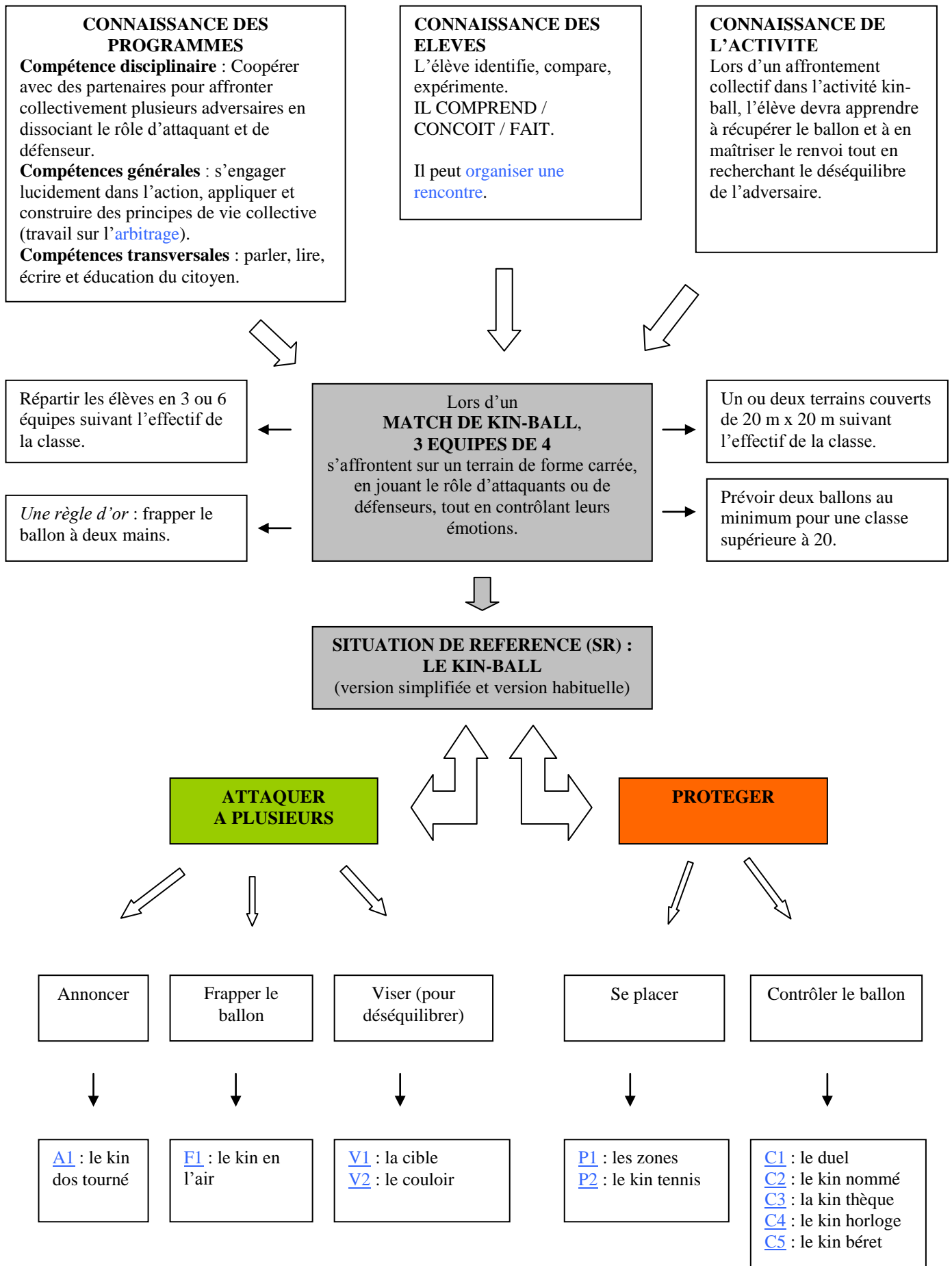


# L'ACTIVITE KIN-BALL A L'ECOLE PRIMAIRE

## SOMMAIRE

- Page 2 : les fondamentaux de la démarche pédagogique.
- Page 3 à 15 : situations pédagogiques.
- Pages 16 à 17 : les compétences liées à l'activité kin-ball (EPS et autres).
- Pages 18 à 20 : kin-ball et arbitrage.
- Pages 21 à 30 : un exemple de progression.

# KIN-BALL – LES FONDAMENTAUX DE LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE



**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.  
**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** découverte de la situation de référence (espace de jeu, matériel, but et règles du jeu).

**But :**  
 Envoyer le ballon à l'équipe suivante, sans que le ballon tombe.

**Déroulement :**  
 Une équipe est désignée pour lancer le ballon. Les deux autres équipes sont en attente dans leur partie de terrain. Le lanceur doit lancer à l'équipe suivante, qui, lorsqu'elle a réceptionné et contrôlé le ballon, va geler celui-ci et l'envoyer à son tour.

**Règles :**

- . Pour envoyer le ballon, 3 joueurs d'une même équipe sont accroupis sous le ballon un genou au sol et supportent le ballon (ballon « gelé »), tandis que le 4<sup>ème</sup> joueur (le lanceur) frappe le ballon à deux mains.
- . **Avant** de servir, le lanceur doit annoncer la couleur de l'équipe à laquelle il envoie le ballon, en criant distinctement « omnikin » suivi de la couleur.
- . Le ballon doit avoir une trajectoire ascendante ou horizontale au début.
- . Le ballon doit parcourir une distance d'au moins 2 m.
- . Le ballon est gelé lorsque 3 joueurs sont en contact avec lui. Il ne peut plus alors se déplacer.
- . Le lanceur doit frapper dans les 5 secondes après le gel du ballon.
- . Un même joueur ne peut pas être le lanceur deux fois de suite.

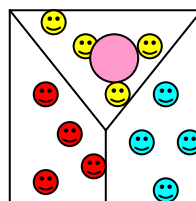
**Variante 1 :**  
 Même situation, mais les équipes peuvent lancer le ballon à l'une des deux autres équipes, sans ordre établi.

**Variante 2 :**  
 Même situation que la variante 2, mais chaque équipe doit essayer de piéger la suivante *en faisant tomber le ballon dans le camp adverse*. On compte alors les points suivant les règles ci contre.

**Matériel :**

- Un demi terrain de hand-ball (20 m x 20 m) divisé en 3 parties.
- Des chasubles de 3 couleurs différentes.
- Un ballon de kin-ball.

**Gestion du groupe :**  
 3 équipes de 4 joueurs, chacune dans une partie du terrain.



**Durée :**  
 10 minutes.

**Comptage des points (variante 2) :**

- Si le lanceur ne crie pas distinctement « omnikin + la couleur » **avant** de frapper le ballon, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le ballon servi n'a pas, au début, une trajectoire ascendante ou horizontale, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le ballon n'a pas parcouru une distance d'au moins 2 m, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le lanceur frappe directement le ballon hors des limites du camp de l'équipe appelée, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le ballon tombe dans le camp de l'équipe appelée, l'équipe attaquante et l'équipe non appelée marquent 1 point chacune.
- Si le ballon envoyé sort en dehors de l'espace du camp de l'équipe appelée après avoir été touché par celle-ci, l'équipe attaquante et l'équipe non appelée marquent 1 point chacune.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation):

**Régulation** (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)

**SI**

**ALORS**

**VARIABLE**

**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.  
**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** découverte de la situation de référence (espace de jeu, matériel, but et règles du jeu).

**But :**  
 Faire tomber le ballon dans le terrain pour pousser l'une des deux équipes adverses à la faute.

**Déroulement :**  
 Une équipe est désignée pour lancer le ballon. Les deux autres équipes sont en attente sur le terrain. Le lanceur doit lancer le ballon après avoir appelé une équipe. Si celle-ci réceptionne et contrôle le ballon avant qu'il touche le sol, elle le gèle et le lance à son tour.

**Règles :**

- . Pour envoyer le ballon, 3 joueurs d'une même équipe sont accroupis sous le ballon un genou au sol et supportent le ballon (ballon gelé), tandis que le 4<sup>ème</sup> joueur (le lanceur) frappe le ballon à deux mains.
- . **Avant** de servir, le lanceur doit annoncer la couleur de l'équipe à laquelle il envoie le ballon, en criant distinctement « omnikin » suivi de la couleur.
- . Le ballon doit avoir une trajectoire ascendante ou horizontale au début.
- . Le ballon doit parcourir une distance d'au moins 2 m.
- . Le ballon est gelé lorsque 3 joueurs sont en contact avec lui. Il ne peut plus alors se déplacer.
- . Le lanceur doit frapper dans les 5 secondes après le gel du ballon.
- . Un même joueur ne peut pas être le lanceur deux fois de suite.

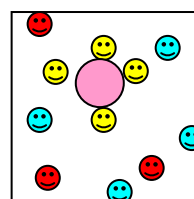
**Durée :**  
 10 minutes.

**Fin du jeu :**  
 L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.

**Matériel :**

- Un demi terrain de hand-ball (20 m x 20 m) divisé en 3 parties.
- Des chasubles de 3 couleurs différentes.
- Un ballon de kin-ball.

**Gestion du groupe :**  
 3 équipes de 4 joueurs, chacune dans une partie du terrain.



**Comptage des points :**

- Si le lanceur ne crie pas distinctement « omnikin + la couleur » **avant** de frapper le ballon, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le ballon servi n'a pas, au début, une trajectoire ascendante ou horizontale, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le ballon n'a pas parcouru une distance d'au moins 2 m, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le lanceur frappe directement le ballon hors des limites, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le ballon envoyé tombe dans l'espace de jeu, l'équipe attaquante et l'équipe non appelée marquent 1 point chacune.
- Si le ballon envoyé sort en dehors de l'espace de jeu après avoir été touché par l'équipe appelée, l'équipe attaquante et l'équipe non appelée marquent 1 point chacune.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation):

**Régulation** (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)

SI	ALORS	VARIABLE

**Lire, parler , écrire**

**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.  
**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** frapper le ballon après avoir fait l'annonce ; réceptionner et contrôler le ballon.

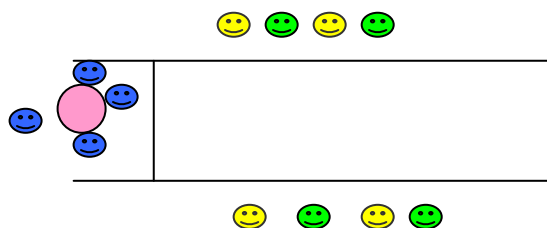
**But :** frapper le ballon après avoir fait correctement l'annonce.  
**Consignes :** Lorsque vous êtes appelés, vous récupérez le ballon, vous allez vous placer derrière la ligne, puis vous gélez le ballon. Le frappeur se place alors *dos au ballon*, fait son annonce complète, puis se retourne pour frapper le ballon dans le couloir.

**Déroulement :**  
 Une équipe se place à l'extrémité du couloir, derrière une ligne ; les deux autres se placent de part et d'autre du couloir.  
 Le lanceur de l'équipe attaquante est *dos au ballon* ; il crie « omnikin + couleur » puis se retourne et frappe le ballon dans le couloir.  
 L'équipe appelée vient se placer dans le couloir, récupère le ballon, puis se déplace derrière la ligne, devenant alors l'équipe attaquante. La première équipe vient se placer quant à elle de chaque côté du couloir. On marque un point quand on a réussi à récupérer le ballon sans le faire tomber et à le lancer après une annonce *correcte*.

**Critères de réussite :**  
 Le nombre de points obtenus.

**Matériel :**  
 - Un ballon de kin-ball  
 - Un couloir de 10 m x 4 m.  
 - Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion du groupe :**  
 3 équipes de 4 joueurs.



**Durée :** 15 à 20 minutes.

**Fin du jeu :** L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**  
 Le frappeur : attendre d'avoir fait une annonce complète *avant* de frapper.  
 Les défenseurs : relever et contrôler le ballon.

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation):  
 Le frappeur : se retourner après avoir fait l'annonce.  
 Les défenseurs : réagir vite à l'annonce, se déplacer rapidement.

**Régulation** (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)

SI	ALORS	VARIABLES
Le frappeur frappe le ballon avant d'avoir fini son annonce .	Rappeler la règle : on se retourne pour frapper quand on a fini l'annonce.	Augmenter ou rétrécir le couloir.
L'annonce est bien faite avant la frappe.	Autoriser une annonce face au ballon, mais frapper deux fois dans ses mains avant de frapper.	
Les équipes qui défendent ont du mal à réceptionner le ballon.	Rétrécir le couloir. Instaurer un ordre dans les équipes appelées.	

**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** frapper le ballon.

**But :** faire traverser le ballon d'un côté à l'autre du terrain en le frappant, sans le faire tomber.

**Consignes :**

Au signal, vous devez faire traverser le ballon d'un côté à l'autre du terrain en le frappant, sans le faire tomber.

**Règles :**

- On peut frapper le ballon, mais pas le maintenir.
- On ne se déplace pas avec le ballon.
- Si le ballon touche le sol avant d'avoir traversé le terrain, les joueurs le ramènent derrière la ligne de départ pour repartir aussitôt.
- Quand le ballon a franchi le terrain, l'équipe marque un point et ramène le ballon derrière la ligne de départ avant de repartir.

**Fin du jeu :**

A la fin du temps imparti, l'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.

**Critères de réussite :**

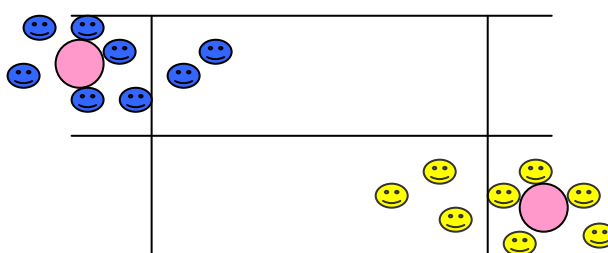
Le nombre de points obtenus.

**Matériel :**

- Un terrain de 30 à 40 m, séparé en deux dans le sens de la longueur.
- Deux ballons de kin-ball.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion de la classe :**

2 équipes de 4 à 15 joueurs



**Durée :**

3 minutes.

**Répétition :**

3 à 4 fois

Ce jeu peut être repris en début de séance comme situation d'échauffement.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

Frapper le ballon de manière à lui faire prendre de la hauteur.

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation):

Frapper le ballon dans la partie inférieure du ballon en donnant à ses mains un mouvement ascendant.  
S'organiser en équipe.

**Régulation** (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)

SI	ALORS	VARIABLES
Le groupe ne réussit pas à marquer.	Diminuer le trajet à parcourir. Augmenter le nombre de joueurs par équipe. Inviter les élèves à réfléchir à leur placement sur le terrain.	Varier les dimensions du terrain. Varier le nombre de joueurs par équipe.
Le groupe réussit à chaque traversée.	Augmenter le trajet à parcourir. Diminuer le nombre de joueurs par équipe.	

**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** viser

**But :**

Toucher la cible avec le ballon.

**Consignes :**

Vous devez geler le ballon derrière la ligne, puis le frappeur doit essayer de toucher la cible matérialisée au sol.

**Déroulement :**

La première équipe joue le ballon et marque un point si le ballon touche directement la cible. La deuxième équipe, en attente derrière la cible, récupère le ballon et va se placer à son tour derrière la ligne. Les équipes frappent ainsi à tour de rôle. Le lanceur change à chaque lancer.

**Fin du jeu :**

L'équipe qui a le plus de points à la fin du temps imparti a gagné.

**Critères de réussite :**

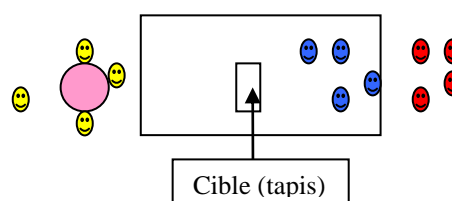
Le nombre de ballons ayant atteints la cible (points obtenus).

**Matériel :**

- Un terrain de 4 x 10 m.
- Une cible (tapis, grand cerceau...).
- Un ballon de kin-ball.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion du groupe :**

2 ou 3 équipes de 4 joueurs



**Durée :**

10 à 15 minutes.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

Lancer le plus précisément possible.

**Règles pour y parvenir (critères de réalisation):**

Regarder la cible à atteindre. Maîtriser sa force. Ajuster sa frappe en fonction du lancer précédemment effectué.

**Régulation (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)**

SI	ALORS	VARIABLES
Les équipes touchent souvent la cible.	Réduire la cible à atteindre. Eloigner la cible.	Taille de la cible. Distance de la cible.
Les équipes touchent peu la cible.	Augmenter la cible à atteindre. Rapprocher la cible.	

**Compétence spécifique :** **coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.**  
**Compétences générales :** **s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.**

**Acquisition :** **viser.**

**But :**

Lancer le ballon dans un couloir.

**Consignes :**

Vous devez lancer le ballon à plus de quatre mètres dans le couloir, après avoir appelé une équipe.

**Déroulement :**

Une équipe est positionnée dans un couloir derrière une ligne avec le ballon ; les deux autres équipes se trouvent devant la ligne, de chaque côté du couloir. L'équipe attaquante frappe le ballon dans le couloir au-delà d'une ligne située à 4 mètres, après avoir fait une annonce. L'équipe appelée vient se placer dans le couloir, récupère le ballon, puis se déplace derrière la ligne, devenant alors l'équipe attaquante. La première équipe vient se placer quant à elle devant la ligne de tir.

**Critères de réussite :**

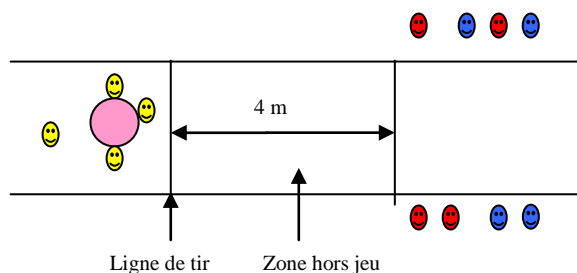
Le nombre de ballons ayant atteint la zone de jeu des défenseurs.

**Matériel :**

- Un couloir de 3 x 10 m, avec deux lignes distantes de 4 m.
- Un ballon de kin-ball.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion du groupe :**

3 équipes de 4 joueurs.



**Durée :**

10 à 15 minutes.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

Lancer fort et précis.

**Règles pour y parvenir (critères de réalisation):**

Regarder la cible à atteindre. Ajuster sa frappe en fonction du lancer précédemment effectué.

**Régulation (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)**

SI	ALORS	VARIABLE
Les équipes lancent souvent dans l'espace autorisé.	Elargir le couloir. Réduire la zone hors-jeu.	La largeur du couloir. La largeur de la zone hors-jeu.
Les équipes lancent peu dans l'espace autorisé.	Rétrécir le couloir. Augmenter la zone hors-jeu.	



**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** Se déplacer pour se placer rapidement afin d'occuper l'espace ; améliorer l'efficacité des regroupements.

**But :**

A l'annonce, se déplacer rapidement selon son rôle.

**Déroulement :**

Les joueurs des trois équipes se déplacent en dispersion sur le terrain. Un meneur (le maître ou un élève) annonce une couleur qui donne le signal du regroupement. L'équipe appelée se regroupe autour du ballon (les joueurs le touchent), les deux autres équipes se placent en organisation défensive (un joueur de chaque équipe dans chaque zone). Le ballon ne bouge pas (centre du terrain).

**Critères de réussite :**

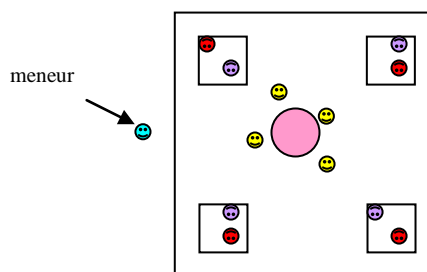
Vitesse d'exécution des déplacements.

**Matériel :**

- Un terrain de 20 m x 20 m avec 4 zones délimitées (plots) dans les coins du terrain.
- Un ballon de kin-ball.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion de la classe :**

3 équipes de 4 joueurs + 1 meneur (enseignant ou élève)



**Durée :** 10 à 15 minutes.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

Adapter rapidement ses déplacements afin de trouver un placement pertinent en réception sur le terrain.

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation):

Réagir vite au signal du meneur.

Observer les déplacements de ses partenaires et communiquer avec eux pour bien occuper le terrain collectivement.

**Régulation** (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)

SI	ALORS	VARIABLE
L'équipe attaquante prend son temps pour se placer en défense dans les zones.	Demander aux élèves de se tenir prêts à réagir au signal.	L'annonce est donnée de plus en plus vite par le meneur.

**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** se placer sur le terrain ; réceptionner et contrôler le ballon ; viser dans les espaces libres

**But :**

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

**Consignes :**

Vous devez viser les espaces libres pour marquer des points, après avoir appelé une équipe.

**Règles :**

- Une des deux équipes commence. Elle frappe le ballon vers le camp adverse en criant « omnikin + couleur ».
- L'équipe adverse doit récupérer le ballon avant de le geler, puis de le relancer.
- Une équipe marque un point lorsque :
  - . Le ballon frappé sort directement des limites de son camp.
  - . Le ballon frappé a eu une trajectoire descendante au début.
  - . Le ballon frappé n'a pas parcouru deux mètres.
  - . L'annonce n'a pas été faite correctement, avant la frappe.
  - . Le ballon qu'elle a frappé touche le sol du camp adverse.
  - . Le ballon qu'elle a frappé est touché par un joueur adverse avant de toucher le sol.

**Critères de réussite :**

Le nombre de points gagnés par l'équipe attaquante en mettant le ballon hors de portée des défenseurs.

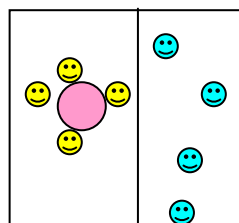
**Matériel :**

- Un terrain de 20 m x 20 m séparé par une ligne médiane délimitant deux camps.
- Un ballon de kin-ball.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion de la classe :**

2 équipes de 4 joueurs, positionnées de chaque côté de la ligne médiane.

(On peut jouer à 4 équipes ; les équipes sont alors associées par deux).



**Durée :**

10 minutes.

**Fin du jeu :**

L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

Viser dans les espaces libres pour déséquilibrer l'adversaire lorsqu'on attaque.  
Se placer sur le terrain lorsqu'on défend.

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation):

Pour les attaquants : observer le placement des adversaires ; jouer vite.

Pour les défenseurs : se replacer rapidement après avoir frappé ; observer la position de ses partenaires et communiquer avec eux pour bien occuper le terrain.

**Régulation** (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)

SI

ALORS

VARIABLE

**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** réceptionner et contrôler le ballon ; se déplacer en possession du ballon.

**But :**

Relever le ballon seul, puis le contrôler et se déplacer à plusieurs.

**Déroulement :**

Une équipe se place au centre du terrain. Les membres de l'autre équipe se répartissent sur le terrain. Le lanceur annonce « omnikin + prénom de l'enfant », puis lance vers celui-ci. Le joueur appelé essaie de relever le ballon avant qu'il ne touche le sol. Ses partenaires viennent alors l'aider à contrôler le ballon avant de le transporter vers le centre du terrain. L'équipe qui défendait devient alors attaquante.

**Critères de réussite :**

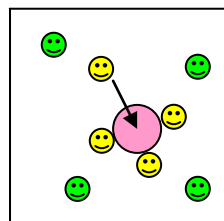
Les élèves en défense font peu tomber le ballon.

**Matériel :**

- Un terrain de 20 m x 20 m.
- Un ballon de kin-ball.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion de la classe :**

2 équipes de 4 joueurs.



**Durée :**

10 minutes.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

Pour l'élève qui reçoit le ballon : relever le ballon correctement pour éviter qu'il tombe au sol.

Pour les trois autres élèves en défense : se déplacer rapidement pour aider le réceptionneur et contrôler le ballon collectivement.

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation):

Pour le réceptionneur : maintenir ou frapper *sous* le ballon avec une ou plusieurs parties du corps (mains, pied).

Pour l'équipe entière : se positionner autour du ballon pour le maintenir en équilibre, bras écartés.

**Régulation** (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)

SI	ALORS	VARIABLE
Le ballon tombe souvent.	Rappeler les critères de réalisation de la tâche à accomplir.	

**Compétence spécifique :** **coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.**

**Compétences générales :** **s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.**

**Acquisition :** **réceptionner et contrôler le ballon ; se déplacer en possession du ballon.**

**But :**

réceptionner et contrôler le ballon à deux, puis se déplacer rapidement pour le relancer.

**Déroulement :**

Un couple se place au centre du cercle ; les autres couples se répartissent à l'extérieur du cercle. Le couple au centre lance le ballon en l'air (minimum 2 m) après avoir crié « omnikin + numéro ». L'équipe appelée récupère le ballon avant que celui-ci ne touche le sol, puis se replace au centre. La première équipe prend quant à elle la place des nouveaux lanceurs. Chaque équipe compte de nombre de fois qu'elle a laissé le ballon tomber.

**Fin du jeu :**

L'équipe qui a laissé le moins de fois le ballon tomber a gagné.

**Critères de réussite :**

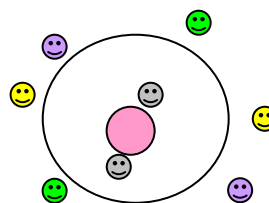
Le ballon tombe peu au sol.

**Matériel :**

- Un cercle d'environ 5 mètres (plots).
- Un ballon de kin-ball.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion de la classe :**

4 à 6 couples reçoivent un numéro de 1 à 4.



**Durée :**

10 à 15 minutes.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

Réceptionner et contrôler le ballon.

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation):

Se positionner autour du ballon pour le maintenir en équilibre, bras écartés.

**Régulation** (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)

SI	ALORS	VARIABLES
Le ballon tombe souvent.	Rappeler les critères de réalisation de la tâche à accomplir. Diminuer le diamètre du cercle. Faire des groupes de 3 ou de 4.	Le diamètre du cercle. Le nombre d'élèves dans chaque équipe.
Le ballon ne tombe quasiment jamais.	Augmenter le diamètre du cercle.	

**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.  
**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action ; enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** réceptionner et contrôler le ballon ; se déplacer en possession du ballon.

**But :**

- Pour l'équipe des frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases.
- Pour les réceptionneurs : contrôler puis ramener le ballon dans la « niche ».

**Déroulement :**

- 3 joueurs d'une équipe A soutiennent le ballon dans la zone centrale. Un 4<sup>ème</sup> frappe le ballon vers l'extérieur de la zone centrale, puis commence à courir vers les bases (cerceaux) en commençant par la base 1. Tous les autres joueurs de l'équipe A sont assis, en attendant leur tour de frapper.
- Les joueurs de l'équipe B contrôlent le ballon et l'amènent dans la zone centrale (marquage au sol).
- Au moment où le ballon est posé dans la zone centrale, les frappeurs A doivent être arrêtés dans l'une des bases, sinon ils sont éliminés. Un joueur arrêté pourra reprendre sa course dès qu'un nouveau frappeur aura joué le ballon.
- Quand tous les frappeurs ont lancé le ballon une fois, on change les rôles.

**Fin du jeu :**

L'équipe gagnante est celle dans laquelle le plus de frappeurs ont réussi à rejoindre la porte de sortie après avoir franchi toutes les bases.

**Critères de réussite :**

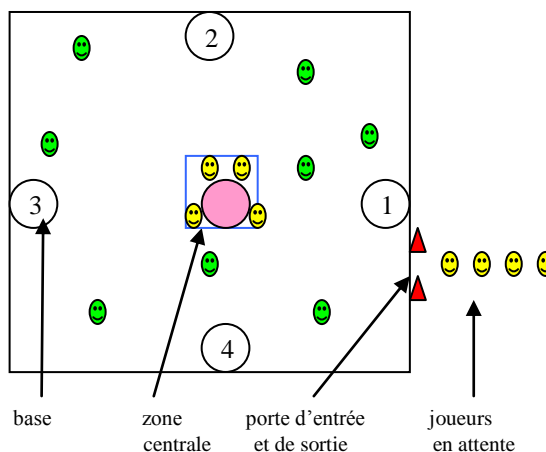
Le ballon revient vite dans la zone centrale.

**Matériel :**

- Un terrain de 20 m x 20 m, avec une zone centrale (2 m x 2 m) matérialisée au sol.
- Quatre cerceaux.
- Un ballon de kin-ball.
- Deux plots pour matérialiser la porte.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion de la classe :**

2 équipes de 6 à 12 joueurs.



**Durée :**

Le temps nécessaire pour que les joueurs des deux équipes frappent le ballon.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

Réceptionner le ballon ; se déplacer rapidement vers une zone tout en contrôlant le ballon.

**Règles pour y parvenir (critères de réalisation):**

Se positionner à plusieurs autour du ballon pour le maintenir en équilibre, bras écartés.

**Régulation (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)**

SI	ALORS	VARIABLE
Le ballon est ramené très rapidement dans la zone centrale par l'équipe qui défend.	Quand un réceptionneur touche le ballon, il ne peut se déplacer avec (on procède alors par passes jusqu'à la niche)	Agir sur une règle.

**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** réceptionner et contrôler le ballon ; se déplacer en possession du ballon, lancer à une endroit précis.

**But :**

Récupérer le ballon lancé.

**Déroulement :**

Une paire de lanceurs se trouve au centre du cercle.

Les autres paires se placent à intervalles réguliers sur le cercle.

Les lanceurs envoient le ballon à une paire de joueurs sur le cercle. Celle-ci réceptionne le ballon et change de place avec les lanceurs.

**Critères de réussite :**

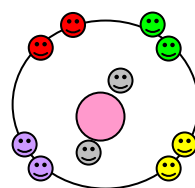
Le ballon tombe peu au sol.

**Matériel :**

- Un cercle d'environ 5 mètres (plots).
- Un ballon de kin-ball.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion de la classe :**

4 à 7 paires de joueurs.



**Durée :**

10 à 15 minutes.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

Réceptionner le ballon ; se déplacer rapidement vers une zone tout en contrôlant le ballon.

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation):

Se positionner à plusieurs autour du ballon pour le maintenir en équilibre, bras écartés.

**Régulation** (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)

SI	ALORS	VARIABLES
Le ballon tombe souvent.	Rappeler les critères de réalisation de la tâche à accomplir. Diminuer le diamètre du cercle. Faire des groupes de 3 ou de 4.	Le diamètre du cercle. Le nombre d'élèves dans chaque équipe. Faire précéder l'envoi de la balle par « omnikin + prénom d'un des deux Enfants ».
Le ballon ne tombe quasiment jamais.	Augmenter le diamètre du cercle.	

**Compétence spécifique :** coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

**Compétences générales :** s'engager lucidement dans l'action : enrichir son répertoire de sensations motrices.

**Acquisition :** réceptionner et contrôler le ballon.

**But :**

Immobiliser le ballon dans le cercle, avant qu'il ne touche le sol.

**Déroulement:**

Une paire « meneuse » du jeu se place dans la zone centrale. On désigne un numéro pour les autres couples (de 1 à x), dont les joueurs se placent de part et d'autre du terrain.

L'équipe qui mène le jeu lance le ballon en hauteur (au moins deux mètres) après avoir fait appel à un numéro (exemple : omnikin 3 »). Les n° appelés doivent récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol. Chaque équipe compte de nombre de fois qu'elle a laissé le ballon tomber.

**Fin du jeu :**

L'équipe qui a laissé le moins de fois le ballon tomber a gagné.

**Critères de réussite :**

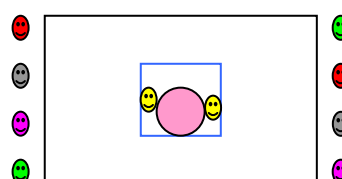
Le ballon tombe peu au sol.

**Matériel :**

- Deux lignes espacées d'une dizaine de mètres, avec une zone centrale (2 m x 2 m) matérialisée au sol entre les deux lignes.
- Un ballon de kin-ball.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

**Gestion de la classe :**

x paires de joueurs.



**Durée :**

10 à 15 minutes.

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

Se déplacer rapidement pour réceptionner et contrôler le ballon.

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation):

Se tenir prêt au départ, être attentif à l'annonce, se positionner de chaque côté du ballon pour le maintenir en équilibre, bras écartés.

**Régulation** (évolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre)

SI	ALORS	VARIABLES
Le ballon tombe souvent.	Rappeler les critères de réalisation de la tâche à accomplir. Diminuer la distance entre les lignes. Faire des équipes de quatre (deux de chaque côté du terrain).	La distance entre les lignes. Le nombre d'enfants dans chaque équipe.
Le ballon ne tombe quasiment jamais.	Augmenter la distance entre les lignes.	

## **COMPETENCES EN EPS LIEES A L'ACTIVITE KIN-BALL**

### ➤ **Compétence spécifique :**

*S'affronter individuellement et/ou collectivement.*

Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : diversifier ses actions d'attaquant et de défenseur.

### ➤ **Compétences générales :**

*S'engager lucidement dans l'action :*

- ✓ Anticiper sur les actions à réaliser: *se placer correctement pour protéger tout le terrain, réfléchir à l'équipe qu'on va appeler.*
- ✓ Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles : *maîtriser le ballon de kin-ball, se placer dessous, le frapper.*

*Construire de façon autonome un projet d'action :*

- ✓ Mettre collectivement en œuvre un projet pour *acquérir une meilleure connaissance des règles du jeu et du rôle d'arbitre.*

*Mesurer et apprécier les effets de l'activité :*

- ✓ Apprécier et mettre en relation des indices liés au jeu : *les trajectoires du ballon, les déplacements des autres joueurs.*
- ✓ Mettre en relation les notions d'espace et de temps : *jouer vite et dans les espaces libres pour déséquilibrer l'adversaire.*
- ✓ Identifier et appliquer des principes pour agir méthodiquement : *comprendre les stratégies liées au comptage des points.*
- ✓ Evaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs : *tenir une feuille de match (tableau de résultats), arbitrer une période de jeu ou un match.*

*Appliquer et construire des principes de vie collective :*

- ✓ Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte, que l'on peut expliquer aux autres : *règles de jeu et règles de vie collective (respect des décisions de l'arbitre, des autres joueurs, du matériel).*
- ✓ Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide pour agir ensemble : *participer à l'organisation matérielle, faire des propositions pour arbitrer une partie de kin-ball.*
- ✓ Connaître et assurer plusieurs rôles : *attaquant, défenseur, arbitre, collecteur de résultats, observateur.*

### ➤ **Compétences particulières et connaissances à acquérir en fin de séquence :**

*Frapper le ballon et maîtriser la direction de l'envoi pour déséquilibrer l'adversaire (jouer dans les espaces libres afin de marquer le point).*

*Occuper collectivement le terrain pour éviter un déséquilibre.*

*Réceptionner et contrôler le ballon de kin-ball.*

*Connaître les règles du jeu du kin-ball.*

*Arbitrer une rencontre de kin-ball.*



## **LES AUTRES COMPETENCES LIEES A L'ACTIVITE KIN-BALL (aspects pluridisciplinaires)**

### ➤ **Les domaines transversaux.**

- ✓ Parler :
  - Participer à l'élaboration d'une fiche sur l'arbitrage d'un match de kin-ball.
  - Utiliser le lexique spécifique de l'activité kin-ball (l'annonce, geler le ballon)
  
- ✓ Lire :
  - Lire la règle de jeu du kin-ball simplifié afin de pouvoir la mettre en oeuvre.
  - Lire un schéma pour définir le but du jeu.
  - Relire des traces écrites collectivement.
  
- ✓ Ecrire :
  - Rédiger un texte rappelant les règles du comptage de points énoncées par le maître, à partir de dessins.
  - Noter des idées sur les rôles possibles des membres d'une équipe qui arbitre, afin de produire une affiche après synthèse collective.
  - Rédiger une règle du jeu.
  - Rédiger après la séance une courte phrase pour indiquer ce qu'on a appris.
  - Noter les résultats dans un tableau de rencontres (tournoi).
  
- ✓ Education civique :
  - Participer à un débat en respectant la parole d'autrui et en collaborant à la recherche d'une solution pour arbitrer un match à plusieurs, pour préparer un tournoi.
  - Respecter les règles d'un jeu, le matériel, l'arbitre, les adversaires, les partenaires.

### ➤ **Les autres disciplines.**

- ✓ TICE :
  - Utiliser Internet pour rechercher des informations sur le kin-ball.
  - Utiliser l'outil informatique pour réaliser un document mêlant texte et photos, permettant de rendre compte de l'activité vécue en classe.
  
- ✓ Sciences :
  - Utiliser des instruments de mesure : chronomètre (arbitrage).
  
- ✓ Mathématique :
  - Lors d'une préparation d'un tournoi de kin-ball, réfléchir au déroulement des rencontres (prévoir la succession des matches, calculer la durée d'un match en fonction du temps global imparti).
  
- ✓ Arts visuels :
  - Témoigner par le dessin d'une expérience sportive vécue.

## KINBALL ET ARBITRAGE

### ➤ Quelques remarques générales concernant l'arbitrage du kin-ball.

- ✓ L'arbitrage au kin-ball est simplifié par le fait que toute faute sifflée entraîne systématiquement une réparation qui prend la forme d'un point pour chacune des deux équipes non fautives.
- ✓ A l'école primaire, on retiendra six fautes possibles, imputables à l'équipe en attaque (1/2/3/4) ou à l'une des deux équipes en défense (5/6).
  - 1) L'annonce est mal faite ou n'est pas faite *avant* de frapper le ballon.
  - 2) Le ballon servi n'a pas, au début, une trajectoire ascendante ou horizontale.
  - 3) Le ballon n'a pas parcouru une distance d'au moins 2 m.
  - 4) Le lanceur frappe directement le ballon hors des limites du terrain.
  - 5) Le ballon envoyé tombe dans l'espace de jeu sans que l'équipe appelée ne parvienne à le relever.
  - 6) Le ballon envoyé sort de l'espace de jeu après avoir été touché par l'équipe appelée.
- ✓ Afin de centrer l'attention de l'arbitre sur ces six fautes, mais également pour ne pas multiplier les arrêts de jeu, ne seront pas sifflées les actions suivantes :
  - . Ballon non frappé à deux mains.
  - . Gel du ballon pendant plus de 5 secondes.
  - . Oubli du gel du ballon après contrôle par trois joueurs.

Il sera cependant utile de rappeler ces règles de jeu à chaque fois qu'elles ne seront pas respectées.

### ➤ La mise en place de l'arbitrage.

- ✓ Dès la fin de la deuxième séance, on pourra proposer aux élèves de prendre en charge l'arbitrage des rencontres de kin-ball. Dans cette optique, il sera intéressant de *les inviter à réfléchir* aux différents rôles que peuvent tenir les membres d'une équipe (4 élèves). *A partir des propositions recueillies*, un travail de synthèse devrait permettre d'homogénéiser la pratique arbitrale au sein de la classe.

Organisation possible pour un arbitrage réalisé par quatre élèves :

- Un arbitre principal, qui aura pour rôle de :
  - . Vérifier que tous les joueurs sont présents (3 équipes de 4), identifiables (chasubles) et prêts à débiter le match.
  - . Choisir l'équipe qui commence à frapper le ballon (possibilité de tirer au sort).
  - . Siffler le début de la rencontre quand le chronométrateur a levé son bras.
  - . Siffler **fort** les fautes.
  - . Expliquer, en parlant **fort**, les fautes sifflées.
  - . Indiquer, en parlant **fort**, quelle équipe récupère la balle.
  - . Indiquer, en parlant **fort**, quelles sont les deux équipes qui marquent un point.
  - . Siffler le début de la rencontre.
- Un deuxième arbitre, qui aura pour rôle de :
  - . Aider l'arbitre principal à prendre les décisions, à communiquer avec les joueurs.
  - ou
  - . Juger les lignes (dire si le ballon est sorti ou non).
  - ou
  - . Servir de relais entre l'arbitre principal et le marqueur.
- Un chronométrateur, qui aura pour rôle de :
  - . Remettre le chronomètre à zéro avant le début de la partie.

- . Lever son bras lorsqu'il sera prêt à actionner le chronomètre.
- . Démarrer le chronomètre au coup de sifflet de l'arbitre principal.
- . Indiquer à l'arbitre la fin du temps imparti.

- Un marqueur, qui aura pour rôle de :
  - . Préparer la grille de marquage (nom des équipes).
  - . Noter les points gagnés par chaque équipe au cours de la partie.
  - . Indiquer, en parlant fort, le score de chaque équipe à la fin de la partie.
  - . Noter, dans le cadre d'un tournoi, le résultat de chaque équipe dans le tableau de rencontres.

- ✓ Après quelques séances, il sera possible de faire émerger les éventuels problèmes rencontrés dans la pratique de l'arbitrage mis en place et de trouver **collectivement** des solutions pour l'améliorer. A titre d'exemples, nous proposons ci-dessous quelques régulations possibles.

SI	ALORS
Les joueurs n'entendent pas bien les coups de sifflet de l'arbitre.	. L'arbitre doit siffler plus fort.
Les joueurs n'entendent pas bien les fautes énoncées par l'arbitre.	. L'arbitre doit parler plus fort. . <b>Mettre en place collectivement une gestuelle.</b>
Les joueurs n'entendent pas bien l'arbitre quand il indique quelles équipes marquent les points.	. L'arbitre doit parler plus fort. . Mettre en place collectivement un système visuel (par exemple montrer des cartons de couleur correspondant aux équipes marquant un point).
Les joueurs ne voient pas la feuille de marque.	. Mettre en place un tableau de marque visible de loin. (important pour la tactique à suivre)
Les joueurs ne distinguent pas suffisamment l'arbitre sur le terrain.	. Utiliser une chasuble de couleur (noire par exemple), toujours la même.
Les joueurs ne distinguent pas le coup de sifflet final des autres coups de sifflet.	. Mettre en place un signal sonore particulier (trois coups par exemple).

### ➤ Les connaissances et attitudes liées à l'arbitrage d'un match de kin-ball.

- ✓ De la part des joueurs :
  - Accepter les jugements de l'arbitre.
  - Accepter que l'arbitre puisse se tromper.
  - Accepter de se faire arbitrer par un camarade.
  - Accepter d'arbitrer soi-même le match suivant.
  - Prendre conscience du rôle et de l'importance de l'arbitre.
- ✓ De la part de l'enseignant :
  - Soutenir l'arbitre: une faute sifflée est une faute sifflée, même si l'arbitre s'est trompé.
  - Apporter des explications éventuelles à l'arbitre.
  - Intervenir pour résoudre un conflit ou répondre à une demande de l'arbitre.
  - Observer les comportements et garantir le bon déroulement de la rencontre.
- ✓ De la part des membres de l'équipe arbitrale :
  - Connaître le rôle de chacun et les tâches qui en découlent.
  - Etre concentré sur les tâches que l'on doit accomplir.
  - Traiter uniquement les tâches dévolues à son rôle.

- ✓ De la part de l'arbitre principal :
  - Connaître l'aire de jeu et vérifier qu'elle est reconnaissable (lignes/plots).
  - Connaître les règles du jeu.
  - Connaître les fautes possibles et le principe de comptage des points qui en découle.
  - Connaître les gestes désignant les fautes commises.
  - Accepter de prendre des décisions.
  - Accepter le regard des joueurs sur l'arbitre.
  - Savoir se tenir à sa décision, tout en reconnaissant parfois s'être trompé.

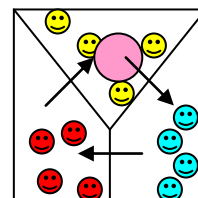
## KINBALL : UN EXEMPLE DE PROGRESSION

### ➤ Une situation de référence évolutive.

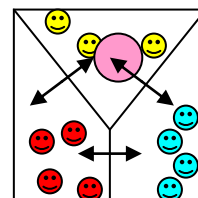
Dans l'activité kin-ball, les joueurs sont amenés à réaliser des actions portant sur la manipulation du ballon (réceptionner et contrôler le ballon, frapper le ballon) et des actions portant sur les déplacements (se placer sur le terrain).

Lorsque les élèves découvrent l'activité, nous proposons de simplifier le jeu dans un premier temps, de manière à travailler plus particulièrement la manipulation, avant de le faire évoluer vers la situation classique.

- Situation 1) Le terrain est divisé en trois parties, chaque équipe restant dans sa partie.  
Le but du jeu est de passer le ballon à l'équipe suivante en essayant de ne pas le faire tomber (jeu de coopération).*

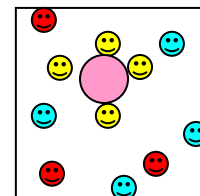


- Situation 2) Idem situation 1, mais on peut passer le ballon à l'équipe que l'on veut.*



- Situation 3) Idem situation 2, mais le but du jeu est désormais d'essayer de faire tomber le ballon dans le camp de l'équipe suivante pour le mettre en difficulté (jeu d'opposition). On compte alors les points selon des principes définis.*

- Situation 4) Il n'y a plus de limites entre les équipes (terrain unique).*



### ➤ Un choix : privilégier l'arbitrage.

Dans la progression proposée, l'importance accordée à l'arbitrage (voir ce chapitre) implique la mise en place de nombreuses situations de match. Cela suppose une gestion réfléchie du groupe classe en fonction des effectifs. Le travail en ateliers nous semble pouvoir répondre aux contraintes posées par un groupe supérieur à 20 élèves ; il permet d'alterner des périodes de « jeu en situation » et d'entraînement à des actions spécifiques.

### ➤ La durée de l'unité d'apprentissage.

Comme pour toute activité physique et sportive, nous recommandons de travailler sur une séquence de 10 à 15 séances, à plus forte raison lorsque l'accent est mis sur l'arbitrage.

<b>EPS : <i>Kin-ball</i></b>	<b>Séance n° 1 : <i>Découverte de la situation de référence.</i></b>
<p><b>Compétence spécifique :</b> <i>S'affronter individuellement ou collectivement.</i></p> <p><b>Compétence générale :</b> <i>S'engager lucidement dans l'action → enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles.</i></p>	
<p><b>Capacités</b> (ce que l'élève doit être capable de faire):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Frapper le ballon après avoir fait l'annonce.</i></li> <li>- <i>Réceptionner et contrôler le ballon.</i></li> </ul>	<p><b>Connaissances</b> (ce que l'élève doit apprendre):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le nom de l'activité</i></li> <li>- <i>Le matériel nécessaire, l'espace de jeu</i></li> <li>- <i>Le but du jeu simplifié (variable 1) et ses principales règles</i></li> </ul>

### **Déroulement de la séance :**

#### **Échauffement (15') :**

- ✓ Le trottine-passe
- ✓ courses en ligne (ballon porté, puis frappé)

#### **Présentation du jeu de référence : « le kin-ball simplifié » (15')**

Présentation du jeu sur *affiche*, lecture puis discussion.

#### **Pratique du jeu de référence : « le kin-ball simplifié » (40')**

. Première partie en coopération (Règle du jeu initiale).

↳ **Si une des règles essentielles n'est pas appliquée, on arrête le jeu pour la rappeler.**

. Variable 1 : Même situation, mais il n'y a plus d'ordre établi.  
(Le comptage des points est expliqué au préalable par l'enseignant.)

#### **Bilan de la séance (5')**

*Pour la prochaine séance, rappeler par écrit (affiche) les principes du comptage des points.*

<b>EPS : <i>Kin-ball</i></b>	<b>Séance n° 2 : <i>Maîtrise de la manipulation du ballon</i></b>
<p><b>Compétence spécifique :</b> <i>S'affronter individuellement ou collectivement.</i></p> <p><b>Compétence générale :</b> <i>S'engager lucidement dans l'action → enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles.</i></p>	
<p><b>Capacités</b> (ce que l'élève doit être capable de faire):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Frapper le ballon <b>après</b> avoir fait l'annonce.</i></li> <li>- <i>Réceptionner et contrôler le ballon.</i></li> </ul>	<p><b>Connaissances</b> (ce que l'élève doit apprendre):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le comptage des points</i></li> <li>- <i>Le but du jeu simplifié (variable 2) et ses principales règles</i></li> </ul>

### **Déroulement de la séance :**

#### **Échauffement (15') :**

- ✓ le chat et les souris (ballon roulé)
- ✓ la couronne (ballon roulé et porté)

#### **Jeu de référence : « le kin-ball simplifié » variable 1 (10')**

- . Faire précéder le jeu d'un rappel du comptage des points.
- . Jeu sur 2 terrains avec arbitrage des adultes.

↳ **Regroupement avec analyse des fautes commises, notamment celles liées à l'annonce.**

#### **Nouvelle situation: « le kin dos tourné » (20')**

#### **jeu de référence : « le kin-ball simplifié » variable 2 (10')**

- . Même situation que la variable 1, mais on appelle l'équipe que l'on veut.
- . Jeu sur 2 terrains avec arbitrage adulte.

#### **Bilan de la séance (5')**

*Pour la prochaine séance, chercher comment une équipe de 4 élèves pourrait s'organiser pour arbitrer une partie de « kin-ball simplifié ». Quel serait alors le(s) rôle(s) de chacun ?*

<b>EPS : <i>Kin-ball</i></b>	<b>Séance n° 3 : <i>Maîtrise de la manipulation du ballon</i></b>
<p><b>Compétence spécifique :</b> <i>S'affronter individuellement ou collectivement.</i></p> <p><b>Compétence générale :</b> <i>Appliquer et construire des principes de vie collective → connaître et assurer plusieurs rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</i></p>	
<p><b>Capacités</b> (ce que l'élève doit être capable de faire):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réceptionner et contrôler le ballon.</li> <li>- Réagir rapidement au signal (annonce).</li> <li>- Mettre en œuvre les principes d'arbitrage discutés en classe.</li> </ul>	<p><b>Connaissances</b> (ce que l'élève doit apprendre):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le but du jeu et ses principales règles.</li> <li>- La position des mains pour contrôler le ballon le mieux possible : mains écartées, pas trop haut sur le ballon.</li> </ul>

### Déroulement de la séance :

#### Échauffement (15') :

- ✓ la tomate kin (ballon roulé)
- ✓ le kin relais (ballon porté)

#### Jeu de référence : « le kin ball » (en alternance avec l'atelier « le kin nommé »).

. Expliquer que ce jeu est le même que « le kin-ball simplifié », mais sans limites intérieures. Les 4 équipes peuvent donc toutes se déplacer sur le grand terrain. Le comptage des points se fait de la même manière.  
. Jeu sur un terrain avec 3 équipes de 4 qui **jouent**, 1 équipe de 4 qui **arbitre**, 2 équipes qui travaillent dans l'atelier « le kin nommé ».

	Equipes qui jouent	Equipe qui arbitre	Equipes en atelier
1 <sup>er</sup> tiers-temps (10')	ABD	E	CF
2 <sup>ème</sup> tiers-temps (10')	CEF	A	BD
3 <sup>ème</sup> tiers-temps (10')	BDF	C	AE

#### Atelier : « le kin nommé » (en alternance avec le jeu de référence)

#### Bilan de la séance (5')

↳ Discussion autour de l'arbitrage réalisé pendant la séance.

*Pour la prochaine séance, réfléchir sur la manière d'améliorer l'arbitrage.*



<b>EPS : <i>Kin-ball</i></b>	<b>Séance n° 4 : <i>Maîtrise de la manipulation du ballon</i></b>
<b>Compétence spécifique</b> : <i>S'affronter individuellement ou collectivement.</i>	
<b>Compétence générale</b> : <i>Appliquer et construire des principes de vie collective → connaître et assurer plusieurs rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</i>	
<b>Capacités</b> (ce que l'élève doit être capable de faire): - <i>Réceptionner et contrôler le ballon.</i> - <i>Mettre en œuvre les principes d'arbitrage discutés en classe.</i>	<b>Connaissances</b> (ce que l'élève doit apprendre): - <i>La position des mains pour contrôler le ballon le mieux possible : mains écartées, pas trop haut sur le ballon.</i>

### Déroulement de la séance :

#### Échauffement (10')

- ✓ trottine-passes
- ✓ courses en ligne (ballon porté, frappé)

#### Jeu de référence : « le kin-ball » (en alternance avec l'atelier « le duel »)

Jeu sur un terrain avec 3 équipes de 4 qui **jouent**, 1 équipe de 4 qui **arbitre**, 2 équipes qui travaillent dans l'atelier « le duel ».

	Equipes qui jouent	Equipe qui arbitre	Equipes en atelier
1 <sup>er</sup> tiers-temps (8')	CDE	B	AF
2 <sup>ème</sup> tiers-temps (8')	ABF	D	EC
3 <sup>ème</sup> tiers-temps (8')	ACE	F	BD

#### Atelier : « le duel » (en alternance avec le jeu de référence)

#### Bilan de la séance (5')

↳ Discussion autour de l'arbitrage réalisé pendant la séance.

*Pour la prochaine séance, réfléchir sur la manière d'améliorer l'arbitrage.*

<b>EPS : <i>Kin-ball</i></b>	<b>Séance n° 5 : <i>Maîtrise de la manipulation du ballon</i></b>
<b>Compétence spécifique</b> : <i>S'affronter individuellement ou collectivement.</i>	
<b>Compétence générale</b> : <i>Apprécier et mesurer les effets de l'activité → mettre en relation des indices liés au jeu (trajectoires du ballon, déplacements des autres joueurs), mettre en relation les notions d'espace et de temps.</i>	
<b>Capacités</b> (ce que l'élève doit être capable de faire):  - <i>Viser un endroit précis.</i>	<b>Connaissances</b> (ce que l'élève doit apprendre):  - <i>La position des mains pour être précis dans la frappe du ballon: mains symétriques par rapport au centre du ballon.</i>

### **Déroulement de la séance :**

#### **Échauffement (15')**

- ✓ kin relais (ballon porté)
- ✓ kin en l'air (ballon frappé)

**Atelier 1 : « la cible » (20' x 2 en alternance avec l'atelier 2 )**

**Atelier 2 : « le couloir » (20' x 2 en alternance avec l'atelier 1)**

**Bilan de la séance (5')**

<b>EPS : <i>Kin-ball</i></b>	<b>Séance n° 6 : <i>Maîtrise de la manipulation du ballon</i></b>
<b>Compétence spécifique</b> : <i>S'affronter individuellement ou collectivement.</i>	
<b>Compétence générale</b> : <i>Apprécier et mesurer les effets de l'activité → mettre en relation des indices liés au jeu (trajectoires du ballon, déplacements des autres joueurs), mettre en relation les notions d'espace et de temps.</i>	
<b>Capacités</b> (ce que l'élève doit être capable de faire):  - <i>Viser les espaces libres pour déséquilibrer les adversaires.</i>	<b>Connaissances</b> (ce que l'élève doit apprendre):  - <i>L'équipe qui attaque a davantage de chances de pousser à la faute l'équipe appelée en jouant vite et dans les espaces libres.</i>

### Déroulement de la séance :

#### Échauffement (15')

- ✓ trottine-passes
- ✓ courses en ligne

#### Jeu de référence : « le kin-ball » (en alternance avec l'atelier «le kin-ball 1 contre 1»)

Jeu sur un terrain avec 3 équipes de 4 qui **jouent**, 1 équipe de 4 qui **arbitre**, 2 équipes qui travaillent dans l'atelier « ».

	Equipes qui jouent	Equipe qui arbitre	Equipes en atelier
1 <sup>er</sup> tiers-temps (10')	ABD	E	CF
2 <sup>ème</sup> tiers-temps (10')	CEF	A	BD
3 <sup>ème</sup> tiers-temps (10')	BDF	C	AE

#### Atelier : « le kin-ball 1 contre1 » (en alternance avec le jeu de référence)

Il s'agit du kin-ball avec deux équipes seulement.

#### Bilan de la séance (5')

<b>EPS : <i>Kin-ball</i></b>	<b>Séance n° 7 : <i>Placement sur le terrain</i></b>
<b>Compétence spécifique</b> : <i>S'affronter individuellement ou collectivement.</i>	
<b>Compétence générale</b> : <i>Apprécier et mesurer les effets de l'activité → mettre en relation des indices liés au jeu (trajectoires du ballon, déplacements des autres joueurs), mettre en relation les notions d'espace et de temps.</i>	
<b>Capacités</b> (ce que l'élève doit être capable de faire):  <i>- Se placer et se déplacer rapidement pour occuper l'espace.</i>	<b>Connaissances</b> (ce que l'élève doit apprendre):  <i>- Un bon placement permet à l'équipe qui défend de récupérer plus facilement le ballon.</i>

### **Déroulement de la séance :**

#### **Échauffement (15')**

- ✓ Le chat et les souris
- ✓ La couronne

#### **Jeu de référence : « le kin-ball » (en alternance avec l'atelier « les zones »)**

Jeu sur un terrain avec 3 équipes de 4 qui **jouent**, 1 équipe de 4 qui **arbitre**, 2 équipes qui travaillent dans l'atelier « les zones ».

	Equipes qui jouent	Equipe qui arbitre	Equipes en atelier
1 <sup>er</sup> tiers-temps (10')	CDE	B	AF
2 <sup>ème</sup> tiers-temps (10')	ABF	D	EC
3 <sup>ème</sup> tiers-temps (10')	ACE	F	BD

#### **Atelier : « les zones » (en alternance avec le jeu de référence)**

#### **Bilan de la séance (5')**

<b>EPS : <i>Kin-ball</i></b>	<b>Séance n°8 : <i>Evaluation</i></b>
<p><b>Compétence spécifique :</b> <i>S'affronter individuellement ou collectivement.</i></p> <p><b>Compétence générale :</b> <i>Appliquer et construire des principes de vie collective → connaître et assurer plusieurs rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</i></p>	
<p><b>Capacités</b> (ce que l'élève doit être capable de faire):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Mettre en œuvre l'ensemble des compétences travaillées.</i></li> <li>- <i>Participer au bon déroulement du tournoi en assumant les différents rôles qui lui ont été attribués.</i></li> </ul>	<p><b>Connaissances</b> (ce que l'élève doit apprendre):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Retenir l'ensemble des contraintes liées à l'organisation collective d'un tournoi de kin-ball.</i></li> </ul>

### Déroulement de la séance :

#### Échauffement (10')

- ✓ le kin-relais
- ✓ le kin en l'air

#### jeu : « le kin ball » (tournoi)

↳ Organisation par les enfants en amont de la séance.

#### Demandes de l'enseignant :

- . Un seul terrain.
- . À chaque matche 3 équipes qui jouent, une équipe qui arbitre, deux équipes qui regardent.
- . Chaque équipe doit arbitrer au moins un matche.
- . Chaque équipe doit jouer le même nombre de matche.
- . Le temps de jeu total ne doit pas excéder 120 minutes.

#### Exemple d'organisation :

*Nombre de matche : 6*

*Durée d'un match : 15 minutes.*

*Déroulement des rencontres :*

<i>Numéro des matche</i>	<i>Equipes qui jouent</i>	<i>Equipe qui arbitre</i>	<i>Equipes qui regardent</i>
<i>1</i>	<i>A B C</i>	<i>E</i>	<i>D F</i>
<i>2</i>	<i>D E F</i>	<i>C</i>	<i>B A</i>

<i>3</i>	<i>A D F</i>	<i>F</i>	<i>C E</i>
<i>4</i>	<i>B C E</i>	<i>A</i>	<i>B D</i>
<i>5</i>	<i>A E C</i>	<i>B</i>	<i>C F</i>
<i>6</i>	<i>B D F</i>	<i>D</i>	<i>A E</i>