

Lieu : une classe de cycle 3 en ZEP

Compétence spécifique EPS : Agir avec ou contre les autres et comprendre l'utilité des règles.

Enjeu éducatif de cette compétence : Agir avec les autres et comprendre l'utilité des règles sociales.

Sous-compétences :

- S'intégrer dans un projet collectif d' "élaboration de règles" puis de "respect de ces règles",
- Savoir choisir en fonction des autres et de principes simples.
- Utiliser et occuper l'espace de jeu "se placer et se déplacer"
- Manipuler le ballon et coordonner ses segments "frapper, réceptionner, porter"

Savoirs constitutifs de la compétence :

Savoir-faire :

- Coordonner ses actions
- Courir, reculer ou avancer en pas-chassés, (plonger)
- S'agenouiller, se relever
- Rester immobile : debout, à genoux
- Frapper, porter avec toutes les parties de son corps
- Simuler

Contenus cognitifs :

- Élaborer et assimiler des règles
- Appliquer des principes (stratégies): viser l'espace libre, se répartir l'espace à défendre.
- Prendre des informations sur l'espace de jeu, la trajectoire du ballon, les joueurs, la marque ...
- Prendre des décisions (annonce, choix du rôle)

Savoir être :

- Respecter les règles élaborées et savoir les faire évoluer.
- S'engager dans un projet collectif : prendre des responsabilités, accepter différents rôles.
- Gérer ses émotions : accepter les erreurs des partenaires, de l'arbitre, accepter l'échec collectif, respecter l'échec des adversaires.
- Accepter la taille du ballon.
- Avoir une meilleure estime de soi grâce à la pratique de ce jeu.

Activité motrice de coopération et d'opposition choisie comme support : Activité Kin ball

Pourquoi le choix du Kin ball plutôt qu'un autre sport collectif ?

Mon objectif est de mettre les enfants en projet de réussir à jouer avec cette balle en leur proposant une situation initiale minimale et en leur demandant d'élaborer ensemble des règles pour qu'il y ait jeu.

Mon objectif n'est pas d'arriver à leur faire découvrir les règles du kin-ball mais de profiter de toutes les raisons énumérées ci-dessous ...

- Intérêt des enfants suscité par l'attrait de la nouveauté, curiosité attisée par les dimensions du ballon
- jeu inconnu donc possibilité de travailler sur l'élaboration de règles, pas de représentation initiale de l'activité.
- jeu sans connotation sociale où la mixité ne pose pas problème
- tous les joueurs doivent toucher le ballon, donc la collaboration est indispensable, tous les joueurs sont impliqués.
- bien qu'il y ait toujours un faible dans une équipe, au lieu de l'ignorer on doit nécessairement se tourner vers lui pour l'aider.

.... pour leur faire comprendre que les règles ne sont pas arbitraires, qu'elles sont nécessaires pour qu'il y ait jeu, pour qu'il y ait enrichissement des tâches motrices et recherche de stratégies.

MODULE D'APPRENTISSAGE KIN BALL

10 à 12 séances

Première visite dans la classe qui m'accueille :

Je me présente ... Présentation des enfants, des sports qu'ils pratiquent, de leur goût pour l'EPS etc ...

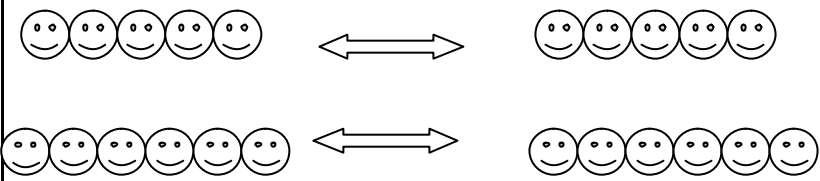
Avec le maître, et l'ETAPS, nous présentons le projet pour lequel nous avons décidé de travailler ensemble, je viendrai sur une dizaine de séances, travailler avec eux sur un jeu, on élaborera des règles pour pouvoir jouer avec ce nouveau ballon de grande taille ...

1^{ère} séance

Échauffement


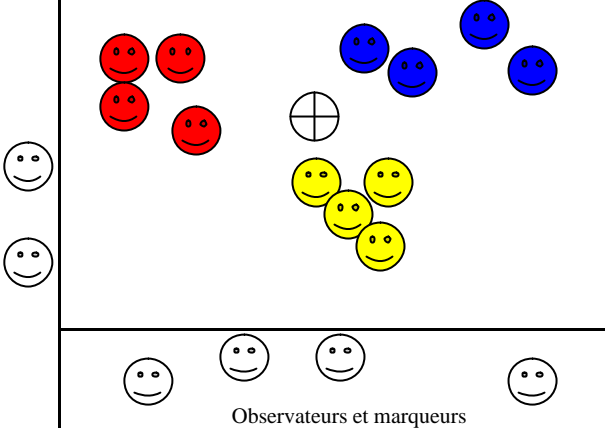
Jeu de ballon traditionnel: "J'appelle" (objectif : meilleure connaissance des prénoms des enfants + mobilisation générale)

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

Comportements et situations prévisibles

- 1 - Situation de non-jeu. Balle laissée tomber au sol. (distance minimale de lancer)
- 2 - 2 équipes seulement marquent des points, une équipe est exclue ou une équipe est appelée trop peu. (disparition de l'incertitude et de l'effet de surprise)
- 3 - Difficultés rencontrées dans la réception du ballon. (situation d'apprentissage sur la manipulation)
- 4 - Difficultés rencontrées dans l'envoi du ballon. (organisation au sein de l'équipe)
- 5 - Problèmes dans l'annonce (elle n'est pas faite avant le tir)
- 6 - Manque d'attention dans l'annonce de la couleur attaquée.
- 7 - Les tirs sont imprécis. (situation d'apprentissage sur la frappe)
- 8 - Pas de prise en compte du tableau de marque. (stratégie du choix de l'équipe appelée).
- 9 - Les défenseurs sont mal positionnés. (situation d'apprentissage sur la position de défense)
- 10 - Les joueurs utilisent ou n'utilisent pas toutes les parties de leur corps.
- 11 - Il y a des contacts physiques entre joueurs qui entraînent des gênes. (règles)
- 12 - Il y a des contestations à l'arbitre. (règles)
- 13 - Pas de passes. (situation d'apprentissage pour dynamiser le jeu)
- 14 - Temps de non-jeu important. (situation d'apprentissage pour dynamiser le jeu)
- 15 - Participation nulle de certains joueurs.

BILAN 1^{ère} séance

Découverte et prise de contact avec le ballon

- nécessité de critérier aussi ces exercices, donner des indicateurs de réussite (plots tous les 5 mètres par exemple). La deuxième fois : « j'essaie d'aller plus loin ... »
- consigne plus précise, le ballon ne doit pas aller à terre même quand je le passe au suivant (comparer à "l'œuf qui ne doit pas se casser")

Situation initiale de jeu

- comportements prévisibles observés :
 - o n° 4 souligné par un enfant
 - o n°5 soulevé pendant le temps de jeu sous forme de contestation à l'arbitre, puis pendant le temps d'analyse.
 - o Problème de sortie du ballon :
 - sortie directe : L'équipe qui lance est sanctionnée ?
 - sortie indirecte : L'équipe qui sort la balle est sanctionnée ?
 - quelle sanction ?
- La position des joueurs sous la balle pose problème. Pas de tirs vers le bas possibles.
- Danger représenté par le fait que tous les joueurs tirent !!!
- Respect de la règle d'or.
- Pas de manque d'activité, il y a jeu.
- Pas de reproches entre joueurs.
- Pas de grosses difficultés au niveau de la contrainte représentée par la règle, nécessité de plus travailler sur la créativité au niveau des situations problèmes. Il sera nécessaire de rechercher à enrichir les comportements moteurs pour enrichir la panoplie des règles que les enfants pourront élaborer.
- Objectif de la prochaine séance : **Travailler la logique offensive.**
Revenir sur "Que faut-il faire pour marquer ?"
 - o Le but n'est pas de réceptionner la balle mais de viser la cible.
 - o Parole d'Allison pendant le temps de jeu" J'ai rattrapé la balle, on a un point."
- **Résoudre le problème de l'annonce.**
 - o Qui annonce ? Accord préalable ?
 - o Comment on annonce ? (référence à j'appelle) Mise en vigilance.
- **Sorties du ballon.**

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.

Observateurs :	
Équipe observée..	
Points marqués
Comment les joueurs ont-ils marqué ?	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

Observateurs :	
Équipe observée..	
Points marqués
Comment les joueurs ont-ils marqué ?	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

BILAN 2^{ième} séance

Échauffement

Penser d'expliquer aux enfants le but de l'activité proposée :

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

Propositions des enfants aux problèmes précédemment listés.

Annonce :

- 1^{ère} proposition : un point en moins à l'équipe qui a fait une faute en annonçant

Sortie du ballon :

- 1^{ère} proposition : un point en moins si le ballon est sorti directement par l'équipe qui attaque.

Un point en moins pour l'équipe appelée qui ne maîtrise pas le ballon et le sort.

Faut-il sanctionner la récupération du ballon en dehors des limites du terrain ?

(valorisation de l'exploit défensif) *à discuter avec les élèves.*

Remarque d'organisation générale : Prévoir deux affiches :

- 1 pour le règlement
- 1 pour les règles tactiques (critères de réussite)
- Premières gênes apparues en phase de jeu (Sarah a empêché la réception du ballon par les verts. *à discuter avec les élèves*)

Situation de jeu sur la base des propositions des enfants

- observation de scores négatifs en fin de partie ... Ce n'est pas satisfaisant.
- pour pouvoir donner des points positifs, les enfants se rendent compte qu'il faut en donner aux deux autres équipes (proposition de Tennessee)
- remarques des observateurs :
 - o « Les verts ont marqué en jetant le ballon où l'équipe appelée n'y était pas. »
 - o « Les rouges appellent fort et ils ne perdent pas de temps. »
 - o « Les rouges ont une bonne stratégie : en carré autour du ballon (petit dessin) »
 - o « Les verts tirent à l'opposé de l'équipe adverse. »
 - o « Les bleus attrapent bien le ballon. »
 - o « Quand les bleus ont tiré, les verts étaient obligés de se regrouper. »

Analyse : Le but du jeu est mieux intégré par les élèves et les premières stratégies sont observées. La cible est identifiée et la nécessité de viser les endroits libres a émergé. Les premières organisations au sein des équipes sont visibles (non-verbalisées encore). Ces moments d'échanges nécessaires sont cependant trop longs et je propose au maître de la classe des temps d'échange et d'écriture en classe pour que les élèves aient le temps de formaliser leurs propositions.

La situation d'apprentissage n'a pas été réalisée car les propositions des enfants ont nécessité deux remises en jeu et le temps d'échange a été trop long.

Conclusion : Avec l'identification du but du jeu, les problèmes de faisabilité émergent et les règles de tactique et de règlement apparaissent dans leur nécessité.

La transversalité dans l'acquisition de ces compétences est évidente, elle oblige à un réinvestissement dans la classe.

Travail d'écriture des règles, en classe.

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.

BILAN 3^{ième} séance

(séance menée par Stéphanie et Serge)

Échauffement

Dissociation annonce et tir à travailler encore.

Problème de sécurité dans le changement de rôle attaquant/défenseur (prise d'informations sur les déplacements des autres indispensable). Référence aux règles de sécurité.

Mise en situation de jeu

Des éléments de règles déjà élaborées ensemble ont suscité des questions. Les enfants reliront les règles avec leur maître concernant ces points.

La question de la sortie de terrain d'un joueur pendant la réception du ballon a été évoquée, il faudra trouver une réponse ensemble. Le niveau de jeu évoluant, il me semble en tous cas nécessaire de jouer sur les dimensions du terrain dans les prochaines phases de jeu et d'amener les enfants à privilégier le jeu et à reconnaître l'exploit plutôt qu'à sanctionner la sortie du terrain.

Stéphanie et Serge n'ont pas eu le temps de mettre en place la situation problème.

Objectif prochaine séance : Mettre en place cette situation problème pour les amener à réfléchir sur les trajectoires de la balle et les techniques de frappe.

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.

Équipe	
Atelier mur Points marqués	Atelier tapis Points marqués
Tir n°1 :	Tir n°1 :
Tir n°2 :	Tir n°2 :
Tir n°3 :	Tir n°3 :
Tir n°4 :	Tir n°4 :
Total :	Total :
Comment l'équipe s'est-elle organisée pour lancer ?	Comment l'équipe s'est-elle organisée pour lancer ?

Équipe.....	
Atelier mur Points marqués	Atelier tapis Points marqués
Tir n°1 :	Tir n°1 :
Tir n°2 :	Tir n°2 :
Tir n°3 :	Tir n°3 :
Tir n°4 :	Tir n°4 :
Total :	Total :
Comment l'équipe s'est-elle organisée pour lancer ?	Comment l'équipe s'est-elle organisée pour lancer ?

BILAN 4^{ième} séance

Échauffement

Les enfants ont fait la remarque de la nécessaire coopération dans ce type d'exercice afin d'être d'accord soit sur l'équipe visée soit sur les déplacements d'évitement. Ce n'est pas facile de se mettre d'accord à deux, alors dans l'équipe de kin à 4, c'est encore plus difficile.

Situation problème

Liste des stratégies trouvées :

Il y a deux personnes qui tiennent le ballon (sur les côtés) puis il y a une personne qui pousse le ballon.

« Estelle qui tirait, ne voyait pas la cible, elle a demandé à ses camarades de se baisser. Elle a pu tirer en voyant la cible. Le tir était réussi. »

Notre stratégie : « c'était que David, Christophe et Sid tenaient le ballon et Yoann frappait. Trois joueurs se mettent sur les côtés et un au milieu tire. »

« Deux joueurs se mettent sur les côtés et deux joueurs tirent. »

« On a de la peine à se mettre d'accord pour tirer ensemble.

Parfois le ballon va trop loin. »

Dans l'atelier tapis, une variable supplémentaire a été introduite pour éviter les tirs en cloche et arriver aux tirs horizontaux. Si le ballon était rattrapé (par l'ETAPS) avant de toucher le tapis, l'équipe n'avait que la moitié des points.

Situation de jeu

5 minutes seulement, tout le monde joue.

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

Prochaine séance : Mise en place des stratégies « qui marchent » en phase de jeu et situation d'apprentissage pour dynamiser le jeu.

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

Equipe rouge	Frappe après l'annonce	Frappe vers un espace libre	Réussit à marquer
.....			
.....			
.....			
.....			

Equipe bleue	Frappe après l'annonce	Frappe vers un espace libre	Réussit à marquer
.....			
.....			
.....			
.....			

Equipe verte	Frappe après l'annonce	Frappe vers un espace libre	Réussit à marquer
.....			
.....			
.....			
.....			

Bilan de la 5^{ème} séance

Échauffement

Situation d'apprentissage : Le carrousel

Respect de la rapidité de tir mais précipitation, donc le lancer ne se fait pas forcément dans la bonne direction. Tous n'ont peut être pas intégré la consigne. Exercice à reprendre avec des variables.

Une équipe n'a pas été appelée.

Remarque des enfants sur le fait que le plus rapide essaie de stabiliser le ballon pendant que les autres arrivent pour la relance. (Organisation interne à l'équipe)

Mise en situation de jeu

Une équipe utilise l'accroupissement au moment du tir pour permettre au frappeur de viser. Devant l'efficacité de leurs tirs, les autres équipes utilisent aussi cette stratégie.

Nécessité à la prochaine séance d'introduire une règle supplémentaire de sécurité : les enfants qui font le trépid doivent baisser la tête au moment du tir.

La situation du carrousel visait à dynamiser le jeu, elle n'a pas été réinvestie en situation de jeu. Introduire cette dynamique nécessaire dans la prochaine séance.

Les stratégies choisies par chaque équipe ont été globalement respectées au vu des observateurs mais elles étaient trop uniformes. L'affectif est très important dans ce choix et chacun désire tirer, donc le tour de rôle a été choisi. Nous n'avons pas pu faire de comparaison. A revoir à la prochaine séance.

Encore beaucoup de fautes d'annonce. Tir avant annonce ou double annonce. A travailler.

Nécessité de distribuer tous les rôles avant la séance car perte de temps avant la mise en jeu.

Objectifs de la prochaine séance : continuer de travailler pour donner du dynamisme au jeu et chercher des solutions pour éviter la faute d'annonce dans l'organisation de l'équipe.

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.

1^{ère} partie : Observateurs : Amor – Mathilda

Tableau de marque : Julien

Annonceur :

Equipe bleue	Frappe après l'annonce	Frappe avant les 15 secondes	Réussit à marquer
Damien			
Anne Sophie			
Tennessee			
Sid Ahmed			

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

2^{ième} partie : Observateurs : Sid Ahmed – Tennessee

Tableau de marque : Damien

Annonceur :

Equipe bleue	Frappe après l'annonce	Frappe avant les 15 secondes	Réussit à marquer
Amor			
Anne Sophie			
Mathilda			
Julien			

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

1^{ère} partie :

Observateurs : Medya - Olivier

Arbitre d'annonce : Allison

Annonceur :

Equipe rouge	Frappe après l'annonce	Frappe avant les 15 secondes	Réussit à marquer
Enis			
Anissa			
Sarah			
Yoann			

Equipe rouge : Enis Anissa Sarah Yoann Medya Olivier Allison

2^{ième} partie :

Observateurs : Sarah - Yoann

Arbitre de sortie de ballon : Anissa

Annonceur :

Equipe rouge	Frappe après l'annonce	Frappe avant les 15 secondes	Réussit à marquer
Medya			
Olivier			
Allison			
Enis			

Equipe rouge : Enis Anissa Sarah Yoann Medya Olivier Allison

1^{ère} partie :

Observateurs : Nawal - Christophe

Arbitre d'annonce : David

Tableau de marque : Aurélie

Annonceur :

Equipe verte	Frappe après l'annonce	Frappe avant les 15 secondes	Réussit à marquer
Estelle			
Jérémy			
Jessica			
Grégory			

Équipe verte : Estelle Jérémy Jessica Grégory David Aurélie Christophe Nawal

2^{ième} partie :

Observateurs : Estelle – Grégory

Arbitre annonce : Jérémy

Tableau de marque : Jessica

Annonceur :

Equipe verte	Frappe après l'annonce	Frappe avant les 15 secondes	Réussit à marquer
Nawal			
Christophe			
Aurélie			
David			

Equipe verte : Estelle Jérémy Jessica Grégory David Aurélie Christophe Nawal

Marie-Jo Allibe CPC EPS 38

Cafipemf EPS 2003

Bilan de la 6^{ième} séance

Échauffement

Situation d'apprentissage : Le carrousel

1^{ère} partie : c'est moi qui annonce

Bon déroulement du jeu, les tireurs prennent le temps de tourner autour du ballon pour effectuer un tir en direction de l'équipe appelée. Les 2 ou 3 tirs ratés permettent de préciser à nouveau la consigne.

Les réponses concernant les déplacements sont bien verbalisées par certains. Respect des 15 secondes sans problème.

2^{ième} partie : remarque d'Anne Sophie à ses camarades : « c'est le mieux placé qui tire !!! »

J'avais déjà donné la consigne de l'alternance des tireurs donc sa demande n'est pas retenue, à revoir en fin de séance !

Bon déroulement, pas de faute d'annonce et rapidité des tirs.

Les rôles de tireur et annonceur sont bien précisés.

Mise en situation de jeu

Bon réinvestissement de la rapidité de tir et pas de faute d'annonce à signaler.

Des fautes concernant les règles de sécurité au moment des tirs. (Prévoir un arbitre)

Supprimer les limites de terrain pour libérer un arbitre.

L'arbitre d'annonce qui a moins de travail avec les fautes d'annonce sifflera les fautes de gêne.

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.

1^{ère} partie : Observateurs : Julien - Damien

Tableau de marque : Anne-Sophie

Equipe bleue	Frappeur	Réussit à marquer	Annonceur	Fautes
Mathilda				
Amor				
Tennessee				
Sid Ahmed				

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

2^{ième} partie : Observateurs : Sid Ahmed – Amor

Tableau de marque : Tennessee

Equipe bleue	Frappeur	Réussit à marquer	Annonceur	Fautes
Amor				
Anne Sophie				
Damien				
Julien				

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

1^{ère} partie :

Observateurs : Anissa - Allison

Arbitre annonce et gêne : Enis

Equipe rouge	Frappeur	Réussit à marquer	Annonceur	
Medya				
Olivier				
Sarah				
Yoann				

Equipe rouge : Enis Anissa Sarah Yoann Medya Olivier Allison

2^{ième} partie :

Observateurs : Olivier - Yoann

Arbitre sécurité : Sarah

Equipe rouge	Frappeur	Réussit à marquer	Annonceur	Fautes
Medya				
Anissa				
Allison				
Enis				

Equipe rouge : Enis Anissa Sarah Yoann Medya Olivier Allison

1^{ère} partie :

Observateurs : David - Jérémy

Arbitre annonce et gêne : Nawal

Tableau de marque : Grégory

Equipe verte	Frappeur	Réussit à marquer	Annonceur	Fautes
Estelle				
Jérémy				
Aurélie				
Christophe				

Équipe verte : Estelle Jérémy Jessica Grégory David Aurélie Christophe Nawal

2^{ième} partie :

Observateurs : Aurélie – Jérémy

Arbitre annonce et gêne : Christophe

Tableau de marque : Estelle

Equipe verte	Frappeur	Réussit à marquer	Annonceur	Fautes
Nawal				
Jessica				
Grégory				
David				

Bilan de la 7^{ième} séance

Échauffement

Les quatre carrés

Consigne respectée, tour de rôle dans les annonceurs et les frappeurs. Encore quelques fautes dans les tirs (tir à une main).

Apparition d'une nouvelle stratégie dans certaines équipes : le frappeur trotte autour du trépied en attendant l'annonce, la recherche de l'espace libre est effective.

Les carrés sont assez grands pour que les sorties de ballon soient rares.

Nécessité à nouveau d'introduire le décompte des secondes pour dynamiser le jeu sinon les discussions au sein des équipes, pour choisir le frappeur et l'annonceur, s'éternisent.

Mise en situation de jeu

La consigne a été globalement respectée, deux joueurs ont cumulé les deux rôles chacun à une reprise (rôle des observateurs)

Quantité de jeu importante, amélioration du niveau de jeu.

Une autre stratégie annoncée : repérer l'endroit où la défense a une faiblesse.

Avec un arbitre pour la sécurité : une seule faute sifflée.

Pas de faute au niveau de gêne grâce à un meilleur positionnement des enfants et aux dimensions plus importantes de l'espace de jeu.

Bilan

Les enfants ont réussi à mettre en place des règles qui permettent au jeu de se dérouler, l'objectif que nous nous étions fixé est atteint.

Prochaine séance en classe : pour comparer le règlement du kin-ball et le règlement mis en place par les enfants.

Nous terminerons cette séquence par une mise en jeu avec les "vraies" règles du kin-ball.

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 tripléte 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.

Situations d'apprentissage

Balle nommée

Matériel	But	Dispositif
3 jeux de chasubles	Maîtriser l'arrêt de la balle. Se placer sous la balle pour l'immobiliser. Agir en coopération.	½ terrain de hand-ball. 3 équipes de 4 minimum ("les gris", "les roses", "les noirs" ...) Les joueurs sont allongés au sol en dispersion, le meneur de jeu est au centre et il appelle une couleur. "Les roses" par exemple se lève nt, le meneur de jeu lance 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, le meneur de jeu recommence.

Consignes

L'équipe marque un point si elle ramène la balle au centre sans la faire tomber.

Variable : Le premier contact doit se faire avec le pied, ...

Attention décollage

Matériel	But	Dispositif
2 ballons de kin-ball	Amener l'enfant à se déplacer sous la balle. Envoyer la balle sur une trajectoire ascendante ou horizontale.	Les enfants sont répartis par 2. Un couloir de 20 m est matérialisé par des plots. Un mur finalise le parcours.

Consignes

Le ballon est au sol.

Au signal, 2 élèves soulèvent le ballon, le transportent en coopération, sans le faire tomber sur 20 m et le lancent contre le mur avec une trajectoire montante.

Le retour vers le départ se fait en le roulant au sol.

Manipulation

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Manipulation du ballon à l'aide d'un autre objet.	Joueurs répartis en vagues : nombre de joueurs identique.

Consignes

1- faire voyager le ballon dans les airs, au sol ou avec bonds.

2- A l'aide de 2 bâtons, faire progresser le ballon à travers un tracé de slalom.

Tag ballon

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.	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 ...

Corridor

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Manipulation directe du ballon.	Séparer le groupe en 4 lignes de façon à former 2 corridors. Les deux lignes formant chaque corridor doivent se faire face.

Consignes

Il s'agit de faire des courses ou lancer des défis pour transporter le ballon aller-retour un nombre de fois déterminé.

Pour les positions les plus difficiles, placer deux ramasseurs de ballons sur les côtés du corridor.

Variables

- a- Faire voyager le ballon dans les airs, au sol ou avec bonds
- b- Le manipuler avec les mains, les pieds, les coudes ...
- c- Se placer face à face, debout, assis, couché tête à tête ou pieds devant ou encore l'un derrière l'autre ...

Transport sans les mains

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Trouver la meilleure façon de transporter le ballon, sur une certaine distance, sans le toucher avec les mains.	Séparer le groupe en 4 équipes de 4 à 6.

Consignes

Les équipes placées en vagues doivent faire parcourir un trajet au ballon le plus vite possible : relais slalom, parcours avec obstacle, libre manipulation pour aller le plus vite possible ...

La grande traversée

Matériel	But	Dispositif
1 ou 2 ballons de kin-ball	Tenter de traverser un corridor formé par deux lignes de joueurs sans se faire toucher par le ou les ballons.	Séparer le groupe en 2 et former 2 lignes espacées de 5 mètres environ. Les joueurs des 2 lignes sont face à face.

Consignes

Les joueurs des 2 lignes n'ont pas le droit de bouger les pieds. Le ballon doit toujours être en mouvement.

Variables :

Diminuer la largeur du couloir pour augmenter la difficulté.

Le ballon chasseur

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Pousser le ballon à deux mains (ouvertes ou liées) dans le cercle sans le décoller du sol puis essayer de toucher un joueur introduit dans le cercle	Former un cercle de 12 à 15 joueurs. Les pieds ne bougent pas. Pousser le ballon à 2 mains.

Consignes :

Pousser le ballon qui doit toujours rester au sol.

Variables :

Agrandir le cercle et introduire plusieurs joueurs qui essayeront de ne pas se faire toucher par le ballon. Celui qui a poussé le ballon et qui touche un enfant prend sa place dans le cercle.

Passes synchro

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball	Favoriser la synchronisation entre deux groupes et le ballon.	La classe est répartie en groupes de 4 à 5 joueurs. Les groupes sont positionnés les uns derrière les autres. Le groupe qui a le ballon ne peut se déplacer.

Consignes : Le 1^{er} groupe lance le ballon qui doit être réceptionné par le groupe qui est juste derrière après un rebond au sol. Le 1^{er} groupe se repositionne à l'arrière et les passes s'enchaînent.

Variable : Le groupe qui a la balle doit traverser une zone en effectuant un nombre précis de passes avant de lancer le ballon à l'équipe suivante.

Chasseur de planètes

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball. Autant de foulards que de joueurs.	1- Faire manipuler le ballon à chacun, ballon au sol. 2- Coopérer pour faire circuler le ballon en cercle de différentes façons : dos à dos, avec les pieds, sans qu'il touche le sol ...	Tous les participants forment deux cercles : un grand et un petit à l'intérieur du premier. Les enfants du cercle intérieur (qui sont en nombre inférieur) regardent ceux du cercle extérieur. La largeur de la couronne séparant les deux cercles est d'environ 2 mètres. Les pieds ne doivent pas bouger.

Consignes :

Les joueurs font tourner le ballon entre les cercles en le maintenant le plus possible au sol.

Variation :

- 1- Faire faire au ballon le plus de tours possibles en une minute.
- 2- Introduire un joueur dans le parcours et lui demander de toucher le ballon.
- 3- Introduire un joueur dans le parcours et essayer de le toucher avec le ballon.
- 4- Bander les yeux des joueurs (ou leur demander de les fermer) : ils doivent faire progresser le ballon au son et au toucher, le plus rapidement possible.
- 5- Avec deux ballons et deux doubles cercles, faire des courses en comptant le nombre de tours pour un temps donné.
- 6- Chronométrer 5 tours à droite, 5 tours à gauche.

Concours de projection

Matériel	But	Dispositif
2 ballons de kin-ball.	Travailler la précision des lancers.	Le ballon est tenu en position de tir par trois élèves à tour de rôle. 1 - Lignes tracées au sol pour mesurer la distance franchie par le ballon. 2 - Tapis disposés dans la salle : cibles à viser.

Consignes :

Pousser ou frapper, le ballon mains liées.

Variable :

Concours par équipe : des points sont attribués à chaque distance ou à chaque tapis et on totalise les points de l'équipe.

L'appel au mur

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball.	Travailler les réflexes et la précision des lancers.	Former et nommer (couleurs) des équipes de 4 à 5 joueurs. Chaque équipe possède au départ un capital de 5 points. Tous se positionnent près d'un mur.

Consignes :

Le meneur de jeu lance la balle au mur en appelant une couleur. Les autres se sauvent. L'équipe appelée doit réceptionner le ballon en criant "STOP". Au cri "STOP", immobilisation de tous. L'équipe qui a réceptionné la balle essaie, en formation de kin-ball, de toucher un joueur. Le joueur touché fait perdre un point à son équipe. Le meneur de jeu récupère la balle, la relance et le jeu continue.

Tennis géant

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball.	Favoriser la coopération/opposition. Renvoyer le ballon dans le terrain adverse.	Deux équipes de 4 joueurs de part et d'autre d'un filet ou de bancs ou de cônes matérialisant la limite entre les deux camps.

Consignes :

Jouer une partie de tennis en utilisant les bras liés comme une raquette.

Variables :

- Permettre un certain nombre de passes avant envoi dans le camp adverse.
- Varier les dimensions du terrain.
- Autoriser ou non le rebond.

Hand-ball cerceaux

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 tripléte ou en doublette.

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

La cible roulante

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball. Une vingtaine de petits ballons (basket ou hand ou mousse)	Travailler la précision des tirs. Pousser le ballon omnikin dans le camp adverse à l'aide de tirs avec les petits ballons.	La classe est partagée en deux équipes placées chacune derrière une ligne. Ces lignes sont parallèles et distantes de 5 mètres. Au début du jeu, chaque équipe dispose de 10 ballons.

Consignes :

Lancer les petits ballons sur le gros pour le diriger vers le camp adverse. Un point est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne du camp adverse. Il est interdit de bloquer le gros ballon d'une autre façon qu'en lançant des petits ballons.

Variable :

L'espace entre les deux camps peut être augmenté.

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 :

Chaque équipe a un nombre de points égal au départ. Quand le ballon tombe dans son propre camp, on perd un point. Si le ballon tombe hors des carrés c'est la dernière équipe qui l'a touché qui perd le point.
Smash interdit.

Variation :

Ballon attrapé et relancé en formation kin-ball.

Faire 5 équipes, celle qui échoue se retrouve sur le banc, il n'y a plus de points à comptabiliser.

On peut augmenter le nombre de carrés et réduire les équipes.

Le carrousel

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball.	Donner du dynamisme au	La classe est divisée en 5 groupes de 4 joueurs. Un groupe se place au centre du gymnase avec le ballon et les 4 autres

3 séries de 4 dossards	jeu.	à chaque angle matérialisé par un cône.
------------------------	------	---

Consignes :

En formation Kin-ball, le ballon est lancé par l'équipe centrale vers un angle. L'équipe attaquée doit le saisir et se déplacer vers le centre avec seulement 2 joueurs en contact avec le ballon. 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.

La coupe au carré

Matériel	But	Dispositif
2 ballons de kin-ball. 3 séries de 4 dossards	Mettre en place la structure défensive. Respecter la position en carré.	2 équipes de 4 joueurs se placent en carré autour du ballon. Un meneur de jeu se place au centre du carré avec le ballon. Autres élèves en observateurs.

Consignes :

Au signal, le meneur de jeu se déplace avec le ballon dans toute la salle en changeant de direction. La structure du carré doit toujours être conservée dans tous les déplacements. On ne doit pas se faire toucher par le ballon. Si on est touché, les deux autres équipes gagnent un point.

Volley- ball géant

Matériel	But	Dispositif
1 ballon de kin-ball. 1 obstacle de 1m environ (filet, bancs, tapis en mousse)	Envoyer la balle dans l'espace libre adverse. Réceptionner la balle avec les différentes parties du corps. Se faire des passes.	2 équipes de 10 joueurs se placent sur deux demi-terrains de tennis (simple)

Consignes :

Le ballon ne doit pas tomber dans son propre camp. Il doit toujours être en mouvement. L'équipe gagne un point si le ballon tombe dans le camp adverse.

Variable :

Possibilité au non de récupérer la balle hors du terrain.

TRAME D'ÉVALUATION

Les critères de réussite seront listés avec les enfants et la grille d'évaluation élaborée à partir de leurs remarques.

L'élève est capable de :

Coopération, communication

- Communiquer avec les joueurs de son équipe
- Aider un coéquipier en difficulté
- Capable de déplacer le ballon à plusieurs
- Comprendre les règles

Lancer la balle

- Réussir une poussée.
- Réussir un lancer mains liées.
- Frapper en tir horizontal.

Position défensive

- Maintenir sa place sur le carré défensif.
- Contrôler la réception du ballon.

Position offensive, stratégie

- Feinter (position du corps, espace libre)
- Utiliser l'appellation adéquate
- Attaquer l'équipe en tête de marque.