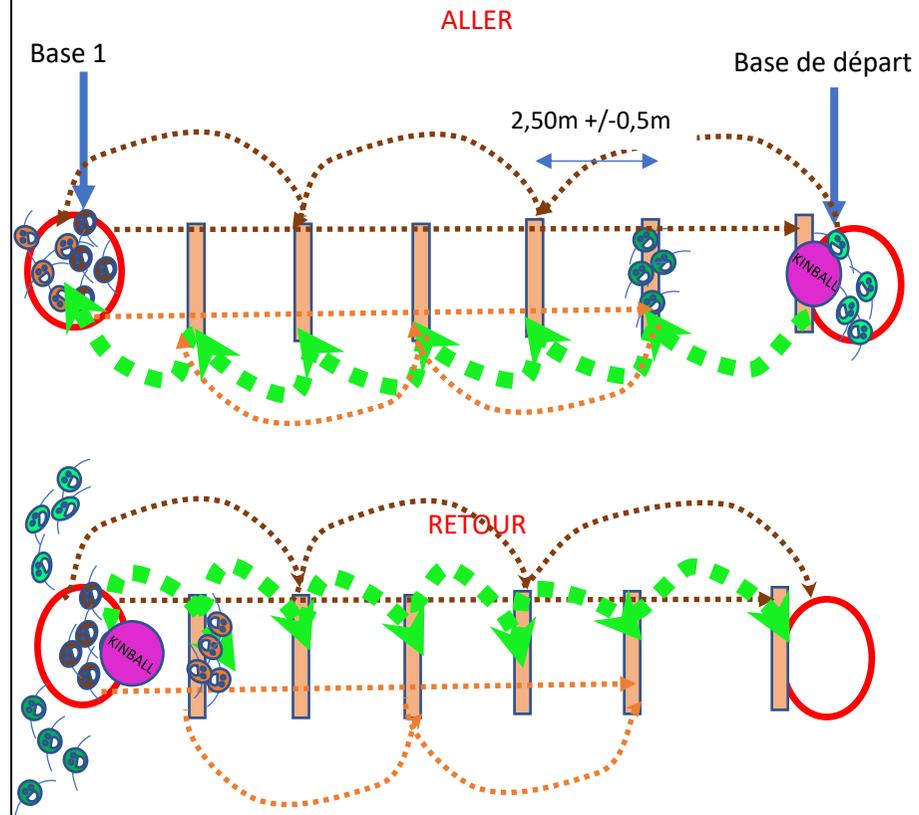
Pour aller plus loin :

L1 : Augmenter les distances entre les zones de réception.

L2 : Imposer les techniques de lancer (deux mains, une main...)

L3 : Supprimer les marquages sol organisant le retour du Kinball.

L4 : Deux équipes s'affrontent.



KIN-BALL

Geler et frapper le ballon.

SITUATION D'APPRENTISSAGE

Je lance le ballon avec force et précision : Le **KIN-CANON**.

Objectif d'apprentissage : Améliorer l'efficacité des lancers

But du jeu :

Pour les lanceurs : Lancer le ballon dans une zone définie plus ou moins éloignée de la zone de lancer.

Pour les receveurs : Réceptionner la balle sans sortir de la zone de réception.

Organisation matérielle :

- Les élèves sont répartis en équipe de 8 (6).
- Chaque équipe est divisée en deux groupes de 4(3) joueurs.
- Un groupe tiendra le rôle de lanceur, il se positionnera derrière la ligne de tir, un deuxième groupe se placera dans la zone réception (1pt, 2pts, 3pts). Ce groupe receveur devra annoncer la zone de leur choix et récupérer le ballon avant que celui-ci ne touche le sol, et ceci sans quitter la zone annoncée.

Consignes :

↳ **Le groupe des receveurs choisit de se positionner dans une zone à 1 point, 2 points, 3 points et annonce cette zone.**

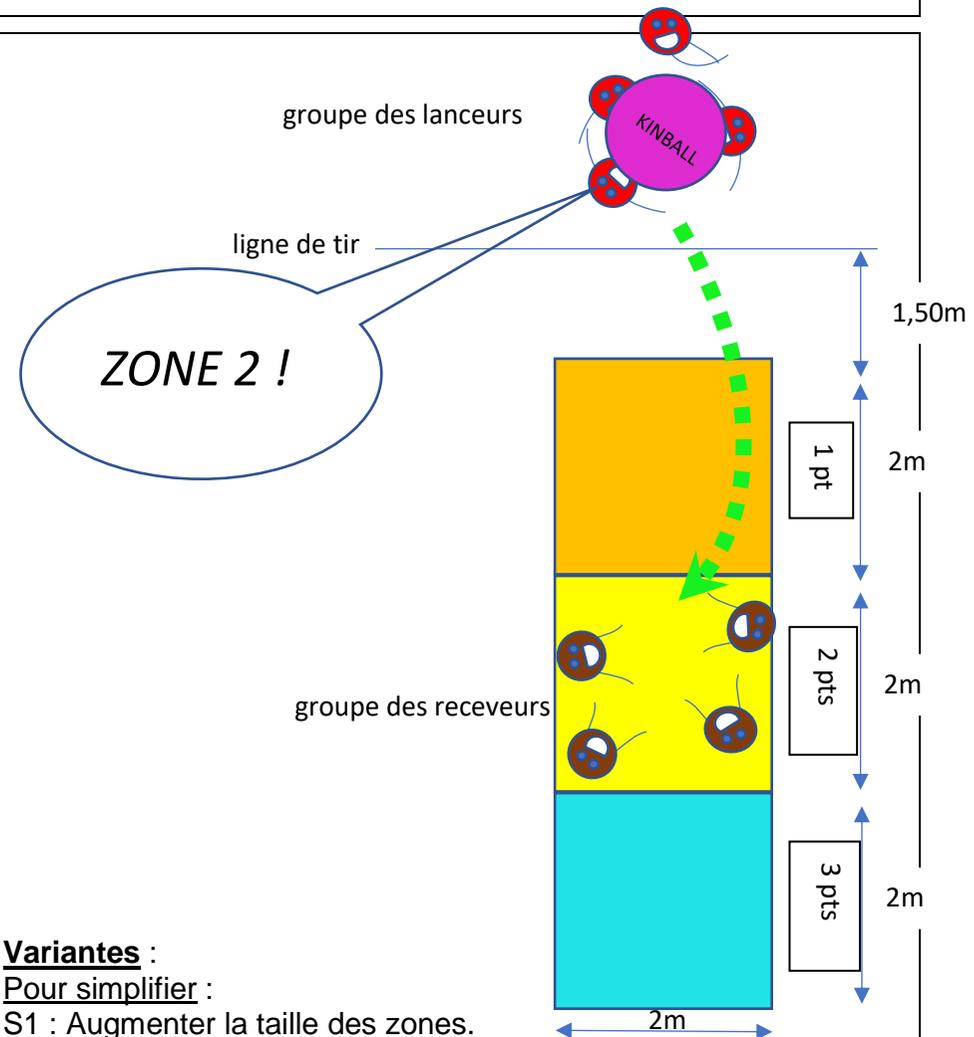
↳ **Le groupe des lanceurs envoie le ballon dans la zone annoncée.**

↳ **Au tour suivant, les rôles sont inversés.**

↳ **S'il y a plusieurs ateliers, deux équipes sur des ateliers voisins peuvent s'affronter.**

Critères d'évaluation et de réussite :

- Orienter son tir vers la zone annoncée.
- Apprécier les capacités des autres pour choisir la bonne zone.
- L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points sur 6 engagements.



Variantes :

Pour simplifier :

S1 : Augmenter la taille des zones.

S2 : Diminuer la distance du pas de tir aux zones.

Pour aller plus loin :

L1 : Réduire la taille des zones.

L2 : Augmenter la distance du pas de tir aux zones.

L3 : Faire des zones avec des axes différentes de l'axe de la situation de départ.

KIN-BALL**SITUATION D'APPRENTISSAGE****Geler et frapper le ballon.**

Je lance le ballon avec force et précision en essayant de repousser l'équipe adverse le plus loin possible : Le **KIN-TERRAIN**.

Objectif d'apprentissage : Améliorer l'efficacité des lancers (force et précision)

But du jeu :

Pour les attaquants : Lancer le ballon dans une zone adverse la plus éloignée possible.

Pour les défenseurs : Réceptionner et geler le ballon le plus efficacement possible (sans perdre de terrain)

Organisation matérielle :

- Les élèves sont répartis en équipe de 4 (5) joueurs.
- Le terrain est partagé en deux camps.
- Chaque camp est divisé en trois ou quatre zones.
- La zone la plus éloignée étant la zone de but.
- Une surface sera définie comme la surface d'engagement.

Consignes :

Pour les attaquants :

↪ **L'engagement se fait de la zone jaune, vous devez repousser l'autre équipe le plus loin possible. Si le ballon atteint la zone de but, vous marquez un point. L'engagement reviendra à l'équipe qui a encaissé le but.**

La ligne médiane peut être franchie.

Pour les défenseurs :

↪ **Vous devez réceptionner, maîtriser et geler le ballon. Quand celui-ci est gelé vous devenez attaquant et vous jouerez à partir de la zone où vous avez gelé le ballon.**

↪ **Si le ballon touche le sol avant d'être maîtrisé, l'équipe qui défend recule d'une zone (en s'éloignant de la ligne médiane). Exemple : si le ballon n'est pas maîtrisé dans la zone 2, le tire suivant se fera de la zone 3.**

Critères d'évaluation et de réussite :

- Les équipes arrivent à marquer des points.

- Adapter les trajectoires de ses tirs en fonction du positionnement de l'équipe qui défend (passer de tir en simple force, à des tirs qui tiennent compte de son adversaire).

Variantes :

Pour simplifier :

S1 : Réduire la largeur du terrain pour favoriser le tir en force.

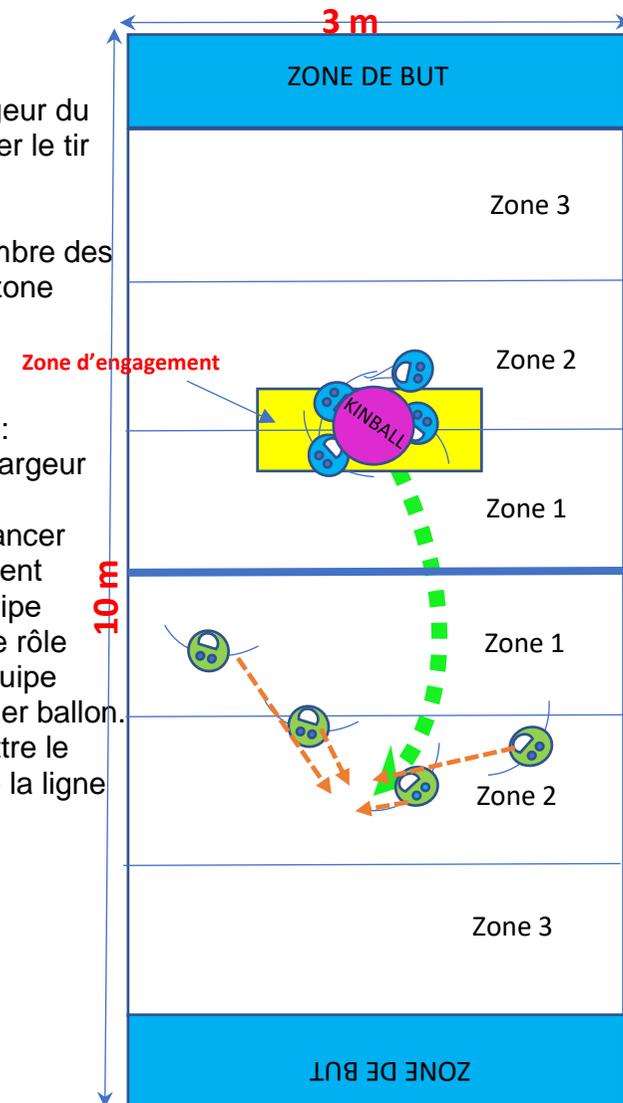
S2 : Réduire le nombre des zones, à 2 plus la zone de but.

Pour aller plus loin :

L1 : Augmenter la largeur du terrain.

L2 : Reculer ou avancer la zone d'engagement pour favoriser l'équipe qui engage dans le rôle d'attaquant, ou l'équipe qui défend le premier ballon.

L3 : Ne pas permettre le franchissement de la ligne médiane.



KIN-BALL**SITUATION D'APPRENTISSAGE**

Annoncer, viser.

Je lance le ballon avec force et précision dans une zone définie et annoncée : **LE KIN-CIBLE**.

Objectif d'apprentissage : Améliorer l'efficacité des lancers (force et précision)

But du jeu :

Pour les attaquants : Lancer le ballon dans une zone annoncée à l'avance.

Pour les défenseurs : Réceptionner et geler le ballon le plus efficacement possible, sans sortir de sa zone. Devenir attaquant à son tour.

Organisation matérielle :

- Les élèves sont répartis en 4 équipes de 4 joueurs.
- 4 zones circulaires, de 3m de diamètre.
- Chaque équipe est identifiable grâce à la couleur de ses chasubles.

Consignes :

- ↻ *L'équipe qui engage annonce « Omnikin + couleur de l'équipe de la zone visée ».*
- ↻ *L'équipe qui réceptionne ne pourra le faire que si le kinball atteint sa zone.*
- ↻ *Si le ballon atteint la zone et qu'il est stabilisé dans la zone de réception, les deux équipes marquent un point.*
- ↻ *Le lanceur de chaque équipe change à chaque lancer.*
- ↻ *Si le ballon n'atteint pas la zone, aucune des deux équipes (attaquante et défenseur) ne marque, l'équipe qui était défenseur devient attaquante).*

Critères d'évaluation et de réussite :

- Les lancers atteignent la zone annoncée (orientation, puissance).
- Le ballon est correctement réceptionné et gelé.

Variantes :

Pour simplifier :

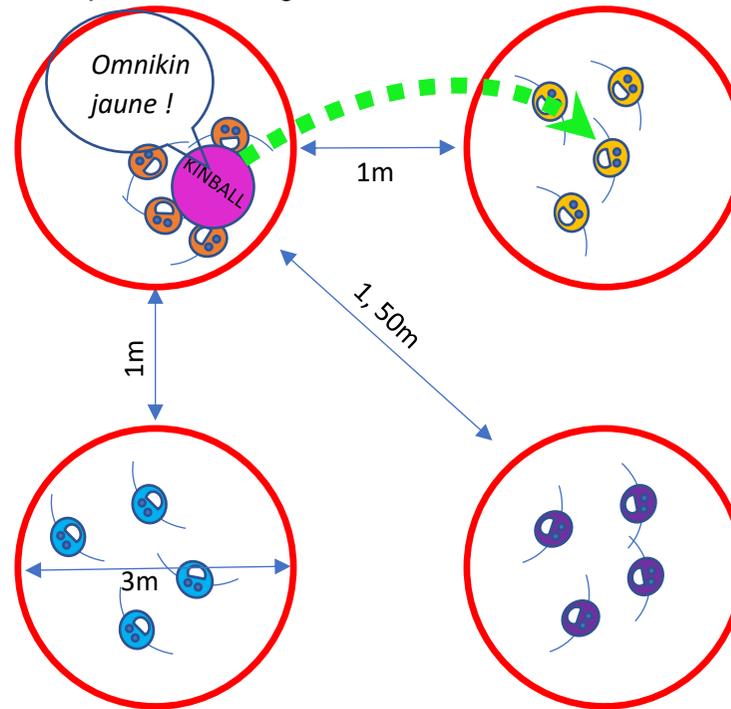
S1 : Réduire les distances entre les zones.

Pour aller plus loin :

L1 : Augmenter les distances entre les zones.

L2 : Imposer les techniques de lancer (toujours à deux mains).

L3 : Proposer des éloignements différents entre les zones.



KIN-BALL**SITUATION D'APPRENTISSAGE**

Annoncer, viser.

Je dois, en coopérant avec mon (mes) coéquipier(s) réagir à l'appel de mon équipe et maîtriser le ballon : **LE KIN-NOMMÉ.**

Objectif d'apprentissage : Annoncer, coopérer et maîtriser le ballon.

But du jeu : Réagir à l'appel vocal et maîtriser le ballon sans que celui-ci ne tombe au sol.

Organisation matérielle :

- Les élèves sont répartis en équipes de 2 (ou 3) élèves.
- Une équipe se trouve à l'intérieur du cercle, les autres équipes sont positionnées autour de ce cercle.
- L'équipe qui se trouve à l'intérieur du cercle doit annoncer « *Omnikin + la couleur d'une autre équipe* » et envoyer le ballon à au moins 2m de hauteur. Puis elle doit sortir du cercle.
- L'équipe qui a été appelée doit entrer dans le cercle et maîtriser le Kinball avant que celui-ci ne touche le sol.

Consignes :

Pour l'équipe qui est dans le cercle :

↳ ***Vous annoncez le signal « Omnikin + couleur d'une autre équipe » et envoyez le Kinball à au moins 2 mètres de hauteur (possibilité de mettre toise de 2 m de haut ou de faire un marquage sur un mur proche du lieu de l'exercice).***

Pour l'équipe appelée :

↳ ***Lorsque vous êtes appelés, vous devez aller dans le cercle et maîtriser le ballon avant qu'il ne touche le sol.***

Critères d'évaluation et de réussite :

- Les lancers atteignent 2m de hauteur.
- Le ballon tombe peu au sol.

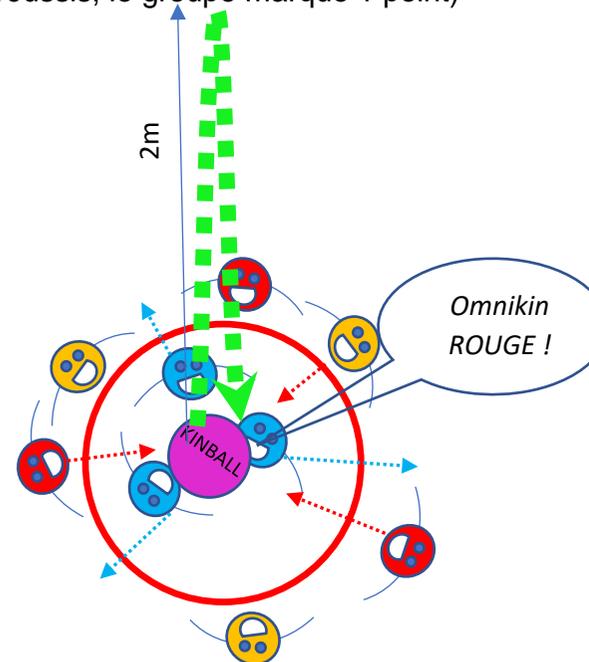
Variantes :

Pour simplifier :

- S1 : Réduire le diamètre du cercle.
- S2 : Augmenter le nombre de joueurs de chaque équipe.
- S3 : Imposer un ordre de passage pour réduire l'effet de surprise.

Pour aller plus loin :

- L1 : Augmenter le diamètre du cercle.
- L2 : Réduire le nombre de joueurs chaque équipe.
- L3 : Faire varier la position de départ des joueurs qui se trouvent à l'extérieur du cercle (assis, à genoux...).
- L4 : Faire s'affronter deux groupes d'élèves (s'il l'envoi et la réception sont réussis, le groupe marque 1 point)



Se déplacer.

Je dois me déplacer avec le ballon, geler avant de frapper :
le **KIN-THEQUE**.

Objectifs d'apprentissage : Frapper le ballon vers un espace mettant en difficulté l'équipe adverse. Réceptionner et se déplacer en équipe avec le ballon.

But du jeu :

- Pour les attaquants : Envoyer le Kinball dans une zone permettant au tireur de se déplacer sur les bases.
- Pour les défenseurs : Contrôler puis ramener le Kinball dans la zone centrale.

Organisation matérielle :

- Les élèves sont répartis en 2 équipes. Chaque équipe est composée de 4 à 8 joueurs.
- Un ballon de Kin-Ball.
- Des zones matérialisées (par des cerceaux) au sol pour les bases (1, 2, 3 et 4) et une zone centrale (marquage sol).

Pour les attaquants

- 3 joueurs d'une même équipe doivent soutenir le ballon dans la zone centrale. Un 4^{ème} le frappe vers l'extérieur de la zone centrale, puis commence à courir vers les bases (cerceaux) en commençant par la base 1. S'il fait un tour complet des bases, il marque 1 point pour son équipe.

Le joueur qui a frappé est remplacé par un des joueurs qui se trouve à l'extérieur de l'aire de jeu. Il faut toujours 4 joueurs pour frapper le ballon (3 pour geler et un frappeur).

- Les autres joueurs de l'équipe doivent rester en dehors des limites du terrain pour attendre leur tour de frapper.

Pour les défenseurs

- Ils se positionnent sur l'aire de jeu et doivent maîtriser le ballon, quand il est gelé l'équipe annonce « GEL ».

Consignes données aux élèves :

Pour les attaquants

↳ **Lorsque le frappeur a tapé dans le ballon, il doit se déplacer sur les bases. A chaque tour complet (bases 1, 2, 3 et 4) il fait marquer un point pour son équipe.**

↳ **Si le ballon touche le sol, le frappeur marque 4 points pour son équipe.**

Pour les défenseurs

↳ **Vous devez geler le ballon le plus rapidement possible et dire « GEL » lorsque tous les joueurs de l'équipe sont au contact du ballon et l'ont stabilisé.**

↳ **Vous devez geler le ballon un genou au sol avec tous les membres de l'équipe pour stopper la course du frappeur.**

↳ **Pas de déplacement du ballon.**

↳ **Quand tous les frappeurs d'une même équipe ont lancé le ballon une fois, on change les rôles.**

Sécurité : Ne pas frapper la balle à une seule main.

Critères d'évaluation et de réussite :

- Les frappeurs parviennent à frapper correctement dans le ballon et à faire plusieurs bases.
- Les défenseurs déplacent rapidement le ballon dans la zone centrale et le gèlent.

Variantes :

Pour simplifier :

S1 : Augmenter le nombre des défenseurs

S2 : Augmenter le nombre de défenseurs qui déplacent le ballon vers la zone centrale

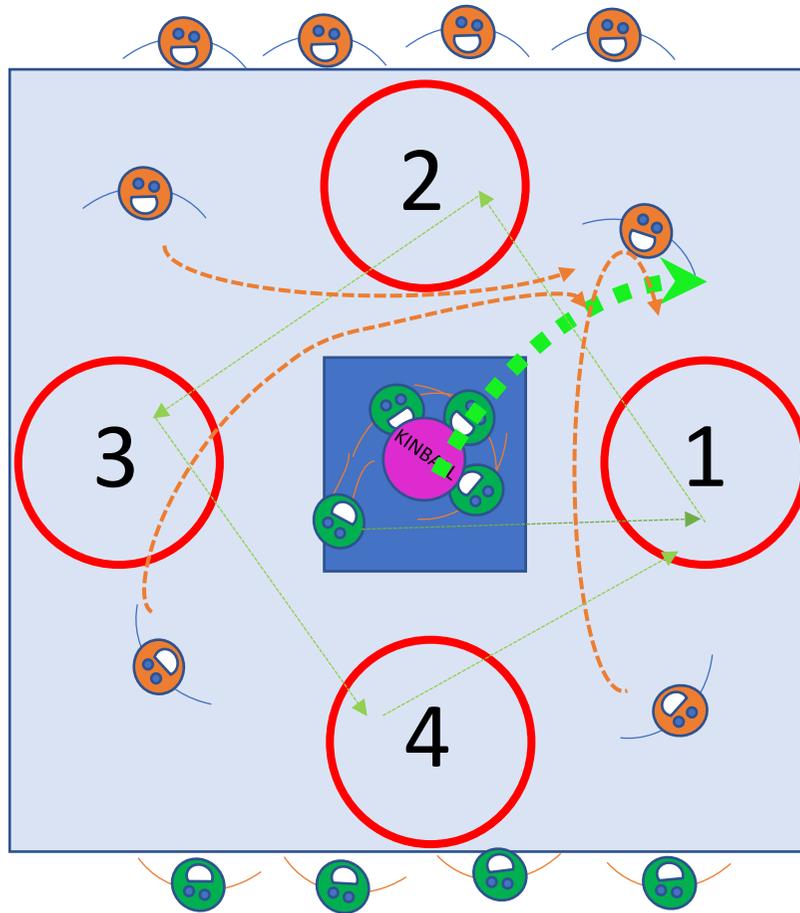
S3 : Autoriser les défenseurs à geler le ballon à l'endroit de la réception.

Pour aller plus loin :

L1 : Imposer un maximum de 2 joueurs pour déplacer le ballon.

L2 : Le joueurs qui n'a pas fini son tour peut rester en attendant le prochain frappeur.

Défenseurs en attente



Les centres des bases sont séparés de 2,5m à 3m.

Frappeurs en attente

Maitriser et se placer.

Je me place et maîtrise la balle : Le **KIN-TENNIS**.

Objectifs de la tâche :

Pour les attaquants : Geler le ballon et frapper dans les espaces libres.

Pour les défenseurs : Occuper les espaces de jeu, réceptionner le ballon et le geler.

But du jeu :

Envoyer le ballon dans le camp adverse en visant les espaces libres.

Organisation matérielle :

- 2 équipes de 4 joueurs par équipe.
- 1 ballon de Kin-Ball par terrain de jeu.
- Un terrain de 8m x 8m partagé en deux zones identiques par une ligne médiane.
- 1 point est marqué quand l'équipe adverse tombe le ballon ou que le lancer est hors des limites du terrain.

Consignes données aux élèves :

Pour les attaquants :

↪ **Le frappeur de votre équipe doit envoyer le ballon vers le camp adverse.**

↪ **Le frappeur doit changer à chaque lancer.**

Pour les défenseurs :

↪ **Vous devez réceptionner le ballon puis le geler avant de le relancer.**

Pour les attaquants et les défenseurs : **L'équipe qui commet une faute (lancer, réception) permet à l'autre équipe de marquer un point)**

Sécurité : Ne pas frapper la balle à une seule main.

Critères d'évaluation et de réussite :

- Le ballon est être correctement frapper pour qu'il atteigne la zone adverse, sans sortir des limites du terrain.

Variantes :

Pour simplifier :

S1 : Faire varier les limites du terrain (réduire pour favoriser les défenses, agrandir pour favoriser les attaques en fonction des observations du PE).

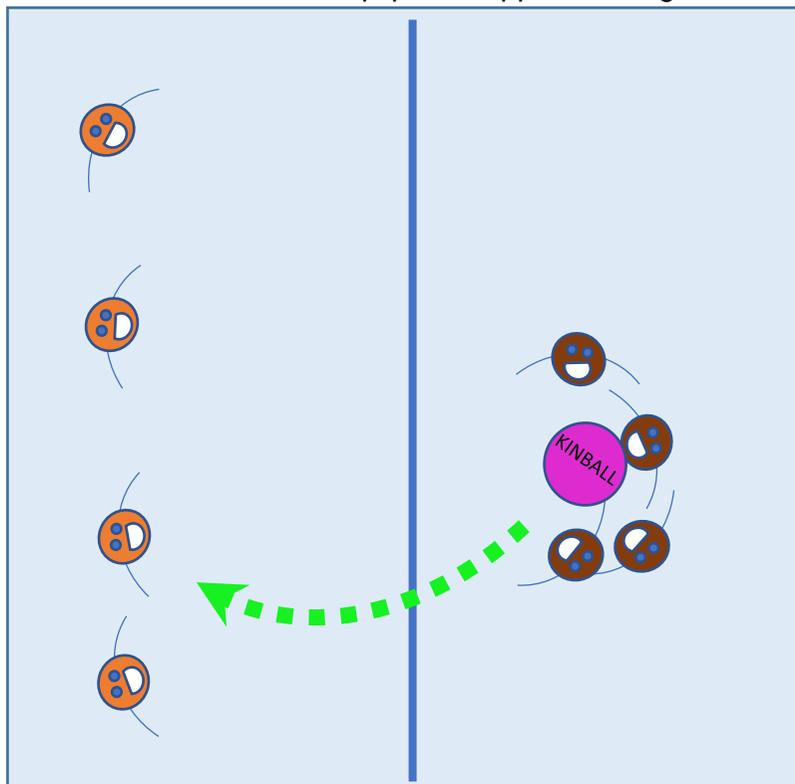
S2 : Supprimer la ligne médiane et permettre au joueur de jouer sur la surface définie.

Pour aller plus loin :

L1 : L'équipe qui réceptionne le ballon peut le déplacer avec 2 joueurs maximum avant de le geler.

L2 : Mettre un filet de tennis, de volleyball, pour obliger les trajectoires montantes.

L3 : Mettre une troisième équipe et supprimer la ligne médiane.



Se placer et maîtriser le ballon.

Je me place et me déplace : Le **KIN-YOYO**.

Objectifs de la tâche : Organiser collectivement les placements défensifs et déplacements liés au changement de statut.

But du jeu :

Pour les attaquants

Frapper la balle le plus haut possible et aller occuper les 4 coins de la zone de jeu.

Pour les défenseurs

Réagir après la frappe et récupérer et maîtriser le ballon au centre du terrain.

Organisation matérielle :

- Les élèves sont répartis en 2 équipes de 4 joueurs.
- Un ballon de Kin-Ball.
- Une aire de jeu de 3m x 3m, une surface matérialisée (marquage au sol) 1,5m x 1,5m au centre de l'aire de jeu.

Consignes données aux élèves :

Pour les attaquants :

↳ ***Vous devez frapper le ballon le plus haut possible et aller le plus rapidement la place des joueurs de l'équipe qui occupent les 4 coins du terrain.***

↳ ***Il ne peut y avoir qu'un seul joueur par coin.***

Pour les défenseurs :

↳ ***Vous devez réagir rapidement au signal de lancer du ballon et le réceptionner, le geler et le lancer à votre tour.***

Critères d'évaluation et de réussite :

- Un seul joueur se replace dans chaque coin.
- Les déplacements vers le ballons se font rapidement.
- Le ballon est maîtrisé.

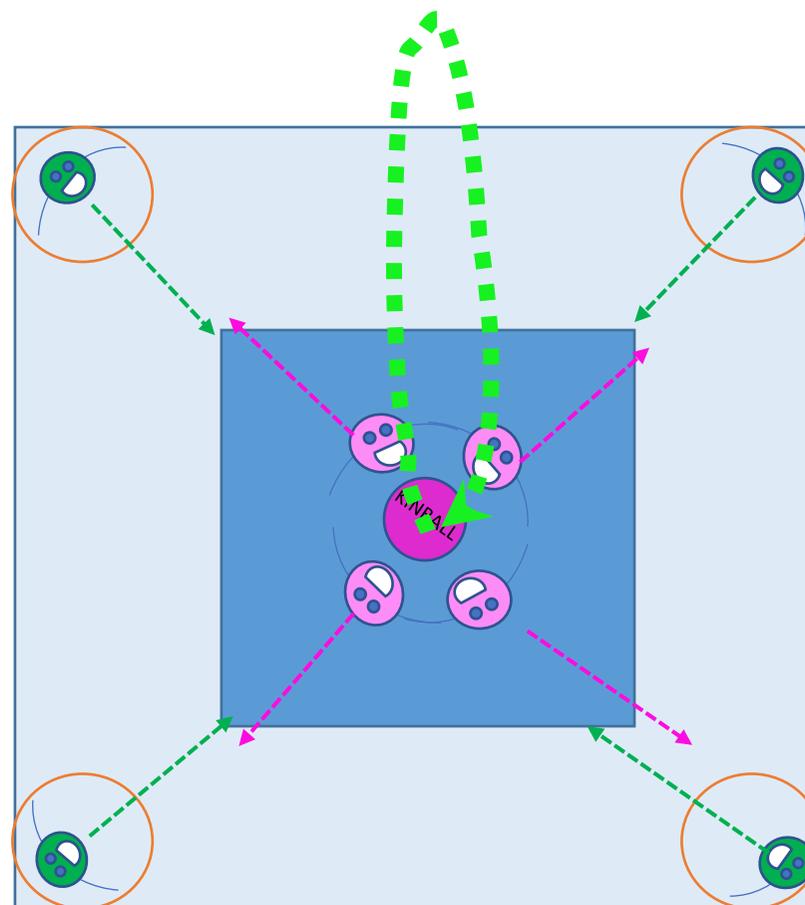
Variantes :

Pour simplifier :

S1 : Réduire l'espace de jeu.

Pour aller plus loin :

L1 : Lancer le ballon vers un des joueurs du carré.



Se placer.

Je me placer : Le **KIN-ZONE**.

Objectifs de la tâche : Apprendre à occuper tous les espaces et améliorer l'efficacité des regroupements.

But du jeu :

Pour les attaquants :

Réagir au signal du meneur, porter le ballon puis le frapper vers une zone cible.

Pour les défenseurs :

Se déplacer rapidement pour occuper toutes les zones et pouvoir réceptionner le ballon.

Organisation matérielle :

- Les élèves sont répartis en 3 équipes.
- Chaque équipe est composée de 4 joueurs.
- Un ballon de Kin-Ball et des zones matérialisées au sol.
- Le maître puis un élève joue le rôle de meneur.

Consignes données aux élèves :

↪ **Les joueurs des 3 équipes se déplacent sur le terrain. Le meneur annonce une couleur « Omnikin couleur ». Les élèves de cette couleur se regroupent autour du ballon et deviennent attaquants.**

↪ **Les autres élèves deviennent défenseurs et doivent occuper toutes les zones. (1 joueur par zone)**

Pour les attaquants :

↪ **Vous devez annoncer la zone et la couleur « zone 2, couleur » avant de frapper le ballon.**

Pour les défenseurs :

↪ **Vous devez placer un joueur par zone afin d'avoir une chance de réceptionner le ballon et être capable de le geler. Quand la zone est annoncée, vous devez la rejoindre et maîtriser le ballon.**

Critères d'évaluation et de réussite :

- La vitesse d'exécution des déplacements est rapide.
- Les joueurs observent les déplacements de leurs partenaires et communiquent avec eux pour occuper tout le terrain (un joueur par zone).

Variantes :

Pour simplifier :

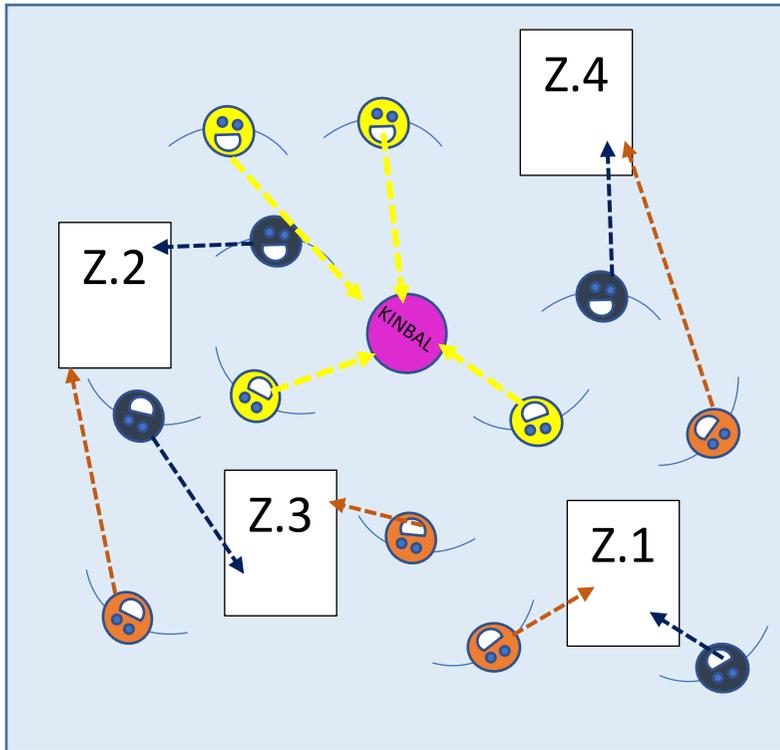
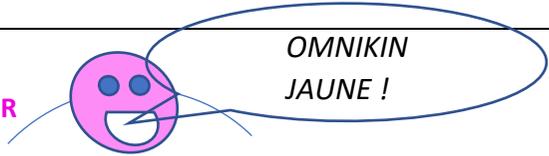
S1 : Augmenter la taille des zones.

Pour aller plus loin :

L1 : Augmenter le nombre des zones cibles.

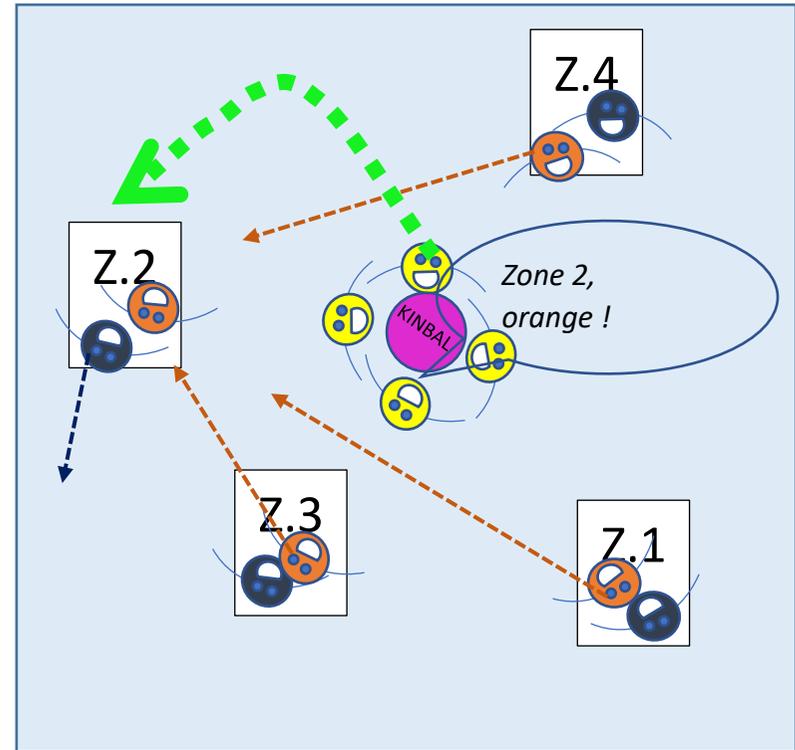
L2 : Les attaquants lancent la balle dans l'espace de jeu (hors des zones) et les défenseurs doivent déplacer et geler la balle dans la zone appelée.

MENEUR



1

MENEUR



KIN-BALL

SITUATION D’EVALUATION DES APPRENTISSAGES

Évaluer les progrès des élèves.

Le **KIN-BALL**, (version simplifiée).

Identiques à la situation de référence page 8

Fiche score Kin Ball

Terrain

Match N°.....

Arbitrage, marqueur, chronométrateur : équipe

<u>Equipe</u>	<u>Equipe</u>	<u>Equipe</u>
Couleur :	Couleur :	Couleur :
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20

Fiche score Kin Ball

Terrain

Match N°.....

Arbitrage, marqueur, chronométrateur : équipe.....

<u>Equipe</u>	<u>Equipe</u>	<u>Equipe</u>
Couleur :	Couleur :	Couleur :
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20