

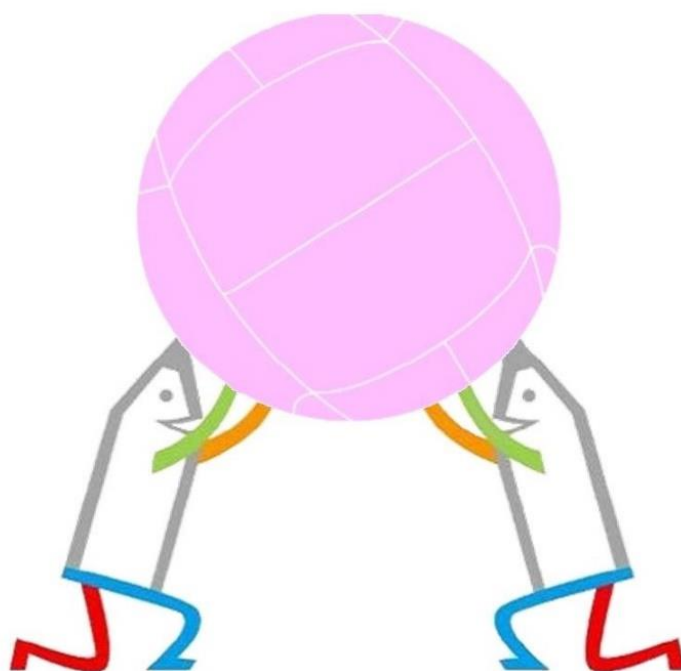
DOSSIER

Pédagogique



KINBALL

Cycle 2 & 3



Materiel de la Valise Kinball



L'USEP 46 vous met à disposition une Valise Kinball qui comprend :

- 1 baudruche de 120 à 122cm de diamètre
- 1 gonfleur
- 1 lacet
- 1 enveloppe
- Dossards
- Tableau de marque

N'hésitez pas à nous faire part de vos impressions et de vos ressentis quant à cette activité en complétant le dossier :

- Mot des enseignants, parents, autres...
- Mots des élèves
- Dessins des élèves

Le Comité serait très heureux d'avoir un retour et tout ceci nous permettrait d'ajuster au mieux les activités USEP avec vos attentes.

Histoire

Le KIN-BALL est un jeu collectif mixte venu du Canada. Il a été réglementé en 1988 au Québec puis s'est développé au Japon, aux Etats-Unis avant d'arriver en Europe, d'abord en Allemagne et en Belgique avant de rejoindre nos contrées.

Le concept même KIN-BALL a été pensé par Mario Demers et par la suite, concrétisé et développé par la compagnie Omnikin inc. en 1987 qui regroupait alors des éducateurs physiques d'universités québécoises.

Le mot **Omnikin** vient de **OMNI** qui signifie omniprésent, et du mot **KIN** qui provient du mot grec KINESIS qui veut dire en mouvement.

Le KIN-BALL ne s'est pas créé du jour au lendemain. Des éducateurs physiques se sont concertés afin d'expérimenter les potentialités de ce ballon unique pour finalement faire naître le KIN-BALL. À l'origine, la balle était utilisée dans différentes activités d'adresse, de coopération et de conditionnement physique. Après plusieurs jours et plusieurs nuits de réflexion, des idées et des images mûrissent et prennent forme. La réflexion donne finalement naissance à ce qu'il décide de nommer le KIN-BALL. C'est en 1987 que ce sport a véritablement été constitué avec des règlements protégés.

Le KIN-BALL cherche à véhiculer des valeurs sociales importantes de notre société. Ces valeurs sont :

La coopération	Cette valeur fait partie intégrante des règlements du sport. Un joueur étoile peut se démarquer des autres, mais pour le démontrer il n'aura d'autre choix que de s'appuyer sur eux.
Le respect	C'est la valeur qui représente le mieux le sport KIN-BALL. La réglementation fait en sorte qu'il n'y a aucune place pour la critique et le non-respect. Chacun à sa place: les joueurs jouent, les arbitres arbitrent et les entraîneurs dirigent leurs équipes.
L'accessibilité	Le KIN-BALL se démarque des autres disciplines par sa facilité d'apprentissage. En effet, la personne qui débute n'a pas besoin de posséder un bagage sportif élaboré pour pratiquer le KIN-BALL.

Regles du jeu

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 ainsi.
Organisation	3 équipes de 4 joueurs sur le terrain ROSE / GRIS / NOIR Lorsque la balle est réceptionnée, elle doit être gelée par le contact de 3 joueurs, 1 genou au sol, le 4eme joueur devient frappeur
Matériel	1 ballon de 90 cm pour le cycle 2 - 120 cm pour le cycle 3 3 jeux de dossards 1 compteur de points Terrain : environ 1/2 terrain de Hand-ball soit 21*21m
La rencontre	Temps de jeu : 3 tiers temps de : • 5 minutes pour le cycle 2 • 7 minutes pour le cycle 3 Mise en jeu : Au centre de l'espace de jeu, par tirage au sort. Aux périodes suivantes, la balle est donnée à l'équipe totalisant le moins de points et la mise en jeu se fait au centre de l'espace de jeu. Remise en jeu sur faute : L'arbitre siffle deux fois et la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute. Comptage des points : lorsqu'une faute est commise par une équipe, les 2 autres marquent un point.



Il y a	Si	Alors	Où et Comment
Faute d'appellation	Une équipe appelle sa propre couleur ou appelle en hésitant une autre couleur	L'équipe qui a fait la faute d'appellation 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 qui a fait la faute de frappe remet en jeu avec un autre frappeur	
Faute des 5secondes	Le ballon gelé n'est pas frappé dans les 5 secondes.	L'équipe qui fait la faute des 5 secondes recommence une nouvelle mise en jeu	
Faute de frappe-trajectoire	Le ballon poursuit une trajectoire descendante ou inférieure à deux mètres.	L'équipe qui a frappé recommence une nouvelle mise en jeu.	A l'endroit de la mise en jeu
Faute de récupération	Le ballon touche le sol après une frappe (balle non récupérée ou échappée)	L'équipe appelée qui n'a pas réussi à récupérer la balle remet en jeu.	A l'endroit où le ballon est tombé
Faute des 10 secondes	Deux co-équipiers se déplacent avec le ballon durant plus de 10 secondes.	Le jeu est arrêté et l'équipe qui a fait la faute remet en jeu.	A l'endroit de l'arrêt du jeu
Faute de marcher	Plus de deux joueurs en contact avec la balle se déplacent.	L'équipe qui fait la faute remet en jeu	A l'endroit où les 3 joueurs sont entrés en contact
Sortie de terrain	Le ballon touche le sol à l'extérieur du terrain. Les joueurs peuvent sortir du terrain, même avec le ballon si celui-ci ne touche pas le sol. (Toute frappe doit obligatoirement avoir lieu à l'intérieur du terrain).	L'équipe qui a sorti La balle remet en jeu	Au plus près de la sortie, dans le terrain
Faute de tenue de la balle	Un joueur emprisonne de ses bras la balle	L'équipe qui fait la faute remet en jeu	A l'endroit de la faute
Faute de contact Obstruction involontaire	Le ballon touche un joueur d'une équipe non appelée ou deux joueurs se percutent	L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu	Du même endroit
Conduite antisportive par :obstruction volontaire entre deux joueurs ou un joueur et le ballon ou actes, paroles antisportives	Un joueur d'une équipe non appelée vient percuter un joueur de l'équipe appelée ou intervient sur le ballon Insulte ou violence d'un joueur envers un autre joueur ou un arbitre	Le jeu reprend. Le joueur (ou l'équipe) qui a commis la faute reçoit une pénalité	A l'endroit de son interruption dans la continuité de l'action

Situations d'apprentissage

LOGIQUE DE CE MODULE D'APPRENTISSAGE :

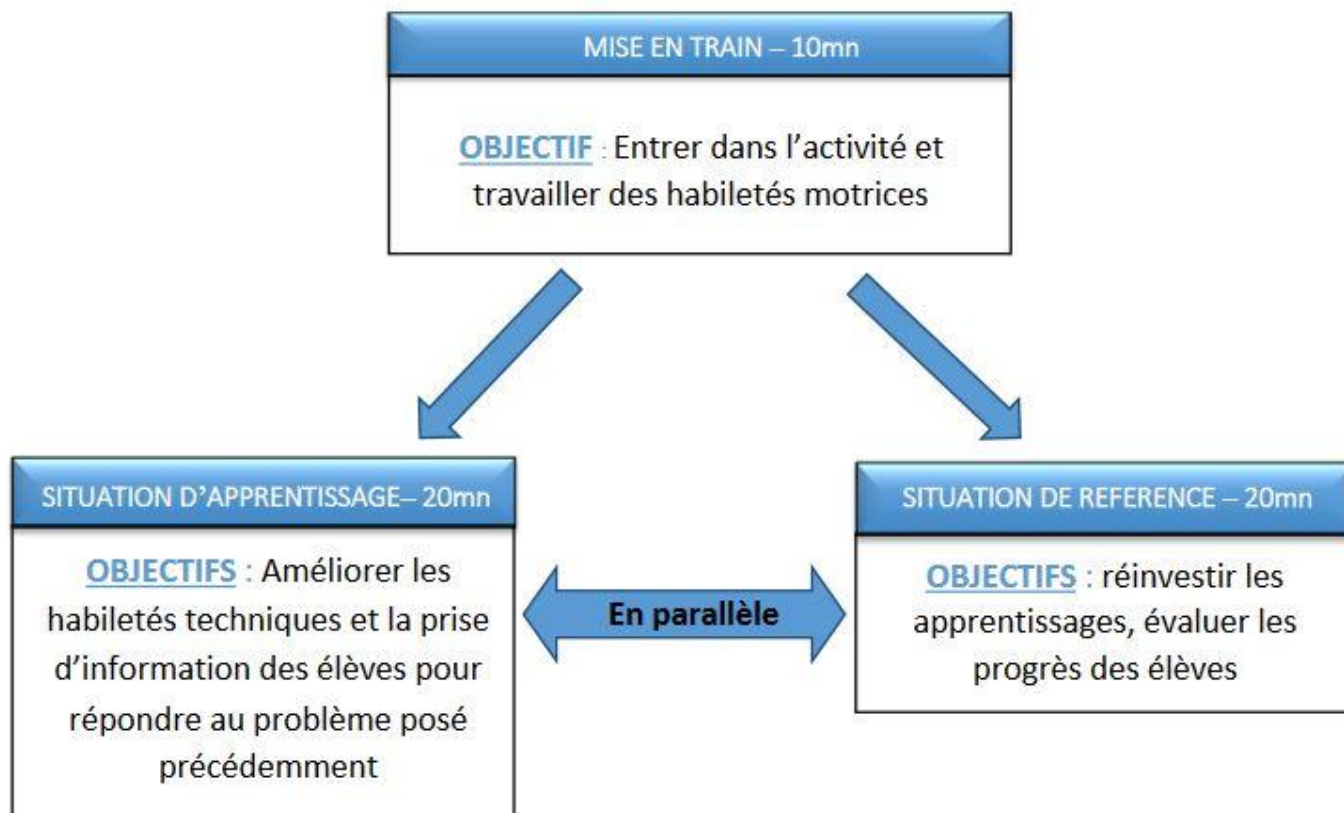
Le parti pris est de proposer un enchaînement de séances suivant une progressivité qui nous paraît appropriée à des élèves de cycle 2 et 3.

Afin de favoriser le temps de jeu et l'acquisition des habiletés motrices, **la mise en train consiste à reprendre la situation d'apprentissage de la séance précédente, sur un temps plus court.**

Les dernières séances laissent une grande place à la situation de référence avec des propositions d'aménagements pour travailler la stratégie et la vitesse de jeu.

Afin de mieux connaître la pratique sociale de référence, très peu connue du public, il nous paraît important de visionner en classe des vidéos de matchs « d'experts » avant et pendant la mise en place du module, et d'encourager les élèves à le faire en autonomie.

Canevas d'une séance :



Proposition de progressivité des séances

Si l'idée première de ce module est de laisser une liberté de mise en œuvre la plus importante possible aux enseignants, nous proposons sur cette page un exemple de déroulement du module, avec les verbes d'action spécifiques au kin ball, les situations proposées pour les travailler.

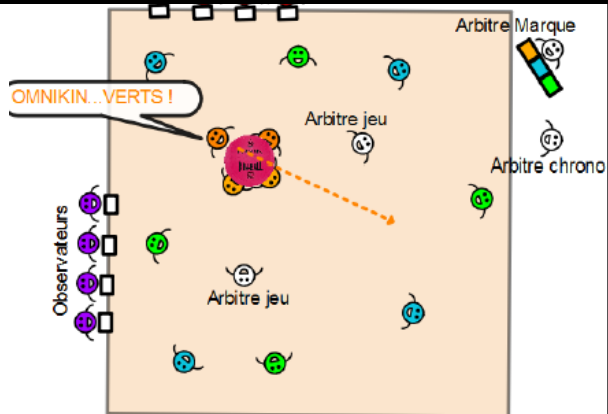
Pour rappel, le parti pris est d'utiliser la situation vue lors de la séance précédente comme mise en train.

Il y a toujours deux propositions de situation d'apprentissage pour chaque objectif. La première est toujours plus simple en terme de recherche de maîtrise de l'objectif visé que la seconde. Si vous disposez d'un temps suffisant, il semble intéressant de proposer l'ensemble des situations.

Suite à la situation d'apprentissage, ou en parallèle en fonction de votre effectif de classe, il est conseillé de proposer la situation de référence en aménageant certaines règles. Cela est essentiel afin qu'ils s'approprient les règles et stratégies de cette pratique méconnue.

	Verbes d'action	Mise en train	Situation d'apprentissage	Objectif(s) visé(s)
Découverte	Geler le ballon : immobiliser le ballon, à trois joueurs. Une fois gelé, le ballon ne peut pas être déplacé, mais uniquement frappé.	Visionnage des vidéos de kin ball		Découvrir la pratique sociale de référence.
		Premier contact avec le kin ball – Séance 1		Découverte de l'activité et maîtrise du ballon. Geler le ballon.
		Premier contact avec le kin ball – Séance 2		Découverte de l'activité et maîtrise du ballon. Geler le ballon. Réaliser des échanges.
Structuration	Annoncer avant la frappe : c'est obligatoire pour que l'équipe appelée puisse réceptionner le ballon.	« Battre le record d'échange », situation de la séance précédente.	Proposition 1 : le kin chrono Proposition 2 : le kin dos tourné	Effectuer correctement l'annonce : faire intégrer l'ordre «Omnikin + couleur » avant la frappe.
	Frapper : Cela ne peut avoir lieu que lorsque le ballon est gelé. La frappe doit être horizontale ou ascendante.	Le kin chrono / Le kin dos tourné	Proposition 1 : Le kin but Proposition 2 : Le kin canon	Frapper / pousser le ballon en orientant sa frappe, en lui donnant une trajectoire ascendante.
	Contrôler le ballon : maintenir le ballon en l'air seul, à deux, en attendant de le geler. Se déplacer avec le ballon est possible, à deux équipiers.	Le kin but / le kin canon	Proposition 1 : Jeux de relais Proposition 2 : Le kin en l'air	Contrôler le ballon puis se déplacer le plus vite possible
	Protéger : occuper l'espace de manière à ne pas laisser de zone libre.	Jeux de relais / Le kin en l'air	Proposition 1 : La kin thèque Proposition 2 : Le carré	Occuper le terrain de manière collective pour défendre efficacement, déplacer le ballon à deux.
	Viser pour atteindre des zones laissées libres par les adversaires.	La kin thèque / Le carré	Proposition 1 : Le kin canon V.2 Proposition 2 : Le kin volley	Orienter son tir pour viser une zone, établir une stratégie.
Pour aller plus loin	Situation de référence aménagée, pour chercher à induire des comportements chez les élèves. Prévoir à minima 3 séances complètes pour voir les attitudes des élèves améliorées significativement.			Elaborer des stratégies, enchaîner les actions le plus vite possible.

Présentation de la situation de référence 1

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
L'équipe en possession du ballon appelle une des deux autres équipes en disant « OMNIKIN et sa couleur de dossard » (par ex. « Omnikin bleu »). C'est le joueur qui frappe le ballon annonce cela. <u>Comptage des points :</u> ✓ L'échange se termine lorsque le ballon touche le sol ou lorsqu'une des règles n'est pas respectée. 1 point est alors attribué. ✓ Deux équipes sur trois marquent toujours un point. ✓ Remise en jeu par l'équipe ayant perdu le point. <u>Règles minimales :</u> ✓ Trois joueurs tiennent / gèlent le ballon au moment de la frappe. ✓ Annoncer « Omnikin + couleur » avant de frapper. ✓ Le ballon est contrôlé avant de toucher le sol. ✓ J'envoie le ballon en dehors du terrain ou je fais une poussette (frappe pas assez forte). ✓ Déplacement du ballon deux joueurs maximum (cycle 3). ✓ Ne pas envoyer le ballon hors des limites du terrain. ✓ Pas de poussette (frappe pas assez forte) ✓ La trajectoire du ballon est horizontale ou ascendante. ✓ Obstruction volontaire d'un joueur neutre ✓ Un joueur ne peut frapper deux fois de suite le ballon.	Marquer plus de points que les adversaires.	 3 équipes distinctes de 4 joueurs avec des dossards + une équipe qui arbitre, sur un terrain carré de 20 m ou 15 m (20 x 20 ou 15 x 15). 1 ballon	Marquer plus de points que les équipes adversaires dans un temps donné (3 temps de 7 minutes)

COMMENT FAIT-ON ?

Consigne de sécurité : La position « ballon gelé » : trois joueurs en triangle autour du ballon, un genou au sol, tête rentrée.

- Pour l'équipe attaquante : frapper le ballon pour mettre en difficulté de réception l'équipe appelée, en choisissant l'équipe appelée en fonction de son positionnement, en visant des espaces libres, des joueurs isolés.
- Pour l'équipe appelée : rattraper et maîtriser le ballon avant qu'il ne touche le sol en occupant de manière optimale l'espace à défendre, en communiquant et coopérant entre équipiers, en utilisant n'importe quelle partie du corps.
- Pour l'équipe « neutre » : ne pas perturber l'équipe appelée, en restant organisée pour occuper l'espace.

Premier contact avec le kin ball : Séance 1

Objectifs : Découverte de l'activité et maîtrise du ballon. Geler le ballon.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
1. Exploration libre du ballon. Les élèves se positionnent en formant deux rondes, et l'enseignant donne des consignes pour permettre une appropriation du ballon. Ne pas autoriser l'utilisation des pieds pour frapper le ballon. « Passe le ballon en le faisant rouler, à ton voisin / à un camarade de ton choix » « Passe le ballon en le faisant rebondir, en utilisant les mains ».	Manipuler le ballon.	La classe est partagée en deux, formant deux rondes « en parallèle ».	
2. Le PE lance le ballon en l'air en appelant « Omnikin + prénom d'un joueur » qui doit essayer de le rattraper avant qu'il ne touche par terre et l'immobiliser. Réitérer l'action à plusieurs reprises avant de passer au temps suivant (pas plus de 3mn). Faire verbaliser l'objectif. Obj : montrer que seul on ne peut pas maîtriser le ballon. 3. Les élèves sont par deux, on attribue une lettre par binôme. Le PE lance le ballon en l'air en appelant « Omnikin + lettre ». Appeler tous les binômes. <u>Critère de réalisation</u> : se positionner face à face. Obj. : montrer que c'est déjà plus facile à deux de le maîtriser.	Bloquer le ballon avant qu'il ne touche le sol.	La classe est partagée en deux. Une partie est en « autonomie », poursuivant l'activité précédente, l'enseignant est avec l'autre groupe pour mener cette activité. Rotation des groupes lorsque les deux temps ont été effectués.	Réussir à bloquer le ballon 3 fois sur 4.
4. Les élèves sont par trois, on attribue une lettre par trio. Le PE lance le ballon en l'air en appelant « Omnikin + lettre ». Obj 1: mettre en évidence qu'à trois, en position de triangle, on peut « geler » le ballon.	Bloquer le ballon avant qu'il ne touche le sol	Même dispositif que pour l'étape précédente.	Réussir à bloquer le ballon 3 fois sur 4.

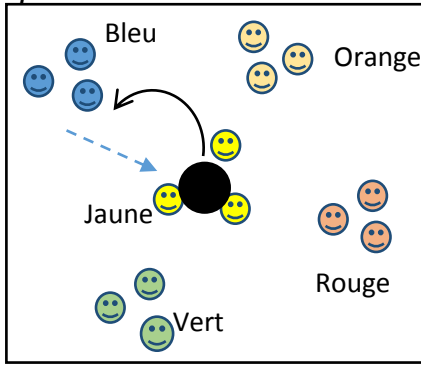
Premier contact avec le kin ball : Séance 2

Objectifs : Découverte de l'activité et maîtrise du ballon. Geler le ballon. Réaliser des échanges.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
Les élèves sont par quatre, identifiés par des dossards de couleurs différentes. Par équipe de 4, trois joueurs immobilisent le ballon (=GELER), le 4ème appellent une autre équipe « Omnikin +couleur » puis le frapper. L'enseignant précise que la frappe se fait « à deux mains » (manchette avec les avant-bras ou pousser comme une passe haute au volley). Règle de sécurité: montrer qu'il faut se positionner à genou, tête rentrée lorsque le ballon est gelé pour pouvoir le frapper en sécurité. Critères de réalisation : - Appeler une équipe en respectant la formule « omnikin + couleur » - Frapper / pousser le ballon « à deux mains », type manchette (avant-bras) ou passe haute de volley.	Bloquer le ballon avant qu'il ne touche le sol, frapper ou pousser le ballon en lui donnant une trajectoire ascendante. Effectuer des échanges.	En classe entière. Equipes de 4 élèves matérialisées par des dossards de couleurs différentes.	Battre le record d'échanges sans que le ballon ne touche le sol.
Même atelier dédoublé : partager la classe en deux sous-groupes, divisés en équipes de 4 élèves minimum. Chaque équipe conserve les dossards du temps précédent, mêmes consignes. Reprise de tous les objectifs précédents dans le contexte de la situation de référence aménagée. <i>En classe, après la première séance, bilan « qu'est-ce qu'on a appris ? » : faire verbaliser et utiliser la terminologie adaptée.</i> <i>« Tous les éléments de base ont été montrés/démontrés précédemment pour introduire la situation de référence minimale : 3 équipes de 4, appeler en annonçant « omnikin + couleur », frapper le ballon, le rattraper et l'immobiliser à 3 en se positionnant en triangle. »</i>	Bloquer le ballon avant qu'il ne touche le sol, frapper ou pousser le ballon en lui donnant une trajectoire ascendante. Effectuer des échanges.	Classe divisée en deux groupes Equipes de 4 élèves matérialisées par des dossards de couleurs différentes. 2 terrains de jeu délimités, 10m x 10m.	Etablir le record d'échanges du groupe / de la classe.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Annoncer » - Proposition 1 : le Kin chrono

Objectif : Effectuer correctement l'annonce : faire intégrer l'ordre «Omnikin + couleur » avant la frappe.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<i>Pour la frappe : deux élèves tiennent le ballon, le troisième le frappe « à deux mains » (type manchette ou passe haute de volley) après avoir réalisé l'annonce.</i> « Le trio jaune appelle le trio bleu en utilisant la formule « omnikin bleu », puis lance le ballon en l'air vers l'équipe appelée. Il va ensuite se positionner à la place du trio bleu (cf. schéma). Le trio bleu va alors réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol. Une fois qu'il l'a contrôlé, il se replace au centre si nécessaire et appelle le trio suivant... » « A chaque action réussie (annonce + lancer + réception), l'équipe marque 1 point. »	<u>Buts progressifs :</u> Etablir le record d'échanges au sein de l'équipe. Puis Marquer plus de points que l'équipe adverse.	<i>La classe est partagée en 2 équipes distinctes, dont les élèves sont répartis en trio identifiés par des couleurs.</i> <i>Chacune forme une ronde ; un trio se trouve en son centre en possession du ballon.</i>  <i>Equipe 1</i> Ce schéma représente le dispositif pour l'équipe 1 : il est dédoublé pour l'équipe 2.	Mon équipe « annonce + Lance » correctement 3 fois sur 4 Mon équipe réceptionne le ballon correctement 3 fois sur 4 Puis mon équipe marque 3 fois sur 4 tentatives

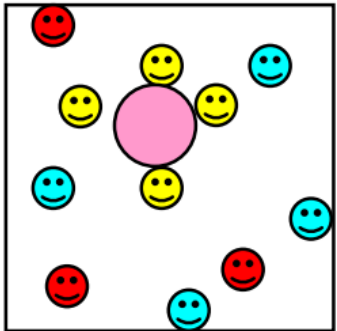
COMMENT FAIT-ON ?

Consigne de sécurité : La position « ballon gelé » : trois joueurs en triangle autour du ballon, un genou au sol, tête rentrée.

- Le ballon est frappé « à deux mains », type « manchette » (avec les avant-bras) ou passe haute de volley, avec une trajectoire ascendante.
- L'annonce est faite avant la frappe du ballon.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Annoncer » - Proposition 2 : Le Kin dos tourné

Objectif : Effectuer correctement l'annonce : faire intégrer l'ordre «Omnikin + couleur » avant la frappe.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
Trois ou quatre équipes de 4 joueurs. Dédoubler le dispositif pour que toute la classe soit en activité. Une équipe se place au centre du terrain, position ballon gelé. Les joueurs des autres équipes sont répartis sur le terrain. L'enseignant veillera à ce que toutes les équipes soient appelées. « Le frappeur se place dos au ballon, fait son annonce complète « omnikin + couleur », puis se retourne pour frapper le ballon. L'équipe appelée doit alors récupérer le ballon, se déplacer pour se positionner au centre, puis geler le ballon. Le dernier joueur est le frappeur. » « L'équipe marque 1 point à chaque action complète réussie (réception du ballon, le geler et annoncer correctement avant de frapper) ». Les points sont totalisés au sein des dispositifs : coopération entre les équipes sur un même terrain, opposées à l'autre demi-classe.	<u>Buts progressifs</u> : Etablir le record d'échanges au sein de l'équipe. Puis Marquer plus de points que l'équipe adverse.	Un terrain carré de 12 m x 12 m. 3 ou 4 équipes de 4 joueurs distinguées par des dossards de couleurs différentes. 1 ballon. Auto-arbitrage. Ce schéma représente le dispositif pour l'équipe 1 : il est dédoublé pour l'équipe 2. 	Mon équipe « réceptionne + annonce + Lance » correctement 3 fois sur 4. Puis mon équipe marque 3 fois sur 4 tentatives.

Pour simplifier la tâche :

- Réduire l'espace de jeu.
- Instaurer un ordre dans l'appel des équipes.
- Autoriser un rebond.

COMMENT FAIT-ON ?

Consigne de sécurité : La position « ballon gelé » : trois joueurs en triangle autour du ballon, un genou au sol, tête rentrée.

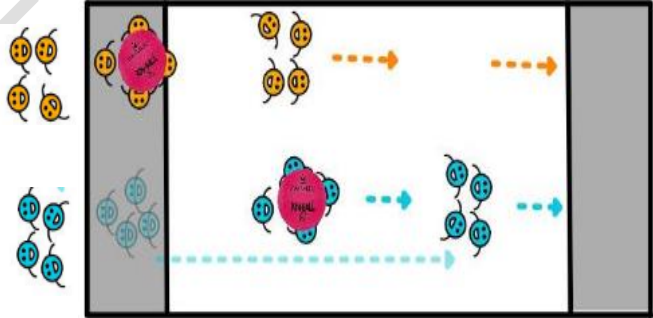
- L'annonce se fait de dos, avant la frappe.
- Le ballon est frappé « à deux mains », type « manchette » (avec les avant-bras) ou passe haute de volley, avec une trajectoire ascendante.

Pour aller plus loin :

- Annonce face au ballon, taper deux fois dans les mains avant de frapper.
- Simple annonce avant la frappe.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Mettre en jeu » - Proposition 1 : Le kin but

Objectif : Frapper / pousser le ballon en orientant sa frappe, puis le contrôler et le geler.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<u>Temps 1</u> : Au signal, chaque équipe doit amener le ballon le plus loin possible par frappes et contrôles successifs entre les groupes. La meilleure performance est matérialisée par un plot. Pour pouvoir être frappé, le ballon doit être gelé. Puis, après plusieurs réalisations : <u>Temps 2</u> : Au signal, chaque équipe doit le plus vite possible amener le ballon en zone d'en-but (distance déterminée en fonction des réalisations des élèves) par frappes et contrôles successifs entre les deux groupes. Pour pouvoir être frappé, le ballon doit être gelé. • L'équipe qui arrive dans la zone d'en-but marque un point. • Si le ballon tombe sur le sol, on revient au point de départ.	Acheminer le ballon le plus loin possible. Puis Acheminer le ballon plus loin que l'équipe adverse. Puis Acheminer le ballon à la zone d'en-but sans le faire fait tomber au sol, plus de fois que l'équipe adverse.	Constituer deux équipes de 12 joueurs chacune subdivisées en trois groupes. Dans chaque équipe, un groupe est en attente, les deux autres réalisent la situation. Le groupe faisant tomber le ballon Il est possible de matérialiser les couloirs.  Jouer sur la distance à parcourir est à moduler en fonction des réalisations des élèves.	Nous améliorons notre record. Puis Nous parvenons 3 fois sur 4 dans l'en-but sans faire tomber le ballon.

Pour simplifier la tâche :

- Diminuer la distance.
 - Autoriser un rebond.
- Pour simplifier la tâche :**

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

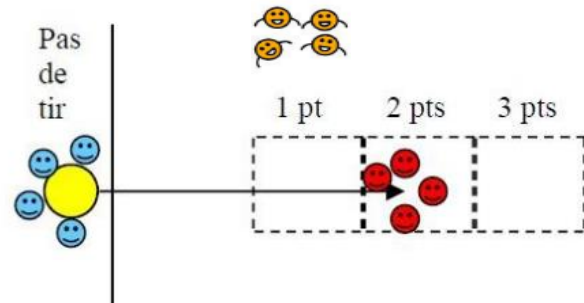
- Le frappeur regarde vers l'endroit visé.
- Les réceptionneurs : regard vers le ballon, bras vers le haut, bras et jambes légèrement fléchis (prêt à amortir le ballon).

Pour aller plus loin :

- Augmenter la distance à parcourir des zones.
- Imposer un nombre de passe maximum
- Proposer un couloir étroit.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Mettre en jeu » - Proposition 2 : Le kin canon

Objectif : Frapper le ballon en lui donnant une trajectoire ascendante.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
Pour le groupe qui frappe : « Annoncer omnikin + la zone » (une zone à 1 point, 2 points, 3 points). Pour le groupe qui contrôle : « se positionner dans la zone et contrôler/geler le ballon ». Chaque élève de la première équipe frappe 2 fois. <i>Comptage des points :</i> <u>Pour la réception</u> : Chaque ballon gelé rapporte 1 point à l'équipe, peu importe la zone de réception. <u>Pour l'équipe qui frappe</u> : Chaque zone atteinte comme annoncée rapporte le nombre de points de la zone.	Frapper le ballon vers une zone annoncée.	2 équipes de 12 joueurs chacune subdivisées en trois groupes de 4 joueurs. Deux groupes jouent, le troisième compte les points.  Le dispositif peut être dédoublé pour faire pratiquer tous les élèves de la classe.	Atteindre la zone annoncée 3 fois sur 4. et Marquer plus de points que ses adversaires sur 8 engagements.

Pour simplifier la tâche :

Diminuer la taille des zones.
Diminuer leur distance du pas de tir.
Augmenter la largeur du couloir.

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

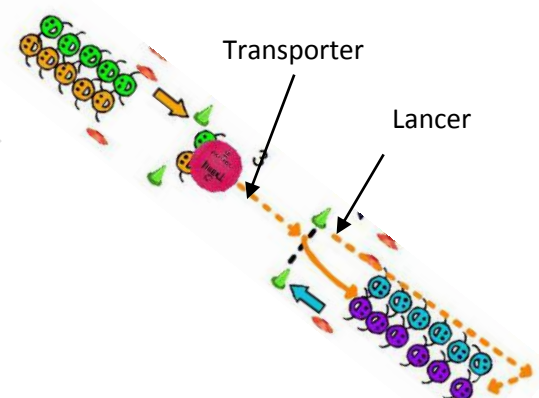
- Le frappeur regarde vers l'endroit visé.
- Frapper le ballon dans sa partie inférieure pour lui donner une trajectoire ascendante.
- Les réceptionneurs : regard vers le ballon, bras vers le haut, bras et jambes légèrement fléchis (prêt à amortir le ballon).

Pour aller plus loin :

Augmenter la taille des zones.
Augmenter leur distance du pas de tir.
Installer une zone neutre entre le pas de tir et la 1ère zone de réception.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Contrôler » - Proposition 1 : Le jeu de relais

Objectif Contrôler le ballon et se déplacer le plus vite possible

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
Par deux, amener le ballon de l'autre côté, en le portant jusqu'au repère, puis le lancer au binôme suivant et aller se placer en queue de la colonne d'arrivée. Le binôme « receveur » fait de même dans l'autre sens. Le jeu s'arrête lorsque les 2 groupes ont changé de camp. (lorsque le premier binôme se retrouve en tête de colonne et que le dernier a fini sa traversée). Le ballon est envoyé aux « receveurs » lorsque les « porteurs » atteignent les repères (cônes verts).	Faire passer tous les joueurs de l'autre côté, le plus vite possible.	Les élèves sont partagés en 2 équipes elles-mêmes scindées en 2 groupes qui se font face de part et d'autre de l'aire de jeu. Les élèves passent par binôme.  Evolution possible : - Proposer un parcours (slalom, obstacles...)	Terminer la course de relais avant l'équipe adverse 3 fois sur 4.

Pour simplifier la tâche :

- Diminuer la distance de transport.
- Diminuer la distance de lancer.
- Se donner le ballon de main à main.

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

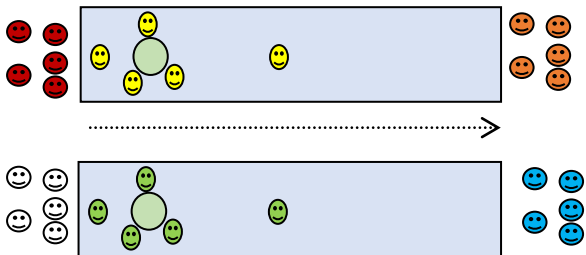
- Se déplacer en se faisant face, tout en maintenant une pression suffisante pour garder le ballon.
- Communiquer pour s'organiser avec son binôme
- Faire une passe « offrande » au binôme suivant.

Pour aller plus loin :

- Augmenter la distance de transport.
- Augmenter la distance de lancer.
- Parcours en slalom / à obstacle.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Contrôler » - Proposition 2 : Le Kin en l'air

Objectif : Contrôler le ballon

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
« Au signal, vous devez faire traverser le ballon d'un côté à l'autre du terrain en le frappant et le contrôlant. Un élève annonce « omnikin + prénom » puis frappe le ballon gelé par les 3 autres joueurs. Le 5^{ème} joueur se positionne de manière à contrôler seul le ballon. Ses équipiers viennent ensuite l'aider pour geler le ballon, un quatrième se prépare à frapper, le 5^{ème} s'avance pour le réceptionner... jusqu'à traverser la zone. Il est interdit de se déplacer à 2 avec le ballon. » Dans un premier temps, on permet la chute du ballon pour favoriser la manipulation et la réussite. Dans un second temps, l'équipe ne marque un point que lorsque la traversée s'est déroulée sans chute du ballon. Veiller à ce que tous les élèves passent par tous les rôles.	Faire traverser le ballon d'un côté à l'autre du terrain en le frappant, sans le faire tomber.	5 ou 6 groupes de 5 joueurs Un terrain de 20 à 30 m, séparé en deux dans le sens de la longueur. Deux ballons de kin ball. Des dossards pour reconnaître les équipes. <i>Le premier groupe fait une traversée, puis transmet le ballon au groupe en attente, qui réalise sa traversée...</i> 	Nous parvenons à traverser sans faire tomber le ballon 4 fois sur 5

Pour simplifier la tâche :

Diminuer la zone à traverser

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

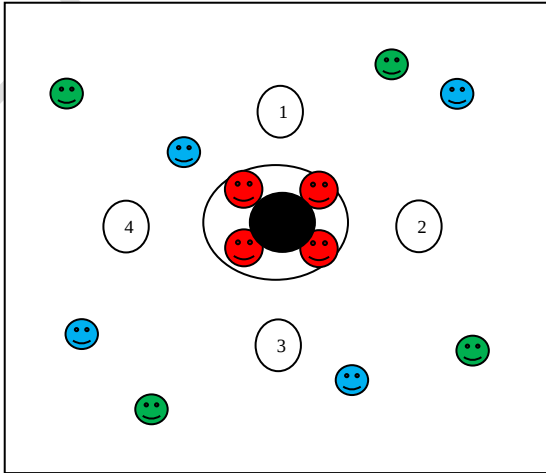
- S'organiser en équipe en communiquant.
- Les réceptionneurs : regard vers le ballon, bras vers le haut, bras et jambes légèrement fléchis, **en restant mobile pour amortir et accompagner le ballon.**

Pour aller plus loin :

Ajouter des cibles au mûr et déterminer des zones (1, 2, ou 3 points)

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Protéger » - Proposition 1 : La kin thèque

Objectifs : Occuper le terrain de manière collective pour défendre efficacement, déplacer le ballon à deux.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
Un groupe (rouge sur le schéma) est placé au centre. 3 joueurs gèlent le ballon, le 4^{ème} le frappe en annonçant « omnikin + couleur », puis commence à courir autour vers les bases (numérotées sur le schéma) en commençant par la première. Les deux autres groupes (vert et bleu) coopèrent pour protéger l'espace et réceptionner le ballon : ils contrôlent le ballon et le déplacent jusqu'à la zone centrale le plus rapidement possible. A ce moment-là, le frappeur s'arrête, et marque le nombre de points équivalent au numéro de la dernière base passée. Tous les joueurs du premier groupe frappent 2 fois, puis on change les rôles des groupes.	Marquer plus de points que les autres groupes.	2 équipes composées chacune de 3 groupes de 4 élèves. Pour chaque équipe, un terrain carré d'environ 15m de côté, avec une zone centrale matérialisée. 	Quand je suis frappeur, je parviens à franchir 3 bases en 2 frappes.

Pour simplifier la tâche (des frappeurs) :

- Agrandir la zone de jeu.
- Diminuer la course à effectuer en rapprochant les bases.
- Les réceptionneurs ne peuvent se déplacer avec le ballon (passes obligatoires).

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

- Pour les frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases
- Pour les réceptionneurs : contrôler puis ramener le ballon en zone centrale le plus rapidement possible

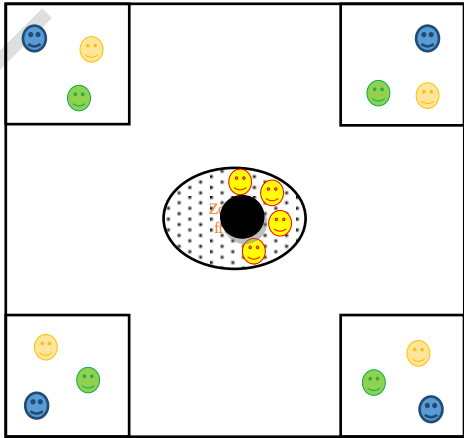
Pour aller plus loin (frappeurs):

Diminuer la zone de jeu.

Le point est comptabilisé si le coureur est sur la base (comme à la thèque).

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Protéger » - Proposition 1 : Le Carré

Objectifs : Occuper le terrain de manière collective pour défendre efficacement, déplacer le ballon à deux.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
L'équipe qui se trouve dans la zone de frappe annonce « omnikin + couleur » et frappe le ballon en donnant une trajectoire ascendante puis les joueurs se répartissent dans les zones aux angles du terrain. Les joueurs de la couleur appelée doivent s'organiser pour contrôler le ballon, puis le porter vers la zone de frappe. Leurs partenaires les rejoignent pour geler le ballon et engager à nouveau.	Contrôler le ballon et se déplacer avec sans le laisser tomber.	La classe est partagée en deux (deux terrains en parallèle). Deux terrains identiques d'environ 12m x 12m. Aux 4 angles, des zones de 3m par 3m. Sur chaque terrain, 3 à 4 équipes de 4 joueurs repérées par des dossards de couleurs. Un joueur de chaque équipe dans chaque angle du terrain. Une zone de frappe au centre du terrain. 	Lorsque notre équipe est appelée, nous parvenons à contrôler, puis geler le ballon 4 fois sur 5.

Pour simplifier la tâche :

Diminuer la zone de jeu.

Déterminer des zones à viser lors de la frappe, entre les zones des angles.

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

- Communiquer et coopérer pour contrôler le ballon.
- Les joueurs de la couleur appelée les plus proches du point de chute du ballon doivent être les premiers à la réception.
- Les réceptionneurs : regard vers le ballon, bras vers le haut, bras et jambes légèrement fléchis, en restant mobile pour amortir et accompagner le ballon.

Pour aller plus loin :

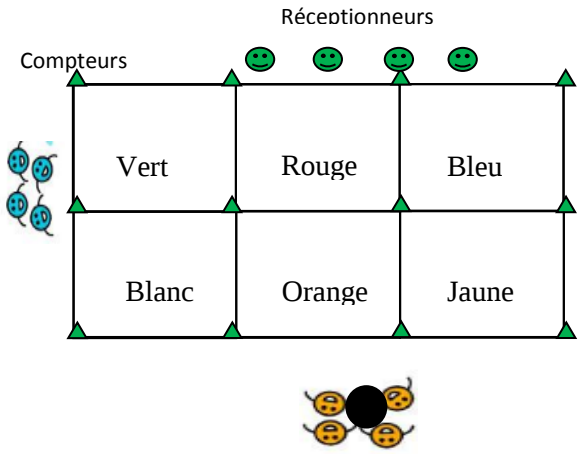
Augmenter la zone de jeu.

Supprimer la zone de frappe.

Imposer un temps maximum entre le contrôle du ballon et la frappe (10s).

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Viser » - Proposition 1 : Le kin canon (V.2)

Objectif : Orienter son tir pour viser une zone.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<u>Position de départ</u> : ballon gelé par les frappeurs, les réceptionneurs sont en fond de terrain, puis : Temps 1 : Les réceptionneurs (verts sur le schéma) se répartissent sur l'aire de jeu, un seul joueur par zone, et ils ne peuvent en sortir. Le groupe en possession du ballon peut alors annoncer « omnikin + couleur de la zone », puis frapper le ballon en visant la zone annoncée. Les réceptionneurs cherchent à contrôler le ballon pour ne pas qu'il tombe à l'intérieur de la zone visée. <i>Si le ballon tombe dans la zone annoncée, 1 point pour le groupe qui a frappé le ballon ; sinon, 1 point aux réceptionneurs.</i> Temps 2 : Même situation, avec évolution pour les réceptionneurs : Une fois le ballon touché par l'un d'entre eux, ses équipiers viennent l'aider à geler le ballon. Temps 3 : Même situation, avec des réceptionneurs mobiles sur l'ensemble du terrain. <u>Comptage des points pour le temps 2 et temps 3 (par le 3^{ème} groupe) :</u> <u>Pour la réception</u> : Chaque ballon gelé rapporte 1 point au groupe, peu importe la zone de réception. <u>Pour l'équipe qui frappe</u> : Chaque zone atteinte comme annoncé rapporte 1 point si le ballon est maîtrisé par les réceptionneurs, 2 points si le ballon n'est pas contrôlé (s'il touche le sol).	Lancer le ballon vers la zone annoncée.	2 équipes de 12 joueurs chacune subdivisées en trois groupes de 4 joueurs. Terrain partagé en 6 zones de couleurs (ou lettres, ou chiffres...). Le dispositif est dédoublé. Rotation des rôles sur les trois groupes. 	Atteindre la zone 6 fois sur 8.

COMMENT FAIT-ON ?

Pour simplifier la tâche :

Diminuer la taille des zones..

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

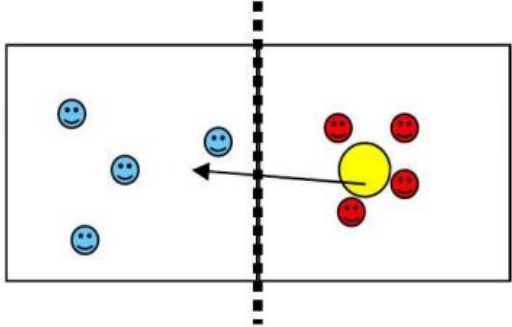
- Pour le frappeur : se déplacer autour du ballon pour viser une zone (diamétralement opposé au ballon). Introduire une feinte de frappe avant l'annonce pour tromper les défenseurs.

Pour aller plus loin :

Augmenter la taille des zones.
Eloigner la zone de frappe.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Viser » - Proposition 2 : Le kin volley

Objectifs : Orienter son tir pour viser une zone, établir une stratégie.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
- L'équipe qui engage doit envoyer le ballon dans la zone adverse en le faisant passer au-dessus de l'élastique. - L'équipe qui reçoit doit contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol, le geler, et le renvoyer en le frappant. Ne pas oublier l'annonce, même s'il n'y a pas d'incertitude au niveau de la couleur appelée. Il est possible d'utiliser toutes les parties du corps pour contrôler le ballon, et de se déplacer tant que celui-ci n'est pas gelé. <i>Comptage des points :</i> - un point à l'équipe qui a frappé le ballon si celui-ci touche le sol avant d'être gelé par l'équipe adverse - un point à l'équipe receveuse si le ballon est envoyé hors des limites du terrain.	• Pour l'équipe qui frappe, envoyer le ballon dans la zone adverse en le faisant passer au-dessus de l'élastique. • Pour l'équipe qui reçoit, contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol.	<i>Matérialiser le filet avec un élastique, une rubalise...</i> <i>Deux équipes de 6 joueurs placées de part et d'autre du filet.</i> <i>Dédoubler le dispositif.</i> <i>Faire se rencontrer les gagnants et els perdants sur le second temps.</i> 	Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Pour simplifier la tâche :

Réduire les limites du terrain.

Baisser la hauteur du « filet » (simpl. pour les frappeurs).

Autoriser un rebond pour contrôler le ballon.

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

- Coopérer pour contrôler puis geler le ballon.
- Repérer les espaces libres pour orienter son tir.
- Chercher à atteindre une zone libre pour marquer un point

Pour aller plus loin :

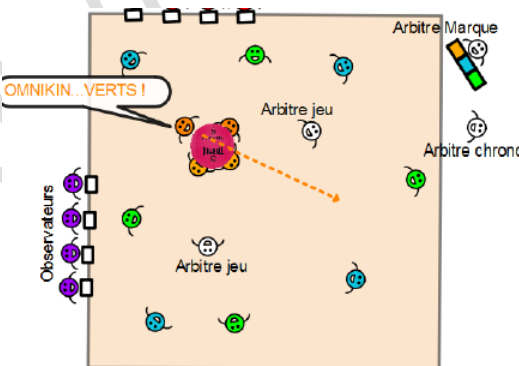
Augmenter l'espace de jeu.

Baisser la hauteur du « filet » (simpl. pour les réceptionneurs).

Limiter le temps de déplacement possible avec le ballon à 5s.

Pour aller plus loin...

Présentation de la situation de référence 2

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
L'équipe en possession du ballon appelle une des deux autres équipes en disant « OMNIKIN et sa couleur de dossard » (par ex. « Omnikin bleu »). C'est le joueur qui frappe le ballon qui annonce cela. <u>Comptage des points :</u> ✓ L'échange se termine lorsque le ballon touche le sol ou lorsqu'une des règles n'est pas respectée. 1 point est alors attribué. ✓ Deux équipes sur trois marquent toujours un point. ✓ Remise en jeu par l'équipe ayant perdu le point. <u>Règles minimales :</u> ✓ Trois joueurs tiennent / gèlent le ballon au moment de la frappe. ✓ Annoncer « Omnikin + couleur » avant de frapper. ✓ Le ballon est contrôlé avant de toucher le sol. ✓ J'envoie le ballon en dehors du terrain ou je fais une poussette (frappe pas assez forte). ✓ Déplacement du ballon deux joueurs maximum (cycle 3). ✓ Ne pas envoyer le ballon hors des limites du terrain. ✓ Pas de poussette (frappe pas assez forte) ✓ La trajectoire du ballon est horizontale ou ascendante. ✓ Obstruction volontaire d'un joueur neutre ✓ Un joueur ne peut frapper deux fois de suite le ballon. <u>Règles à ajouter</u> ✓ Il n'est pas possible de sortir du terrain pour contrôler le ballon. ✓ Réduire le temps entre le contrôle du ballon (premier joueur à le toucher) et le gel à 10s. ✓ Limiter le temps entre le gel du ballon et la frappe à 5 s. ✓ L'équipe attaquante ne peut appeler l'équipe la plus faible si l'écart de point est supérieur ou égal à 3. (uniquement en fin de module).	Marquer plus de points que les adversaires.	 3 équipes distinctes de 4 joueurs avec des dossards + une équipe qui arbitre, sur un terrain carré de 20 m ou 15 m (20 x 20 ou 15 x 15). 1 ballon	Marquer plus de points que les équipes adversaires dans un temps donné (3 temps de 7 minutes)

Proposition d'aménagements des situations de référence pouvant être utilisées tout au long du module.

Pour...	Type de variable	Je peux...	Effets sur le jeu
VISER DES RÉUSSITES DU RÔLE ATTAQUANT Complexifier le rôle de défenseur / Simplifier le rôle d'attaquant	Espace	Augmenter la taille du terrain	Plus de superficie à protéger pour les défenseurs, plus de zones libres à viser pour les attaquants.
	Temps	Réduire le temps entre la frappe et le gel du ballon (10s).	Prise d'information plus rapide pour les attaquants, moins de temps pour s'organiser pour les défenseurs. Jeu plus rapide.
	Corps	Introduire la feinte du frappeur.	Donne de l'incertitude sur la zone visée pour les défenseurs.
VISER DES RÉUSSITES DU RÔLE DÉFENSEUR Complexifier le rôle d'attaquant / Simplifier le rôle de défenseur	Espace	Diminuer la taille du terrain.	Superficie moins importante à protéger pour le défenseur, moins de zones libres à viser pour l'attaquant.
	Espace	Délimiter 3 zones non interpénétrées (chaque équipe est dans sa zone, ne peut en sortir)	Superficie moins importante à défendre.
	Temps	Autoriser un rebond	Laisse plus de temps aux défenseurs pour contrôler le ballon.
	Consigne	Etablir une rotation fixe (par exemple les bleus, puis les rouges, puis les jaunes)	Pas d'incertitude au moment de l'annonce. L'équipe ayant frappé le ballon a plus de temps pour protéger l'espace.
	Consigne	Règle du fair-play : ne pas attaquer une équipe qui a plus deux points de retard.	Les trois équipes ont toujours des scores proches. Pas de choix stratégique au niveau de l'équipe à appeler.

Kin Ball Cycle II

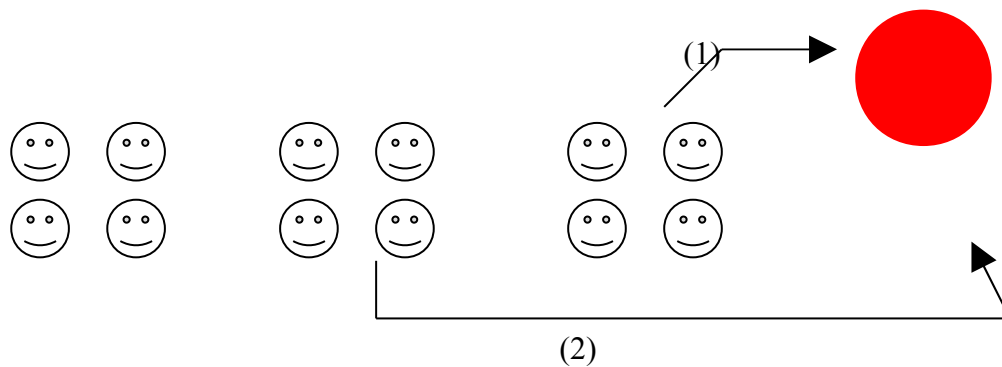
- 1) Manipulation libre.
- 2) Assis en colonne, faire passer le ballon par-dessus les têtes de l'un à l'autre.



- 3) Par 4, trouver différentes façons de transporter le ballon, sans utiliser les mains.
- 4) Passes synchrones :

Equipes de 4, les unes derrière les autres.

La 1^{ère} équipe lance le ballon devant elle; la seconde équipe doit le récupérer avant qu'il ne touche le sol, puis le relance. La troisième équipe ...

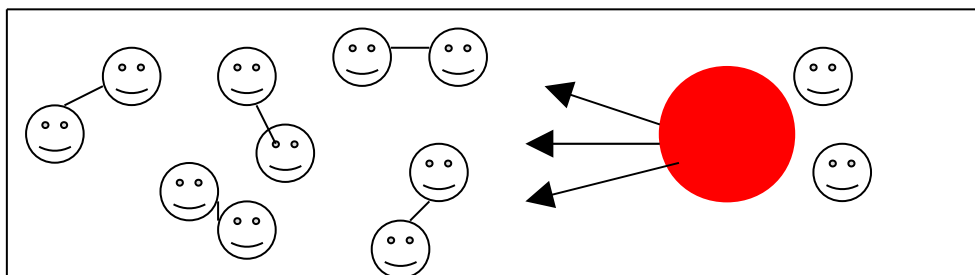


- 5) Ballon chasseur :

Equipes de 2 joueurs se tenant la main. Une équipe, mains libres, essaie de toucher les autres avec le ballon.

Toute équipe touchée ou lâchant la main devient chasseur.

Limiter le terrain.

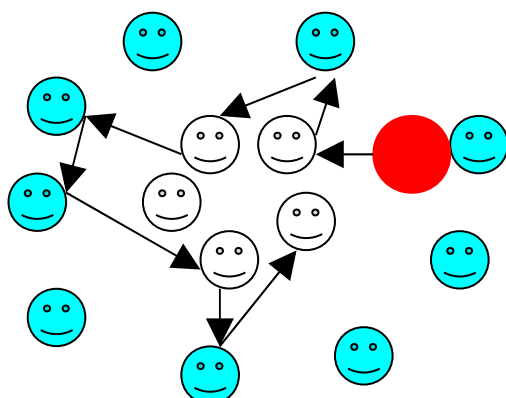


- 6) En cercle :

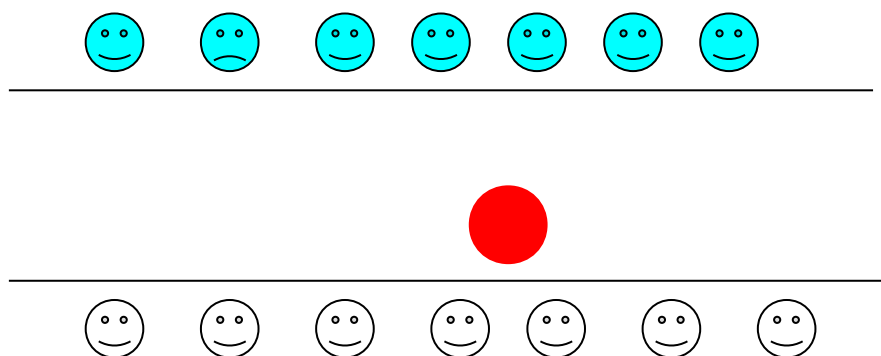
Faire circuler le ballon à travers le cercle en le frappant.

Laisser les enfants découvrir que le ballon peut voler.

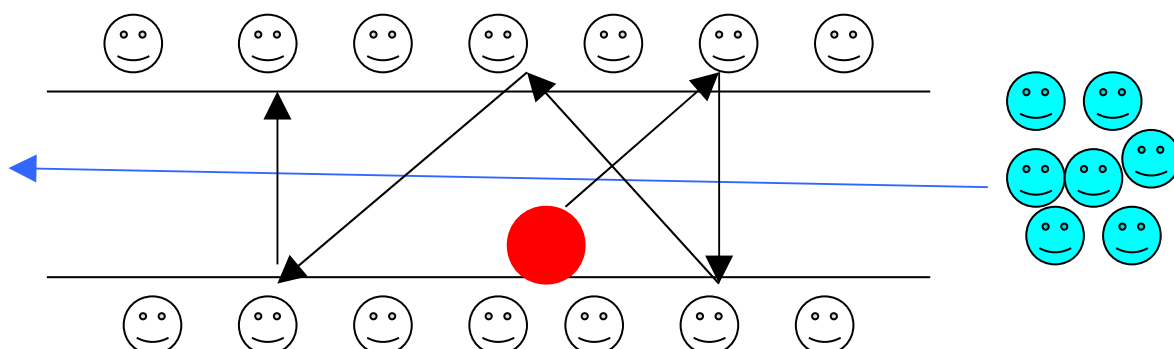
7) Idem, avec 2 rondes concentriques :



8) Les corridors : sur 2 lignes espacées de 8 m face à face.



- Faire circuler le ballon d'un camp à l'autre, au sol, dans les airs.
- Essayer de faire franchir au ballon la ligne adverse, au sol, dans les airs, et compter le nombre de points obtenus par chaque équipe.
- Les joueurs bleus traversent **un par un** le corridor. Les joueurs blancs essaient de les toucher. Comptage des points de chaque équipe. Inverser les rôles.



9) Balle nommée :

Les joueurs se répartissent en équipes de 4 ou 5.

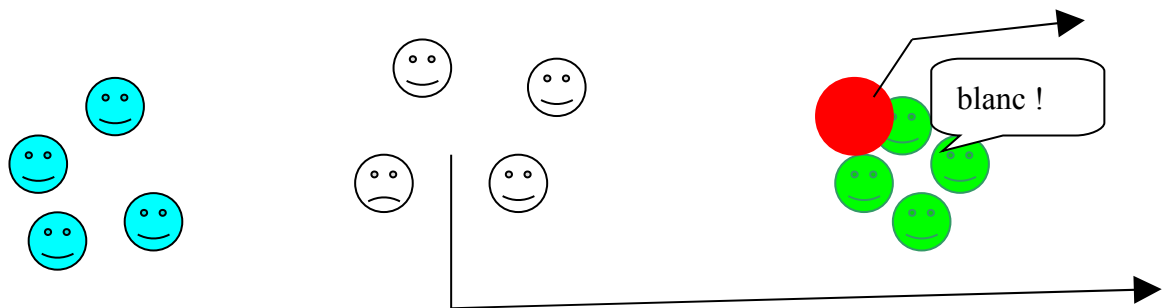
Chaque équipe choisit une couleur.

L'équipe qui commence le jeu appelle une autre équipe par sa couleur et lance le ballon en l'air..

L'équipe appelée doit réceptionner le ballon avant que celui-ci ne touche le sol et le stabiliser.

Si elle réussit, c'est à son tour de lancer et d'appeler une autre équipe par sa couleur.

Si elle ne réussit pas, la première équipe recommence.



Module Kinball

CYCLE 2



Tag ballon

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

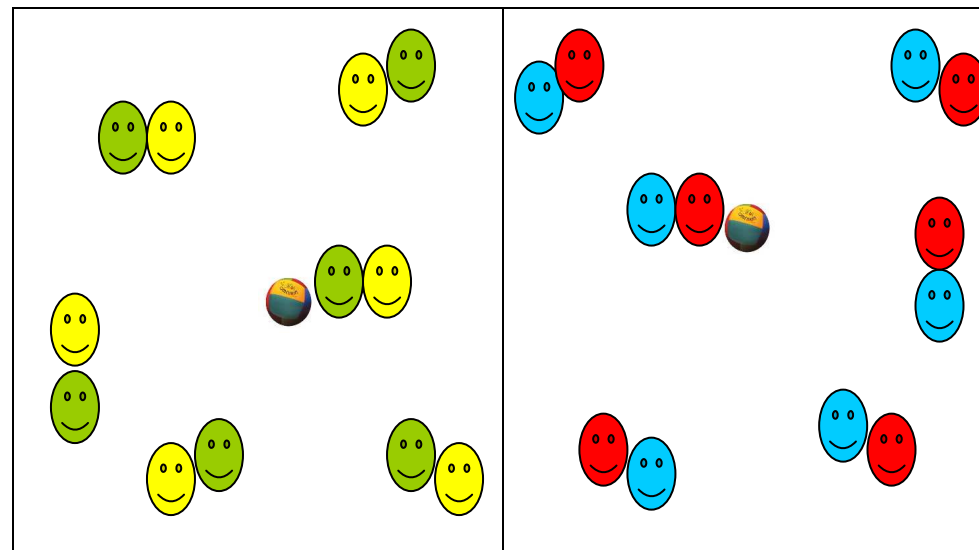
Les enfants se donnent la main, font rouler le ballon au sol, en passant en slalom entre les plots jusqu'au bout du terrain. Il faut contourner le plot et revenir à sa place en poussant le ballon en ligne droite l'un après l'autre, et en se lâchant la main.

Retour au calme

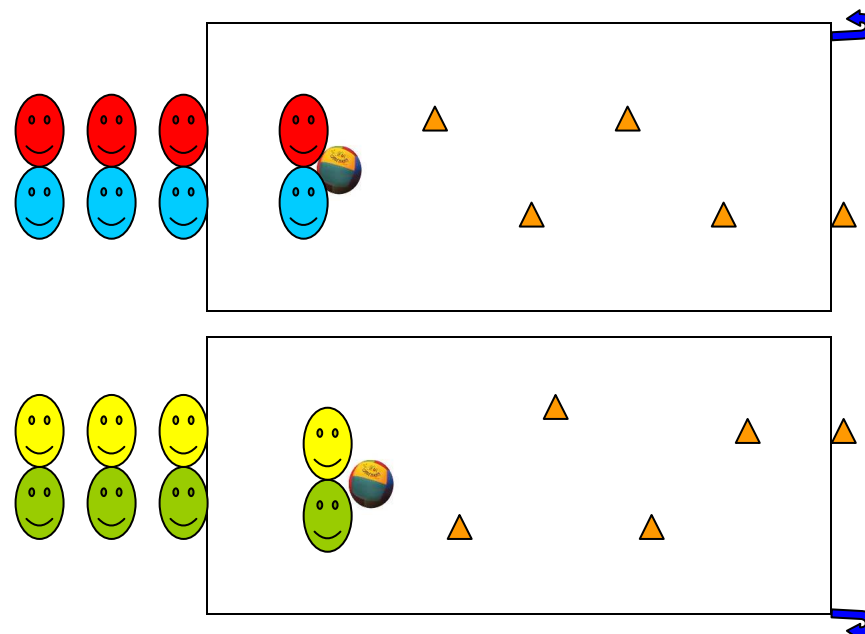
Le chef d'orchestre



Tag ballon



Le couloir



Souris - Kin

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)

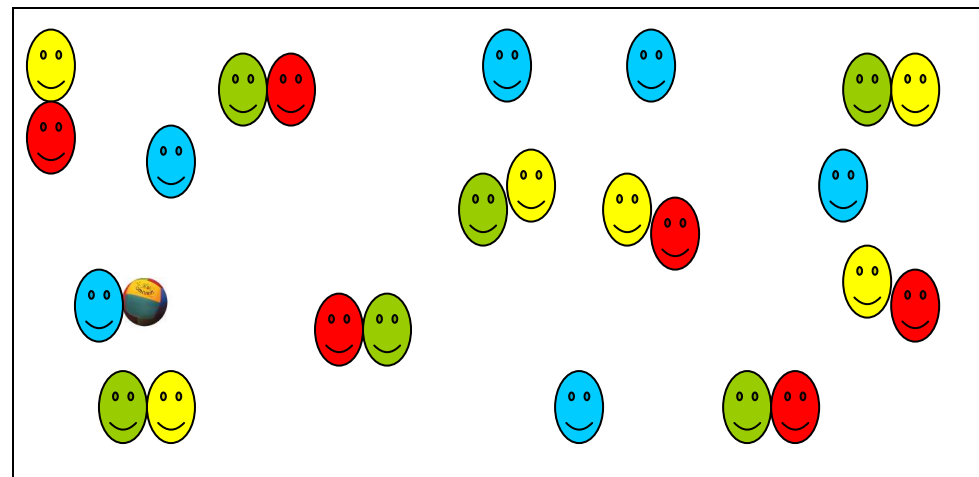
Les lapins, sont rangés par deux mains dans la main par équipe à l'entrée du couloir, traversée du couloir en évitant le ballon envoyer par les chasseurs retour sur les côtés

Retour au calme

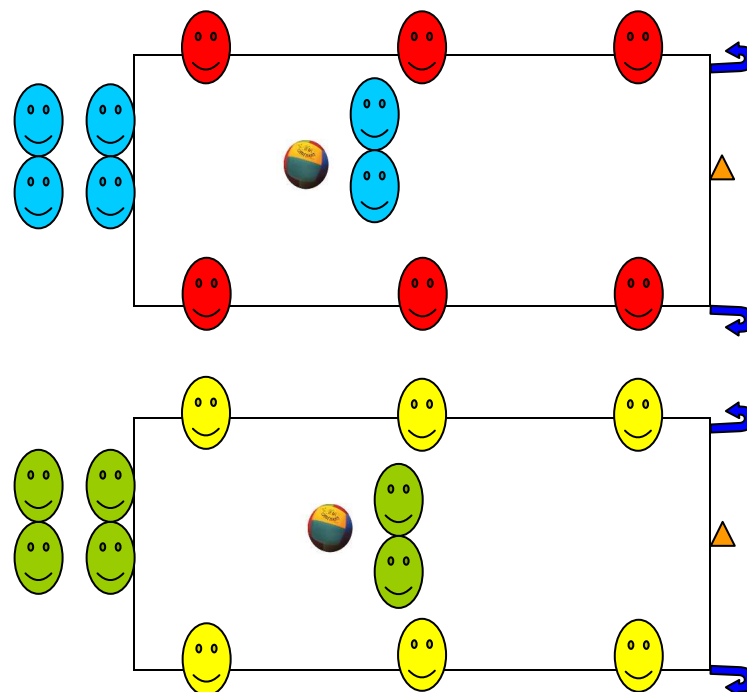
Le détail changé

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.

Souris -- Kin



Lapin chasseur



Tournez - Kin

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

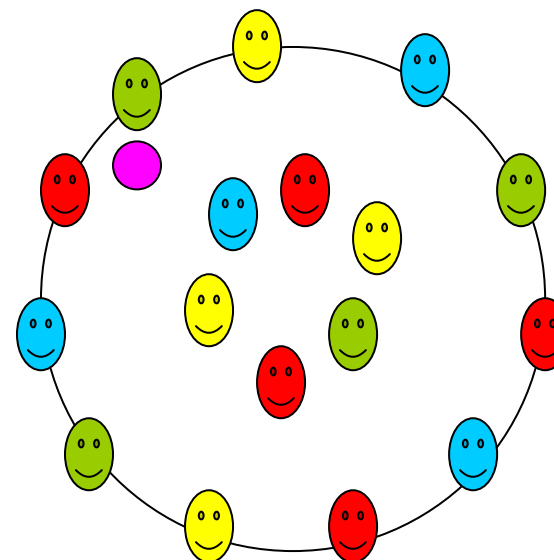
Déroulement

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

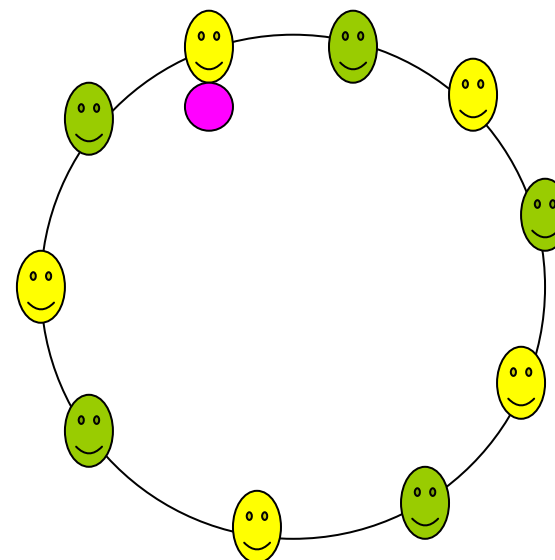
Retour au calme : la tomate



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.

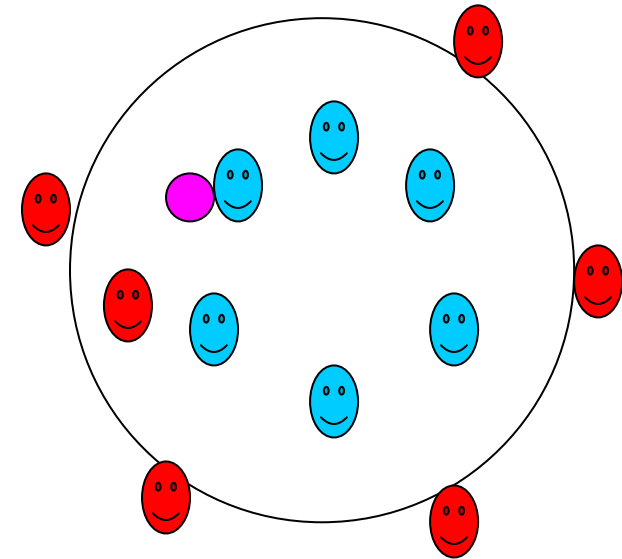
Si l'enfant est touché, c'est le dernier à avoir poussé le ballon avant qu'il ne soit touché qui prend sa place.

L'étoile

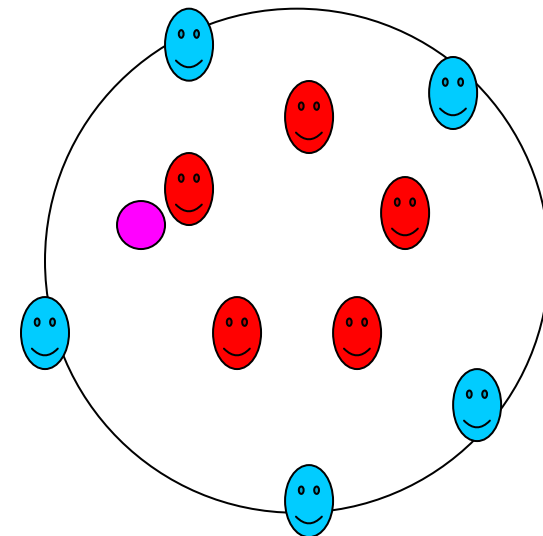
Se passer le ballon en le faisant rouler pour former une étoile chaque enfant des deux cercles porte un numéro. Il faut passer le ballon au numéro suivant

Retour au calme : 1 – 2 – 3 – Soleil

Chasseurs de planètes



L'étoile



Kin nommé

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.

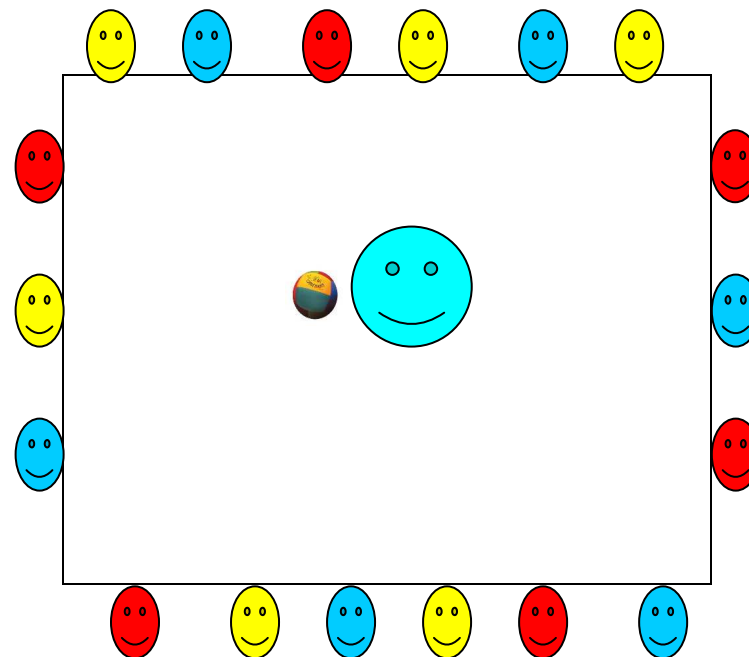
A l'appel de leur numéro les enfants viennent à 3 ou à 4 réceptionner le ballon

Pousse Kinball relais

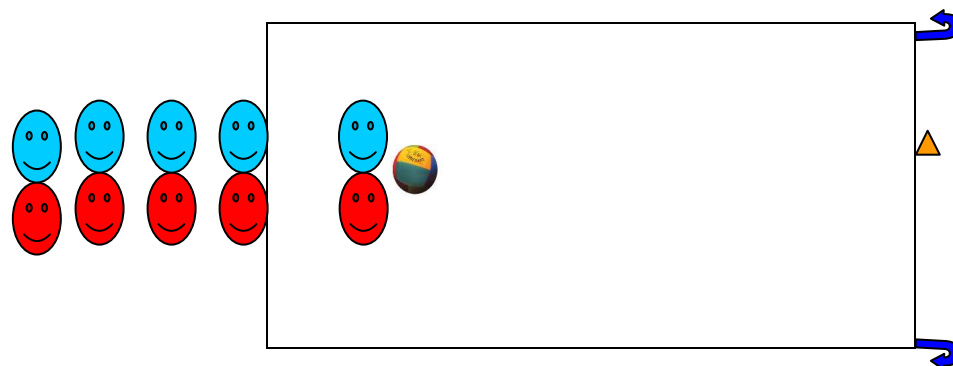
En se donnant la main pousser le ballon vers l'avant, contourner le plot revenir au départ, passer le ballon au suivant et se placer à l'arrière. La 1^{ère} équipe qui reconstitue sa position de départ a gagné

Retour au calme : le roi du silence

Kin nommé



Pousse Kinball relais



Le Kin bérét

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

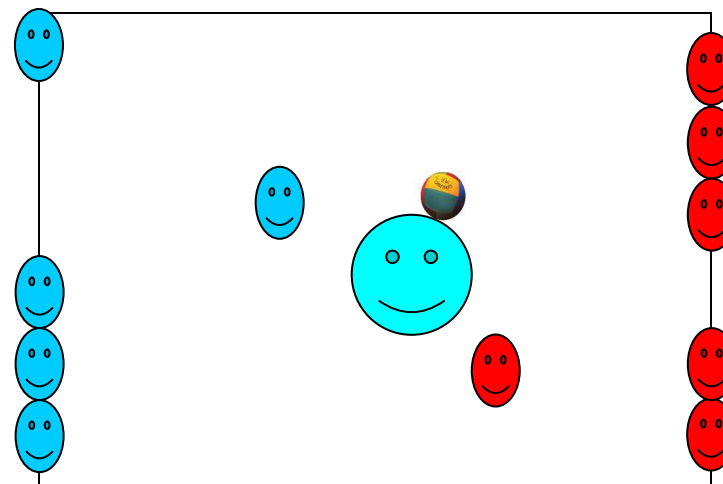
Le kin bérét pair ou 3 ou 4

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

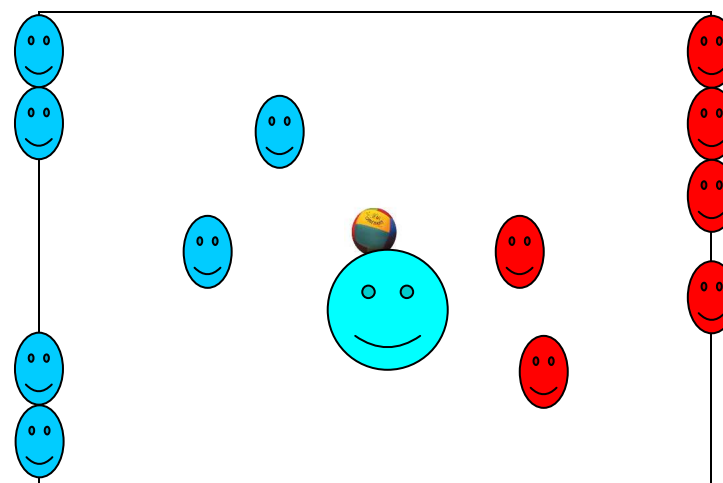
(Ainsi lorsque le meneur appelle un numéro 4 élèves viennent le réceptionner)

Retour au calme : le chef d'orchestre

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^{ère} 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

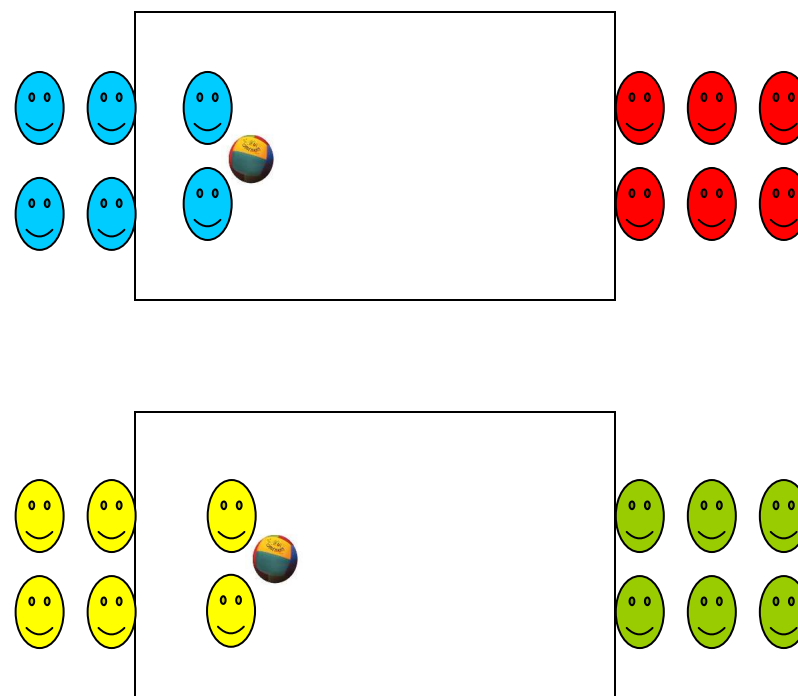
2^{ème} tape : les joueurs extérieurs lancent le ballon en l'air et les joueurs du milieu doivent le bloquer, le contrôler.

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



Kin château

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

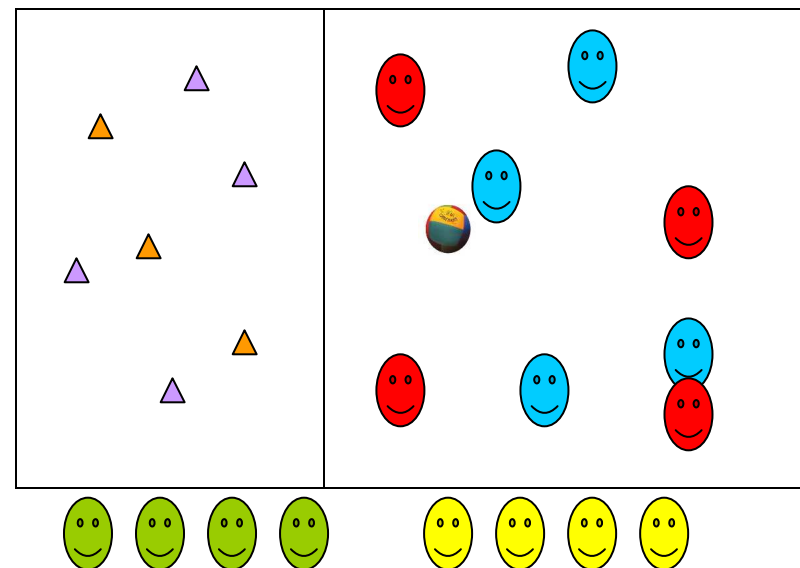
1^{ère} situation

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

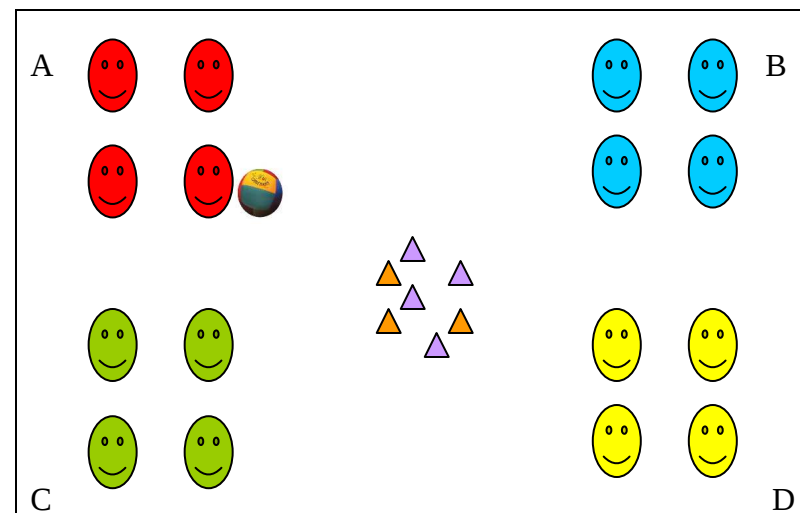
2^{ème} situation

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, l'élance à l'équipe C qui le contrôle, le gèle et le lance à l'équipe D qui après l'avoir contrôlé puis gèle attaque la cible en frappant le ballon

1^{ère} situation



2^{ème} situation



FIN