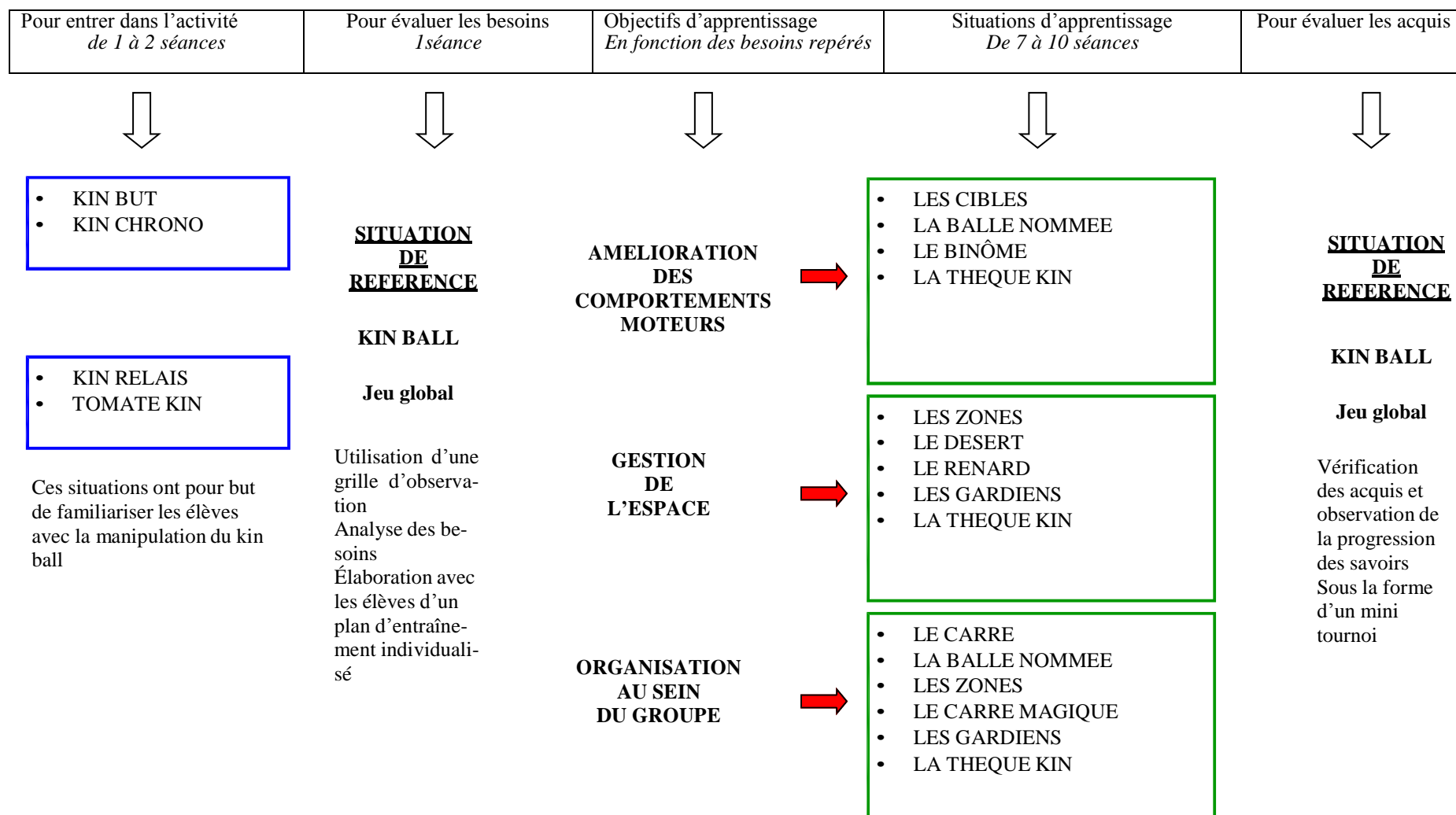


ORGANISATION D'UN MODULE EN JEU COLLECTIF EN CYCLE 3 : **LE KIN-BALL**



Situation Référence

TÂCHE PROPOSEE

LE KINBALL (jeu global)

Objectifs :

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

Butdu jeu

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

Règles:

- Mise en jeu effectuée par l'équipe tirée au sort
La balle est tenue par les quatre joueurs et frappée par l'un d'entre eux.

Au moment de frapper, celui qui engage appelle la couleur de l'équipe qui doit récupérer le ballon.

- La balle doit être récupérée avant qu'elle ne touche le sol et immobilisée par au moins 3 joueurs sur quatre.

En cas de réussite, l'équipe qui vient d'immobiliser le ballon effectue à son tour un lancer.

- Si le ballon sort du terrain, l'équipe responsable donne un point aux autres équipes.

La remise en jeu s'effectue au milieu du terrain

- En cas de faute, l'équipe responsable donne un point aux autres équipes.

La remise en jeu est faite par l'équipe qui a provoqué la faute à l'endroit où celle-ci a eu lieu.

AUCUN CONTACT N'EST AUTORISÉ

Consigne et déroulement:

Pour une classe de 24 élèves soit 6 équipes:

3 équipes jouent, 3 équipes observent

Un élève observe un autre élève et remplit la grille qui suit :

Ordre de passage:

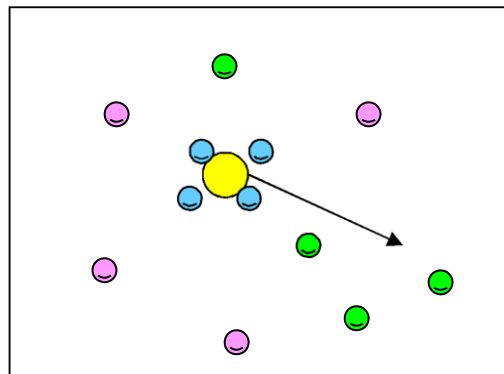
Matériel:

- 1 balle taille jeune (plus petite)
- dossards, chasubles
- sifflets, chronomètre.
- plots de marquage pour délimiter l'espace

Dispositifproposé:

1 terrain de jeu. 6 équipes de 4 joueurs

3 équipes jouent, 3 équipes observent



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

GRILLE D'OBSERVATION

[illegible]

EXEMPLE D'ANALYSE D'UNE GRILLE D'OBSERVATION

GRILLE D'OBSERVATION

Elève observée:	Elève observateur:										
MARTINE	BENOIT										
	Lancers										
Critères d'observations	L 1	L 2	L 3	L 4	L 5	L 6	L 7	L 8	L 9	L 10	
Se positionne en fonction de ses partenaires pour occuper tout l'espace		X	X		X		X	X		X	
Se place sur la trajectoire de la balle			X		X			X			
Réussit la réception			X		X						
Rate la réception								X			
Envoie le kinball dans un espace de terrain libre									X		
Frappe le kinball vers l'équipe appelée		X									

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

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

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

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

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

DEFINITION DE VOIES DE PROGRES

Il s'agit avec les élèves:

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

EXEMPLE DE DISPOSITIF D'EVALUATION DE FIN DE CYCLE

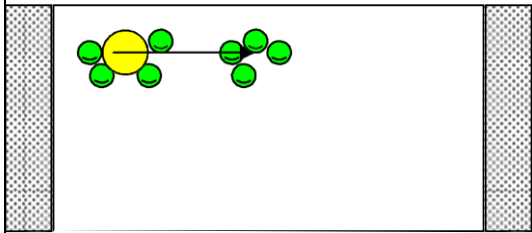
Cette évaluation se fera sous la forme d'un mini tournoi:

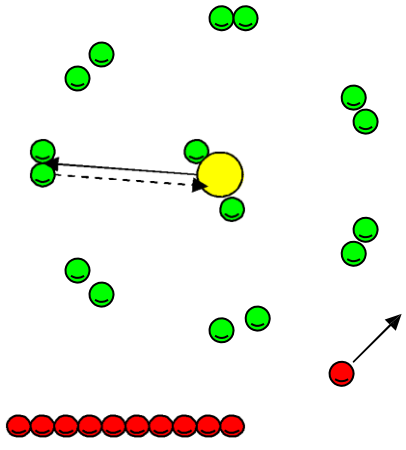
- constitution d'équipes de 4 élèves (6 équipes pour une classe de 24)
- 4 équipes jouent en même temps sur le terrain
- 2 équipes observent en utilisant la même grille que celle de début de cycle
- l'ordre de passage se fait selon le tableau ci dessous

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

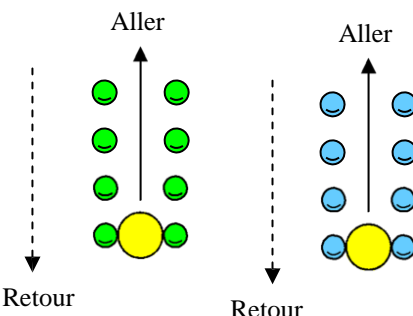
Durée des matchs: 6 min

Situations d'appropriation

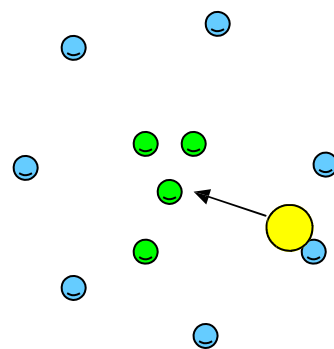
KIN BUT	
OBJECTIFS	Contrôler, geler, frapper la balle.
BUT DELATÂCHE Lancer la balle vers un joueur but par frappes et contrôles successifs	DISPOSITIF Départ → but 
DEROULEMENTETCONSIGNES - constituer deux équipes de 6 à 8 joueurs chacune subdivisées en deux cellules de joueurs sur le terrain - au signal, chaque équipe doit le plus vite possible amener le ballon à son joueur but (se placera à la fin) par frappes et contrôles successifs entre les deux cellules - l'équipe qui arrive la première a gagné - pour relancer tous les membres de la cellule doivent être en contact avec le ballon - si le ballon tombe sur le sol, on revient au point de départ - durée du jeu : environ 5 min	
CRITERESDE REALISATION Orienter son tir vers la cellule partenaire. Anticiper sur la trajectoire pour réceptionner le ballon. Se replacer vers le but après une relance.	
CRITERESDEREUSITE Arriver à la zone d'en but sans avoir fait tomber le ballon au sol.	VARIABLES Jouer sur la distance à parcourir Imposer un nombre maximum de passes

LE KIN CHRONO	
OBJECTIFS	Contrôler la balle et se déplacer avec
BUT DE LATÂCHE Se faire le plus de passes possible dans un temps donné.	DISPOSITIF 
DEROULEMENTETCONSIGNES Constituer deux équipes (les verts et les rouges). L'une d'entre elles se place sur un cercle en binôme, un des binômes est au milieu du cercle. L'autre équipe se place en file indienne pour courir en relais autour du cercle. Au signal, la paire du centre envoie le ballon à une paire sur le cercle. Celle-ci réceptionne et vient au centre pour changer de place des lanceurs. La passe compte 1 point si le ballon ne tombe pas au sol. Le jeu s'arrête quand tous les joueurs de l'équipe adverse ont couru. Puis on inverse les rôles.	
CRITERESDEREALISATION Orienter son tir vers la paire choisie. Se déplacer simultanément pour ne pas faire tomber le ballon.	
CRITERESDEREUSITE Contrôler le ballon et rejoindre le centre du cercle sans l'avoir fait tomber sur le sol.	VARIABLES Augmenter ou diminuer la taille du cercle.

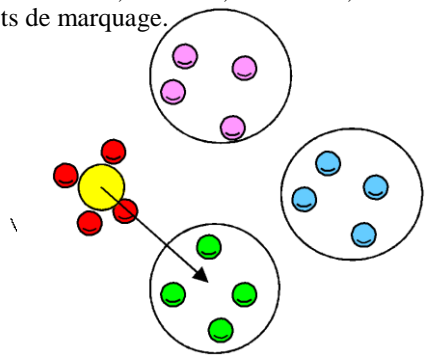
LE KIN RELAIS : Amélioration des comportements moteurs

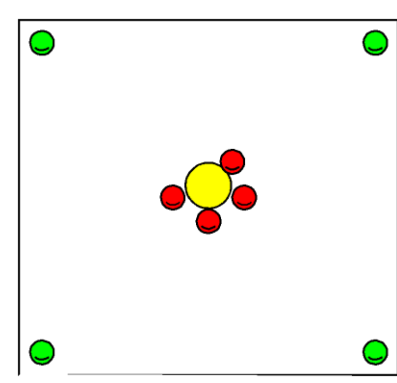
<u>OBJECTIFS</u>	Contrôler la balle et se déplacer avec.
<u>BUTDELATÂCHE</u> Se faire passer le ballon de main en main et le ramener à son point de départ le plus vite possible.	<u>DISPOSITIF</u> 
<u>DEROULEMENTETCONSIGNES</u> Les élèves sont répartis en équipe. Chaque équipe se divise en deux groupes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

LE TOMATE KIN : Amélioration des comportements moteurs

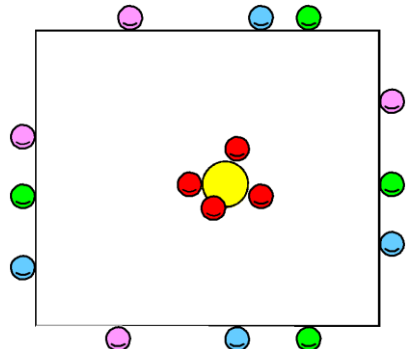
<u>OBJECTIFS</u>	S'approprier le ballon Contrôler le ballon
<u>BUTDELATÂCHE</u> Phase 1 : éviter de se faire toucher par le ballon Phase 2 : bloquer le ballon pour qu'il ne touche pas le sol	<u>DISPOSITIF</u> 
<u>DEROULEMENTETCONSIGNES</u> Les élèves forment un cercle et on place 4 élèves au centre de celui-ci. <u>Phase1 :</u> Les élèves sur le cercle frappent le ballon pour essayer de toucher ceux qui sont au centre qui doivent l'éviter. Celui qui réussit à toucher un élève change de place avec celui-ci. <u>Phase2 :</u> Les joueurs sur le cercle lancent la balle en l'air. Les joueurs du milieu doivent la contrôler avant qu'elle ne touche le sol. Le joueur qui perd le contrôle du ballon prend la place de celui qui a lancé.	
<u>CRITERESDEREALISATION</u> Regarder le lanceur pour anticiper sur la trajectoire du ballon. S'aider pour contrôler le ballon.	
<u>CRITERESDEREUSITE</u> Parvenir à toucher un joueur central. Contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol.	<u>VARIABLES</u>

Situations d'apprentissage

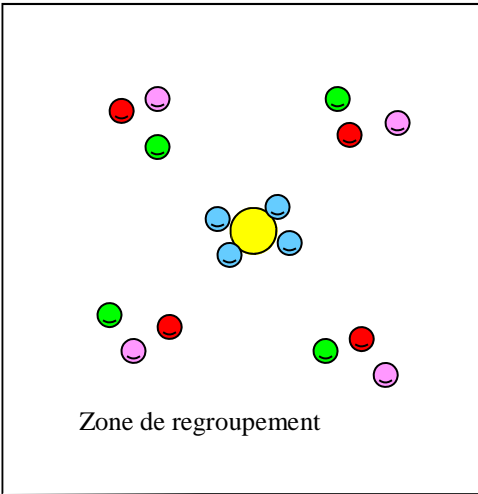
LES CIBLES : Amélioration des comportements moteurs	
OBJECTIFS	Améliorer l'efficacité des lancers.
BUT DE LA TÂCHE La balle doit retomber sur les tapis.	DISPOSITIF - balles kinball ; dossards, chasubles ; sifflets, chronomètre - plots de marquage. 
DEROULEMENT ET CONSIGNES Une équipe engage vers une des autres équipes en annonçant la couleur. L'équipe qui reçoit effectue à son tour un lancer. Les équipes n'ont pas le droit de sortir de leurs zones. Changement de lanceur à chaque tentative.	
CRITERES DEREALISATION Augmenter l'amplitude du geste. Orienter le lancer dans une direction donnée. Lancer de plus en plus fort.	
CRITERES DEREUSSITE Atteindre la zone visée.	VARIABLES Modifier : - la distance à franchir - la technique de lancer - la taille des zones

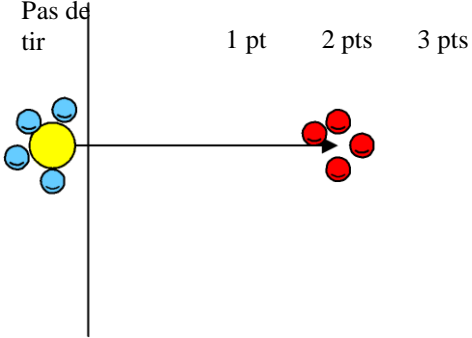
LE CARRE : Organisation au sein du groupe	
OBJECTIFS	Organiser le placement défensif et les déplacements liés au changement de statut.
BUT DE LA TÂCHE - pour une équipe récupérer le Kinball au centre du carré - pour l'autre équipe se placer à un endroit donné après engagement	DISPOSITIF Possibilité de faire des équipes de 5 et de mettre plusieurs jeux en parallèle. 
DEROULEMENT ET CONSIGNES - l'équipe au centre lance la balle de kinball le plus haut possible et va le plus rapidement prendre la place des joueurs de l'équipe qui occupe les coins du carré (un seul joueur à chaque coin) - pendant ce temps, celle-ci va au centre du carré, réceptionner la balle, la contrôler puis la relancer. - et ainsi de suite - chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe	
CRITERES DEREALISATION Être prêt à : -se déplacer rapidement vers la balle. -se placer en fonction de ses partenaires -se regrouper rapidement au point de chute de la balle. -se déplacer vers le centre dès que la balle est lancée -orienter son déplacement vers le coin du terrain -observer ses partenaires	
CRITERES DEREUSSITE L'équipe récupère et contrôle le ballon.	VARIABLES Modifier la taille du carré Appeler un joueur avant de lancer la balle

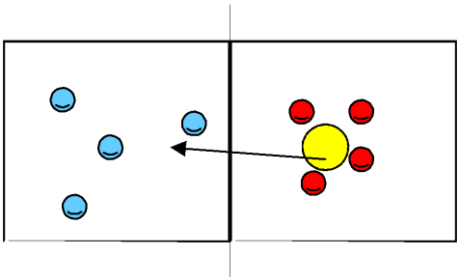
LA BALLE NOMMÉE : Organisation au sein du groupe

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

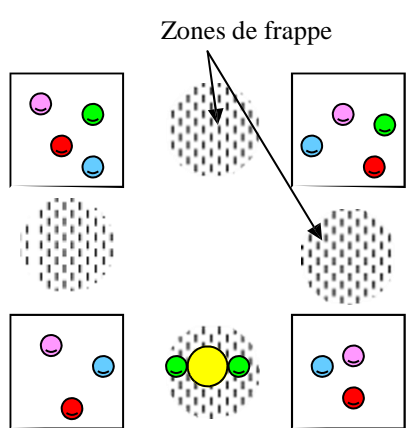
LES ZONES : Organisation au sein du groupe / Gestion de l'espace

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

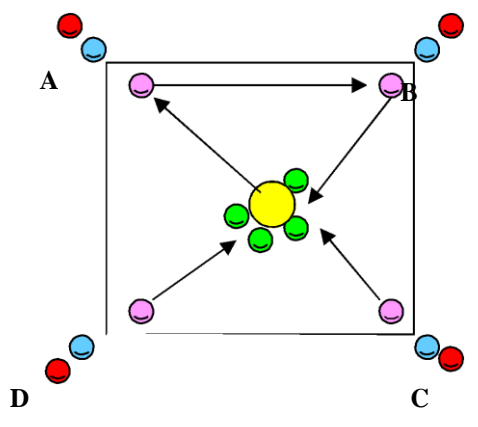
<u>KIN DISTANCE</u> : Amélioration des comportements moteurs	
<u>OBJECTIFS</u>	Améliorer l'efficacité des lancers.
<u>BUT DE LA TÂCHE</u> Lancer le ballon vers une autre équipe.	<u>DISPOSITIF</u> 
<u>DEROULEMENT ET CONSIGNES</u> Constituer deux équipes de 6 à 8 joueurs chacune subdivisées en deux cellules de joueurs (bleus et rouges). La première cellule engage vers l'autre qui doit réceptionner. Celle-ci choisit de se positionner dans une zone à 1 point, 2 points, 3 points. Au tour suivant, on inverse la cellule qui engage. Puis c'est au tour de l'autre équipe. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points sur 6 engagements.	
<u>CRITERES DEREALISATION</u> Orienter son tir vers la cellule partenaire. Apprécier les capacités des autres pour choisir la bonne zone.	
<u>CRITERES DEREUSSITE</u> Réussir à réceptionner le ballon sans le laisser tomber sur le sol.	<u>VARIABLES</u> Augmenter ou diminuer la taille des zones ou leur distance du pas de tir.

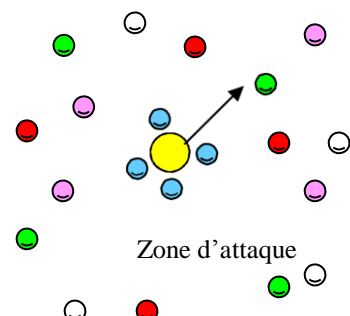
<u>KIN VOLLEY</u> : Amélioration des comportements moteurs	
<u>OBJECTIFS</u>	Orienter son tir. Améliorer la réception du ballon.
<u>BUT DE LA TÂCHE</u> Envoyer le ballon dans le camp adverse.	<u>DISPOSITIF</u> 
<u>DEROULEMENT ET CONSIGNES</u> Se placer par équipe de part et d'autre d'un terrain. Engagement par une des deux équipes après un tirage au sort. Le ballon doit passer au-dessus de l'élastique. Si l'équipe réceptrice perd le ballon, elle donne un point à l'autre équipe. Idem si l'équipe qui engage sort le ballon du terrain ou si le ballon passe sous l'élastique. L'équipe qui a réceptionné engage à son tour.	
<u>CRITERES DEREALISATION</u> Se positionner sous la balle pour la frapper. Avoir des appuis décalés, pied en opposition au bras, pour avoir une frappe efficace. Orienter son regard dans la direction du lancer.	
<u>CRITERES DEREUSSITE</u> Pour l'équipe qui sert, envoyer le ballon dans la zone adverse en le faisant passer au-dessus de l'élastique. Pour l'équipe qui reçoit, contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol.	<u>VARIABLES</u> Modifier la taille du terrain, la hauteur de l'élastique, le nombre de joueurs dans l'équipe.

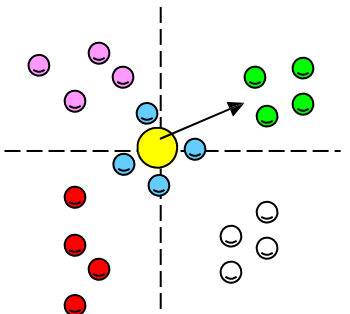
LE BINÔME : Amélioration des comportements moteurs

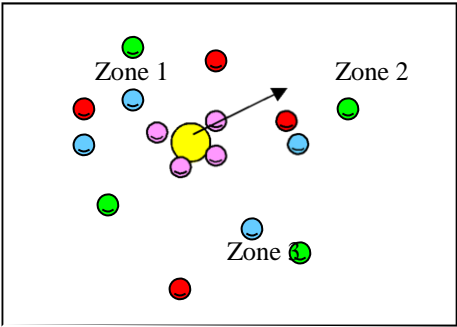
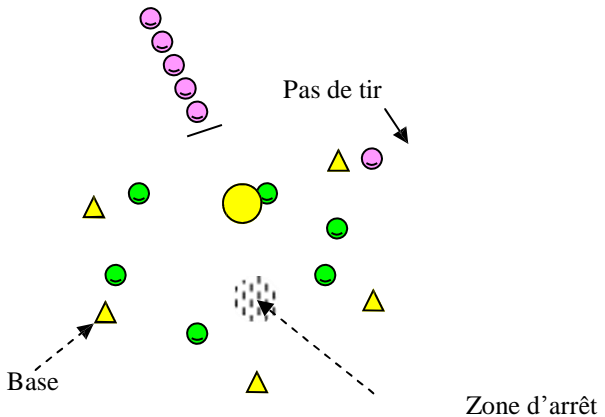
OBJECTIFS	Maîtriser le déplacement de la balle à deux joueurs.
BUTDELA TÂCHE Contrôler la balle et se déplacer avec, sans la laisser tomber.	DISPOSITIF 
DEROULEMENT ET CONSIGNES Constituer des équipes de 4 joueurs, repérées par des dossards. Les joueurs des équipes se mélangent pour former 4 groupes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

LE CARRE MAGIQUE : Organisation au sein du groupe

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

LE DESERT : Gestion de l'espace	
OBJECTIFS	Être capable de déplacer le ballon dans une zone d'attaque.
BUTDELATÂCHE Récupérer le ballon et le ramener à l'intérieur de la zone d'attaque.	DISPOSITIF 
DEROULEMENTETCONSIGNES L'équipe qui engage est à l'intérieur de la zone d'attaque (matérialisée par des plots). Un joueur de cette équipe frappe le ballon vers l'extérieur en appelant une couleur. Puis l'équipe sort et se disperse sur le terrain de façon à occuper tout l'espace. Un joueur de l'équipe appelée, réceptionne le ballon. Un deuxième joueur vient l'aider, à deux, ils ramènent le ballon dans la zone. Le troisième joueur gèle le ballon et le quatrième vient le frapper. Et le jeu continue. L'équipe qui laisse tomber le ballon donne un point aux autres.	
CRITERESDEREALISATION Pour les frappeurs : orienter la frappe vers les espaces libres. Pour les ramasseurs : occuper tout le terrain et s'organiser pour ramener rapidement le ballon.	
CRITERESDEREUSITE Ramener le ballon dans la zone sans qu'il ait touché le sol.	VARIABLES Mettre une contrainte de temps pour ramener le ballon.

LE RENARD : Gestion de l'espace	
OBJECTIFS	Savoir donner de fausses informations aux adversaires.
BUTDELATÂCHE Feinter l'équipe appelée en mettant en place de faux frappeurs.	DISPOSITIF 
DEROULEMENTETCONSIGNES Constituer 5 équipes de 4 joueurs. Diviser le terrain en 4 secteurs (1 par couleur). La couleur supplémentaire est celle qui frappe le ballon. L'équipe au centre frappe le ballon vers une zone en essayant de masquer la direction du lancer en utilisant un faux frappeur (un fait semblant pendant qu'un autre frappe réellement). L'équipe qui réceptionne vient à son tour se placer au centre et frappe à nouveau le ballon. Entre temps, l'équipe qui a frappé précédemment prend sa place. L'équipe qui réussit à tromper l'adversaire marque un point.	
CRITERESDEREALISATION Frapper le ballon juste après le geste du faux frappeur. Utiliser le regard (vers une zone) pour tromper l'adversaire.	
CRITERESDEREUSITE Parvenir à tromper l'équipe appelée.	VARIABLES Placer un joueur de chaque couleur dans chaque zone. Son rôle est de réceptionner puis ses équipiers peuvent venir l'aider.

LES GARDIENS : Gestion de l'espace / Organisation au sein du groupe	
OBJECTIFS	Frapper la balle vers un espace mettant en danger l'équipe adverse. Apprendre à occuper tout l'espace.
BUTDELATÂCHE Pour les frappeurs : marquer un but dans la zone de leur choix. Pour les gardiens : récupérer le ballon dans la zone indiquée avant qu'il ait touché le sol.	DISPOSITIF 
DEROULEMENTETCONSIGNES Une équipe frappe le ballon en annonçant la zone et la couleur de l'équipe appelée (zone 2, bleu). L'équipe appelée doit contrôler le ballon dans la zone indiquée sans que celui-ci ne touche le sol. L'équipe qui a réceptionné le ballon, se déplace dans le terrain en tenant le ballon à deux. Au signal de l'enseignant, le ballon est immobilisé et frappé avec annonce de la zone et appel de la couleur.	
CRITERESDEREALISATION Repérer les espaces vides pour les utiliser. S'organiser au sein de l'équipe pour protéger toutes les zones.	
CRITERESDEREUSITE Pour les frappeurs : mettre les ramasseurs en difficulté. Pour les ramasseurs : récupérer et contrôler le ballon.	VARIABLES L'espacement, la taille et le nombre des zones.
LA THEQUE KIN	
Gestion de l'espace / Organisation au sein du groupe / Améliorer les comportements moteurs	
OBJECTIFS	Frapper la balle vers un espace mettant en danger l'équipe adverse.
BUTDELATÂCHE Pour les frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases. Pour l'équipe des réceptionneurs : contrôler puis ramener le plus vite possible le ballon dans la zone d'arrêt.	DISPOSITIF 
DEROULEMENTETCONSIGNES A tour de rôle, les joueurs « frappeurs » tapent le ballon et partent en courant autour des bases. Les joueurs « ramasseurs » contrôlent le ballon et le ramènent dans la zone arrêt pour stopper la course des coureurs. Un coureur peut s'arrêter à une base et repartir à la frappe suivante. Si au moment de l'arrêt il se trouve entre deux bases, il doit revenir au pas de tir sans avoir marqué de point. Lorsque tous les frappeurs ont tapé la balle, on change les Rôles.	
CRITERESDEREALISATION Pour les frappeurs : orienter la frappe vers les espaces libres. Pour les ramasseurs : occuper tout le terrain et s'organiser pour ramener rapidement le ballon.	
CRITERESDEREUSITE Marquer plus de points que l'équipe adverse.	VARIABLES On change les rôles si l'équipe des ramasseurs laisse tomber le ballon au sol. Interdiction aux ramasseurs de se déplacer avec le ballon.