

Le Kin ball : les règles

Contact physique	<p>Aucun contact physique autorisé. gêne volontaire : Faute avec octroi d'un point aux deux autres équipes. gêne involontaire : jet à refaire avec le même lanceur.</p>
Lancer du ballon	<p>Le lancer doit être précédé du mot « omnikin + couleur de l'équipe appelée ». Le lancer ne peut être effectué que lorsque toute l'équipe est en contact avec le ballon. Un même joueur ne peut pas lancer le ballon deux fois de suite. Le ballon doit parcourir une distance minimale de 2m30. La trajectoire de départ du ballon doit être ascendante ou au moins horizontale.</p>
Reception du ballon	<p>Le ballon doit être attrapé avant qu'il ne touche le sol, un obstacle fixe ou les limites de la surface de jeu. Le ballon peut être relevé ou passé avec toutes les parties du corps.</p>
score	<p>Lorsqu'une faute est commise lors du lancer ou de la réception, les équipes non fautives marquent chacune un point.</p>

Progression

1	Entrée dans l'activité : Match de Kin ball		
2	Evaluation diagnostique : Matche de Kin ball		
3	Maitriser l'engin : le couloir / les cibles / le duel / Kin beret	A la fin de chaque séance, un math de Kin ball.	
4	Maitriser l'espace : la balle nomée / la zone interdite / le carré		
5	Maitriser les relations : le couloir / les cerceaux / kin beret	Difficultés des jeux adaptés aux observations de l'évaluation intermédiaire. A la fin de chaque séance, un math de Kin ball.	
6	Evaluation intermédiaire : Matche de Kin ball		
7	Maitriser l'engin : le couloir / les cibles / le duel / Kin beret		
8	Maitriser l'espace : la balle nomée / la zone interdite / le carré	A la fin de chaque séance, un math de Kin ball.	
9	Maitriser les relations : le couloir / les cerceaux / kin beret		
10	Evaluation finale : Match de Kin ball		

Situation de référence : le kin ball

Comportement attendu	Niveau	Comportements observables	Situations de rémédiation possibles
Acquisition Réaliser des actions de plus en plus complexes	1	Pas de maîtrise de l'engin (beaucoup de faute de lancer et de réception)	
	2	Maîtrise partielle de l'engin Peu de maîtrise des espaces et des trajectoires	
	3	Bonne maîtrise de l'engin Peu de fautes, maîtrise des espaces et trajectoire	
Acquisition S'engager lucidement dans l'action	1	Ne participe pas au jeu Ne contrôle pas ses émotions	
	2	Commencer à élaborer des stratégies d'action Contrôler ses émotions	
	3	Choisir des stratégies d'action adaptées Anticiper sur les actions futures Contrôler ses émotions	
Acquisition Appliquer des règles	1	Ne respecte pas les règles du jeu	
	2	Respecte les règles le plus souvent	
	3	Respecte les règles Les fait respecter (arbitrage)	

Entrée dans l'activité – situation de référence

Dispositif	Consignes	Evolutions possibles
<p>1 terrain de jeu. 3 équipes de 3 joueurs 1 remplaçant qui change à chaque lancer.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 kin - chasubles (3 couleurs) - Sifflets, chronomètre <p>But du jeu :</p> <p>Frapper la balle pour qu'elle touche le sol avant que l'équipe appelée ne la relève, la contrôle et l'immobilise..</p>	<p>Règles essentielles et déroulement:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La mise en jeu est effectuée par l'équipe tirée au sort. - Le lancer est effectué par un des quatre joueurs de l'équipe tirée au sort, il doit être précédé du mot « Omnikin » + la couleur d'une des équipes adverses. - La balle doit être rattrapée par l'équipe appelée avant qu'elle ne touche le sol, un obstacle fixe ou les limites du terrain, contrôlée puis immobilisée par au moins deux joueurs sur les trois. En cas de réussite l'équipe qui vient d'immobiliser la balle effectue à son tour un lancer. - Lorsque la balle n'est pas rattrapée les autres équipes marquent chacune un point. - En cas de faute, la remise en jeu est effectuée par l'équipe fautive à l'endroit de la faute. Les équipes non fautives marquent un point. - Aucun contact physique n'est autorisé. 	<p>Les autres règles seront amenées au fur et à mesure au courant du module en fonction des besoins ou de l'évolution des compétences techniques des joueurs (voir liste des fautes).</p> <div data-bbox="1451 1230 2040 1513" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Consigne : On joue pendant 8 minutes. Si une des règles essentielles expliquées avant la séance n'est pas appliquée, on arrête le jeu pour la rappeler.</p> </div>

Kin ball – fiche d'observation – évaluation diagnostique

Elèves	Réaliser des actions de + en + complexes			S'engager dans l'action			Appliquer des règles		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Gaétan									
Morgane									
Louna									
Hugo									
Killian									
Kévin									
Célia									
Paul									
Joe									
Christopher									

Kin ball – fiche d'observation – évaluation intermédiaire

Elèves	Réaliser des actions de + en + complexes			S'engager dans l'action			Appliquer des règles		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Gaétan									
Morgane									
Louna									
Hugo									
Killian									
Kévin									
Célia									
Paul									
Joe									
Christopher									

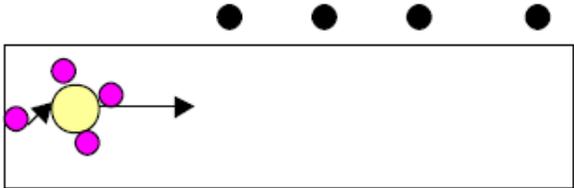
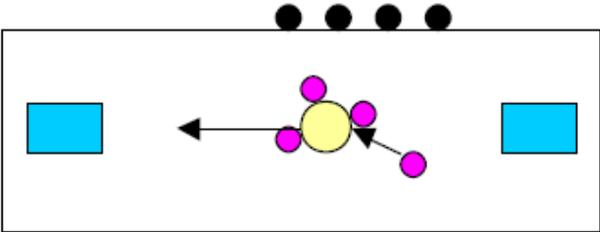
Kin ball – fiche d'observation – évaluation finale

Elèves	Réaliser des actions de + en + complexes			S'engager dans l'action			Appliquer des règles		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Gaétan									
Morgane									
Louna									
Hugo									
Killian									
Kévin									
Célia									
Paul									
Joe									
Christopher									

Fiche d'évaluation

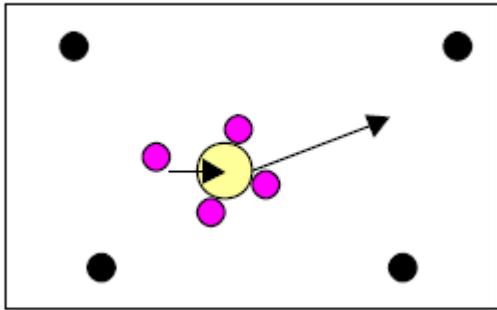
Comportement attendu	Niveau	Comportements observables	Début de cycle	Fin de cycle
Acquisition Réaliser des actions de plus en plus complexes	1	Pas de maîtrise de l'engin (beaucoup de faute de lancer et de réception)		
	2	Maîtrise partielle de l'engin Peu de maîtrise des espaces et des trajectoires		
	3	Bonne maîtrise de l'engin Peu de fautes, maîtrise des espaces et trajectoire		
Acquisition S'engager lucidement dans l'action	1	Ne participe pas au jeu Ne contrôle pas ses émotions		
	2	Commencer à élaborer des stratégies d'action Contrôler ses émotions		
	3	Choisir des stratégies d'action adaptées Anticiper sur les actions futures Contrôler ses émotions		
Acquisition Appliquer des règles	1	Ne respecte pas les règles du jeu		
	2	Respecte les règles le plus souvent		
	3	Respecte les règles Les fait respecter (arbitrage)		

Séance de remédiation : maîtriser l'engin

Dispositif	Consignes	Comportements à rechercher
<p>Le couloir <u>Dispositif</u> :</p> <p>La balle doit parcourir la longueur de la cour en ligne droite avec un minimum de lancers.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs de l'équipe en attente immobilisent la balle à son point de chute. - L'équipe qui travaille reprend sa position d'attaque à l'endroit où la balle a été immobilisée et effectue un nouveau lancer avec un autre joueur lanceur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter l'amplitude du geste - Orienter le lancer vers l'espace libre - Lancer de plus en plus fort <p>Variantes Modifier la distance à franchir Modifier la technique de lancer</p>
<p>Les cibles <u>Dispositif</u> :</p> <p>La balle doit retomber sur les tapis</p> 	<p>Lorsque la balle a été lancée par l'équipe 1, l'équipe 2 récupère celle-ci et effectue à son tour un lancer. Et ainsi de suite. Changez de lanceur à chaque tentative.</p> <p>L'équipe marque un point lorsque la balle retombe en touchant un tapis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Détacher son regard du ballon pour viser les cibles <p>Variantes Modifier la distance entre les cibles Modifier la taille des cibles Modifier la technique de lancer</p>

Le duel

Dispositif : Lancer la balle à l'autre équipe qui doit la contrôler. Seulement deux équipes en action, ce qui ne nécessite pas l'annonce de la couleur.



Equipe lanceuse : lancez la balle vers un joueur de l'autre équipe en faisant précéder le lancer du mot OMNIKIN »
Equipe receveuse : relevez la balle puis contrôlez-la.

Frapper la balle par le dessous avec une, deux mains ou avec le pied

Variantes
Modifier les techniques de réception

Kin beret

Matériel

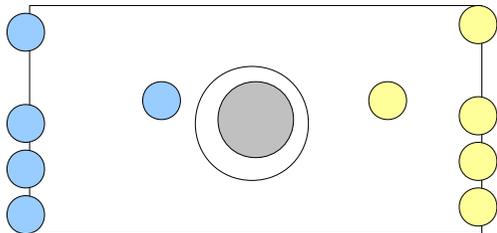
Chasubles, sifflet, chronomètre

Dispositif

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

Organisation

2 équipes face-à-face, à égale distance du centre (leur attribuer un numéro idem en face)



Le meneur de jeu placé au centre lance le ballon à la verticale après avoir fait appel à numéro. (Exemple : « Omnikin numéro 3 »)

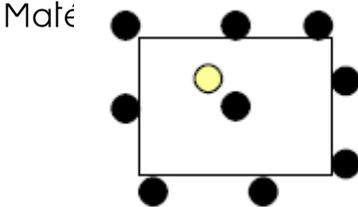
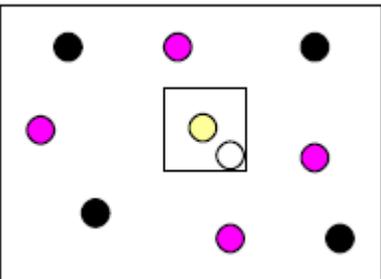
Consigne

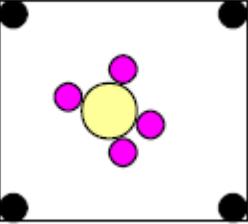
Les numéros appelés doivent récupérer le ballon et l'immobiliser avant qu'il ne touche le sol.

Variante

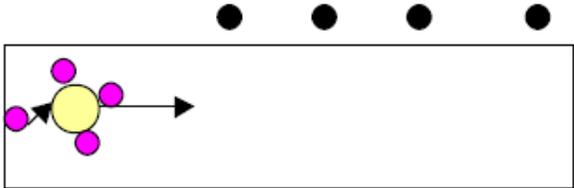
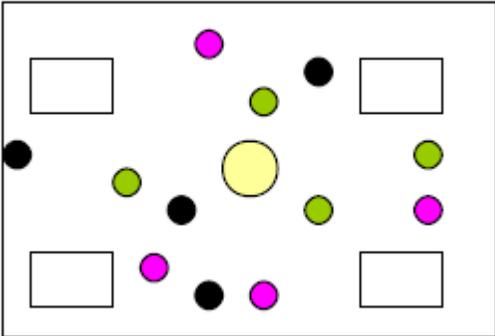
Le kin bérét pair ou 3 ou 4
Même dispositif que le Kin bérét mais 2 élèves ont le même numéro

Séance de remédiation : maîtriser l'espace

Dispositif	Consignes	Comportements à rechercher
<p>La balle nommée</p> <p>Le joueur au centre lance une balle en mousse en l'air, appelle le joueur qui doit la réceptionner et va prendre sa place.</p> <p>Maté</p> 	<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancez la balle en l'air le plus haut possible après avoir appelé le joueur qui doit la rattraper et allez prendre sa place en dehors du carré. 	<p>Appeler un joueur avant de lancer la balle. Etre prêt Se déplacer rapidement vers la balle.</p> <hr/> <p>Variantes Taille du carré Balle (taille, masse ...)</p>
<p>La zone interdite</p> <p>Un joueur neutre (ou le meneur) lance la balle hors de la zone interdite en nommant la couleur de l'équipe chargée de la rattraper.</p> 	<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour le meneur : Lance la balle après avoir appelé l'équipe qui doit attraper la balle. - Si l'équipe appelée n'attrape pas la balle, l'autre équipe marque un point. - Renvoyer la balle au joueur neutre. 	<p>Se placer en fonction de ses partenaires Se regrouper rapidement au point de chute de la balle.</p> <hr/> <p>Variantes Nombre de joueurs par équipe Taille de la zone interdite Balle (taille, masse ...)</p>

Dispositif	Consignes	Comportements à rechercher
<p>Le carré</p> <p>L'équipe 1 lance la balle de kinball le plus haut possible et va le plus rapidement prendre la place des joueurs de l'équipe 2 (un seul joueur à chaque coin). Pendant ce temps l'équipe 2 réceptionne la balle au centre du carré la contrôle puis la relance.</p> 	<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipe 1 : Lancez la balle au-dessus de vous le plus haut possible et prenez la place de l'autre équipe - Equipe 2 : Réceptionnez la balle au centre du carré et lancez la à votre tour. 	<p>Se déplacer vers le centre dès que la balle est lancée. Orienter son déplacement vers le coin du terrain. Observer ses partenaires</p> <hr/> <p>Variante Modifier la taille du carré</p>

Séance de remédiation : maîtriser les relations

Dispositif	Consignes	Comportements à rechercher
<p>Le couloir Dispositif : La balle doit parcourir la longueur de la cour en ligne droite avec un minimum de lancers.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs de l'équipe en attente immobilisent la balle à son point de chute. - L'équipe qui travaille reprend sa position d'attaque à l'endroit où la balle a été immobilisée et effectue un nouveau lancer avec un autre joueur lanceur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter l'amplitude du geste - Orienter le lancer vers l'espace libre - Lancer de plus en plus fort <p>Variantes Modifier la distance à franchir Modifier la technique de lancer</p>
<p>Les cerceaux 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 deux autres équipes se placent en organisation défensive (un joueur de chaque équipe dans chaque zone). Le ballon ne bouge pas (repère).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'équipe appelée se regroupe autour de la balle, les deux autres équipes se placent en position défensive. 	<p>Se déplacer rapidement vers la balle (équipe appelée): Observer ses partenaires avant et pendant le déplacement.</p>