

LE KIN-BALL

Au cycle III



Par Bernard CANO CPC EPS
Circonscription de Digne

Sommaire

CONTENUS	PAGES
Pourquoi le Kin ball ?	3
Compétence spécifique visée	3
Les jeux collectifs et le socle commun des connaissances	3
Quelques aspects pédagogiques	4
Présentation de l'unité d'apprentissage	5
Description de l'unité d'apprentissage	6
Les règles essentielles	7
Dispositif d'évaluation (évaluation diagnostique)	8
Exemple d'analyse de la grille d'évaluation	9
L'évaluation finale	9
Les situations d'appropriation pour entrer dans l'activité	
KIN BUT	10
KIN CHRONO	10
KIN RELAIS	11
TOMATE KIN	11
Les situations d'apprentissage	
LES CIBLES	12
LE CARRE	12
LA BALLE NOMMEE	13
LES ZONES	13
KIN DISTANCE	14
KIN VOLLEY	14
LE BINÔME	15
LE CARRE MAGIQUE	15
LE DESERT	16
LE RENARD	16
LES GARDIENS	17
THEQUE KIN	17

Pourquoi le kin-ball ?

- La coopération et la mixité : jeu collectif particulier, tous les joueurs doivent avoir un contact corporel avec la balle avant de la lancer.
- Relativement vierge de représentations sociales, autant les filles que les garçons s'y impliquent.
- Le respect des autres : pas de fair play, pas de sport KIN-BALL. Les règles sont faites de manière à pénaliser un joueur qui manque de respect envers un adversaire, un co-équipier ou un arbitre. Toute personne peut pratiquer l'activité, du plus petit au plus grand, quelles que soient sa corpulence, ses différences.
- Il développe la prise d'informations, l'anticipation de l'action, la coordination motrice, la vitesse d'exécution
- L'accessibilité est facilitée par le fait que les habiletés motrices exigées sont à la portée de tous.
- L'entrée dans l'activité ne nécessite pas de bagage technique préalable ni de qualités physiques importantes, qualités qui se révéleront toutefois nécessaires au fur et à mesure de la progression dans l'activité.

Compétence spécifique visée

Il s'agit d'aborder la compétence disciplinaire inscrite dans les programmes de l'éducation nationale « S'OPPOSER COLLECTIVEMENT ».

Ces compétences peuvent se décliner en termes de coopération et en termes d'opposition



Les jeux collectifs et le socle commun de connaissances

PILIER 6: LES COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES

- **VIVRE EN SOCIÉTÉ, AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE**
 - Respecter des règles d'organisation, de comportement, de jeu...
 - Communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus et respecter les règles acceptées par le groupe
 - Évaluer les conséquences de ses actes: savoir reconnaître ses erreurs, accepter la sanction éventuelle et surtout s'affirmer de manière constructive
 - Avoir le sens de la responsabilité par rapport à soi-même, par rapport aux autres: respect des règles de sécurité, nécessité de solidarité...

PILIER 7: AUTONOMIE ET INITIATIVE

Compétences du socle		Savoirs à développer
S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome	<i>Respecter des consignes simples en autonomie</i>	Savoir jouer quand l'enseignant est présent sur un autre atelier
	<i>Etre persévérant</i>	Jouer jusqu'à la fin de la situation proposée
	<i>Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples</i>	Compléter objectivement une grille d'évaluation (avec ou sans l'aide d'un pair)
Faire preuve d'initiative	<i>S'impliquer dans un projet individuel ou collectif</i>	Participer activement au jeu Proposer des stratégies Encourager
Avoir une bonne maîtrise de son corps et pratiquer un sport		Développer l'aisance dans ses déplacements
		Affiner ses capacités motrices dans différents types de situations : passer, tirer, courir et éviter,...
		Adopter la stratégie la plus efficace suivant son statut (attaquant ou défenseur)
		Savoir utiliser l'espace (marquage/démarquage, ...)

Quelques aspects pédagogiques

CONDUIRE UNE SEANCE	<p>Resituer la séance dans le module.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Définir clairement le but du jeu et les critères de réussite (concrets et facilement identifiables). • Expliquer clairement les consignes, possibilité d'utiliser un support écrit. <p>Il est judicieux de présenter préalablement en classe les situations qui seront vécues lors de la séance.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prévoir un échauffement préalable, par exemple à partir d'un jeu simple, connu des élèves et limité dans le temps. • Alterner régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice. • Adapter les jeux et situations proposés aux réponses des élèves (utiliser les variables). • Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu pour permettre aux élèves de s'approprier les savoirs. Ne pas multiplier les situations mais plutôt jouer sur les variables. • Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (arbitre, observateurs). • Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire). • Proposer des temps spécifiques (avant et pendant la partie / temps mort) afin de permettre aux équipes d'élaborer des stratégies collectives.
------------------------------------	--

<p style="text-align: center;">QUESTIONNER ET ECHANGER</p>	<p>Avant le jeu : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges : Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : <ul style="list-style-type: none"> - faire émerger les règles d'action (Comment faire pour réussir ?) <i>ex pour la balle aux prisonniers : passer, tirer, esquiver pour ne pas se faire toucher, s'éloigner du ballon, se faire prendre pour qu'il y ait au moins un prisonnier, etc.</i> <i>ex pour le double drapeau : délivrer les partenaires, se rapprocher du camp avec le drapeau, etc.</i> - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité. <ul style="list-style-type: none"> • Après le jeu : <ul style="list-style-type: none"> - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - exprimer un ressenti sur le plaisir du jeu, les réussites, les difficultés, les sensations motrices (tirer, bloquer, passer, etc.) et les émotions, - proposer de nouvelles règles.
<p style="text-align: center;">FAIRE ARBITRER</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le nombre de règles à faire respecter, leur simplicité doit permettre la mise en place progressive mais effective de l'arbitrage par des élèves. <p>Les élèves arbitres jugent : les sorties des limites, les prises, les arrêts de volée, etc. Ils comptabilisent le nombre de points</p>
<p style="text-align: center;">FAIRE OBSERVER ET EVALUER</p>	<p>Pour le jeu de référence, proposer des critères observables simples et précis (avec grille à compléter) Chaque item doit être analysé et mis en relation avec les autres (voir fiche jointe) Cette démarche doit impliquer les élèves dans la détermination d'un plan d'entraînement et de voies de progrès.</p>

PRESENTATION DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

PREAMBULE:

Cette unité d'apprentissage comporte :

- 1°) Une entrée dans l'activité. Elle permet d'engager l'élève dans une approche globale
- 2°) Une séance d'évaluation diagnostique permettant d'évaluer le niveau d'habileté de chacun.
- 3°) Des situations d'apprentissage dans trois domaines :
 - la maîtrise de la balle,
 - la maîtrise de l'espace,
 - la maîtrise des relations.
- 4°) Une situation d'évaluation dont l'objectif est de mesurer les compétences de fin de cycle.
- 5°) Les règles du jeu et la liste des fautes.

L'UNITE D'APPRENTISSAGE

Pour entrer dans l'activité
(De 1 à 2 séances)

Pour évaluer les besoins
(1 séance)

Objectifs d'apprentissage

Situations d'apprentissage
(De 7 à 10séances)

Pour évaluer les acquis
(1 séance)

- KIN BUT
- KIN CHRONO

- KIN RELAIS
- TOMATE KIN

Ces situations ont pour but de familiariser les élèves avec la manipulation du kin ball

SITUATION DE REFERENCE

KIN BALL

Jeu

global

Utilisation d'une grille d'observation
Analyse des besoins
Elaboration avec les élèves d'un plan d'entraînement individualisé

- LES CIBLES
- LA BALLE NOMMEE
- LE BINÔME
- LA THEQUE KIN

- LES ZONES
- LE DESERT
- LE RENARD
- LES GARDIENS
- LA THEQUE KIN

- LE CARRE
- LA BALLE NOMMEE
- LES ZONES
- LE CARRE MAGIQUE
- LES GARDIENS
- LA THEQUE KIN

AMELIORATION DES COMPORTEMENTS MOTEURS

GESTION DE L'ESPACE

ORGANISATION AU SEIN DU GROUPE

SITUATION DE REFERENCE

KIN BALL

Jeu

global

Vérification des acquis et observation de la progression des savoirs
Sous la forme d'un mini tournoi

Les règles essentielles

➤ Contact physique :

Aucun contact physique autorisé.

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

Obstruction involontaire : jet à refaire avec le même lanceur.

➤ Lancer du ballon :

Le lancer doit être précédé de la couleur de l'équipe appelée.

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

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

Le ballon doit parcourir une distance minimale de 2m30.

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

➤ Réception du ballon :

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

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

➤ Score :

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

➤ Les principales fautes :

ANNONCE	DESCRIPTION DE LA FAUTE
Appellation	L'équipe qui lance oublie de mentionner la couleur de l'équipe.
Pente descendante	Le ballon ne suit pas une trajectoire ascendante ou horizontale.
Ballon trop court	Le ballon ne franchit pas la distance minimale fixée par le règlement.
Ballon à l'extérieur	Le ballon touche les limites ou un obstacle fixe.
Contact	Les trois joueurs de l'équipe ne sont pas en contact avec le ballon au moment de la frappe.
Réception	L'équipe se déplace avec le ballon après le contact du troisième joueur.
5 secondes	Le lanceur dépasse le temps dont il dispose pour effectuer son lancer lorsque ses trois coéquipiers sont en contact avec le ballon
10 secondes	Une équipe dépasse le temps dont elle dispose entre le contact du premier joueur avec le ballon et le contact du troisième joueur.
Obstruction volontaire	Un joueur non concerné par l'action touche volontairement le ballon ou gêne volontairement un joueur de l'équipe appelée.

Toute faute commise par une équipe donne un point aux deux autres équipes en jeu. La remise en jeu est effectuée par l'équipe qui a commis la faute.

Dispositif d'évaluation

TÂCHE PROPOSEE

LE KINBALL (jeu global)

Savoirs à mettre en œuvre:

- Coopérer pour relever la balle
- Évaluer les actions des partenaires et des adversaires pour agir
- Se placer en fonction de l'espace à couvrir et de la trajectoire de la balle

But du jeu:

Frapper la balle pour qu'elle touche le sol avant que l'équipe appelée ne la récupère

Règles:

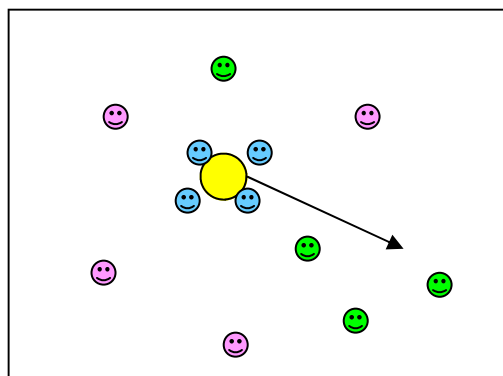
- Mise en jeu effectuée par l'équipe tirée au sort
La balle est tenue par les quatre joueurs et frappée par l'un d'entre eux
Au moment de frapper, celui qui engage appelle la couleur de l'équipe qui doit récupérer le ballon
 - La balle doit être récupérée avant qu'elle ne touche le sol et immobilisée par au moins 3 joueurs sur quatre
En cas de réussite, l'équipe qui vient d'immobiliser le ballon effectue à son tour un lancer
 - Si le ballon sort du terrain, l'équipe responsable donne un point aux autres équipes
La remise en jeu s'effectue au milieu du terrain
 - En cas de faute, l'équipe responsable donne un point aux autres équipes
La remise en jeu est faite par l'équipe qui a provoqué la faute à l'endroit où a eu lieu celle-ci
- AUCUN CONTACT N'EST AUTORISÉ**

Matériel :

- 1 balle taille jeune.
- Dossards, chasubles
- Sifflets, chronomètre.
- Plots de marquage pour délimiter l'espace

Dispositif proposé :

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



Consigne et déroulement:

Pour une classe de 24 élèves soit 6 équipes:
3 équipes jouent, 3 équipes observent
Un élève observe un autre élève et remplit la grille qui suit
Ordre de passage:

JOUENT	OBSERVENT
1 / 2 / 3	4 / 5 / 6
4 / 5 / 6	1 / 2 / 3
1 / 3 / 5	1 / 3 / 5
2 / 4 / 6	2 / 4 / 6

GRILLE D'OBSERVATION

Elève observé:	Elève observateur:									
Critères d'observation	Lancers									
	L 1	L 2	L 3	L 4	L 5	L 6	L 7	L 8	L 9	L 10
Se position en fonction de ses partenaires pour occuper tout l'espace										
Se place sur la trajectoire de la balle										
Réussit la réception										
Rate la réception										
Envoi le kin ball dans un espace de terrain libre										
Frappe le kin ball vers l'équipe appelée										

EXEMPLE D'ANALYSE D'UNE GRILLE D'OBSERVATION

GRILLE D'OBSERVATION

Elève observé: JACQUES	Elève observateur: PAUL									
Lancers	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
Critères d'observation	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Se position en fonction de ses partenaires pour occuper tout l'espace		X	X		X		X	X		X
Se place sur la trajectoire de la balle			X		X			X		
Réussit la réception			X		X					
Rate la réception								X		
Envoi le kin ball dans un espace de terrain libre									X	
Frappe le kin ball vers l'équipe appelée		X								

A - Jacques tient globalement compte de ses partenaires pour se placer sur le terrain

B - Il sait anticiper sur la trajectoire de la balle mais manque parfois de rapidité de réaction

C - Il a réussi 2 fois sur 3 la réception. Il s'agit donc d'analyser ce qu'il a fait lorsqu'il a réussi et ce qui s'est passé lorsqu'il a raté

D - Mettre en relation l'orientation du lancer et le gain du point

E - Mettre en relation les différentes actions nécessaires une bonne réception de balle

DEFINITION DE VOIES DE PROGRES

Il s'agit avec les élèves:

- de définir quels sont les critères d'actions efficaces
- de voir pour chacun quel est le degré de maîtrise de ces derniers
- de prévoir ensemble un plan d'entraînement

DISPOSITIF D'EVALUATION DE FIN DE CYCLE

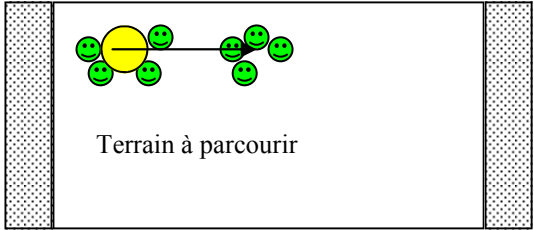
Cette évaluation se fera sous la forme d'un mini tournoi:

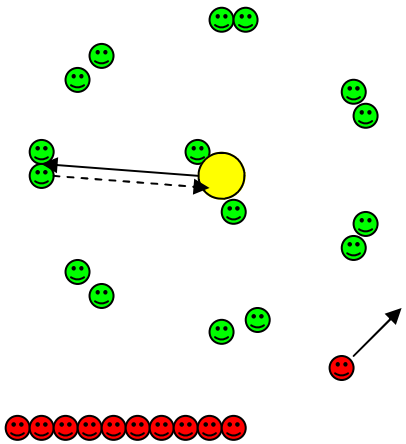
- Constitution d'équipes de 4 élèves (6 équipes pour une classe de 24)
- 4 équipes jouent en même temps sur le terrain
- 2 équipes observent en utilisant la même grille que celle de début de cycle
- L'ordre de passage se fait selon le tableau ci dessous

MATCH	EQUIPES JOUEURS	EQUIPES OBSERVATEURS	POINTS DE CHAQUE EQUIPE					
			A	B	C	D	E	F
1	A / B / C / D	E obs A / F obs B						
2	B / C / D / E	A obs C / F obs D						
3	D / E / F / A	B obs E / C obs F						
4	F / A / B / C	E obs B / D obs C						
5	C / D / E / F	A obs E / B obs D						
6	E / F / A / B	C obs A / D obs F						

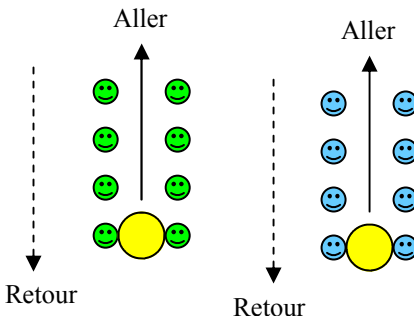
Durée des matchs: 6 min

Situations d'appropriation

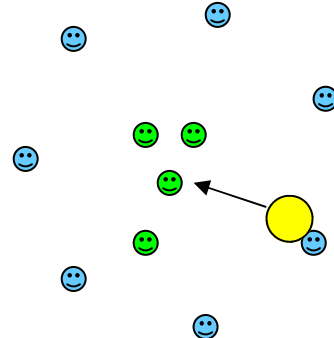
KIN BUT	
<u>SAVOIRS MIS EN OEUVRE</u>	Contrôler, geler, frapper la balle
<u>BUT DE LA TÂCHE</u> Lancer la balle vers un joueur but par frappes et contrôles successifs	<u>DISPOSITIF</u> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: center;">Zone de départ</div> <div style="text-align: center;">Zone d'en but</div> </div>  <p style="text-align: center;">Terrain à parcourir</p>
<u>DEROULEMENT ET CONSIGNES</u> <ul style="list-style-type: none"> - Constituer deux équipes de 6 à 8 joueurs chacune subdivisées en deux cellules de joueurs de champ - Au signal, chaque équipe doit le plus vite possible amener le ballon à son joueur but par frappes et contrôles successifs entre les deux cellules - L'équipe qui arrive la première a gagné - Pour relancer tous les membres de la cellule doivent être en contact avec le ballon - Si le ballon tombe sur le sol, on revient au point de départ - Durée du jeu: environ 5 min 	
<u>CRITERES DE REALISATION</u> Orienter son tir vers la cellule partenaire Anticiper sur la trajectoire pour réceptionner le ballon Se replacer vers le but après une relance	
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Arriver à la zone d'en but sans avoir fait tomber le ballon au sol	<u>VARIABLES</u> Jouer sur la distance à parcourir Imposer un nombre maximum de passes

LE KIN CHRONO	
<u>SAVOIRS MIS EN OEUVRE</u>	Contrôler la balle et se déplacer avec
<u>BUT DE LA TÂCHE</u> Se faire le plus de passes possible dans un temps donné	<u>DISPOSITIF</u> 
<u>DEROULEMENT ET CONSIGNES</u> Constituer deux équipes L'une d'entre elle se place sur un cercle en binôme, un des binôme est au milieu du cercle L'autre équipe se place en file indienne pour courir en relais autour du cercle Au signal, la paire du centre envoie le ballon à une paire sur le cercle. Celle-ci réceptionne et vient au centre pour changer de place des lanceurs. La passe compte 1 point si le ballon ne tombe pas au sol Le jeu s'arrête quand tous les joueurs de l'équipe adverse ont couru Puis on inverse les rôles	
<u>CRITERES DE REALISATION</u> Orienter son tir vers la paire choisie Se déplacer simultanément pour ne pas faire tomber le ballon	
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Contrôle le ballon et rejoint le centre du cercle sans l'avoir fait tomber sur le sol	<u>VARIABLES</u> Augmenter ou diminuer la taille du cercle

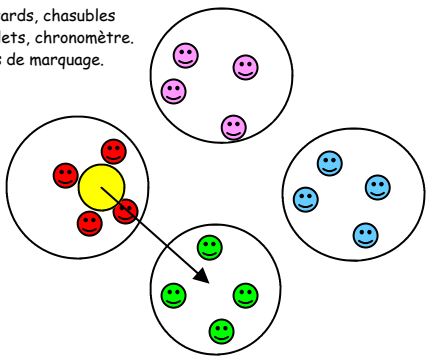
LE KIN RELAIS

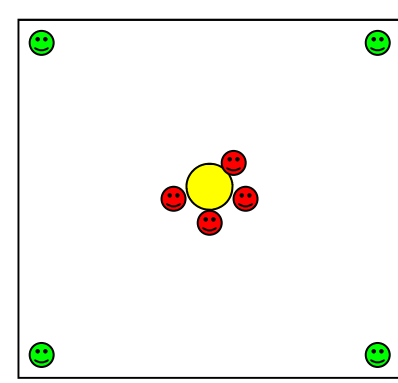
<u>SAVOIRS MIS EN OEUVRE</u>	Contrôler la balle et se déplacer avec
<u>BUT DE LA TÂCHE</u> Se faire passer le ballon de main en main et le ramener à son point de départ le plus vite possible	<u>DISPOSITIF</u> 
<u>DEROULEMENT ET CONSIGNES</u> Les élèves sont répartis en équipe. Chaque équipe se divise en deux groupes et se place de façon à former un couloir Au signal les élèves se passent le ballon. Les derniers élèves de la file doivent le ramener en le portant à deux au point de départ et ainsi de suite Si le ballon tombe il reprend là où a eu lieu la chute Le jeu s'arrête lorsque tous les élèves de l'équipe ont tenu le rôle de "rameneur" La première équipe à avoir fini a gagné	
<u>CRITERES DE REALISATION</u> Se positionner face à face Aider le binôme suivant à contrôler le ballon Se déplacer simultanément pour ne pas faire tomber le ballon	
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Parvenir à déplacer la balle sans le faire tomber	<u>VARIABLES</u> Mettre un joueur joker qui aide à ramener le ballon

LE TOMATE KIN

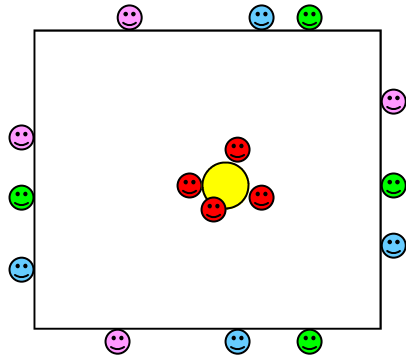
<u>SAVOIRS MIS EN OEUVRE</u>	S'approprier le ballon Contrôler le ballon
<u>BUT DE LA TÂCHE</u> Phase 1: Éviter de se faire toucher par le ballon Phase 2: Bloquer le ballon pour qu'il ne touche pas le sol	<u>DISPOSITIF</u> 
<u>DEROULEMENT ET CONSIGNES</u> Les élèves forment un cercle et on place 4 élèves au centre de celui-ci Phase 1: Les élèves sur le cercle frappe le ballon pour essayer de toucher ceux qui sont au centre qui doivent éviter Celui qui réussit à toucher un élève change de place avec celui-ci Phase 2: Les joueurs sur le cercle lancent la balle en l'air Les joueurs du milieu doivent la contrôler avant qu'elle ne touche le sol Le joueur qui perd le contrôle du ballon prend la place de celui qui a lancé	
<u>CRITERES DE REALISATION</u> Regarder le lanceur pour anticiper sur la trajectoire du ballon S'aider pour contrôler le ballon	
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Parvenir à toucher un joueur central Contrôler le ballon avant qu'il touche le sol	<u>VARIABLES</u>

Situations d'apprentissage

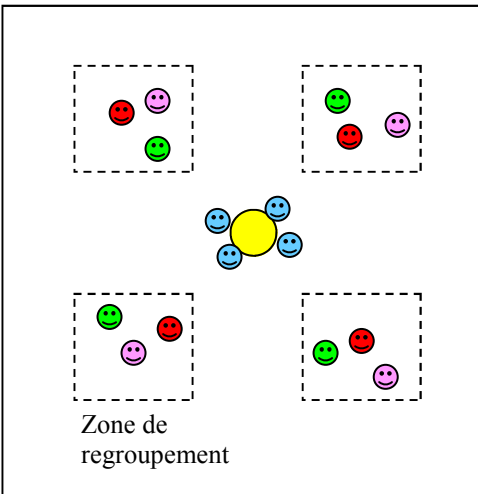
LES CIBLES	
<u>SAVOIRS MIS EN OEUVRE</u>	Améliorer l'efficacité des lancers
<u>BUT DE LA TÂCHE</u> La balle doit retomber sur les tapis	<u>DISPOSITIF</u> - balles kinball - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage. 
<u>DEROULEMENT ET CONSIGNES</u> Une équipe engage vers une des autres équipes en annonçant la couleur L'équipe qui reçoit, effectue à son tour un lancer. Les équipes n'ont pas le droit de sortir de leurs zones Changement de lanceur à chaque tentative	
<u>CRITERES DE REALISATION</u> Augmenter l'amplitude du geste Orienter le lancer dans une direction donnée Lancer de plus en plus fort	
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Atteindre la zone visée	<u>VARIABLES</u> Modifier la distance à franchir Modifier la technique de lancer Modifier la taille des zones

LE CARRÉ	
<u>SAVOIRS MIS EN OEUVRE</u>	Organiser le placement défensif et les déplacements liés au changement de statut
<u>BUT DE LA TÂCHE</u> - Pour une équipe récupérer le Kinball au centre du carré - Pour l'autre équipe se placer à un endroit donné après engagement	<u>DISPOSITIF</u> Possibilité de faire des équipes de 5 et de mettre plusieurs jeux en parallèle 
<u>DEROULEMENT ET CONSIGNES</u> - L'équipe au centre lance la balle de kinball le plus haut possible et va le plus rapidement prendre la place des joueurs de l'équipe qui occupe les coins du carré (un seul joueur à chaque coin). - Pendant ce temps celle-ci va au centre du carré réceptionner la balle , la contrôler puis la relancer. - Et ainsi de suite - Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe	
<u>CRITERES DE REALISATION</u> Être prêt Se déplacer rapidement vers la balle. Se placer en fonction de ses partenaires Se regrouper rapidement au point de chute de la balle. Se déplacer vers le centre dès que la balle est lancée. Orienter son déplacement vers le coin du terrain. Observer ses partenaires	
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> L'équipe récupère et contrôle le ballon	<u>VARIABLES</u> Modifier la taille du carré Appeler un joueur avant de lancer la balle la relève avant que les autres membres de son équipe ne viennent l'aider.

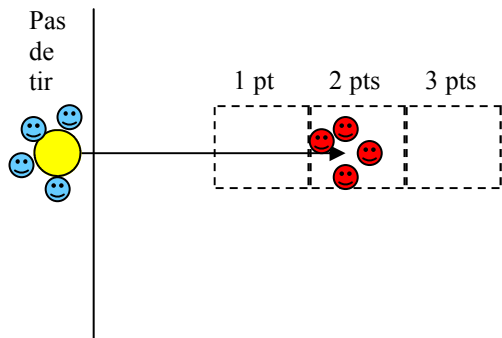
LA BALLE NOMMÉE

<u>SAVOIRS MIS EN OEUVRE</u>	Réagir à un signal et se placer rapidement sous la balle
<u>BUT DE LA TÂCHE</u> Réagir vite pour se positionner sous le ballon afin de la réceptionner	<u>DISPOSITIF</u> 
<u>DEROULEMENT ET CONSIGNES</u> L'équipe au centre lance le kin ball en l'air le plus haut possible, appelle un joueur qui doit la réceptionner ensuite son équipe vient l'aider. Aussitôt après le lancer l'équipe qui l'a effectué se place rapidement au bord du terrain Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe	
<u>CRITERES DE REALISATION</u> Appeler un joueur avant de lancer la balle. Être prêt Se déplacer rapidement vers la balle.	
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Pour l'élève appelé réceptionner le ballon Pour son équipe, venir l'aider avant qu'il ne perde le contrôle	<u>VARIABLES</u> Taille du terrain Appel de deux joueurs en même temps

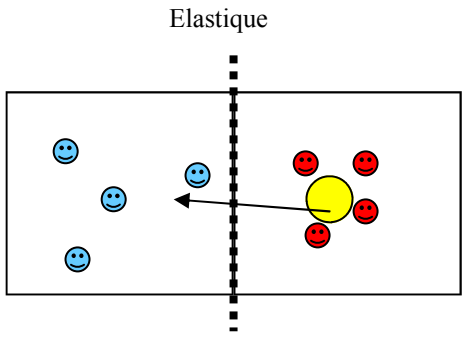
LES ZONES

<u>SAVOIRS MIS EN OEUVRE</u>	Améliorer l'efficacité des regroupements Savoir prendre une position défensive en occupant tout le terrain
<u>BUT DE LA TÂCHE</u> Pour l'équipe appelée se regrouper rapidement autour du ballon Pour les autres équipes se positionner de façon à occuper rapidement toutes les zones	<u>DISPOSITIF</u> 
<u>DEROULEMENT ET CONSIGNES</u> Tous les joueurs se déplacent en dispersion. Le meneur annonce une couleur qui donne le signal du regroupement. L'équipe appelée se regroupe autour de la balle Les autres équipes se placent en organisation défensive (un joueur de chaque équipe dans chaque zone). Le ballon ne bouge pas (repère).	
<u>CRITERES DE REALISATION</u> Observer les partenaires pour se placer afin d'occuper toutes les zones Être attentif et réagir vite Orienter sa course vers le ballon pour l'équipe appelée	
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Toutes les zones du terrains sont occupées	<u>VARIABLES</u> L'équipe qui occupe les zones en dernier, donne un point aux autres équipes Augmenter ou diminuer la taille du terrain Donner un signal visuel avec un dossard

KIN DISTANCE

SAVOIRS MIS EN OEUVRE		Améliorer l'efficacité des lancers
BUT DE LA TÂCHE Lancer le ballon vers une autre équipe		DISPOSITIF 
DEROULEMENT ET CONSIGNES Constituer deux équipes de 6 à 8 joueurs chacune subdivisées en deux cellules de joueurs La première cellule engage vers l'autre qui doit réceptionner Celle-ci choisit de se positionner dans une zone à 1 point, 2 points, 3 points Au tour suivant, on inverse la cellule qui engage Puis c'est au tour de l'autre équipe L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points sur 6 engagements		
CRITERES DE REALISATION Orienter son tir vers la cellule partenaire Apprécier les capacités des autres pour choisir la bonne zone		
CRITERES DE REUSSITE Réussir à réceptionner le ballon sans le laisser tomber sur le sol		VARIABLES Augmenter ou diminuer la taille des zones ou leur distance du pas de tir

KIN VOLLEY

SAVOIRS MIS EN OEUVRE		Orienter son tir Améliorer la réception du ballon
BUT DE LA TÂCHE Envoyer le ballon dans le camp adverse		DISPOSITIF 
DEROULEMENT ET CONSIGNES Se placer par équipe de part et d'autre d'un terrain Engagement par une des deux équipes après un tirage au sort Le ballon doit passer au dessus de l'élastique Si l'équipe réceptrice perd le ballon elle donne un point à l'autre équipe Idem si l'équipe qui engage sort le ballon du terrain ou si le ballon passe sous l'élastique L'équipe qui a réceptionné engage à son tour		
CRITERES DE REALISATION Se positionner sous la balle pour la frapper Avoir des appuis décalés pied en opposition au bras pour avoir une frappe efficace Orienter son regard dans la direction du lancer		
CRITERES DE REUSSITE Pour l'équipe qui sert, 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		VARIABLES Modifier la taille du terrain, la hauteur de l'élastique, le nombre de joueurs dans l'équipe

LE BINÔME

SAVOIRS MIS EN OEUVRE	Maîtriser le déplacement de la balle à deux joueurs
BUT DE LA TÂCHE Contrôler la balle et se déplacer avec sans la laisser tomber	DISPOSITIF
DEROULEMENT ET CONSIGNES Constituer des équipes de 4 joueurs repérées par des dossards Les joueurs des équipes se mélangent pour former 4 groupes placés dans des carrés Un binôme de même équipe se place dans une zone de frappe, engage en envoyant le ballon vers le haut et en appelant une couleur puis les deux joueurs reviennent dans leur carré respectif. Les deux joueurs de la couleur appelée les plus proches de la zone où à eu lieu l'engagement doivent bloquer le ballon ensuite il porte celui-ci vers la zone de frappe de leur choix et engage à leur tour	
CRITERES DE REALISATION Rester face à face pour contrôler le ballon Garder les deux mains posées sur le ballon	
CRITERES DE REUSSITE Bloquer le ballon avant le déplacement Se déplacer sans perdre le ballon	VARIABLES Agrandir ou diminuer le carré Ajouter une contrainte de temps afin d'accélérer les interventions

LE CARRE MAGIQUE

SAVOIRS MIS EN OEUVRE	Maîtriser le déplacement de la balle seul ou à deux joueurs Appréhender les différents rôles dans la maîtrise de la balle
BUT DE LA TÂCHE Se déplacer à deux Stabilisation et gel de la balle par le 3ème joueur Frappe par le 4ème joueur	DISPOSITIF
DEROULEMENT ET CONSIGNES Constituer des équipes de 4 joueurs repérées par des dossards Les joueurs des équipes se mélangent pour former 4 groupes placés aux angles du carré Un groupe se place au centre et engage vers A A se déplace avec le ballon vers B puis à deux, ils vont vers le milieu C les rejoint et le ballon est gelé prêt à être frappé D rejoint son équipe et frappe le ballon vers A et ainsi de suite L'équipe marque un point s'ils parviennent à effectuer toutes les consignes sans que le ballon tombe au sol Lorsque tous les joueurs sont passés, on continue en faisant l'engagement vers B, puis vers C et enfin vers D	
CRITERES DE REALISATION Connâître et tenir son rôle A, B, C, D Se placer sous le ballon pour mieux le contrôler	
CRITERES DE REUSSITE Réaliser l'ensemble des consignes sans perdre le ballon	VARIABLES Agrandir ou diminuer le carré Ajouter une contrainte de temps afin d'accélérer les interventions

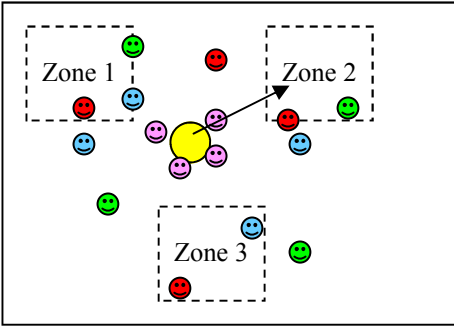
LE DESERT

SAVOIRS MIS EN OEUVRE	Être capable de déplacer le ballon dans une zone d'attaque
BUT DE LA TÂCHE	Récupérer le ballon et le ramener à l'intérieur de la zone d'attaque
DEROULEMENT ET CONSIGNES	<p>L'équipe qui engage est à l'intérieur de la zone d'attaque</p> <p>Un joueur de cette équipe frappe le ballon vers l'extérieur en appelant une couleur</p> <p>Puis l'équipe sort et se disperse sur le terrain de façon à occuper tous l'espace</p> <p>Un joueur de l'équipe appelée réceptionne le ballon</p> <p>Un deuxième joueur vient l'aider. A deux, ils ramène le ballon dans la zone</p> <p>Le troisième joueur gèle le ballon et le quatrième vient le frapper</p> <p>Et le jeu continue. L'équipe qui laisse tomber le ballon donne un point aux autres</p>
CRITERES DE REALISATION	<p>Pour les frappeurs: orienter la frappe vers les espaces libres</p> <p>Pour les ramasseurs: occuper tout le terrain et s'organiser pour ramener rapidement le ballon</p>
CRITERES DE REUSSITE	Ramener le ballon dans la zone sans qu'il ait touché le sol
DISPOSITIF	
VARIABLES	Mettre une contrainte de temps pour ramener le ballon

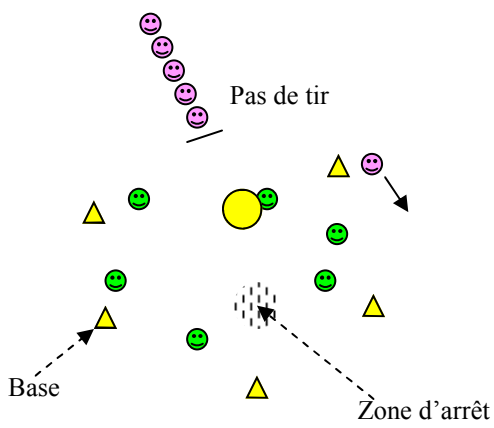
LE RENARD

SAVOIRS MIS EN OEUVRE	Savoir donner de fausses informations aux adversaires
BUT DE LA TÂCHE	Feinter l'équipe appelée en mettant en place de faux frappeurs
DEROULEMENT ET CONSIGNES	<p>Constituer 5 équipes de 4 joueurs</p> <p>Diviser le terrain en 4 secteurs (1 par couleur). La couleur supplémentaire est celle qui frappe le ballon</p> <p>L'équipe au centre frappe le ballon vers une zone en essayant de masquer la direction du lancer en utilisant un faux frappeur (un fait semblant pendant qu'un autre frappe réellement)</p> <p>L'équipe qui réceptionne vient à son tour se placer au centre et frappe à nouveau le ballon</p> <p>Entre temps, l'équipe qui a frappé précédemment prend sa place</p> <p>L'équipe qui réussit à tromper l'adversaire marque un point</p>
CRITERES DE REALISATION	<p>Frapper le ballon juste après le geste du faux frappeur</p> <p>Utiliser le regard (vers une zone) pour tromper l'adversaire</p>
CRITERES DE REUSSITE	Parvient à tromper l'équipe appelée
DISPOSITIF	
VARIABLES	Placer un joueur de chaque couleur dans chaque zone. Son rôle est de réceptionner puis ses équipiers peuvent venir l'aider

LES GARDIENS

SAVOIRS MIS EN OEUVRE		Frapper la balle vers un espace mettant en danger l'équipe adverse Apprendre à occuper tout l'espace
BUT DE LA TÂCHE Pour les frappeurs: marquer un but dans la zone de leur choix Pour les gardiens: récupérer le ballon dans la zone indiquée avant qu'il est touché le sol		DISPOSITIF 
DEROULEMENT ET CONSIGNES Une équipe frappe le ballon en annonçant la zone et la couleur de l'équipe appelée (zone 2, bleu) L'équipe appelée doit contrôler le ballon dans la zone indiquée sans que celui-ci ne touche le sol L'équipe qui a réceptionné le ballon se déplace dans le terrain en tenant le ballon à deux Au signal de l'enseignant, le ballon est immobilisé et frappé avec annonce de la zone et appel de la couleur		
CRITERES DE REALISATION Repérer les espaces vides pour les utiliser S'organiser au sein de l'équipe pour protéger toutes les zones		
CRITERES DE REUSSITE Pour les frappeurs: mettre les ramasseurs en difficulté Pour les ramasseurs: récupérer et contrôler le ballon		VARIABLES L'espacement, la taille et le nombre des zones

LA THEQUE KIN

SAVOIRS MIS EN OEUVRE		Frapper la balle vers un espace mettant en danger l'équipe adverse
BUT DE LA TÂCHE Pour les frappeurs: une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases Pour l'équipe des réceptionneurs: Contrôler puis ramener le plus vite possible le ballon dans la zone d'arrêt		DISPOSITIF 
DEROULEMENT ET CONSIGNES A tour de rôle, les joueurs frappeurs tape le ballon et partent en courant autour des bases Les joueurs ramasseurs contrôlent le ballon et le ramène dans la zone arrêt pour stopper la course des coureurs Un coureur peu s'arrêter à une base et repartir à la frappe suivante. Si au moment de l'arrêt il se trouve entre deux bases, il doit revenir au pas de tir sans avoir marqué de point Lorsque tous les frappeurs ont tapé la balle, on change les rôles		
CRITERES DE REALISATION Pour les frappeurs: orienter la frappe vers les espaces libres Pour les ramasseurs: occuper tout le terrain et s'organiser pour ramener rapidement le ballon		
CRITERES DE REUSSITE Marquer plus de points que l'équipe adverse		VARIABLES On change les rôle si l'équipe des ramasseurs laisse tomber le ballon au sol Interdiction aux ramasseurs de se déplacer avec le ballon