

LE KINBALL

MODULE D'APPRENTISSAGE en EPS au CYCLE 3

Présentation du module
Les 6 séances
Le règlement USEP



KINBALL

Module d'apprentissage en EPS au cycle 3 :

Phases d'apprentissage	Objectifs	Séances	Situations de jeu
Entrée dans le jeu	Préparer les enfants à l'activité	Séance 1	Situation 1 : Souris-kin Situation 2 : Tournez-Kin Situation 3 : Kin nommée
Situation de référence	Mettre les enfants en situation d'action complexe	Séance 2	Jouer au kinball Les matériels utilisés et les espaces dans lesquels l'action se déroule doivent permettre aux élèves une évaluation immédiate du résultat de leur action : règles, limites...
Structuration des apprentissages	Manipuler le ballon	Séance 3	Situation 1 : Tomate-Kin Situation 2 : Le carrousel Situation 3 : L'épervier
	Transporter le ballon/ lancer le ballon	Séance 4	Situation 1 : Ballon relais + variantes Situation 2 : Le mur cible + variantes
	Se déplacer pour mettre en place une structure défensive	Séance 5	Situation 1 : La coupe au carré Situation 2 : Ateliers - Le boomerang - La grande diagonale
	Jouer, réguler le jeu...	Séance 6	Jouer au kinball Arbitrage par les enfants
Retour à la situation de référence	Organiser l'observation	Séance 7	Jouer au kinball Arbitrage par les enfants Utilisation de fiches d'observation de l'équipe, du joueur
Evaluation	Rencontrer/ se mesurer aux autres	Séance 8	Tournoi USEP

Module EPS au cycle 3 : KINBALL

Séance 1

<i>Objectif</i>	Mise en action des élèves par le jeu
Situation 1 : Souris-Kin	
<i>Organisation</i>	Joueurs répartis en 2 groupe = 1/3 de chats et 2/3 de souris
<i>But du jeu</i>	Les souris sont accrochées 2 par 2 et les chats doivent les toucher en faisant rouler le ballon, elles peuvent se délivrer en touchant le ballon passant à proximité
<i>Variantes</i>	Modifier la taille du terrain, le nombre de chats, le nombre de ballons, le nombre de souris...
Situation 2 : Tournez-Kin	
<i>Organisation</i>	2 cercles concentriques, joueurs face à face= couloir en forme de couronne
<i>But du jeu</i>	Faire tourner le ballon au sol avec les mains sans qu'il ne sorte du couloir
<i>Variantes</i>	Faire tourner le ballon sans qu'il ne sorte du couloir en l'air avec le corps sans les mains en l'air avec les mains assis avec les pieds en l'air
Situation 3 : Kin-nommé	
<i>Organisation</i>	Joueurs par binôme identifié par un numéro et répartis sur un cercle Un binôme porteur du ballon placé au centre du cercle
<i>But du jeu</i>	Le binôme placé au centre appelle : omnikin + le n° d'un binôme et lance la balle à 4m de hauteur à la verticale puis prend la place du binôme appelé qui doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol et ainsi de suite
<i>Variantes</i>	Le binôme qui réceptionne doit mettre un genou au sol en portant le ballon avant d'appeler un autre binôme

Module EPS au cycle 3 : KINBALL

Séance 2

<i>Objectif</i>	Situation de référence : Jouer au Kinball
<i>Organisation</i>	<p>Les matériels utilisés et les espaces dans lesquels l'action se déroule doivent permettre aux élèves une évaluation immédiate du résultat de leur action : règles, limites...</p> <ul style="list-style-type: none">- Demi terrain de handball- La classe est divisée en équipes de 4 joueurs- Chaque équipe identifiée par une couleur différente (chasubles)- Les joueurs mélangés sont répartis sur le terrain, ils sont assis ou trottinent
<i>But du jeu</i>	<ul style="list-style-type: none">- L'animateur appelle "omnikin + une couleur" et lance le ballon à la verticale.- L'équipe appelée doit réceptionner le ballon le plus vite possible avant qu'il ne touche le sol- Le ballon est totalement contrôlé lorsque tous les joueurs de l'équipe sont au contact du ballon avec un genou à terre.- C'est l'équipe réceptionneuse qui appelle une équipe et lance le ballon...
<i>Règles</i>	<ul style="list-style-type: none">- Introduire des règles au fur et à mesure : 3 joueurs en contact avec le ballon (= gel du ballon) et un frappeur qui appelle en prononçant entièrement et clairement avant la frappe "omnikin + une couleur"- La frappe doit être effectuée au moins 5 secondes après le gel du ballon- Le frappeur doit changer à chaque frappe- La frappe doit être ascendante ou horizontale et le ballon doit parcourir un minimum de 2 mètres
<i>Jouer au Kinball</i>	<p>3 équipes sont sur le terrain, les autres arbitrent</p> <p>Lorsque l'équipe appelée ne réussit pas à réceptionner le ballon, les 2 autres équipes marquent 1 point</p> <p>Les arbitres se répartissent les rôles : (compter les points, juger les lignes, chronomètre, sifflet...)</p>

Module EPS au cycle 3 : KINBALL

Séance 3

<i>Objectif</i>	Manipuler, contrôler le ballon
Situation 1 : Tomate-Kin	
<i>Organisation</i>	Joueurs en cercle 3 joueurs à l'intérieur
<i>But du jeu</i>	Joueurs sur le cercle : (sans bouger les pieds) toucher les joueurs à l'intérieur avec le ballon en poussant ou frappant le ballon Joueurs à l'intérieur : esquiver
<i>Règles</i>	Lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui a lancé le ballon
<i>Variantes</i>	Les joueurs extérieurs lancent le ballon en l'air et les joueurs du milieu doivent le bloquer, le contrôler
Situation 2 : Le carrousel	
<i>Organisation</i>	La classe est divisée en 5 groupes de 4 joueurs Quatre groupes prennent position dans les coins du gymnase et l'autre groupe prend place au centre
<i>But du jeu</i>	Le groupe au centre doit exécuter une frappe vers un des coins du gymnase Le groupe attaqué doit saisir le ballon et se déplacer vers le centre avec seulement 2 joueurs en contact avec le ballon.
<i>Règles</i>	Le groupe qui a effectué le lancer prend la place de l'équipe attaquée
<i>Variantes</i>	Les groupes non attaqués doivent aller toucher le plot de leur coin respectif et revenir à la position initiale L'équipe au centre doit lancer le plus rapidement possible
Situation 3 : L'épervier	
<i>Organisation</i>	Terrain de handball 1 joueur (épervier) avec 1 ballon
<i>But du jeu</i>	Epervier : toucher 1 joueur avec le ballon Autres joueurs : ne pas se faire toucher Critère de réussite : nombre de joueurs touchés
<i>Règles</i>	- Frapper le ballon avec n'importe quelle partie du corps sauf la main - Ne pas sortir des limites du terrain - Le joueur touché devient épervier
<i>Variantes</i>	Espace : Réduire le terrain Répartir les joueurs dans des zones Franchir une zone en allant d'un camp à l'autre Temps : Limiter la durée de jeu (moins de 20'' pour toucher un joueur) Joueurs : 2 éperviers avec un ballon chacun

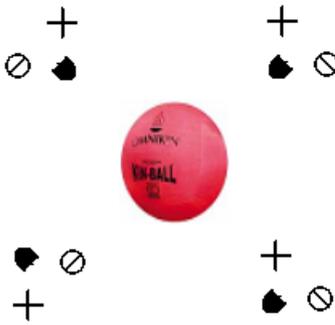
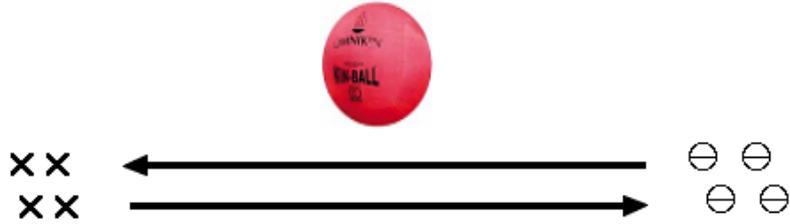
Module EPS au cycle 3 : KINBALL

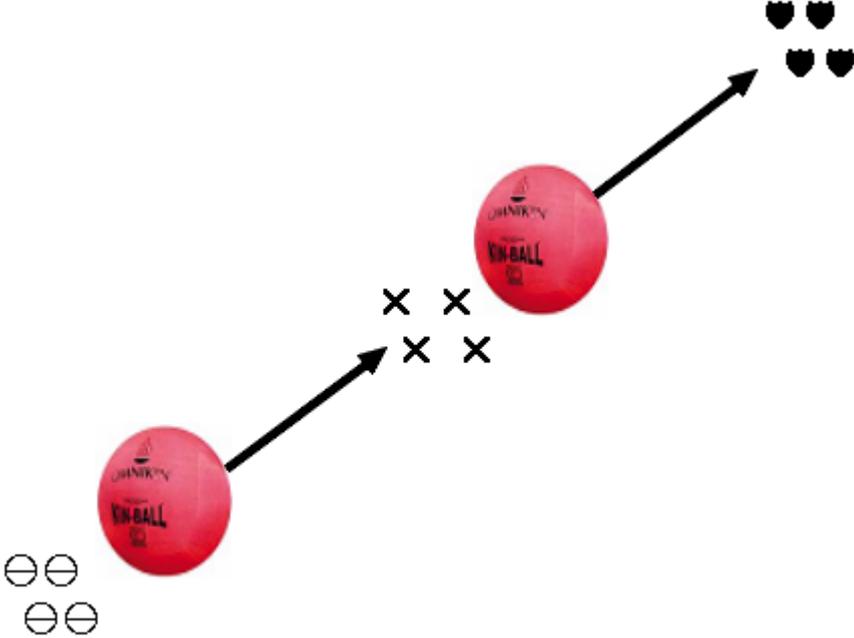
Séance 4

<i>Objectif</i>	Transporter le ballon/lancer le ballon
Situation 1 : ballon relais+variantes	
<i>Organisation</i>	Terrain de handball 2 groupes face à face de part et d'autre du terrain élèves répartis en doublettes 1 ballon
<i>But du jeu</i>	Transporter le ballon à deux et le transmettre à la doublette d'en face. Critère de réussite : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon
<i>Règles</i>	Pas de transport seul
<i>Variantes</i>	<u>Espace</u> : Traverser en diagonale Introduire des obstacles fixes ou mobiles Zone pour lancer le ballon <u>Temps</u> : limiter la durée de traversée (moins de..) <u>Joueurs</u> : position d'attente de l'équipe (assis, couchés.) pour une coordination déplacement/réception <u>Règles</u> : pas de transport seul (sol+mur)
Situation 2 : Le mur cible + variantes	
<i>Organisation</i>	Groupes de 3 joueurs en colonnes 2 ballons Des zones matérialisées au mur Des zones au sol matérialisées avec des points (5,4,3 pts...)
<i>But du jeu</i>	Transporter le ballon à deux puis le lancer sur le mur à partir des lignes au sol Critères de réussite : nombre de points marqués
<i>Règles</i>	Pas de transport seul Quand 3 joueurs sont en contact avec le ballon, l'équipe s'arrête pour frapper 1 seul frappeur Frappe à deux mains obligatoire Annoncer « Kin + zone au mur » avant de frapper
<i>Variantes</i>	Espace : distance entre zones et mur Temps : limiter la durée de l'action (moins de 10" pour atteindre le mur) Joueurs : 1 ou 2 joueurs gardiens défendent les cibles Equipe de 4 joueurs

Module EPS au cycle 3 : KINBALL

Séance 5

Objectif	Se déplacer pour mettre en place une structure défensive
Situation 1 : La coupe au carré	
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 3 équipes (X ○ □) de 4 joueurs (dossard) - Les joueurs se placent par 3 en carré autour du ballon (Nord, Sud, Est, Ouest) - Le meneur de jeu est placé au milieu avec le ballon de Kin-ball <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div>
But du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Au signal, le meneur de jeu se déplace avec le ballon dans toute la salle en changeant de direction. - La structure carrée de chaque équipe doit être conservée dans tous les déplacements.
Règles	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements rapides. Ne pas se faire toucher par le ballon. - Respect du carré défensif. - Le joueur touché fait gagner 1 point aux 2 autres équipes
Situation 2 : stratégies défensives d'équipe	
Atelier 1	Le boomerang
But du jeu	<div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Relancer le ballon à l'équipe qui vient de le lancer, et ce, au même endroit où il a été lancé. Cette stratégie occasionne un arrêt brusque et un changement de direction dans la course des adversaires Exemple : l'équipe des noirs est dans un coin pour effectuer le lancer. Les gris attrapent le ballon et relancent aux noirs dans le même espace</p>

Atelier 2	La grande diagonale
But du jeu	 <p data-bbox="424 1034 1394 1227"> - L'objectif de cette stratégie est de provoquer le plus grand déplacement possible de l'équipe qui vient de lancer. Il suffit de relancer le ballon dans la direction opposée (diagonale) au lancer précédent. - Exemple : Les gris attrapent le ballon au centre et le lancent rapidement vers le coin opposé. </p>

Module EPS au cycle 3 : KINBALL

Séance 6

<i>Objectif</i>	<p>Situation de référence : Jouer au Kinball</p> <p>Mettre en œuvre les différents rôles : marqueur, chronométreur, organisateur</p>
<i>Organisation</i>	<p>Les matériels utilisés et les espaces dans lesquels l'action se déroule doivent permettre aux élèves une évaluation immédiate du résultat de leur action : règles, limites...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demi terrain de handball - La classe est divisée en équipes de 4 joueurs - Chaque équipe identifiée par une couleur différente (chasubles) - Les joueurs mélangés sont répartis sur le terrain, ils s'organisent
<i>But du jeu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - L'animateur appelle " omnikin + une couleur" et lance le ballon à la verticale. - L'équipe appelée doit réceptionner le ballon le plus vite possible avant qu'il ne touche le sol - Le ballon est totalement contrôlé lorsque tous les joueurs de l'équipe sont au contact du ballon avec un genou à terre. - L'équipe "réceptionneuse" appelle une équipe et lance le ballon...
<i>Règles</i>	<p>Introduire des règles au fur et à mesure :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 joueurs en contact avec le ballon (= gel du ballon) et un frappeur qui appelle en prononçant entièrement et clairement avant la frappe " omnikin + une couleur" - La frappe doit être effectuée au moins 5 secondes après le gel du ballon - Le frappeur doit changer à chaque frappe - La frappe doit être ascendante ou horizontale et le ballon doit parcourir un minimum de 2 mètres
<i>Jouer au Kinball</i>	<p>3 équipes sont sur le terrain, les autres arbitrent</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lorsque l'équipe appelée ne réussit pas à réceptionner le ballon, les 2 autres équipes marquent 1 point - Les arbitres se répartissent les rôles : (compter les points, juger les lignes, chronométrer, siffler...)
<i>Investir tour à tour différents rôles sociaux</i>	<p>L'équipe "arbitre"</p> <p>l'arbitre sur le terrain intervient sur le déroulement du jeu en fonction de son observation ou de celle des juges. Il est en contact direct avec les équipes ; il est au cœur du jeu. (sifflet)</p> <p>les juges de lignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - le ou les marqueurs (relever les points, comptabiliser les résultats, gardien du temps...) - le chronométreur relève le temps des différents tiers temps ou phases de jeu indiquées. <p>L'organisateur prépare les terrains, le matériel, élabore le programme de la journée, élabore les tableaux de jeux..., ainsi que toutes les tâches liées à l'organisation de la rencontre.</p> <p>le coach observe, repère, conseille en fonction du projet du groupe (stratégie, espace, temps, dynamisme,...)</p> <p>Le spectateur/supporter encourage les joueurs dans un bon état d'esprit.</p>

Règlement USEP- KINBALL

Présentation inspirée du document des deux sèvres : l'arbitrage par les enfants dans les sports collectifs

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.

POUR JOUER :

- 3 équipes de 4 joueurs sur le terrain ROSE / GRIS / NOIR (ou trois autre couleurs) lorsque la balle est réceptionnée, elle doit être gelée par le contact de 3 joueurs, 1 genou au sol, le 4^{ème} joueur devient frappeur.

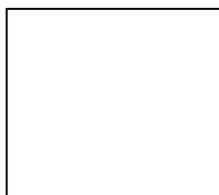
Equipements :

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
21 X 21 m



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 deux 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 5 secondes <i>ou faute de temps</i>	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 : <i>lancer trop court ou/et pente descendante</i>	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

Il y a	Si...	Alors...	Où et comment
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 <i>ou faute de temps</i>	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 « gèle » <i>de la balle</i>	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 trois joueurs sont entrés en
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

Les pénalités

Toutes conduites antisportives donnent un point de pénalité au joueur et/ou à l'équipe. Le joueur sort du jeu à partir d'un certain nombre de pénalités (1 ou +) décidé en début de partie.

Cas particulier

Toute obstruction involontaire, soit que le ballon touche un joueur d'une équipe non appelée ou que deux joueurs se percutent non intentionnellement, est sifflée et donne lieu à une remise en jeu mais aucun point n'est attribué aux équipes. **Exemples :**

Les deux autres équipes marquent un point :

Si mon équipe, quand elle est appelée, ne réceptionne pas la balle et la laisse tomber au sol.

Si je tiens le ballon en le ceinturant (le ballon doit toujours être porté).

Si je frappe avant d'avoir appelé une autre équipe.

Si je n'appelle pas clairement une autre équipe par « USEPkin + la couleur » ou « Ballon pour + la couleur »

Si je frappe et que la balle n'est pas « gelée » (immobilisée par le contact des trois joueurs de mon équipe).

Si je frappe deux fois de suite.

Si je dépasse les 5s pour frapper quand la balle est « gelée » (immobilisée par les trois autres joueurs de mon équipe)

Si je frappe la balle vers le bas.

Si je ne frappe pas la balle assez fort et qu'elle ne progresse pas d'au moins deux mètres.

Si ma frappe est trop forte ou mal dirigée et que la balle sort des limites du terrain.

Si j'adopte une conduite antisportive (gêne d'un joueur de l'équipe appelée, intervention sur le ballon alors que mon équipe n'est pas appelée, actes ou paroles non respectueuses vis à vis des autres joueurs ou des arbitres...)