

FÉDÉRATION **AUBE**

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



# KIN-BALL



# SOMMAIRE

## I – PRESENTATION

### 1) Description du sport Kin-Ball

- Qu'est-ce que le kin-ball ?
- But du jeu
- Matériel
- Pourquoi le kin-ball ?

### 2) Le règlement

## II – DIDACTIQUE

### 1) Compétences

### 2) Objectifs

### 3) L'unité d'apprentissage

- a) Jeux d'appropriation
- b) Situation de référence
- c) Situation d'apprentissage
- d) Tache et rôles des enfants
- e) Stratégie
- f) Co-évaluation
- g) Transversalité
- h) Les gestes d'arbitrage

# // PRESENTATION

## 1) Description du sport kin-ball

### Qu'est-ce que le sport kin-ball ? :

C'est un sport collectif où trois équipes de quatre joueurs se rencontrent en même temps sur un terrain carré de 21 mètres de côté maximum, soit environ la moitié d'un terrain de handball.

La balle utilisée est relativement légère compte tenu de sa taille : elle a un diamètre de 1m22 et elle pèse à peine 1 kilogramme ! Elle n'est jamais tenue, elle est à tout moment portée.

### But du jeu :

L'équipe qui a la balle appelle une des deux autres équipes et frappe la balle de façon à mettre l'équipe appelée en difficulté de réception. Les joueurs de l'équipe appelée doivent rattraper la balle avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'elle ne touche le sol. Si l'équipe rattrape la balle, elle la relance à une autre équipe de son choix et ainsi de suite. Pour gagner, il faut totaliser plus de points que les deux autres équipes sachant que lorsqu'une équipe appelée ne rattrape pas la balle ou qu'une des trois équipes fait une faute, alors les deux autres équipes marquent un point.

### Le matériel :

La balle utilisée pour le sport KIN-BALL® est un gros ballon de baudruche constitué d'une enveloppe synthétique et d'une vessie en caoutchouc. A l'aide d'un gonfleur électrique, la vessie est plus ou moins gonflée suivant l'effet recherché, sachant que plus la baudruche est tendue et plus le contrôle est difficile. Trois jeux d'au moins quatre dossards de couleurs différentes. Un compteur de points pour indiquer le score.



## Pourquoi le sport KIN-BALL?

**La coopération et la mixité :** Jeu collectif particulier, tous les joueurs doivent avoir un contact corporel avec la balle avant de la lancer. Relativement vierge de représentations sociales, autant les filles que les garçons s'y impliquent.

**Le respect des autres :** Pas de fair-play, pas de sport KIN-BALL. Il fait partie intégrante des règles de jeu officielles dans lesquelles il est valorisé par des points en fin de partie. Les règles sont faites de manière à pénaliser un joueur qui manque de respect envers un adversaire, un co-équipier ou un arbitre. Toute personne peut pratiquer l'activité, du plus petit au plus grand, quelles que soient sa corpulence, ses différences. Il développe la prise d'informations, l'anticipation de l'action, la coordination motrice, la vitesse d'exécution.

**L'accessibilité** est facilitée par le fait que les habiletés motrices exigées sont à la portée de tous. L'entrée dans l'activité ne nécessite pas de bagage technique préalable ni de qualités physiques importantes, qualités qui se révéleront toutefois nécessaires au fur et à mesure de la progression dans l'activité.

**Pour ces raisons, le sport KIN-BALL est une activité innovante source de plaisir.**



## 2) Le règlement

### But du jeu :

- Servir la balle à une équipe adverse afin que celle-ci ne puisse la récupérer avant qu'elle ne touche le sol.
- Faire toucher la balle au sol dans les limites du terrain ou mettre l'équipe appelée dans l'impossibilité de réceptionner la balle afin de marquer un point de plus que les deux autres équipes adverses.

### Pour jouer :

- 3 équipes de 4 joueurs sur le terrain ROSE / GRIS / NOIR (ou trois autres couleurs)
- lorsque la balle est réceptionnée, elle doit être gelée, c'est-à-dire immobilisée par le contact de 3 joueurs. C'est alors que le 4ème joueur pourra frapper la balle

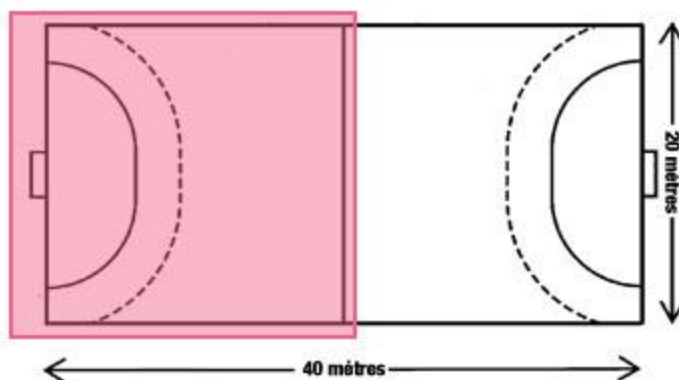
### Equipements :

- 1 balle de 90 cm pour le cycle 2 – 120 cm pour le cycle 3
- 3 jeux de dossards
- 1 compteur de points appelé "table de marque"



### Terrain :

environ ½ terrain de Hand-ball 21 X 21 m



## La rencontre :

**Temps de jeu :** 3 tiers temps de 5 minutes pour le cycle 2 – 7 minutes pour le cycle 3

**Mise en jeu :** au centre de l'espace de jeu, par tirage au sort. Aux périodes suivantes, la balle est donnée à l'équipe totalisant le moins de points et la mise en jeu se fait au centre de l'espace de jeu

### Remise en jeu sur faute :

L'arbitre siffle une fois et la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute

### Comptage des points :

Lorsqu'une faute est commise par une équipe, les deux autres marquent un point.

L'esprit du jeu impose que le choix de l'équipe à attaquer permette de contenir un écart des scores de 3 points maximum entre les équipes. Il s'agit donc de ne pas attaquer une équipe en difficulté par rapport au score ce qui permet de garder une émulation en évitant de creuser un trop grand écart.

## La loi du jeu : les règles

**Frappe de la balle :** elle doit être précédée de l'appellation « balle pour les + la couleur de l'équipe appelée » ou « Omnikin + la couleur de l'équipe appelée » (Faute d'appellation). Elle ne peut être effectuée que lorsque trois joueurs de l'équipe sont en contact avec la balle. Celle-ci est alors « gelée » et les joueurs ne doivent plus se déplacer (Faute de marcher). La durée écoulée entre le gel de la balle et la frappe ne doit pas dépasser 5 secondes (Faute des 5 secondes). La trajectoire de la balle doit être ascendante et la balle doit parcourir plus de deux mètres (Faute de frappe-trajectoire). Un même joueur ne peut pas frapper la balle deux fois de suite (Faute du frappeur).







**Réception de la balle :** la balle doit être réceptionnée avant qu'elle ne touche le sol dans les limites du terrain (Faute de récupération). Elle peut être réceptionnée et contrôlée par un joueur avec n'importe quelle partie du corps sans être emprisonnée avec les bras (Faute de tenue).

**Déplacement de la balle :** le déplacement avec la balle est autorisé à partir d'un contact d'un ou deux joueurs et pas plus (Faute de marcher). Il est aussi possible de faire des passes. La durée entre le premier contact et la frappe ne doit pas dépasser 10 secondes (Faute des 10 secondes).






**Sortie de terrain :** une balle réceptionnée et déplacée en dehors des limites du terrain peut être jouée mais elle doit être frappée à l'intérieur des limites. Elle ne doit pas toucher le sol en dehors du terrain (Faute de sortie de terrain).

**Contact physique :** aucun contact physique entre les joueurs n'est autorisé (Faute de contact). Seuls les joueurs de l'équipe appelée ont le droit de rentrer en contact avec la balle (Faute de contact, obstruction ou gêne involontaire).

**Conduite sportive :** les joueurs doivent avoir une conduite sportive respectueuse des autres joueurs, des juges, des arbitres, des spectateurs...(Faute de conduite antisportive).

Il y a	Si...	Alors...	Où et comment
 <p>Faute d'appellation</p>	<p>Une équipe appelle sa propre couleur * ou appelle en hésitant une autre couleur ou frappe la balle avant d'avoir annoncé la couleur</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute d'appellation remet en jeu une nouvelle fois</p>	<p>A l'endroit où elle se trouve</p>
 <p>Faute du frappeur</p>	<p>La frappe est réalisée deux fois de suite par le même frappeur</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute de frappe remet en jeu avec un autre frappeur</p>	
 <p>Faute des 5 secondes ou faute de temps</p>	<p>La balle gelée n'est pas frappée dans les 5 secondes</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute des 5 secondes recommence une nouvelle mise en jeu</p>	
 <p>Faute de frappe-trajectoire : lancer trop court ou/et pente descendante</p>	<p>La balle est frappée selon une trajectoire descendante ou suivant une distance inférieure à deux mètres</p>	<p>L'équipe qui a frappé recommence une nouvelle mise en jeu</p>	<p>A l'endroit de la mise en jeu</p>
 <p>Faute de récupération</p>	<p>La balle touche le sol après une frappe (balle non récupérée ou échappée)</p>	<p>L'équipe appelée qui n'a pas réussi à récupérer la balle remet en jeu</p>	<p>A l'endroit où la balle est tombée</p>
 <p>Faute des 10 secondes ou faute de temps</p>	<p>Deux coéquipiers se déplacent avec la balle durant plus de 10 secondes</p>	<p>Le jeu est arrêté et l'équipe qui a fait la faute remet en jeu</p>	<p>A l'endroit de l'arrêt du jeu</p>



 <p><b>Faute de marcher</b> « gel » de la balle</p>	<p>Plus de deux joueurs en contact avec la balle se déplacent</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute remet en jeu</p>	<p>A l'endroit où les trois joueurs sont entrés en contact avec la balle</p>
 <p><b>Sortie de terrain (1)</b></p>	<p>La balle touche le sol à l'extérieur du terrain.</p>	<p>L'équipe qui a fait sortir la balle remet en jeu</p>	<p>Au plus près de la sortie, dans le terrain</p>
 <p><b>Faute de tenue de la balle</b></p>	<p>Un joueur emprisonne la balle avec ses bras</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute remet en jeu</p>	<p>A l'endroit de la faute</p>
 <p><b>Faute de contact</b> <b>Obstruction</b> <b>ou gêne involontaire (2)</b></p>	<p>La balle touche un joueur d'une équipe non appelée ou deux joueurs se percutent ou se gênent</p>	<p>L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu</p>	<p>Du même endroit</p>
 <p><b>Conduite antisportive par :</b> <b>obstruction volontaire entre deux joueurs ou un joueur et la balle</b> <b>ou</b> <b>actes, paroles antisportives(3)</b></p>	<p>Un joueur d'une équipe non appelée vient percuter volontairement un joueur de l'équipe appelée ou intervient sur la balle</p> <p>Insulte ou violence d'un joueur envers un autre joueur ou un arbitre ou un spectateur</p>	<p>L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu</p> <p>Le joueur (ou l'équipe) qui a commis la faute reçoit une pénalité (2)</p>	<p>A l'endroit de son interruption dans la continuité de l'action</p>

## **Droits et devoirs (règles)**

### ***Lancement du ballon***

- les 4 joueurs sont en contact avec le ballon (le frappeur peut prendre de l'élan)
- le ballon est immobilisé par 3 joueurs qui ont un genou à terre (position de gèle)
- le frappeur dispose d'un délai de 5'' pour frapper
- le frappeur annonce la couleur de l'équipe avant de frapper
- le ballon est frappé avec les 2 mains croisées ou type passe de volley
- le ballon a une trajectoire vers le haut ou horizontale
- le ballon parcourt au moins 2m avant de toucher le sol
- le même joueur ne peut frapper deux fois de suite (sauf cas obstruction volontaire)



### ***Réception du ballon***

- le ballon est réceptionné avec n'importe quelle partie du corps
- le ballon peut être transporté ou échangé tant que deux joueurs seulement le touchent
- le ballon ne peut être tenu par un seul joueur (« emprisonné dans les bras »)
- les joueurs disposent d'un délai de 10'' pour réceptionner le ballon

### ***Relations avec les adversaires et le ballon***

- le contact avec les adversaires est interdit (obstruction)
- l'équipe non appelée n'a pas le droit de toucher le ballon (obstruction)
- obstruction jugée volontaire : 1 point pour les deux autres équipes
- obstruction jugée involontaire : lancé à refaire

### ***Esprit sportif***

- les décisions des arbitres sont respectées (pas de contestations, pas d'insultes...)
- les relations avec les adversaires sont respectueuses (pas d'actions anti-jeu, de moqueries, d'insultes...)

Le non respect de toutes les règles, y compris celles liées à l'esprit sportif, donne un point aux deux équipes adverses.

# /// DIDACTIQUE

## 1) COMPETENCES

Par la pratique des APS et plus spécifiquement de l'activité sport KIN-BALL®, l'USEP a pour objectif de conduire l'enfant à développer d'une part des compétences spécifiques liées à la pratique de l'activité choisie, d'autre part des compétences transversales mises en œuvre lors de la formation de l'enfant en tant que citoyen sportif.

### AU CYCLE 1 :

Il ne s'agit pas de débiter l'apprentissage de l'activité sport KIN-BALL®, mais les compétences sont acquises à travers la pratique de l'activité « BALLE GEANTE ».

Le matériel utilisé est adapté à la taille des enfants ( $\emptyset$  de la balle = 70 cm)

Les compétences sont recherchées :

- dans le domaine des actions motrices fondamentales (savoir se déplacer, s'équilibrer, manipuler la balle géante...)
- dans le domaine des activités de **coopération** (savoir jouer au jeu des déménageurs...)
- dans le domaine des activités de **création** (jeux inventés par les enfants, institutionnalisation de règles...)
- dans le domaine des activités d'expression à partir de la symbolique de la balle géante et des relations à l'espace, au temps, aux autres qu'elle suscite.

**« Le répertoire moteur de l'enfant est constitué d'actions motrices fondamentales qui se construisent dès la petite enfance : locomotion (ou déplacements), équilibre (attitudes stabilisées), manipulations, projections et réceptions d'objets. Ces actions, à la base de tous les gestes se retrouvent dans les diverses activités physiques sportives et artistiques sous des formes et avec des sens différents.**

**Au début du cycle 2, les bases de ce répertoire sont constituées et permettent à l'élève de s'adapter à des milieux plus difficiles, d'agir et de s'exprimer corporellement de façon plus complexe. »**

## AUX CYCLES 2 ET 3 :

Il s'agit d'aborder la **compétence disciplinaire** inscrite dans les programmes de l'éducation nationale de 2002 « **S'OPPOSER COLLECTIVEMENT** ». Ces compétences peuvent se décliner en termes de coopération et en termes d'opposition.



### COOPERATION EN SPORT KIN-BALL® SAVOIR :

- ▶ Mettre en place des stratégies d'attaque et de défense
- ▶ Se répartir pour occuper l'espace
- ▶ Déplacer à deux la balle en coordonnant ses actions
- ▶ Soutenir et aider à la stabilisation de la balle
- ▶ S'organiser et choisir le frappeur



Tous les joueurs dans chaque équipe sont valorisés.



### OPPOSITION EN SPORT KIN-BALL® attaquant / défenseur SAVOIR :

- ▶ Utiliser des stratégies d'attaque et de défense
- ▶ Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, attaquant-défenseur.
- ▶ Tenir compte du score pour lancer une attaque



Il s'agit également d'aborder les compétences transversales suivantes :

USEP	Sport KIN-BALL®	Repères programmes officiels EPS
<b>Formation d'une citoyenneté sportive</b>		<b>Compétences générales</b>
<p>▶ Connaître les limites pour agir en toute sécurité</p>	<p>Choisir des stratégies Anticiper sur les actions à réaliser Controler ses émotions et leurs effets</p>	<p>▶ S'engager lucidement dans l'action</p>
<p>▶ Connaître le fonctionnement de son corps dans le respect de sa santé</p>	<p>Prendre des risques mesurés Se protéger, prévoir Exprimer des sensations, des émotions</p>	<p>▶ Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>
<p>▶ Se connaître pour mieux se projeter</p>	<p>Prendre des informations quant à son niveau de capacités S'évaluer Formuler un projet</p>	<p>▶ Construire un projet d'action</p>
<p>▶ Connaître la place et les caractéristiques du sport dans la société afin de se construire un jugement pertinent</p>	<p>Notion de « PRATIQUE INNOVANTE » : - absence de référence culturelle - mixité - place de chacun - enjeux (médiatiques, commerciaux, de développement...) d'une pratique sportive innovante</p>	
<p>▶ S'impliquer dans l'organisation sociale des activités</p> <p>▶ S'impliquer dans la vie sportive et culturelle de l'association</p>	<p>TENIR différents rôles sociaux : - Arbitrer, juger - Formuler/ Transmettre - Organiser une rencontre</p>	<p>▶ Appliquer et construire des principes de vie collective</p>

## 2) OBJECTIFS

**Au travers de la pratique du sport KIN-BALL®, l'USEP se fixe les objectifs et compétences suivants :**

### **Au plan moteur, être capable de :**

- ▶ Contrôler, manipuler la balle, seul ou à plusieurs
- ▶ S'équilibrer en fonction de la balle et en fonction des autres joueurs
- ▶ Coordonner des actions nécessaires à la pratique du jeu : contrôler, se déplacer, frapper...
- ▶ Adapter son déplacement avec ou sans balle (occuper l'espace)
- ▶ Adapter sa frappe en fonction de l'effet recherché
- ▶ Augmenter sa vitesse d'exécution.

### **Au plan cognitif, être capable de :**

- ▶ Traiter l'information - identifier, anticiper, choisir – exemple : repérer un espace sans joueur, anticiper l'action de l'équipe adverse en fonction du déplacement des joueurs, appeler l'équipe en défaut.
- ▶ Aborder le concept de temps au travers des contraintes de jeu (5 secondes pour frapper), les durées et vitesses de déplacements à travers les ruptures de rythmes imposées par le jeu.
- ▶ Mettre en place des stratégies de défense : se répartir de manière efficace autour de la balle, être à l'écoute des joueurs de son équipe pour rééquilibrer constamment l'occupation de l'espace.
- ▶ Mettre en place des stratégies d'attaque : observer l'espace et annoncer la couleur à attaquer au frappeur, ou bien lorsqu'on est frappeur, se déplacer autour de la balle avant de frapper...
- ▶ Acquérir des méthodes : s'organiser, sélectionner des informations, anticiper, mémoriser (des stratégies par exemple), être rigoureux.
- ▶ S'approprier des règles de fonctionnement, les transformer, les améliorer afin de tendre vers une plus grande autonomie (personnelle et collective).

### **Au plan affectif et relationnel, être capable de :**

- ▶ Accepter que tous les membres de l'équipe aient un rôle équivalent et soient concernés dans le marquage des points.
- ▶ Aider les joueurs malhabiles (voir, aller à leur rencontre) en leur faisant prendre conscience de leur importance au regard de l'équipe.\*
- ▶ S'efforcer de s'engager dans l'activité tout en pratiquant avec plaisir et ainsi contribuer à la construction de « l'estime de soi ».

**\*Il est à noter que les enfants ne s'approprient pas tous le jeu à la même vitesse le jeu.**



## CONSEILS



J'AI BESOIN DE ME CONCENTRER, ÊTRE À L'ÉCOUTE, ÉCHANGER,  
COOPÉRER, MAÎTRISER MES ÉMOTIONS, OBSERVER, DÉCIDER,  
M'IMPOSER DANS LE RESPECT DES AUTRES.

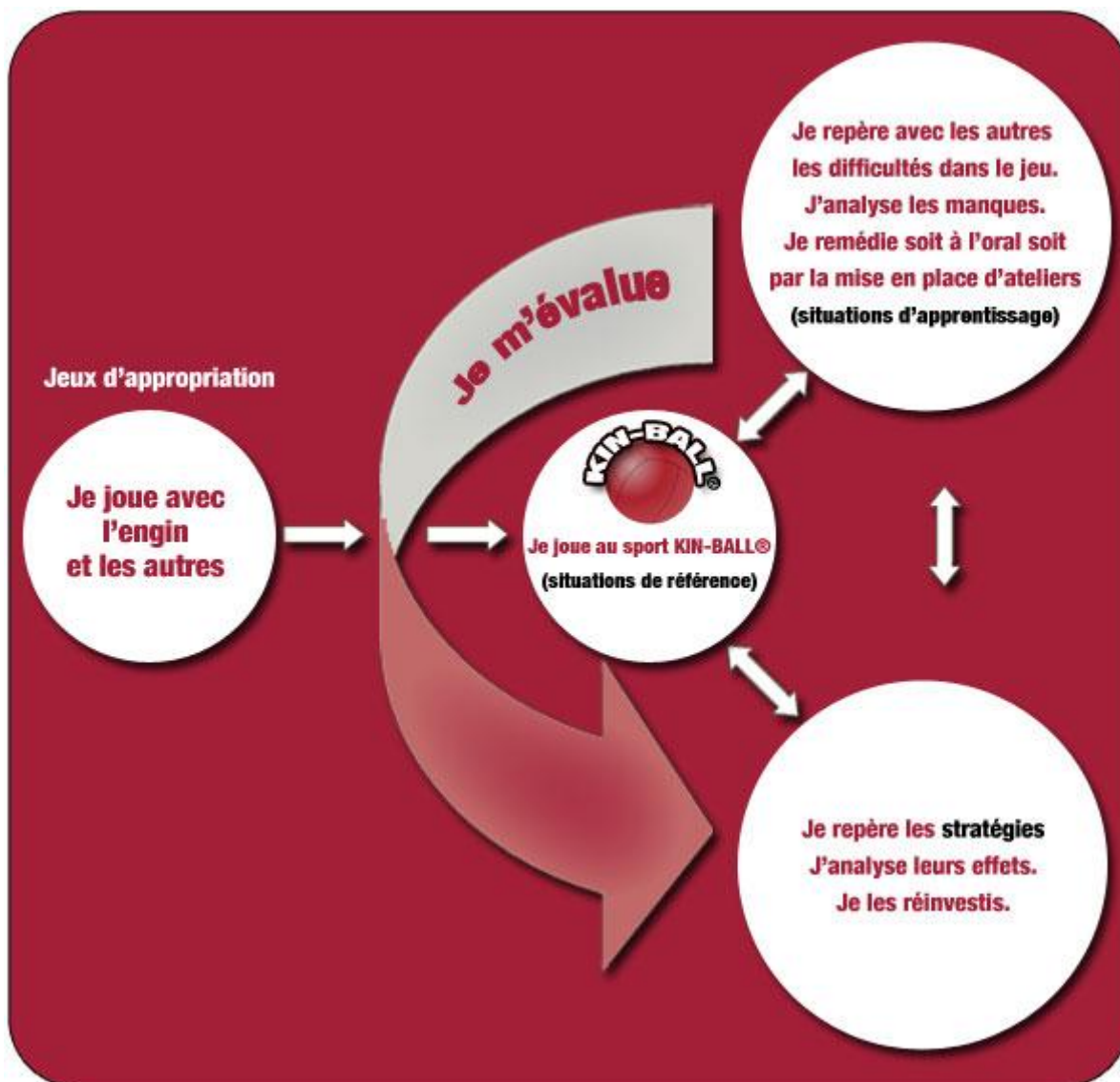
JE PEUX DÉCOUVRIR, JOUER, PARTAGER, M'ÉPANOUIR, ÉVALUER,  
UTILISER DU MATÉRIEL (SELON QUE JE SUIS JOUEUR, ARBITRE,  
JUGE, MARQUEUR, CHRONOMÉTREUR, COACH, ORGANISATEUR,  
SPECTATEUR / OBSERVATEUR...)...



### 3) L'UNITE D'APPRENTISSAGE

#### Démarche

L'USEP prend en compte la place de l'enfant au cœur de ses apprentissages.



## a) Jeux d'appropriation

### Je joue avec la balle et avec les autres

#### Les jeux d'appropriation répondent aux besoins :

- De plaisir (appropriation de la balle, jeu...)
- De découverte et d'entrée dans l'activité
- D'échauffement

L'aspect ludique et le contact avec la balle sont privilégiés. Ces jeux permettent de découvrir différents types de situations liées à l'activité sport KIN-BALL autour de 3 problématiques :

#### L'enfant et la balle :

- **Le contrôle** : exemples de jeu : Tomate Kin, Souris Kin, Roule Kin.
- **Le gel** : exemples de jeu : Kin But, Kin Stop, Kin Château.
- **La frappe** : exemples de jeu : Carré Infernal, Thèque Kin.

#### L'enfant et l'espace :

- **Gestion**
- **Déplacement**
- **Anticipation**

Exemples de jeu : Les Déménageurs (Relais Kin), L'horloge Québécoise.

#### L'enfant et les autres :

- **Notion d'équipe**
- **Collaboration**
- **Stratégie**
- **Implication dans divers rôles sociaux**

Dans tous les jeux proposés, les enfants peuvent observer et arbitrer un point précis. Ces tâches simples les prépareront à celles de juge, d'arbitre, de coach lors des situations de référence ou lors de matchs.

#### Ces jeux d'appropriation sont utilisés :

- En début de cycle pour découvrir et entrer dans l'activité.
- En début de séance et avant les situations de références.
- Sur les ateliers « découverte » lors d'une rencontre.

# SOURIS KIN

## Objectif

Découvrir la spécificité de la balle (réactivité).

## But du jeu

Toucher les joueurs du centre avec la balle

Esquiver la balle

## Organisation

Former un grand cercle de plusieurs joueurs et placer 5 joueurs à l'intérieur de ce cercle

Mettre un plot devant chaque joueur formant la ronde

Un arbitre et une balle kinball.

## Déroulement et consignes

Les joueurs extérieurs (les chats) restent à leurs places pour former la ronde. Ils doivent pousser la balle à deux mains afin de toucher les joueurs du centre (les souris).

Les souris doivent se déplacer à l'intérieur de la ronde et éviter de se faire toucher.

Lorsqu'une souris est touchée, elle prend la balle et retourne à sa place de départ pour redevenir un chat.

Lorsqu'il ne reste plus qu'une souris au milieu de la ronde, cette souris est gagnante et l'on remet 5 autres souris. Tous les enfants doivent passer en souris

## Variante possible

La taille de la ronde ainsi que le nombre de souris.

# SOURIS KIN 2

## Objectif

Découvrir la spécificité de la balle (réactivité).

## But du jeu

Toucher souris en contrôlant et poussant la balle.

## Organisation

Une balle de kinball

Un terrain de 10 x 10 m

Trois équipes de 4 à 6 joueurs dont une de chats et de deux équipes de souris.

Les souris sont par binôme et ils se donnent la main.

Une équipe juge de ligne

## Déroulement et consignes

Les souris sont dispersées sur le terrain.

Les chats sont dispersés sur le terrain.

Les chats se passent la balle en la faisant rouler au sol pour toucher les souris qui doivent se déplacer sans se séparer.

Lorsqu'un binôme de souris est touché par la balle, il est immobilisé à l'endroit où cela s'est produit et doit s'asseoir par terre.

Si les souris sont décrochées ou sortis du terrain, on considère qu'elles sont touchées et donc immobilisées.

Quand toutes les souris sont immobilisées, on change l'équipe des chats.

## Variante possible

Les binômes de souris se libèrent en touchant la balle qui passe à proximité d'eux.

Variation de la taille du terrain.

Jouer avec deux balles.

# LE CARRE INFERNAL

## Objectif

**Contrôler la balle. Déplacer la balle.**

**Geler la balle. Tirer la balle.**

**Comprendre le système d'attribution des points.**

## But du jeu

Faire tomber la balle dans un des carrés des équipes adverses.

## Organisation

Une balle de kinball.

Délimiter 4 carrés de 8m de côté par des plots.

4 équipes de 4 joueurs placées dans chacun des carrés.

Un juge d'attaque, un juge de ligne, un juge de marque, un arbitre.

Chaque équipe est identifiée par des chasubles de couleurs différentes.

## Déroulement et consignes

Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.

Cette équipe met en jeu la balle à partir de la position de gel. Elle appelle la couleur d'une équipe puis frappe la balle en direction du carré de la couleur appelée.

L'équipe appelée doit réceptionner la balle, la déplacer si besoin est, la geler et attaquer une équipe (appellation + frappe).

Quand la balle tombe au sol dans le carré où se trouve l'équipe appelée, les trois autres équipes marquent un point.

Quand la balle tombe à l'extérieur du carré de l'équipe appelée, la dernière équipe qui touche la balle ne marque aucun point et les trois autres équipes marquent un point.

## b) Situation de référence

### Présentation

Les trois situations de références choisies sont des situations de coopération et d'affrontement. Elles tiennent compte du niveau de développement de l'enfant et de la spécificité de l'activité.

### Objectif

Les situations de références doivent permettre l'accès au plus grand nombre d'élèves. Elles servent de point de départ à la réflexion et à l'auto-évaluation des élèves tant dans le domaine des difficultés techniques que dans le domaine de la stratégie (voir schéma « Démarche »).

### Tâche

Pour les enfants (quelle que soit la situation de référence) : frapper la balle en cherchant à mettre en difficulté l'équipe appelée en fonction du score afin de gagner la partie.

### Les enjeux

Il s'agit avec les enfants de repérer les difficultés rencontrées et les stratégies utilisées dans le champ des **5 principes d'action qui régissent l'activité** :

- Déplacer la balle
- Stabiliser et geler la balle
- Frapper la balle
- Envoyer la balle dans un espace libre
- Occuper l'espace

Il s'agit pour l'enseignant d'observer les comportements des enfants

### Au plan moteur :

- La prise de repères

Quels repères visuels utilisent-ils (le regard est-il dirigé verticalement ou horizontalement) ?

Regardent-ils les autres ou uniquement la balle, sont-ils capables de se décentrer de la balle ?

Ces repères visuels influent sur l'équilibration du joueur ?

- La mobilité – les déplacements

Les enfants sont-ils mobiles ou non ?

Les enfants se déplacent-ils de manière raisonnée ou se déplacent-ils dans tous les sens ?

Où se déplacent-ils et se placent-ils pour intervenir sur la balle ?

- La coordination – la vitesse d'exécution

Les actions de base (se déplacer, contrôler, geler, frapper, ...) sont-elles coordonnées et enchaînées rapidement ?

Le respect des temps réglementaires (5 et 10 s) est-il pris en compte par les joueurs ?

- La frappe

La frappe est-elle forte ?

La trajectoire de la balle est-elle maîtrisée et adaptée à l'objectif visé ?

- L'observation et l'écoute des autres

Les enfants observent-ils la position sur le terrain des autres membres de leur équipe et des adversaires ?

Les enfants effectuent-ils un lien entre les déplacements et actions à effectuer par leurs partenaires et l'action qu'ils vont avoir à effectuer ?

### Au plan cognitif:

- L'anticipation, la rapidité de réaction, la lecture de situation.

Quels indices utilisent les enfants pour prévoir la trajectoire de balle, l'action qu'ils vont avoir à effectuer, la stratégie des équipes adverses ?

- La perception, la prise de décision.

Les enfants organisent-ils leurs actions en fonction de celles des autres membres de l'équipe ?

L'équipe élabore-t-elle des stratégies ?

L'équipe se concertent-elle pour agir ?

Il s'agit pour l'équipe de se construire les mêmes référents pour lire les indices et construire un projet d'actions.

- La motivation des enfants

Les enfants recherchent-ils le jeu en coopération ou en compétition ?

Les enfants jouent-ils pour le plaisir de jouer ou pour le plaisir de gagner ?

- La construction des règles et l'institutionnalisation par les enfants

Les enfants instaurent-ils collectivement des nouvelles règles ?

### Au plan affectif et relationnel :

- Les émotions et sensations ressenties

Les enfants ont-ils la possibilité de s'exprimer par rapport à leurs ressentis dans l'activité ?

Les enfants ont-ils du plaisir à réussir en équipe une stratégie qu'ils ont prévue ?...

- La capacité des enfants à coopérer, s'écouter, se respecter.

Les enfants cherchent-ils l'échange ? Souhaitent-ils tenir différents rôles ?...

Les observations faites lors de la situation de référence choisie doivent conduire à faire des choix appropriés de situations d'apprentissage, à travailler davantage telle ou telle composante de l'activité :

#### Éléments techniques

**Éléments stratégiques** (traitement des différents problèmes posés, formes de groupement, formes du jeu...)

Rôles sociaux et niveau d'implication des enfants.

# SITUATION DE REFERENCE N°1

## Matériel

### Pour les joueurs

1 balle kinball, 3 jeux de 4 chasubles

### Pour les arbitres

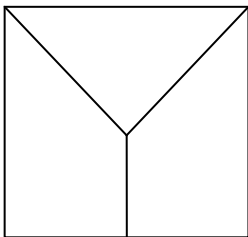
Des fiches de marques et 3 crayons,  
1 chronomètre, 3 foulards pour les juges de temps, de ligne et d'attaque.  
1 sifflet pour l'arbitre et 4 dossards

## Nombre d'enfants

3 équipes de 4 joueurs  
1 équipe de 3 juges et un arbitre  
1 équipe de 4 pour la marque.

## Espace

1 terrain carré d'un maximum de 21 m de côté composé de 3 zones (voir ci-dessous)  
1 zone par équipe



## But du jeu

### Pour les attaquants

Appeler une couleur et frapper la balle dans la zone de la couleur appelée dans les 5 secondes en essayant de mettre en difficulté de réception l'équipe appelée.

### Pour les défenseurs

L'équipe appelée doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol.

Les fautes et les points seront pris en compte dans un second temps.

## Déroulement

Chaque équipe occupe une zone sur le terrain et ne peut en sortir.

1 – Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. L'équipe en possession de la balle, la stabilise avec trois joueurs puis annonce la couleur d'une des deux autres équipes et frappe (dans les 5 secondes) la balle dans la zone occupée par l'équipe appelée.

2 – L'équipe appelée tente de réceptionner la balle. Elle peut se déplacer avec la balle tant qu'il n'y a qu'un ou deux joueurs en contact avec celle-ci. Dès qu'un troisième joueur entre en contact, la balle doit être stabilisée sur place. Elle est alors « gelée ».

3 – Plusieurs cas de figure peuvent se présenter

- L'équipe appelée a réceptionné la balle, le jeu continue et c'est à elle d'appeler et frapper. Dans le cas où l'équipe appelée réceptionne la balle en dehors des limites du terrain, elle doit revenir à l'intérieur pour la geler, appeler et frapper.
- L'équipe appelée n'a pas réceptionné puis gelé la balle dans le respect des règles. Elle remet en jeu. Elle stabilise la balle à l'endroit du contact de celle-ci au sol à l'endroit de la faute, appelle et frappe.
- La balle sort de la zone sans avoir été touchée, l'équipe qui a frappé la balle remet en jeu à nouveau à l'endroit de la frappe précédente.
- Dans tous les cas, la frappe doit être effectuée dans une limite de 5 secondes après que la balle ait été gelée.

## Règle et fautes

Appellation, récupération, 5 secondes, sortie de terrain, intervention sur la balle (pas tenue), conduite sur le terrain.



# SITUATION DE REFERENCE N°2

## Matériel

### Pour les joueurs

1 balle kinball, 3 jeux de 4 chasubles

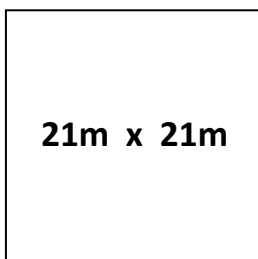
### Pour les arbitres

Des fiches de marques et 3 crayons,  
1 chronomètre, 3 foulards pour les juges de temps, de ligne et d'attaque.  
1 sifflet pour l'arbitre et 4 dossards

## Nombre d'enfants

3 équipes de 4 joueurs  
1 équipe de 3 juges et un arbitre  
1 équipe de 4 pour la marque.

## Espace



## But du jeu

Frapper la balle de façon à marquer le plus de points que chacune des autres équipes : pour cela, faire le moins de fautes possibles et mettre en difficulté l'équipe appelée.

### Pour les attaquants :

Appeler une couleur et frapper la balle dans les 5 secondes en essayant de mettre en difficulté de réception l'équipe appelée.

### Pour les défenseurs :

L'équipe appelée doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol, la geler et la frapper à son tour dans le respect des règles.

Les fautes et points sont pris en compte.

## Déroulement

Les 3 équipes se positionnent librement sur le terrain.

1.-. Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.

L'équipe qui a la balle doit annoncer la couleur de l'équipe qu'elle souhaite appeler puis frapper dans les limites des 5 secondes autorisées à la suite du gel de la balle. L'équipe appelée réceptionne la balle et la stabilise (« gel » : trois joueurs en contact avec la balle) avant d'appeler à son tour une équipe et frapper.

La frappe ne peut être effectuée deux fois de suite par le même frappeur.

2 – Plusieurs cas de figure peuvent alors se présenter.

Si l'équipe appelée réceptionne puis gèle la balle correctement, le jeu continue.

Si l'équipe appelée ne réceptionne pas, une faute est notée pour cette équipe sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

Si la balle touche le sol en dehors de la zone sans avoir été touchée, une faute est notée pour l'équipe qui a frappé la balle sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

Si l'équipe réceptionne en dehors du terrain, elle doit alors revenir à l'intérieur du terrain pour stabiliser la balle et frapper.

Les équipes peuvent se déplacer avec la balle tant qu'un ou deux joueurs sont en contact avec elle. Elle est gelée (immobilisée) dès le contact du troisième joueur.

Un maximum de 5 secondes doit s'écouler entre le gel de la balle et la frappe de celle-ci.

Quand une équipe commet une faute, celle-ci est notée sur la feuille de la marque et les deux autres équipes reçoivent 1 point.

## Règle et fautes :

Appellation, récupération, 5 secondes, frappe de la balle (faute de frappeur), déplacement avec la balle (faute de marcher), sortie de terrain, intervention des joueurs (faute de contact), conduite sur le terrain.

# SITUATION DE REFERENCE N°3

## Matériel

### Pour les joueurs

1 balle kinball, 3 jeux de 4 chasubles

### Pour les arbitres

Des fiches de marques et 3 crayons,  
1 chronomètre, 3 foulards pour les juges de temps, de ligne et d'attaque.

1 sifflet pour l'arbitre et 4 dossards

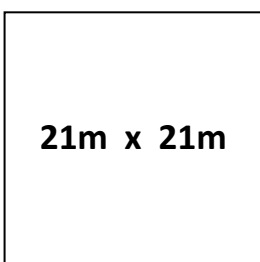
## Nombre d'enfants

3 équipes de 4 joueurs

1 équipe de 3 juges et un arbitre

1 équipe de 4 pour la marque.

## Espace



## But du jeu

Garder l'avantage à la marque en attaquant (appel et frappe) l'une ou l'autre des équipes adverses (maîtrise du score et de l'équilibre entre les trois équipes). Pour cela, faire toucher la balle au sol dans les limites du terrain ou mettre l'équipe appelée dans l'impossibilité de réceptionner la balle tout en faisant le moins de fautes possibles.

## Déroulement

Les 3 équipes occupent le terrain. Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. L'équipe qui a la balle choisit 1 frappeur (différent à chaque action). Le serveur doit frapper la balle dans les 5

secondes, avec les deux mains et de façon à ce que celle-ci parcourt 2m minimum avec une trajectoire ascendante.

En défense, la balle n'est gelée que lorsque 3 membres de la même équipe sont en contact avec elle.

En défense, la balle n'est gelée que lorsque 3 membres de la même équipe sont en contact avec elle. Une balle peut être réceptionnée à l'extérieur du terrain mais le gel puis la frappe doivent être effectuée à l'intérieur de celui-ci. Déplacements et passes peuvent être utilisés avant qu'un troisième joueur entre en contact avec la balle mais sur un temps maximum de 10 secondes.

Les limites sont le terrain et le plafond. Si le serveur frappe la balle en dehors des limites et que celle-ci n'est pas touchée par l'équipe appelée, il y a faute pour l'équipe qui sert.

Quand une équipe commet une faute, les deux autres équipes reçoivent 1 point.

## Règles et fautes

Appellation, récupération, 5 secondes, frappe de la balle (faute du frappeur) (faute de trajectoire), déplacement avec la balle (faute de marcher et faute des 10s), sortie de terrain, intervention sur la balle (pas de tenue), intervention des joueurs (faute de contact), conduite sur le terrain.

## c) Situation d'apprentissage

1 - STABILISER LA BALLE Ou Contrôle de la balle		
▶	Réussir à attraper la balle à deux joueurs	<a href="#">FICHE 1a</a>
▶	Rôle de chaque joueur à l'offensive	<a href="#">FICHE 2a</a>

2 - DEPLACER LA BALLE		
<b>Passe et déplacement</b>		
▶	Déplacement de la balle à 2 joueurs	<a href="#">FICHE 1b</a> – <a href="#">FICHE 2b</a>
▶	Déplacement de la balle à un joueur	<a href="#">FICHE 3b</a>
▶	Déplacement et passe avec la balle	<a href="#">FICHE 4b</a>
▶	Faire et recevoir une passe en mouvement	<a href="#">FICHE 5b</a>
▶	Déplacement seul et à deux joueurs avec la balle	<a href="#">FICHE 6b</a>
<b>Règle du marcher</b>		
▶	Eviter les fautes de marcher	<a href="#">FICHE 1c</a> – <a href="#">FICHE 2c</a>

3 - FRAPPER LA BALLE		
<b>Appellation</b>		
▶	Eviter les fautes d'appellation	<a href="#">FICHE 1d</a> – <a href="#">FICHE 2d</a> – <a href="#">FICHE3d</a>
<b>Lancer de la balle</b>		
▶	Frapper pour attaquer	<a href="#">FICHE 1e</a>
▶	Pratique du lancer en général	<a href="#">FICHE 2e</a>
▶	Eliminer les lancers ayant une trajectoire en forme de cloche	<a href="#">FICHE 3e</a>
▶	Augmenter la distance parcourue de la balle lors du lancer	<a href="#">FICHE 4e</a>
▶	Améliorer la précision des lancers	<a href="#">FICHE 5e</a>

4 – POUR ENVOYER LA BALLE DANS UN ESPACE LIBRE		
<b>Stratégies</b>		
▶	Effectuer correctement la stratégie du « faux frappeur »	<a href="#">FICHE 1f</a>
▶	Utiliser la stratégie du faux frappeur	<a href="#">FICHE 2f</a>
▶	Lancer aux endroits où il n'y a pas de joueur	<a href="#">FICHE 3f</a>
▶	Relancer la balle dans la même direction que l'équipe qui vient de lancer	<a href="#">FICHE 4f</a>
▶	Pratiquer la position offensive du « corridor »	<a href="#">FICHE 5f</a>
▶	Déplacer la balle en zone d'attaque	<a href="#">FICHE 6f</a> – <a href="#">FICHE 7f</a>
▶	Augmenter la vitesse du jeu	<a href="#">FICHE 8f</a>

5 - OCCUPER L'ESPACE		
Position individuelle et d'équipe :		
▶	Améliorer la position offensive individuelle	<a href="#">FICHE 1g</a>
▶	Améliorer la position offensive individuelle et d'équipe	<a href="#">FICHE 2g</a>
▶	Respect du carré défensif (espace-déplacement du carré)	<a href="#">FICHE 3g</a>

# FICHE 1

## LES DEMENAGEURS

### PORTER LA BALLE

#### Objectif

Contrôler et déplacer la balle le plus vite possible.

#### But du jeu

Faire parvenir la balle d'un point à un autre le plus vite possible.

#### Organisation

Une balle de kinball pour 12 à 16 joueurs, un arbitre, un chronométrateur.  
Deux colonnes espacées de 5 mètres se font face.

#### Déroulement et consignes

1. L'équipe qui a la balle se déplace vers les joueurs de la colonne d'en face en faisant rouler la balle puis la donne à l'équipe et va se placer en fin de colonne. Chaque joueur doit être en contact avec ses 2 mains sur la balle.

Et ainsi de suite.

2. Une équipe déplacent la balle vers la colonne d'en face mais ce coup ci en la portant. La balle ne doit pas toucher le sol et la lance aux deux premiers joueurs de cette colonne.

=> **Amener les enfants sur une stratégie : « comment se placer pour porter la balle sans la faire tomber ? »**

=> **Solution : Se mettre en carré autour de la balle, bras fléchis. La balle ne doit pas être trop haute. Un repère : si ma tête ou mon buste touche la balle, c'est que je suis mal placé.**

3. Une fois que les joueurs ont bien compris la position du carré, même exo mais on lance la balle à l'équipe de la colonne d'en face.

#### Variante possible

Dans le cas 2, si la balle touche le sol, elle retourne au point de départ.

## FICHE 2

# CONTROLE DE LA BALLE

### Objectif

Réussir à attraper la balle à 4 joueurs

### Déroulement et consignes

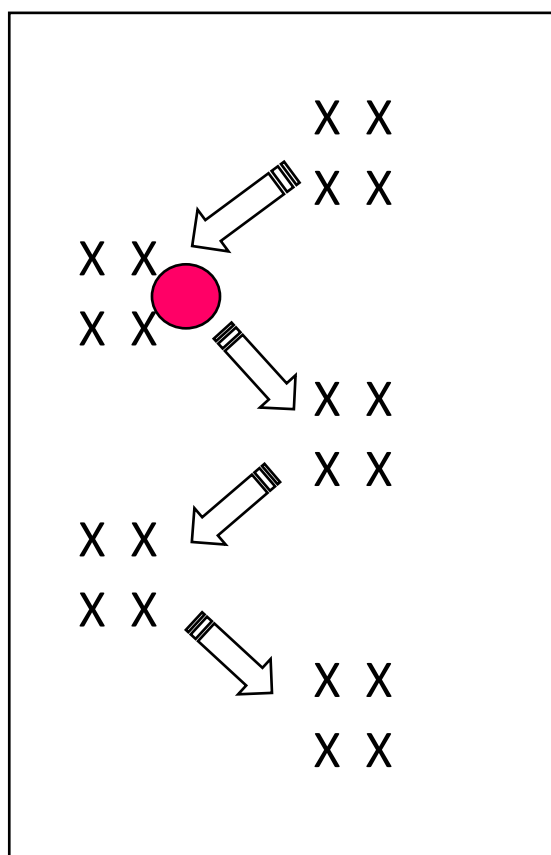
Les joueurs sont par équipe de quatre en formant un carré, en deux rangées face à face et intercalées (schéma ci-contre)

La balle est contrôlée par une équipe et envoyée à l'équipe suivante située sur l'autre rangée. La balle circule ainsi d'un côté à l'autre.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que la balle arrive à l'extrémité du couloir sans avoir touché le sol.

La dernière équipe fait alors rouler la balle au sol pour venir se situer à l'extrémité et reprendre le jeu.

Les joueurs doivent bien rester sur leur position (possibilité de mettre un plot pour chaque équipe).



### Critère de réussite

La balle ne tombe pas au sol

### Variante possible

Augmentation des distances entre les 2 rangées

# FICHE 3

## LA POSITION DE GELE



# FICHE 4

## FRAPPER/LANCER LA BALLE

### Objectif

Maîtriser la frappe pour attaquer et mettre une équipe adverse en difficulté.

### Déroulement et consignes

Former deux équipes de 4 joueurs.

Tracer un terrain d'environ 20m sur 10m.

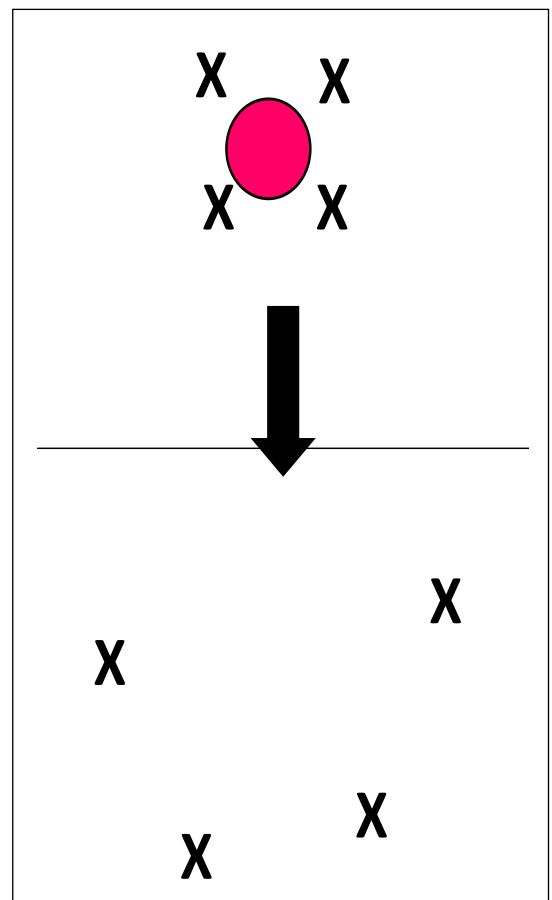
Chaque équipe joue dans une moitié de terrain et n'a pas le droit de pénétrer dans l'autre moitié. L'équipe qui commence est désignée par un tirage au sort.

3 joueurs gèlent la balle, le 4<sup>ème</sup> frappe en direction du camp opposé dans un espace libre.

L'équipe « adverse » doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol, la geler à 3 et la tirer à son tour, de son camp, en direction du camp opposé.

Si la balle touche le sol dans le terrain de l'équipe adverse ou que celle-ci touche la balle sans réussir à la geler dans son camp, alors l'équipe qui tiré la balle marque un point et la remise en jeu se fait par l'autre équipe.

Si la balle touche le sol hors des limites du terrain sans que l'équipe adverse ne l'ait touchée, un point est attribué pour l'équipe adverse et la remise en jeu est effectuée par l'équipe qui a commis la faute.



### Critère de réussite

Frappe orientée, longue et avec une trajectoire ascendante

### Variante possible

On peut jouer avec quatre équipes de 4 joueurs et une balle. Deux équipes avec dossards de couleur différente dans chaque moitié de terrain.

L'équipe qui lance, appelle la couleur d'une équipe du demi-terrain adverse avant de frapper.

# FICHE 5

## FRAPPER/LANCER LA BALLE

### Objectif

Etre capable de lancer loin.

### Déroulement et consignes

L'exercice se pratique sous la forme d'un concours « lancer le plus loin possible »

Les joueurs sont disposés en deux colonnes derrière une ligne où deux joueurs (T) tiennent la balle. Un joueur (J) se place au-delà de la ligne.

Son rôle sera de renvoyer la balle. Des zones sont tracées au sol.

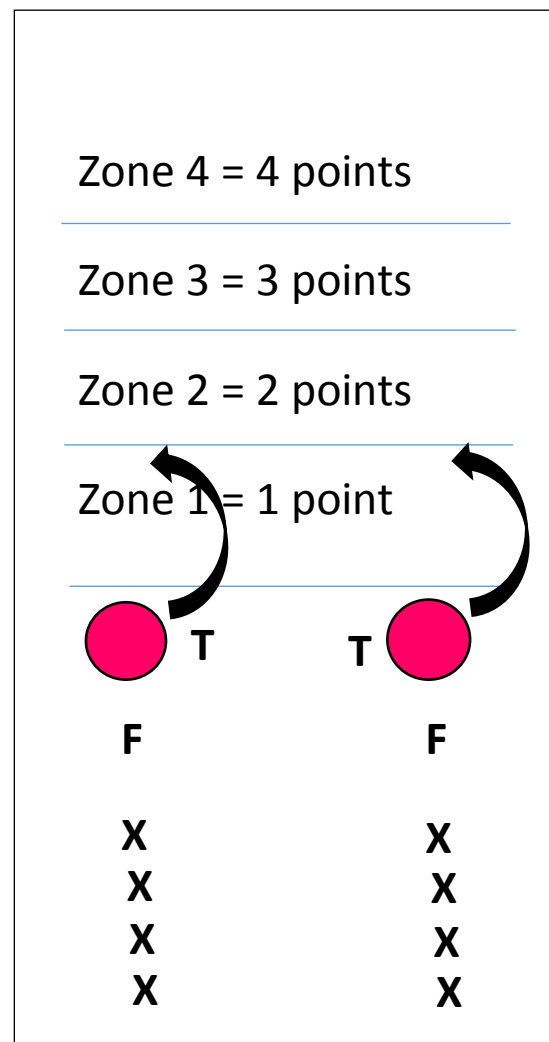
Chaque zone vaut un point de plus que la précédente. Il s'agit de totaliser les points de chaque lanceur de l'équipe. Celle qui a totalisé la plus de points a gagné.

Le joueur qui a tiré remplace un des joueurs T qui remplace le joueur J qui se place en fin de la colonne des frappeurs. Expliquer au préalable la technique du tir les mains liées.

### Critère de réussite

La distance parcourue par la balle.

Lors du tir, le contact avec les avant-bras doit se faire légèrement sous le centre de la balle (pour cela les joueurs qui gèlent la balle doivent adopter une position basse accroupie).



# FICHE 6

## APPELATION

### Objectif

Etre capable de prononcer de façon audible, claire la formule : « balle pour + la couleur de l'équipe appelée... »

Etre capable d'enchaîner le tir dès la fin de l'appellation.

### Déroulement et consignes

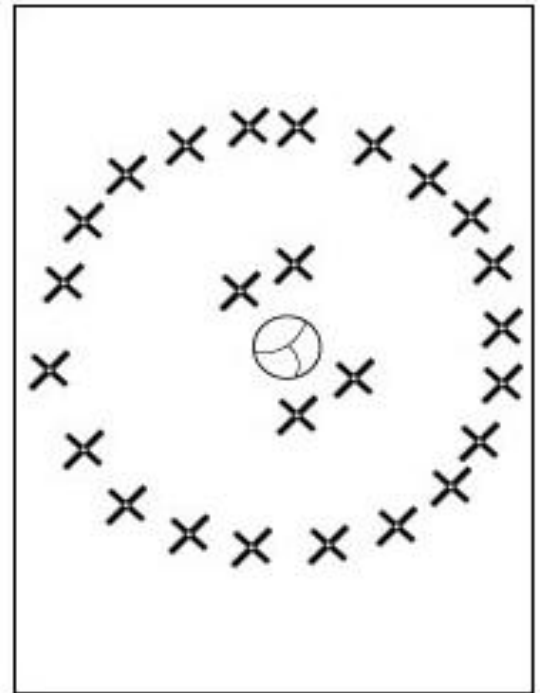
Plusieurs équipes de 4 élèves se positionnent indifféremment sur un grand cercle.

Une des équipes est au centre avec la balle.

Elle appelle une autre équipe (par sa couleur) en prononçant la formule « balle pour + la couleur de l'équipe » de façon claire et audible avant de frapper la balle en hauteur.

L'équipe nommée contrôle la balle, se déplace au centre, la gèle et appelle à son tour une autre équipe.

Après avoir frappé la balle, les joueurs se replacent sur le cercle.



### Critère de réussite

La formule est audible et claire.

Elle est entendue par trois juges placés à l'extérieur du cercle.

La frappe est effectuée après la prononciation de la formule.

### Variante possible

Demander au frappeur de taper dans ses mains après l'annonce de la formule et avant la frappe.

Au centre, faire baisser la balle en imposant un genou au sol avant de tirer.

Chronométrer le temps de remplacement au centre (règle des 10s) et le temps entre le gel et le tir. (Règle des 5 s)

# FICHE 7

## APPELATION

### Objectif

Etre capable d'enchaîner appellation et frappe en deux temps distincts.

Utiliser la formule « balle pour + la couleur de l'équipe appelée... » .

### Déroulement et consignes

Lors d'une phase de jeu dirigé, les joueurs sont obligés de taper dans leurs mains avant de frapper.

Si un joueur a oublié de frapper dans ses mains, c'est une faute et les deux autres équipes marquent un point. Son équipe reprend la balle.

### Critère de réussite

Exécution en trois puis en deux temps distincts :

- **Appellation « balle pour + la couleur ».**
- **Tape dans les mains (action intermédiaire à supprimer).**
- **Frappe de la balle.**

### Variante possible

Le juge de temps fait le décompte à voix 5-4-3-2-1 afin d'accélérer l'exécution et l'appellation.

# FICHE 8

## REGLE DU MARCHER

### Objectif

Etre capable d'éviter les fautes de marcher avec la balle.

### Déroulement et consignes

Le groupe est divisé en quatre colonnes A, B, C et D, placées derrière une ligne (voir schéma).

L'enseignant lance la balle (d'une zone située à environ 5m) au joueur A qui relavé et contrôle la balle aidé par le joueur B.

Les deux joueurs se déplacent avec la balle en direction de la zone où se trouve l'enseignant. Alors le joueur C vient compléter le triangle pour immobiliser la balle. Le joueur D vient frapper la balle en direction du joueur A suivant.

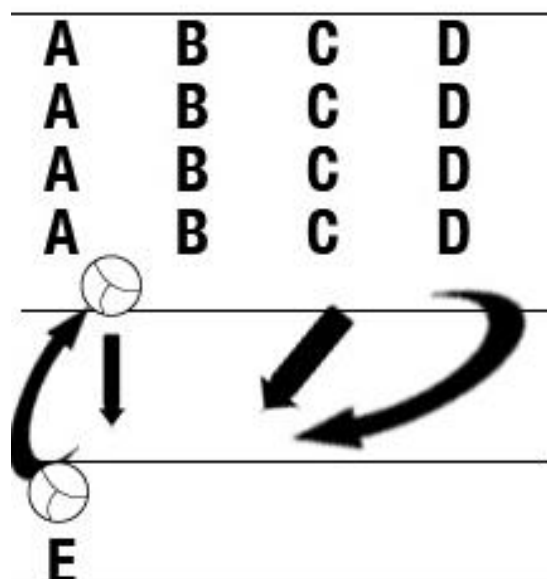
Après leur intervention, les joueurs vont se placer derrière la colonne suivante (joueur A dans la colonne B, le joueur B dans la colonne C, ...)

### Critère de réussite

Dès le contact du troisième joueur, à la balle, celle-ci est immobilisée les joueurs ne se déplacent plus

### Variante possible

Ajouter le décompte de dix secondes entre le moment où le joueur A touche la balle et l'immobilisation de celle-ci.



# FICHE 9

## REGLE DU MARCHER

### Objectif

Etre capable d'éviter les fautes de marcher avec la balle.

### Déroulement et consignes

Lors d'une phase de jeu dirigé, le joueur qui touche la balle en troisième position, doit crier « gel » afin de rappeler aux deux joueurs déjà en contact avec la balle qu'ils doivent s'arrêter immédiatement.

A chaque réussite du « gel » de la balle sans marcher, l'équipe marque un point bonus.

### Critère de réussite

Entendre clairement l'appellation « gel » par le joueur qui touche la balle en troisième position.

Aucun faute de « marcher »

### Variante possible

Au début, faire le décompte à faute voix, du nombre de joueurs qui arrive au contact de la balle.

# FICHE 10

## OCCUPER L'ESPACE

### Objectif

Connaitre et maîtriser la position offensive individuelle.

### Déroulement et consignes

Les joueurs courent partout dans le gymnase. Au coup de sifflet, ils prennent la position offensive individuelle, et comptent cinq secondes (dans leur tête) avant de repartir en jogging léger.

Pendant les cinq secondes l'enseignant peut vérifier les positions prises.

### Critère de réussite

Voir photo ci-contre et respecter les éléments suivants :

- La position est accroupie,
- Un genou est sol,
- Les fesses sont sur le talon,
- La tête est penchée en avant (sécurité)
- La poitrine est sur le genou,
- Les mains sont au-dessus de la tête, paume vers le haut.



### Variante possible

Cet éducatif peut aussi servir de mise en train à l'échauffement

# FICHE 11

## OCCUPER L'ESPACE

### Objectif

Connaître et maîtriser la position offensive individuelle et par équipe.

### Déroulement et consignes

Les joueurs courent partout dans le gymnase.

Au coup de sifflet, ils se regroupent par 4 en prenant la position offensive, soit trois joueurs en position agenouillés formant un triangle.

Le quatrième est prêt à frapper.

Durée maximum : cinq minutes. Le meneur du jeu précise systématiquement la position offensive individuelle et celle du groupe.

### Critère de réussite

La balle est stable et le trio immobile.

La position offensive individuelle est correcte : position accroupie, un genou au sol, fesses sur le talon, poitrine sur le genou, mains aux dessus de la tête, paumes vers le haut, tête rentrée qui n'est pas en contact avec la balle.

La position offensive d'équipe (triangle) est correcte :

Les joueurs s'organisent en triangle autour de la balle (deux joueurs face au troisième). Les joueurs sont à la périphérie de la balle et en aucun cas sous celle

### Variante possible

Cet éducatif peut servir de mise en train à l'échauffement.



# FICHE 12

## OCCUPER L'ESPACE

### Objectif

Maîtriser l'organisation du carré défensif.

### Déroulement et consignes

Former 3 équipes de 4 joueurs. Prévoir deux joueurs supplémentaires.

**Etape 1 :** les deux joueurs supplémentaires sont en possession de la balle et la déplacent dans le gymnase. Au signal, ils s'arrêtent et les joueurs de chacune des équipes viennent se placer aux quatre coins d'un carré ayant pour centre la balle au minimum à trois mètres de celle-ci.

**Etape 2 :** les deux joueurs supplémentaires sont en possession de la balle et la déplacent dans le gymnase. Les joueurs des trois autres équipes déjà placés aux quatre coins du carré doivent suivre le déplacement tout en restant en position de carré défensif.

L'enseignant peut stopper par un signal le déplacement de temps à autre afin de vérifier la position de chaque équipe.

### Critère de réussite

La position du carré défensif est respectée.

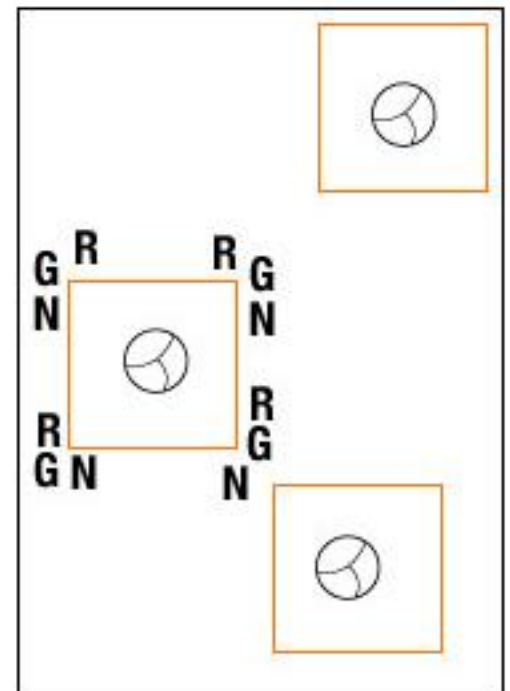
### Variante possible

L'enseignant impose des distances à la balle variées (de 3 à 6 mètres)

Les équipes en défense sont de dos dans un coin du gymnase.

Les deux joueurs en attaque se déplacent dans l'espace.

Au signal, les joueurs en attaque continuent de se déplacer et les équipes en défense se retournent et vont se placer le plus rapidement possible en carré mobile autour de la balle



# FICHE 13

## ENVOYER LA BALLE DANS UN ESPACE LIBRE

### Objectif

Maitriser la stratégie du « faux frappeur »

### Déroulement et consignes

Former des équipes de 4 joueurs munis d'un dossard de couleur.

Les joueurs de chaque équipe sont répartis dans 4 colonnes aux 4 coins du gymnase (voir schéma ci-contre). L'enseignant est placé au centre avec la balle. Il appelle la couleur des premiers de chaque colonne (ici-noir) et lance la balle dans les airs. Trois des premiers joueurs des 4 colonnes immobilisent la balle. Le 4<sup>ème</sup> joueur prend son élan pour frapper la balle mais au moment de la frappe, ce frappeur se penche sous la balle, participe à la stabilisation et c'est le joueur situé en face qui exécute la frappe dans la direction opposée à celle initialement prévue.

### Critère de réussite

Le faux frappeur fait l'appellation avant de laisser sa place.

Les trois autres joueurs assurent 3 contacts sous la balle afin de tromper l'adversaire.

Les rôles du faux-frappeur et celui du frappeur sont déterminés au départ puis progressivement par les joueurs au moment du gel et en fonction de l'arrivée des joueurs sous la balle.

# FICHE 14

## ENVOYER LA BALLE DANS UN ESPACE LIBRE

### Objectif

Savoir utiliser la stratégie du faux-frappeur dans le jeu.

### Déroulement et consignes

Lors d'une phase de jeu dirigé, l'équipe qui emploie la stratégie du faux frappeur se voit octroyer un point bonus. Si la stratégie utilisée permet le gain du jeu, un deuxième point bonus est accordé à l'équipe.

### Critère de réussite

Recenser le nombre de tentative = feinte du faux-frappeur essayée (réussi ou non)

Recenser le nombre de réussite = feinte du faux-frappeur réussi

Etablir le rapport : Nombre de tentatives/Nombre de réussites.

### Variante possible

Accorder un point bonus seulement si la stratégie a réussi.

## Tache et rôles des enfants

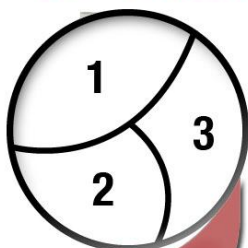
	MATERIEL	TACHE	ACTIONS "GESTE D'ARBITRAGE"	SITUATION DE REFERENCE	
JUGES	JUGE 1 "DE TEMPS"	compter fort jusqu'à 5 entre l'appel de la couleur et la frappe	lever le foulard pour signaler le dépassement du temps	1 2 3	
	JUGE 2 "DE LIGNE"	1 foulard vérifier que la balle et les joueurs restent dans les limites	lever le foulard pour signaler la sortie de l'espace		
	JUGE 2 "DE L'ATTAQUE"	vérifier que la balle aille dans la zone appelée pour la situation de référence n°1 vérifier le changement du frappeur pour chaque action pour les situations de références 2 et 3	lever le foulard pour signaler que la zone d'attaque n'est pas la zone appelée (n°1) lever le foulard pour signaler qu'un joueur a frappé deux fois de suite la balle (n°2 et 3)		
ARBITRE	ARBITRE	1 sifflet	observer le jeu et les juges	siffler les fautes vues ou signalées par les juges annoncer l'équipe qui fait la faute (ex. : faute rose) courir chercher la balle et la replacer à l'endroit de la faute pour relancer le jeu.	
MARQUEURS	JUGES DE MARQUE (3 MARQUEURS)	1 feuille et 1 crayon par marqueur	noter par 1 x chaque faute de l'équipe annoncée perdante par l'arbitre (fiche de marque)	suivre le jeu et écouter les décisions de l'arbitre	2
	JUGES DE MARQUE (1 ou 2)	Table de marque	utiliser la table de marque pour noter les points à chaque remise en jeu et en fonction de ce que l'arbitre indique		3
CHRONOMETREUR	CHRONOMETREURS (1 ou 2)	1 ou 2 chronos	chronométrer les tiers temps ou les phases de jeu indiquées indiquer à l'arbitre la fin du temps « réglementaire »		2 3
COACH	COACH		faire un bilan lors des pauses ou fin de partie, observer, conseiller en fonction du projet du groupe		3

le calcul des points se fait à la fin de la partie, chaque faute d'une équipe donnant un point à chacune des deux autres → découverte du compteur

## Stratégie

Observation du jeu	Stratégie	Description de la stratégie
<b>Organisation au sein de son équipe</b>		
L'équipe rencontre des problèmes de communication.	Ordre de frappe	Bien connaître, à l'avance, qui sera le prochain frappeur.
Le frappeur est gêné par la position de ses coéquipiers qui gèlent la balle.	Position "corridor"	Afin de laisser le plus possible le champ libre au frappeur, les joueurs autour de la balle prennent la position "corridor", c'est-à-dire deux joueurs collés du même côté, et l'autre en face de l'autre côté.
Les joueurs de l'équipe sont les uns sur les autres en défense.	Position du carré défensif	Afin d'occuper le plus possible l'espace, les joueurs se placent en carré à plusieurs mètres de l'endroit où est gelé la balle.
<b>L'attaque : frapper pour déstabiliser et tenter de marquer</b>		
Les équipes en défense ont du mal à se placer et à garder a position de carré.	Relancer rapidement	Aussitôt que possible, les joueurs gèlent a balle et effectuent immédiatement la frappe. Aucune passe aucun déplacement, la balle est immobilisée à l'endroit du premier contact. Tout est axé sur la vitesse.
Mauvais placement des équipes en défense. Espace inoccupé dans l'aire de jeu.	Lancer dans les trous	Concentration des joueurs afin de diriger les lancers aux endroits où il n'y a pas de joueurs adverses. Par exemple, ne pas lancer aux 4 coins du carré défensif si les équipes adverses sont organisées sur ce principe de défense.
Lenteur du jeu. Volonté de dynamiser le jeu et d'augmenter la vitesse d'exécution.	Dernier rendu à la balle	Afin d'augmenter la vitesse de l'offensive, le dernier joueur qui arrive à la balle est celui qui frappe, minimisant ainsi les pertes de temps et diminuant le temps aux adversaires de prendre la position défensive
Les équipes adverses sont placées en carré mais sont statiques.	Passe et ou course	Déplacement de la balle par la passe ou par la course, afin d'effectuer le lancer à un endroit stratégique.
Pas d'espace de jeu libre laissé par le placement des joueurs en défense.	Feinte corporelle du frappeur	Avant d'exécuter son lancer, le frappeur effectue différents changements de direction ou de vitesse afin de, soit tromper l'adversaire sur le type de lancer choisi, soit faire bouger l'adversaire avant que le lancer soit effectué
Pas d'espace de jeu libre laissé par le placement des joueurs en défense.	Faux frappeur	Utiliser la stratégie du faux frappeur afin d'induire en erreur l'adversaire sur l'identité du frappeur. Le faux frappeur appelle une couleur et au moment de la frappe, il se penche sous la balle et c'est le vrai frappeur qui exécute le lancer. Cette stratégie peut-être utilisée en double ou en triple faux frappeurs.
Pas d'espace de jeu libre laissé par le placement des joueurs en défense.	Lancer d' où vient la balle	La stratégie consiste à relancer la balle d' où elle est parvenue. Ex : l'équipe des roses effectue un lancer depuis un coin du terrain. Les noirs réceptionnent la balle et relancent aux roses dans le coin où ceux-ci ont effectué leur lancer.
Les équipes sont regroupées autour de la balle. Peu de mobilité des équipes adverses. Volonté de faire se déplacer les adversaires.	La grande diagonale	La stratégie vise à obliger l'équipe adverse à parcourir la plus grande distance possible en relançant la balle dans le coin opposé à celui d' où elle est parvenue. Ex : l'équipe des roses lance aux noirs à partir d'un coin et en direction du centre. Les noirs relancent donc aux roses dans le coin opposé à celui utilisé pour la frappe par les roses, occasionnant ainsi une très longue course aux joueurs roses.
Bonne réception des équipes adverses. Jouer avec les limites du terrain.	Éviter le centre	Afin d'éviter la grande diagonale, lorsque le lancer doit se faire à partir d'un coin, les joueurs ont tout intérêt à lancer le long des murs et/ou des limites du terrain
Une équipe a un score élevé et se démarque.	Pointage	Toujours lancer à l'équipe qui a le plus de points.

## CO- évaluation en sport KIN-BALL®



Je complète avec l'aide de l'adulte.

1 Je colorie une partie de la balle = j'ai essayé mais je ne réussis peu ou pas

2 Je colorie deux parties de la balle = je réussis de temps en temps

3 Je colorie les trois parties = je réussis régulièrement

### balle à colorier



Je suis capable de :  
Tenir le rôle de Juge de ligne

- j'observe attentivement
- je repère la faute
- je signale en levant énergiquement le foulard

**EXEMPLE**



Je suis capable de :  
Tenir le rôle de Juge de ligne

- j'observe attentivement
- je repère la faute
- je signale en levant énergiquement le foulard



Je suis capable de :  
Tenir la table de marque

- je suis le jeu
- j'écoute l'arbitre central
- je marque les points et les fautes



Je suis capable de :  
Tenir le rôle de Juge d'attaque

- j'observe attentivement
- je repère la faute
- je signale en levant énergiquement le foulard



Je suis capable de :  
Arbitrer la partie

- je repère les fautes
- je siffle fort
- j'impose / j'explique par la parole et/ou par les gestes
- je me fais respecter, je m'impose.



Je suis capable de :  
Tenir le rôle de juge de temps

- je compte
- je repère la faute
- je signale en levant énergiquement le foulard



Je suis capable de :  
Tenir le rôle de Chef d'équipe ou Coach

- j'écoute les autres
- j'observe le jeu
- je repère les atouts et les manques de mon équipe et des autres équipes
- je conseille mon équipe sur des stratégies possibles
- je formule la ou les décisions retenues par le groupe
- j'encourage



### Je suis capable de : D'être spectateur

- j'observe
- j'encourage en étant fair play



### Je suis capable de : D'être organisateur

- je prépare les terrains
- je prépare le matériel
- j'élabore le programme
- j'élabore les tableaux de jeux
- j'annonce les matchs et/ou les ateliers
- je relève les scores



### Je suis capable de : Adopter un comportement sportif

- je respecte les règles du jeu
- je respecte les autres joueurs
- je respecte les juges et les arbitres
- j'écoute et réagis à un signal
- je change de statut ou de rôle



### Je suis capable de : Déplacer la balle

- je déplace seul la balle
- je déplace la balle à deux
- je conduis la balle, je la transporte et je la passe



### Je suis capable de : Réceptionner et stabiliser la balle

- je réceptionne
- je réceptionne avec une autre partie du corps que les mains
- j'aide à la stabilisation



### Je suis capable de : Geler la balle

- je gèle la balle en position debout
- je me mets en position accroupie pour geler la balle



### Je suis capable de : Frapper la balle

- je frappe à deux mains disjointes
- je frappe la balle mains liées
- je frappe la balle doucement
- je frappe la balle fort et loin
- je frappe la balle dans une trajectoire tendue
- je frappe la balle dans une trajectoire courbe
- je frappe la balle dans un espace libre



### Je suis capable de : Occuper l'espace

- je me déplace
- je me déplace en connaissant les limites
- je me place par rapport à la balle
- je me place par rapport à la balle et aux autres
- j'utilise le carré défensif
- je gère les espaces libres



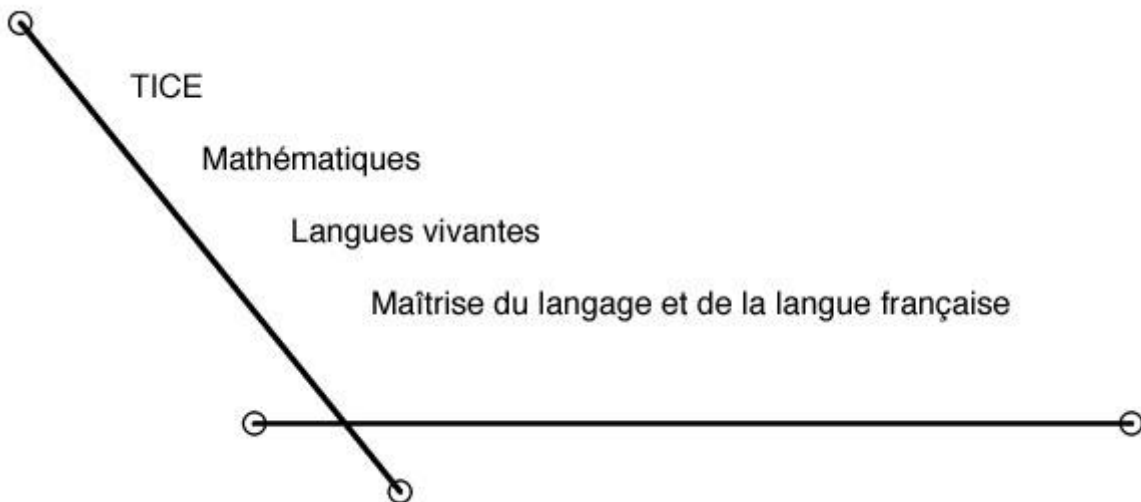
### Je suis capable de : Communiquer

- je communique avec tous les joueurs
- j'aide un joueur en difficulté
- j'appelle l'équipe adverse distinctement avant de frapper la balle
- je synchronise deux actions : appeler puis frapper dans un temps très bref

## TRANSVERSALITE

**Le sport KIN-BALL® une activité support pour des projets TRANSDISCIPLINAIRES.**

*Propositions inspirées du travail d'Emmanuel Simmonet, professeur des écoles à Puteaux, de l'équipe EPS1 du Val d'Oise, du projet à entrées multiples de l'équipe des Conseillers Pédagogiques Départementaux des Deux Sèvres.*



### **Tout au long de l'activité**

#### **Adopter une attitude réflexive**

**S'exprimer :** identifier des émotions et des ressentis.

**S'interroger :**

*Comment je vais faire pour réaliser... ?*

*Comment nous allons faire pour réaliser... ?*

*Quels problèmes ai-je rencontrés ?*

*Quels problèmes avons-nous rencontrés ?*

*Comment a fait l'autre pour... ?*

*Comment ont fait les autres pour... ?*

### **Lors de la découverte de l'activité et des jeux d'appropriation**

#### **TICE**

Chercher, se documenter à partir d'un produit multimédia, site internet, vidéo.

#### **Langues vivantes**

Compréhension orale à partir de photos d'actions. (1)



### Lors de la mise en place d'une situation de référence

#### Lire

Lecture de règles, du fonctionnement.

#### Dire

Commentaires des règles.

#### Mathématiques

Compréhension du système de comptage des points. (2)

#### Langues vivantes

Compréhension écrite : règles de jeu simplifiées à remettre dans l'ordre. (1)

### Au centre du module d'apprentissage

#### Lire, dire, écrire

- Identifier et lister les problèmes rencontrés au cours des séances au niveau des habiletés individuelles et des stratégies collectives.
- Demander aux enfants de choisir des situations de travail adapté aux problèmes rencontrés (parmi les situations existantes) ou d'inventer des situations proposant des solutions.
- Travailler autour de l'aménagement des règles pour répondre à des problèmes rencontrés ou pour permettre un temps de jeu avec réinvestissement d'apprentissages effectués.

### Lors de l'évaluation

#### Lire, parler, écrire

Lecture de la grille d'évaluation proposée et choix des critères ou élaboration d'une grille d'évaluation à partir de critères discutés par le groupe.

#### TICE

Modifier, exploiter le document d'évaluation à l'aide d'un traitement de texte.

#### Mathématiques

Construction des tableaux de résultats en fonction des formules de rencontres.

#### Langues vivantes

S'exprimer par la mise en situation de communication.

#### Projet à entrées multiples

Mettre en ligne un compte rendu de rencontre USEP réalisée en intégrant des tableaux de résultats sportifs et des photos accompagnées de commentaires en français et dans une langue étrangère.

#### TICE

Créer et produire des données.

Communiquer et échanger.



#### Français et Langues vivantes



















S'exprimer par écrit.













#### Mathématiques

Traitement et analyse des données

## h) Les gestes d'arbitrage

Fautes	Gestes de l'arbitre	Photos	
 Faute d'appellation	L'arbitre siffle d'un seul coup. Le bras en extension vers l'avant, la main s'ouvre et se ferme rapidement (en forme de bec). L'autre main est portée à l'oreille. L'arbitre pointe ensuite le dossard de l'équipe fautive d'une main.		
 Faute du frappeur	L'arbitre siffle d'un seul coup. Flexion et extension des avants bras vers l'avant, les mains étant en hyper extension. L'arbitre pointe ensuite le dossard de l'équipe fautive d'une main.		
 Faute des 5 et 10 secondes ou faute de temps	L'arbitre siffle d'un seul coup. D'une main il pointe sa montre au poignet, le bras à la hauteur des épaules. Il pointe ensuite le dossard de l'équipe fautive d'une main.		

 <p><b>Faute de frappe-trajectoire :</b> <i>lancer trop court</i></p>	<p>Lancer trop court L'arbitre siffle d'un seul coup. Les bras sont en extension le long du corps. Il les ramène au dessus de la tête (les mains ne se touchent pas, paumes se faisant face). Il pointe ensuite le dossard de l'équipe fautive d'une main.</p>		
 <p><b>Faute de frappe-trajectoire :</b> <i>pente descendante</i></p>	<p>Pente descendante L'arbitre siffle d'un seul coup. En faisant un pas, il pointe énergiquement les bras vers le sol. Il pointe ensuite le dossard de l'équipe fautive d'une main.</p>		
 <p><b>Faute de récupération</b></p>	<p>L'arbitre siffle d'un seul coup. Il frotte une main sur l'autre (paume contre paume). Il pointe ensuite le dossard de l'équipe fautive d'une main.</p>		
 <p><b>Faute de marcher</b></p>	<p>L'arbitre siffle un seul coup. Avant bras fléchis, rotation de ceux-ci l'un sur l'autre. Il pointe ensuite le dossard de l'équipe fautive d'une main.</p>		
 <p><b>Sortie de terrain</b></p>	<p>L'arbitre siffle un seul coup. Il fléchit les coudes en ramenant les paumes en arrière des épaules. Il pointe ensuite le dossard de l'équipe fautive d'une main.</p>		
 <p><b>Faute de tenue</b></p>	<p>L'arbitre siffle un coup. Avec les deux bras, l'arbitre fait un cercle devant lui. Il pointe ensuite le dossard de l'équipe fautive d'une main.</p>		

 <p><b>Faute de contact par obstruction involontaire</b></p>	<p>L'arbitre siffle un seul coup. Les bras tendus et croisés à la hauteur de la taille, l'arbitre les décroise d'un seul mouvement (deux fois) et pointe le dossard de l'équipe qui doit reprendre le jeu.</p>		
 <p><b>Conduite antisportive</b></p>	<p>L'arbitre siffle un coup. Le poing frappe l'avant de son épaule et l'arbitre pointe ensuite le dossard de l'équipe fautive d'une main. Cette faute entraîne une pénalité pour le joueur fautif et/ou l'équipe.</p>		
<p><b>Mise en jeu</b></p>	<p>L'arbitre pointe le ballon avec une main et siffle deux petits coups consécutifs.</p>		
<p><b>Début de la partie ou de la période</b></p>	<p>Avec le bras, l'arbitre fait trois rotations au niveau de l'épaule puis pointe le banc de l'équipe partante, en gardant un coup de sifflet long.</p>		
<p><b>Fin de la période</b></p>	<p>Face à la table du chronomètre, l'arbitre en chef lève le bras au dessus de la tête et attrape son poignet avec l'autre main, en gardant un coup de sifflet long.</p>		
<p><b>Fin de la partie</b></p>	<p>Face à la table du chronomètre, l'arbitre en chef lève les bras au dessus de la tête et tape trois fois dans ses mains en gardant un coup de sifflet long.</p>	