

MODULE D'APPRENTISSAGE KIN BALL

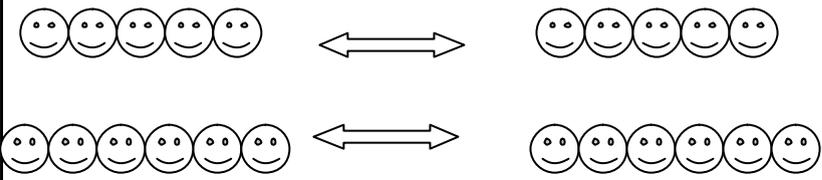
10 à 12 séances

1^{ère} séance

Échauffement

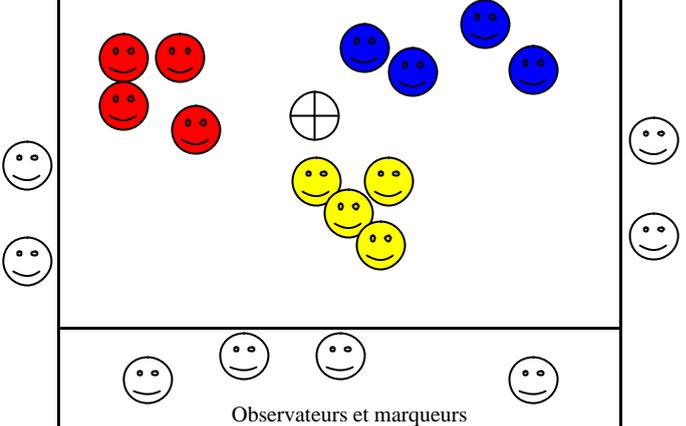
Jeu de ballon traditionnel: "J'appelle" (objectif : meilleure connaissance des prénoms des enfants + mobilisation générale)

Découverte et prise de contact avec le ballon.

Matériel	But	Dispositif
2 ballons de Kin-ball	Découverte et prise de contact avec le ballon	<p>La classe est partagée en 4 équipes se faisant face à une vingtaine de mètres les unes des autres</p>  <p>1 - Le ballon est roulé au sol, par un enfant à tour de rôle, d'une équipe à l'autre avec remplacement, à l'arrière de l'équipe, après échange du ballon. 2 - Le ballon est porté par un enfant ... 3 - Le ballon est porté à 2 ... 4 - Le ballon est porté à 3 ...</p>

Présentation aux enfants de la situation initiale de jeu

- limites du terrain fixées par des cônes.
- Temps de jeu : trois tiers temps de 5 minutes chacun.
- Le ballon doit être frappé à deux mains. (sécurité)
- Respect de la règle d'or de tout jeu collectif : "**Je ne me fais pas mal, je ne fais pas mal aux autres et je ne me laisse pas faire mal**"

Matériel	But	Dispositif
- 1 ballon de Kin-ball  - 3 jeux de dossards - 1 sifflet - 3 ardoises et 3 marqueurs.	But du jeu : Posséder un point de plus que l'équipe adverse à l'issue du temps de jeu. Conditions de marque : Servir le ballon à une équipe de son choix de sorte qu'elle ne puisse pas le recevoir.	La classe est partagée en 3 équipes de 4 joueurs + 3 marqueurs (1 par équipe) + les observateurs). Le terrain est limité par des cônes. Le temps de jeu est de 3 tiers-temps de 5 minutes chacun.
		
		Observateurs et marqueurs

Prévenir les enfants que dans cette situation simplifiée, des problèmes vont se poser et qu'il leur sera demandé après les avoir repérés (tâches des observateurs) de trouver des solutions pour que le jeu soit possible. (élaboration progressive des règles pour permettre qu'il y ait jeu)
 Ils seront chacun à leur tour joueur puis observateur ou marqueur.

Variables : Cette situation initiale sera reprise régulièrement lors des séances suivantes et les variables concerneront les nouvelles règles proposées par les enfants qui seront testées et adoptées si elles sont jugées par tous judicieuses.

Alterner phases de jeu et phases d'analyse (rapides) afin de lister les remarques des enfants. Les propositions de règles seront testées dans les séances prochaines et des situations d'apprentissage seront mises en regard des difficultés rencontrées

2^{ème} séance

Échauffement

Le chat et la souris

Jeu de mobilisation générale

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Echauffement musculaire	Sur un terrain de hand, la classe en dispersion représentant les souris cherche à échapper au chat (un enfant) qui en poussant le ballon au sol, essaie de toucher un joueur-souris qui à son tour devient chat s'il est touché ... Le ballon doit rester au sol.

Retour sur la situation initiale.

Temps de regroupement : On relit les remarques faites lors de la séance précédente pour se les remémorer. Quelles solutions proposez-vous pour le problème de l'annonce ?

Solutions pour les sorties de balle ?

Propositions testées en situation de jeu à remodifier si elles ne fonctionnent pas.

Situation initiale de jeu (cf 1^{ère} séance)

En situation de jeu : 3x4 joueurs

1 arbitre pour surveiller l'annonce (avec sifflet pour les fautes).

2 à 3 observateurs par équipe qui notent comment font les joueurs pour marquer. (phrases ou dessins)

1 marqueur par équipe

Situation d'apprentissage visant à améliorer la tactique offensive

Concours de projection

Matériel	But	Dispositif
2 ballons de kin-ball.	Travailler la trajectoire et la précision des lancers. Consignes : Pousser ou frapper, le ballon <u>mains liées</u> .	Les enfants sont répartis en 4 équipes de 4 et 2 équipes de 3. Ils doivent s'organiser pour pousser ou frapper le ballon en visant : 1 ^{er} atelier – Cibles tracées au mur à atteindre. Critères de réussite : différentes distances au sol sont matérialisées donnant chacune des points à l'équipe. 2 ^{ème} atelier – Tapis disposés dans la salle : cibles à viser. Critères de réussite : Les tapis sont à différentes distances et donnent chacun des points à l'équipe. Après chaque tir, inscrire les points marqués sur le paper-board. 3 tirs par équipe.

Courte remise en jeu

sur demi-terrains, deux équipes (8 joueurs) sur un terrain, trois (12 joueurs) sur l'autre et 2 arbitres pour un réinvestissement immédiat des techniques de tirs.

3^{ème} séance

Échauffement

Balle nommée

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	<p>Travailler la stratégie découverte à la séance précédente par les observateurs : position défensive en carré.</p> <p>Maîtriser l'arrêt de la balle. Se placer sous la balle pour l'immobiliser. Agir en coopération.</p>	<p>½ terrain de hand-ball. Les élèves sont répartis en 4 équipes de 4 et 2 équipes de 3. Chaque équipe a un numéro. Un membre de chaque équipe se place dans un angle du terrain. Le meneur de jeu est au centre et il appelle une équipe. en lançant la balle en chandelle, dans la surface de jeu. L'équipe appelée récupère le ballon avant qu'il ne touche le sol et le déplace jusqu'au centre du terrain. Une fois le ballon immobilisé, l'équipe qui est au centre appelle à son tour un numéro etc... Chaque joueur doit se repositionner dans un angle.</p>

Mise en situation de jeu

Après une relecture rapide des règles adoptées précédemment sur l'annonce et la sortie directe du ballon.

Sur deux demi-terrains de hand, la classe entière est mise en situation de jeu. Deux équipes de 5 joueurs sur un terrain, trois équipes de 4 joueurs sur l'autre, chacune arbitrée par le maître et l'ETAPS pour un réinvestissement immédiat de la stratégie défensive en carré.

Noter les remarques des enfants en fin de jeu.

Remarque faite par les observateurs à la séance précédente : « Les verts ont marqué en jetant le ballon où l'équipe appelée n'y était pas. »

Donc mise en projet d'atteindre une cible.

Situation problème : Concours de projection

Comment s'organiser pour frapper horizontalement ou vers le bas ?

Matériel	But	Dispositif
2 ballons de kin-ball.	<p>Travailler la trajectoire et la précision des lancers.</p> <p>Consignes : Pousser ou frapper, le ballon <u>mains liées</u>.</p>	<p>Les enfants sont répartis en 4 équipes de 4 et 2 équipes de 3. Ils doivent s'organiser pour pousser ou frapper le ballon en visant :</p> <p>1^{er} atelier – Cibles tracées au mur à atteindre. Critères de réussite : différentes distances au sol sont matérialisées donnant chacune des points à l'équipe. 2^{ème} atelier – Tapis disposés dans la salle : cibles à viser. Critères de réussite : Les tapis sont à différentes distances et donnent chacun des points à l'équipe. Après chaque tir, inscrire les points marqués sur le paper-board. 3 tirs par équipe.</p>

Noter les remarques des enfants en fin de jeu.

4^{ème} séance

Échauffement

Tag ballon

- prise de contact avec le ballon
- échauffement musculaire pour entrer dans l'activité.

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	La "tag" (équipe de 2 joueurs) doit tenter de toucher avec le ballon un couple de joueurs ou de faire en sorte que leurs mains se délient ou de sortir du terrain. Coopération/organisation des déplacements	Deux joueurs poussent le ballon au sol pour "taguer les autres". Les autres doivent se sauver, 2 par 2, en se tenant la main. S'ils sont touchés, s'ils sortent du jeu ou s'ils se séparent, ils deviennent la "tag".

Consignes

Le ballon peut être lancé mais il doit toujours rouler au sol.

Variables à introduire :

Introduction de plusieurs ballons

Limites du terrain variables ...

Situation problème : Concours de projection

Comment s'organiser pour frapper horizontalement ou vers le bas ?

Matériel	But	Dispositif
2 ballons de kin-ball.	Travailler la trajectoire et la précision des lancers et le rôle des membres de l'équipe. Consignes : Pousser ou frapper, le ballon <u>mains liées</u> .	Les enfants sont répartis en 4 équipes de 4 et 2 équipes de 3. Ils doivent s'organiser pour pousser ou frapper le ballon en visant : 1 ^{er} atelier – Cibles tracées au mur à atteindre. Critères de réussite : différentes distances au sol sont matérialisées donnant chacune des points à l'équipe. 2 ^{ème} atelier – Tapis disposés dans la salle : cibles à viser. Critères de réussite : Les tapis sont à différentes distances et donnent chacun des points à l'équipe. Après chaque tir, inscrire les points marqués sur la fiche et des éléments concernant la méthode employée. (cf fiche de l'équipe) 4 tirs par équipe.

Consignes : Pendant le trajet pour arriver au pas de tir, le ballon est porté par deux joueurs.

Pendant la phase de tir tout le monde est en contact avec le ballon.

2 séries de tirs seront faites avec échanges sur les tactiques entre les deux séries.

Mise en situation de jeu

Sur deux demi-terrains de hand, la classe entière est mise en situation de jeu. Trois équipes de 3 ou 4 joueurs sur un terrain, trois équipes de 4 joueurs sur l'autre, chacune arbitrée par moi-même et l'ETAPS pour un réinvestissement immédiat des stratégies de tirs.

5^{ème} séance

Échauffement

- prise de contact avec le ballon
- échauffement musculaire

Situation d'apprentissage : Le carrousel (15 min)

Remarque d'Anissa en fin de partie dans la séance 4 : « Quand on joue vite, on marque plus facilement. »

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball. 5 séries de 4 à 5 dossards	Donner du dynamisme au jeu.	La classe est divisée en 5 groupes de 4 ou 5 joueurs (équipes déjà formées). Un groupe se place au centre du gymnase avec le ballon et les 4 autres à chaque angle matérialisé par un cône.

Consignes :

Le ballon est lancé par l'équipe centrale vers un angle. L'équipe attaquée doit le saisir et se déplacer vers le centre. Le groupe qui a lancé prend la place du groupe appelé. Les groupes non attaqués doivent aller toucher le cône matérialisant leur coin et revenir à leur position initiale.

Dès que l'équipe attaquée a atteint le centre, elle attaque à son tour, il faut lancer le plus rapidement possible. (15 secondes pour relancer le ballon après réception)

Mise en commun : Comment avez-vous fait pour tirer vite ? Qui a tiré ? Pourquoi lui ? Où était-il au moment du tir ?

Mise en situation de jeu (2X15min de jeu + 5 min d'échanges)

Dimensions du terrain agrandies pour permettre des tirs horizontaux sans sortie de balle.

Relecture des stratégies testées à la 4^{ème} séance (affiche) et décision d'utiliser cette stratégie du frappeur unique au moment du tir. Vous êtes 4, donc il faut vous mettre d'accord sur qui sera le frappeur. Est-ce que vous choisissez une seule personne ou deux et c'est chacun à son tour ? Ou c'est à tour de rôle dans l'équipe ?

- 3 équipes de 4 joueurs, un arbitre pour l'annonce, un arbitre pour les points marqués, deux enfants au tableau de marque.

- 2 observateurs pour chaque équipe : on observe deux choses : qui frappe et s'il a visé un espace sans joueur de l'équipe appelée.

Equipe bleue : Damien Anne-Sophie Tennessee Sid Ahmed Julien Amor Mathilda

Equipe rouge : Enis Anissa Sarah Yoann Medya Olivier Allison

Equipe verte : Estelle Jérémy Jessica Grégory David Aurélie Christophe Nawal

6^{ème} séance

Échauffement

- prise de contact avec le ballon
- échauffement musculaire

Situation d'apprentissage : Le carrousel (15 min)

Annonce de la nouvelle règle de sécurité.

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball. 5 séries de 4 à 5 dossards	Donner du dynamisme au jeu et travailler sur l'annonce.	La classe est divisée en 5 groupes de 4 ou 5 joueurs (équipes déjà formées). Un groupe se place au centre du gymnase avec le ballon et les 4 autres à chaque angle matérialisé par un cône.

1^{ère} phase : variante dans la consigne par rapport à la séance précédente : *C'est le meneur de jeu qui annonce la couleur choisie* puis le ballon est lancé par l'équipe centrale vers un angle. *Pourquoi cette variante ?*

Utilisation de la stratégie choisie majoritairement à la séance précédente : chacun est lanceur à son tour. L'équipe attaquée doit le saisir et se déplacer vers le centre. Le groupe qui a lancé prend la place du groupe appelé. Les groupes non-attaqués doivent aller toucher le cône matérialisant leur coin et revenir à leur position initiale. *Pourquoi est-ce que je vous demande d'aller toucher votre cône ?*

Dès que l'équipe attaquée a atteint le centre, elle attaque à son tour, quand le meneur de jeu annonce la couleur choisie. Il faut lancer le plus rapidement possible. (10 ou 15 secondes pour relancer la balle après réception)

Mise en commun : Remarques des enfants par rapport à cette organisation.

« J'ai été annonceur pendant cet exercice donc vous avez dû attendre mon choix pour tirer y a-t-il eu beaucoup de fautes d'annonce ? »

2^{ème} phase : Ce n'est plus le meneur de jeu qui annonce la couleur mais l'équipe qui est au centre. (rappel des 5 couleurs) *Comment pouvez-vous vous organiser pour qu'il n'y ait pas faute d'annonce ?*

Mise en commun : Remarques des enfants par rapport à cette organisation.

Où était le tireur au moment de la frappe ? Où a-t-il dû se placer pour tirer ? Comment le trépied s'organise-t-il ? Y-a-t-il eu des fautes d'annonce ?

Rôle de l'annonceur : Qu'attend-on de lui ?

Rôle du frappeur : Que doit-il faire ?

Dans les matchs que nous allons faire, vous allez choisir un annonceur et vous vous organisez avec les 3 joueurs restants pour le tir sachant que vous avez 15 secondes pour tirer après réception. Présentation des fiches d'observation.

Mise en situation de jeu (2X15min de jeu + 5 min d'échanges)

Équipes déjà faites et affichées :

- 3 équipes de 4 joueurs, un arbitre pour l'annonce, un arbitre pour les sorties de ballon, deux enfants au tableau de marque.

- 2 observateurs pour chaque équipe : on observe deux choses : qui annonce, qui frappe et s'il marque.

7^{ième} séance

Échauffement

- prise de contact avec le ballon
- échauffement musculaire

Les quatre carrés

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball.	Tenter de faire tomber le ballon dans un des carrés adverses.	Le terrain est séparé en quatre carrés adjacents. Dans chaque carré se trouve une équipe de 4 à 6 joueurs.

Consignes :

Smash interdit.

Ballon attrapé et relancé en formation kin-ball.

Faire 5 équipes, celle qui échoue se retrouve sur le banc.

Travail de lancer et de réception. On conserve le tour de rôle dans les tireurs et on introduit le tour de rôle dans les annonceurs mais on ne peut pas être les deux à la fois.

Mise en situation de jeu

Jeu sur toute la surface du gymnase (2x15 min de jeu + 5 min d'échanges)

Dans l'équipe, l'organisation des rôles est gérée librement avec deux consignes à respecter : on ne peut pas être à la fois tireur et annonceur.

Respect des 15 secondes. Équipes déjà faites et affichées :

- 3 équipes de 4 joueurs, un arbitre pour l'annonce et la gêne, un arbitre pour la sécurité, deux enfants au tableau de marque (un des deux décompte les secondes).

- 2 observateurs pour chaque équipe : on observe deux choses : qui annonce, qui frappe et s'il marque.

8^{ième} séance

Échauffement

- prise de contact avec le ballon
- échauffement musculaire

Hand-ball cerceaux

Mettre les joueurs en situation de se faire des passes. (règle du Kin-ball)

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball.	Favoriser la coopération/opposition. Traverser la surface de jeu en se faisant des passes et en évitant les interceptions.	La classe est partagée en deux équipes : une en attaque (les joueurs sont en doublettes) et l'autre en défense (chaque joueur est enfermé dans un cerceau)

Consignes :

L'équipe en attaque (2 par 2) doit, au signal, traverser la surface de jeu en se faisant des passes (interdiction de bouger lorsqu'on a la balle). Les défenseurs tentent d'intercepter le ballon.

L'équipe offensive gagne un point si elle traverse le terrain sans que le ballon soit intercepté.

Si les défenseurs interceptent le ballon, les rôles sont échangés.

Les rôles sont changés tous les 3 points.

Après chaque point, les défenseurs ont le droit de changer la position de leur cerceau.

Variables : Les dimensions du terrain.

Mettre les attaquants en triplète ou en doublette.

On peut autoriser un pied hors du cerceau pour les défenseurs.

Mise en situation de jeu

Tout le monde joue. Règles du kin-ball respectées.

Deux terrains de jeu. Jeu sur la moitié du gymnase (2x15 min de jeu + 5 min d'échanges)

Constitution des équipes libre en respectant l'équilibre filles/garçons : toujours seulement 2 garçons par équipe.

Arbitrage par maître et ETAPS.

Echanges entre chaque partie pour situer les difficultés rencontrées.

Les séances suivantes seront des mises en situation de jeu.