







MODULE KINBALL - CYCLE 1





Objectifs	Moyens	Déroulement		Observations
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ↻ Les élèves en cercle devant le PE 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Présenter le ballon, le distinguer d'une balle, ... ➤ Présenter le cycle, parler de la particularité du Kin Ball : ↻ 3 équipes de 4 sur un seul terrain. 	3' à 5'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon ↻ S'organiser à deux 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par relais) ↻ 2 équipes de 2 groupes ↻ Les 2 groupes sont face à face à une vingtaine de mètres en rang par 2 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 et le transmettre à la doublette d'en face ↻ <u>Critère de réussite</u> : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon ➤ Bilan : ↻ Difficulté de transporter, il faut s'organiser... 	10'	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en évidence que le ballon fuit vers l'avant ou l'arrière en fonction du positionnement des joueurs
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter ➤ Lancer le ballon ↻ Coopérer ↻ S'organiser ↻ Adapter sa frappe 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par atelier) ↻ 4 groupes (2x2 face à face) de 4 joueurs ↻ Les carrés de service de tennis et lignes de service tennis 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 3 jusqu'à la ligne centrale ↻ <u>Critère de réussite</u> : arriver au bout sans faire tomber le ballon ➤ Stopper et le 4^{ème} frappe le ballon à 2 mains en direction du groupe d'en face. ↻ <u>Critère de réussite</u> : frapper loin, vers l'autre groupe. ↻ Ceux d'en face prennent le ballon et font de même, ... ➤ Bilan : ↻ Comment stopper en conservant l'équilibre du ballon, il faut s'organiser en trépied... ↻ La frappe à deux mains vers le haut, mais pas trop. 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Insister sur : à 2 mains car les petits risqueraient de se faire mal • Ne pas hésiter à faire montrer plusieurs solutions.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respecter la règle d'annonce ➤ Réceptionner ↻ S'organiser ↻ Gérer l'espace ↻ Gérer le temps 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ➤ 5 groupes, 5 couleurs ↻ En cercle, le PE au centre ↻ Les carrés de service de tennis 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le PE, serveur, annonce « Omnikin » et une couleur. ➤ Le groupe concerné doit récupérer le ballon avant le troisième rebond et le ramener au centre. ↻ Le jeu stoppe dès leur arrivée et le placement avec le bloqueur ➤ Les autres groupes doivent rejoindre leur place après avoir effectué un tour (comme pour « la chandelle »). ↻ <u>Critère de réussite</u> : arriver à sa place avant les autres pour marquer un point (l'équipe appelée marque si elle arrive avant que tous les autres soient en place) 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Bien varier les couleurs • Différencier suivant compétences des groupes.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilan 			3'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire verbaliser difficultés et surtout réussites

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves en cercle devant le PE 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappeler ce qui a été fait la dernière fois, les conclusions 	3'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon ↻ S'organiser à deux 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par relais) ↻ 2 équipes de 2 groupes ↻ Les 2 groupes sont face à face à une vingtaine de mètres en rang par 2 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 et le transmettre à la doublette d'en face le plus vite possible. ↻ Si le ballon tombe, on revient au départ... ↻ <u>Critère de réussite</u> : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon et vitesse de réalisation 	10'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter ➤ Lancer le ballon ↻ Coopérer ↻ S'organiser ↻ Adapter sa frappe 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par atelier) ↻ 4 groupes (2x2 face à face) de 4 joueurs ↻ Les carrés de service de tennis et lignes de service tennis 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 jusqu'à la ligne centrale ↻ <u>Critère de réussite</u> : arriver au bout sans faire tomber le ballon ➤ Stopper, placer le 3^{ème} joueur et le 4^{ème} frappe le ballon à 2 mains en direction du groupe d'en face en criant « Omnikin » et la couleur des autres. ↻ <u>Critère de réussite</u> : frapper loin, vers l'autre groupe. ↻ Ceux d'en face prennent le ballon et font de même, ... ➤ Bilan : ↻ Comment stopper en conservant l'équilibre du ballon, trépied... ↻ La frappe à deux mains vers le haut, mais pas trop. ↻ Réception par les adversaires ? 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Insister sur le transport à 2 et le stopper quand on est 3 • Frappe à deux mains et accompagnée du cri : « Omnikin »
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respecter la règle d'annonce ➤ Réceptionner ➤ Se déplacer ↻ S'organiser ↻ Gérer l'espace ↻ Gérer le temps ↻ Respecter la règle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ➤ 5 groupes, 5 couleurs, de 3 (4) joueurs ↻ En cercle, le PE au centre ↻ Les carrés de service de tennis 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le PE, serveur, annonce « Omnikin » et une couleur. ➤ Le groupe concerné doit récupérer le ballon avant le 3^{ème} (2^{ème}) rebond et le ramener au centre. ↻ Le jeu stoppe dès qu'ils arrivent et crient « Omnikin couleur » ➤ Les autres groupes doivent rejoindre leur place après avoir effectué un tour (comme pour « la chandelle »). ↻ <u>Critère de réussite</u> : arriver à sa place avant les autres pour marquer un point (l'équipe appelée marque si elle arrive avant que tous les autres soient en place), respecter la règle du rebond et de transport du ballon. 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des règles : Nombre de rebonds, 2 porteurs, ni 1, ni 3
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilan 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur 	3'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire verbaliser difficultés et surtout

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves en cercle devant le PE 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappel de l'objectif de la séance précédente. ↔ attraper le ballon avec un minimum de rebonds, ↔ Chercher des stratégies pour ne pas le faire tomber dans les déplacements. 	3'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon ↔ S'organiser à deux 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par relais) ↔ 2 équipes de 2 groupes ↔ Les 2 groupes sont face à face à une vingtaine de mètres en rang par 2 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 et le transmettre à la doublette d'en face le plus vite possible. ↔ Si le ballon tombe, on revient au départ... ↔ <u>Critère de réussite</u> : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon et vitesse de réalisation 	7'	<ul style="list-style-type: none"> • Insister sur le placement du premier joueur à atteindre la balle. • Ne pas prendre le ballon à bras le corps et seul.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respecter la règle d'annonce ➤ Réceptionner ➤ Se déplacer ↔ S'organiser ↔ Gérer l'espace ↔ Gérer le temps ↔ Respecter la règle : bloquer et tirer 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ↔ 4 équipes disposées 2 par 2 face à face (en carré) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le PE, serveur, annonce « Omnikin telle équipe » ➤ Le groupe concerné doit récupérer le ballon avant un minimum de rebonds, le ramener au centre, s'organiser (1 bloque, 1 tire), tirer et regagner sa place. ↔ Le groupe qui fait face réceptionne selon la même procédure si possible, sinon le PE sert à nouveau. 	15'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon, tirer ↔ S'organiser ↔ Coopérer ↔ Bloquer-Tirer 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par équipe) ↔ 2 équipes de 2 joueurs, rivales, jouant simultanément ↔ Terrain de tennis ↔ Les autres élèves observent et encouragent. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les 2 équipes de 2 joueurs doivent se déplacer avec le ballon pour « chasser le PE ». ↔ L'équipe doit, pour gagner, toucher la première le PE avec le ballon, sans échapper ce dernier. 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Parties brèves de 1 à 2 minutes pour faire passer rapidement tout le monde.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilan 	<ul style="list-style-type: none"> ↔ Puis rotation des équipes 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbaliser et faire verbaliser les progrès individuels. ➤ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur avant de tirer. 	3'	

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves en cercle devant le PE 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappel de l'objectif de la séance précédente. <ul style="list-style-type: none"> ↻ attraper le ballon avec un minimum de rebonds, ↻ appliquer une stratégie en croix (4 élèves en opposition autour du ballon) 	3'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon <ul style="list-style-type: none"> ↻ S'organiser à deux 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par relais) <ul style="list-style-type: none"> ↻ 2 équipes de 2 groupes ↻ Les 2 groupes sont face à face à une vingtaine de mètres en rang par 2 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 et le transmettre à la doublette d'en face le plus vite possible. <ul style="list-style-type: none"> ↻ Si le ballon tombe, on revient au départ... ↻ <u>Critère de réussite</u> : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon et vitesse de réalisation 	7'	<ul style="list-style-type: none"> • Idem séance précédente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respecter la règle d'annonce ➤ Réceptionner ➤ Se déplacer <ul style="list-style-type: none"> ↻ S'organiser ↻ Gérer l'espace ↻ Gérer le temps ↻ Respecter la règle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ➤ 4 à 5 groupes, 4 à 5 couleurs ➤ En cercle, le PE au centre <ul style="list-style-type: none"> ↻ Zone incluant les carrés de service de tennis et cercle central du basket 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le PE, serveur, annonce « Omnikin couleur ». ➤ Le groupe concerné doit récupérer le ballon avant un minimum de rebonds, le ramener au centre, s'organiser (1 bloque, 1 tire). <ul style="list-style-type: none"> ↻ Le jeu stoppe dès qu'ils arrivent et crient « Omnikin Centre » ➤ Les autres groupes doivent rejoindre leur place après avoir effectué un tour (comme pour « la chandelle »). <ul style="list-style-type: none"> ↻ <u>Critère de réussite</u> : l'équipe appelée marque si elle arrive et tire avant que tous les autres soient en place, respecter la règle du rebond et de transport du ballon. 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Insister sur le placement du premier joueur à atteindre la balle. Ne pas prendre le ballon à bras le corps et seul.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon <ul style="list-style-type: none"> ↻ S'organiser à deux ➤ S'organiser <ul style="list-style-type: none"> ↻ Gérer l'espace ↻ Gérer le temps ↻ Respecter la règle : bloquer et tirer 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par équipe) <ul style="list-style-type: none"> ↻ 2 équipes de 2 joueurs ↻ Les autres se répartissent dans un espace limité (terrain de volley ou de tennis) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Deux équipes de 2 joueurs (chats) chassent les souris. <ul style="list-style-type: none"> ↻ Au signal ces dernières s'immobilisent. ↻ Les deux équipes « des chats » interviennent pour pouvoir frapper le ballon sur les souris. ↻ <u>Critère de réussite</u> : La première équipe qui arrive à s'organiser pour toucher en premier une souris gagne. 	15'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilan 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbaliser et faire verbaliser les progrès individuels. ➤ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur avant de tirer. 	3'	

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves en cercle devant le PE 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappeler ce qui a été fait la dernière fois, essayer de prendre le ballon sans qu'il tombe (ou le moins possible) 	3'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon ➤ Réceptionner le ballon ↻ S'organiser à deux 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par relais) ↻ 2 équipes de 2 groupes ↻ Les 2 groupes sont face à face à une vingtaine de mètres en rang par 2 ↻ Zone de lancer à 1m50 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 et le transmettre à la doublette d'en face le plus vite possible en le jetant d'1m50 ↻ Si le ballon tombe, on revient au départ... ↻ <u>Critère de réussite</u> : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon, vitesse de réalisation et passe en l'air sans chute. 	10'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lancer le ballon ↻ Coopérer ↻ Frapper fort et loin 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon par atelier ➤ Par 4, les élèves doivent lancer le ballon le plus loin possible ↻ Vers 4 autres 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gagne terrain pour frapper fort. ↻ Après le cri d'attaque, le ballon maintenu par 3 joueurs est frappé fort vers l'avant. ↻ Les autres l'arrêtent (au sol, pas forcément en réception avant sa chute) puis 3 la maintiennent et le 4e frappe... ↻ <u>Critère de réussite</u> : lancer loin (pas forcément haut) et faire reculer les autres. 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ateliers en alternance sur 2 séances ou lors de la même • Respect des règles : 2 porteurs, pas 1, à 3 on stoppe et le 4 frappe
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lancer le ballon ↻ Coopérer ↻ Frapper fort et haut 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon par atelier ➤ Par 4, les élèves doivent lancer le ballon le plus haut possible ↻ Vers une cible (graduée) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tirer vers le haut en frappant fort. ↻ Après le cri d'attaque, le ballon maintenu par 3 joueurs est frappé fort vers le haut contre le mur ou une cible... ↻ Les autres essayeront de toucher plus haut. ↻ <u>Critère de réussite</u> : lancer haut et toucher la cible en hauteur. 		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respecter la règle d'annonce ➤ Réceptionner ➤ Se déplacer ➤ Frapper loin ↻ S'organiser ↻ Gérer l'espace ↻ Gérer le temps ↻ Respecter la règle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ➤ 5 groupes, 5 couleurs, de 3 (4) joueurs ↻ En cercle, le PE au centre ↻ Les carrés de service de tennis et cercle de mise en jeu de handball. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le PE, serveur, annonce « Omnikin » et une couleur. ➤ Le groupe concerné doit attraper le ballon avant le 2e (1^{er}) rebond et le ramener au centre en lançant sur un plot vide en criant « Omnikin couleur du plot » ↻ Le jeu stoppe dès que le ballon arrive sur le plot ➤ Les autres groupes doivent rejoindre leur place après un tour de terrain. ↻ <u>Critère de réussite</u> : arriver avant le ballon pour marquer un point, respecter la règle du rebond et de transport du ballon. 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des règles : Nombre de rebonds, 2 porteurs, ni 1, ni 3
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilan 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mettre en avant l'installation des règles, le frapper fort et loin après le cri « Omnikin & couleur » 	3'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire verbaliser difficultés et surtout réussites

Objectifs	Moyens	Déroulement		Observations
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves en cercle devant le PE 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappeler ce qui a été fait pendant le cycle, rappeler les règles du jeu de Kinball. 	3'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon ➤ Réceptionner le ballon ↺ S'organiser à deux 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par relais) ↺ 2 équipes de 2 groupes ↺ Les 2 groupes sont face à face à une vingtaine de mètres en rang par 2 ↺ Zone de lancer à 1m50 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 et le transmettre à la doublette d'en face le plus vite possible en le jetant d'1m50 ↺ Si le ballon tombe, on revient au départ... ↺ <u>Critère de réussite</u> : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon, vitesse de réalisation et passe en l'air sans chute. 	7'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Réinvestissement des acquis des séances précédentes. ↺ S'organiser ↺ Coopérer ↺ Respecter une règle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 4 à 6 équipes de 4 joueurs ↺ 1 ballon de Kinball ↺ (1 feuille de marque) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jouer au Kinball en respectant les règles de transport de blocage et de tir ↺ 3 équipes de 4 joueurs. ↺ Les gagnants sont ceux qui arrive à 3 ou 5 points (si ex aequo on continu). ↺ On pourra tolérer un rebond avant réception par l'équipe attaquée. ↺ Veiller à ce que ballon soit envoyé assez haut. ↺ Le PE redit le nom de la couleur attaquée avant que le ballon ne soit frappé suivant l'annonce de l'élève joueur. 	30' à 45'	<ul style="list-style-type: none"> • Demander le silence avant chaque tir (le PE arbitre peut aussi lever le bras avant l'annonce afin d'en informer le public)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilan 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbaliser et faire verbaliser les progrès individuels et collectifs ↺ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur avant de tirer. ↺ Montrer la problématique du choix de l'équipe attaquée. 	3'	<ul style="list-style-type: none"> • Il est important d'attaquer l'équipe qui a le plus de points.