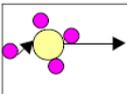
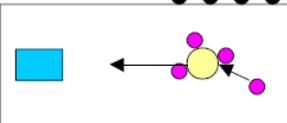
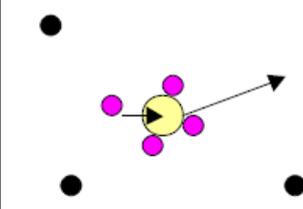
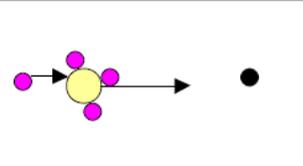
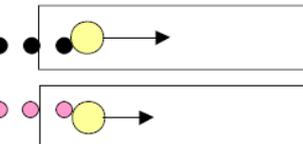
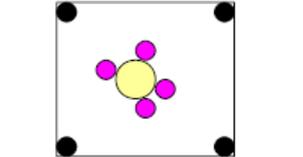
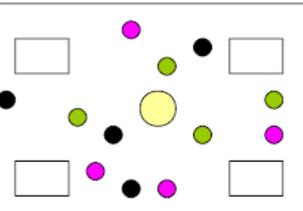
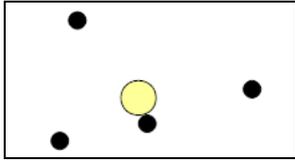


	de l'engin (balle) * rôles déterminés et fixés	* changement de rôles (réversibilité)
Retour sur le document d'application des programmes EPS pour les jeux Collectifs en Cycle 3	Compétences spécifiques (ce que les élèves doivent s'approprier)	
	Conduire un affrontement individuel et/ou collectif	* Dans un jeu traditionnel ou un jeu sportif collectif (type Hand-ball, Basket-ball, Football, Rugby etc...) <i>réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer</i> avec des partenaires <i>s'opposer</i> collectivement à un ou plusieurs adversaires : Comme attaquant : <ul style="list-style-type: none"> - Porteur de balle : progresser vers l'avant, dribbler sur quelques mètres, passer le ballon à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer (marquer) en position favorable. - Non-porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir un ballon. Comme défenseur : <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir pour récupérer le ballon et/ou s'interposer entre les attaquants et le but. * <i>Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.</i>
	Compétences générales	
	S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	* Oser s'engager dans les diverses situations de jeu : <ul style="list-style-type: none"> - Choisir les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées: <i>aller tirer quand on est seul au but, passer à un partenaire mieux placé</i> que soi... - Anticiper sur les actions à réaliser : <i>se placer</i> en attaque dans un <i>espace libre</i> vers l'avant, en défense entre l'attaquant et le but... - Contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de « match »: tenter sa chance au tir, jouer gardien de but, défendre contre un attaquant plus fort que soi... * Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons : <ul style="list-style-type: none"> - Tenter des tirs « acrobatiques » (en suspension, par exemple), marquer un essai...
	Construire un projet d'action	* Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée pour : <ul style="list-style-type: none"> - Viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet d'entraînement de l'équipe pour améliorer la progression de la balle, ou une stratégie collective de défense... - Inventer des formes d'action diversifiées : inventer et mettre en place un jeu avec comptage de points... - Acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre, de l'histoire de l'activité...
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	* Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle... * Mettre en relation des notions d'espace et de temps : <ul style="list-style-type: none"> - partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant à un partenaire en train de courir... * Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...) <ul style="list-style-type: none"> - Observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué. - Proposer une stratégie d'attaque ou de défense. * Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives pour : <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur - S'engager dans une situation de risque mesuré : choisir le rôle du poursuivant (jeu traditionnel), aller seul au tir... * Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer sa propre action de joueur. - Tenir une feuille de match (tableau de résultats) - Arbitrer une période de jeu ou un match * Identifier et décrire: <ul style="list-style-type: none"> - différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer en suspension, intercepter une balle, feinter un adversaire, faire un service... 	
Appliquer et construire des principes de vie collective	* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres : <ul style="list-style-type: none"> - Règles de jeu de plus en plus contraignantes : ne pas « marcher » balle en main, ne pas percuter l'adversaire, ne pas marcher dans la zone... - Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs... * Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme préparer un tournoi inter-équipes, élaborer des stratégies à plusieurs...) <ul style="list-style-type: none"> - Proposer de nouvelles règles de jeu - Arbitrer un match à deux - Conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre - Conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir à marquer un panier, empêcher un adversaire de passer... * Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités : <ul style="list-style-type: none"> - Attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre, observateur, collecteur de résultats... 	
Deuxième temps Découverte du jeu Kinball	Comme les autres jeux collectifs de ballon, le Kinball est une activité de coopération et d'opposition entre deux équipes* , dans laquelle il s'agit d'atteindre une cible et d'en protéger une autre, dans un espace délimité et en respectant des règles définies à l'avance. * In fine, il s'agit bien d'un rapport d'opposition entre deux équipes, même si trois équipes évoluent en même temps sur le terrain.	
Travail au gymnase	Le Kinball a été inventé en 1986 au Québec par Mario Demers à la demande de professeurs d'EPS pour développer les valeurs de coopération et rendre leurs	

<p>Caractéristiques de l'activité</p> <p>D'où vient le Kinball ?</p>	<p>cours plus attractifs.</p> <p><u>Qu'est ce que le Kinball ?</u></p> <p>Le Kinball est un jeu collectif qui oppose, autour d'un gros ballon de baudruche, trois équipes de quatre joueurs sur un terrain carré de 21 m de côté.</p> <p><u>But du jeu</u></p> <p>Marquer plus de points que les deux autres équipes</p> <ul style="list-style-type: none"> -En attaque : envoyer le ballon pour qu'il touche le sol avant d'être rattrapé -En défense : rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol <p><u>Marque</u></p> <p>L'équipe qui engage appelle par sa couleur de maillot une des deux équipes adverses. Si le ballon touche le sol avant que celle-ci ne le rattrape, les deux autres équipes marquent un point (celle qui a engagé et celle qui n'a pas été appelée).</p> <p>Le non respect, par une équipe, des règles du jeu peut conduire à l'attribution d'un point en faveur des deux équipes non fautives, par décision de l'arbitre.</p> <p><u>Dispositif</u></p> <p>Un terrain carré ou rectangulaire délimité par des murs ou des lignes (maxi 20m x 20m)</p> <p>3 équipes de 4 joueurs sur le terrain (pour une classe de 24 élèves : 4 équipes de 6, 4 sur le terrain + 2 remplaçants)</p> <p>1 ballon</p> <p>1 équipe chargée de l'organisation et de l'aide au jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> -2 arbitres -1 responsable de la marque -1 responsable du temps -2 responsables de l'observation
<p>Droits et devoirs (règles)</p>	<p><u>Lancement du ballon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -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 -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 n'importe quelle partie du corps sauf à 1 main -le ballon a une trajectoire vers le haut ou horizontale -le ballon parcourt au moins 2m50 avant de toucher le sol -le même joueur ne peut frapper deux fois de suite (sauf cas obstruction volontaire) <p><u>Réception du ballon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -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 <p><u>Relations avec les adversaires et le ballon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -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 : lancer à refaire <p><u>Esprit sportif</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -les décisions des arbitres sont respectées (pas de contestations, pas d'insultes...)

	<p>-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</p> <p>Remarque : L'attribution d'un sens aux règles par les enfants conditionne en partie leur appropriation et leur respect. L'enseignant veillera tout particulièrement à introduire progressivement les règles et les sanctions pour faire évoluer le jeu, en impliquant les enfants dans une démarche de compréhension des effets recherchés (en quoi la règle favorise-t-elle le jeu, l'activité des joueurs... ?).</p>
<p>Entrée dans l'activité – situation diagnostique</p>	<p>Faire découvrir le jeu : les caractéristiques, le but, les limites du terrain, les règles essentielles et le système de comptage des points.</p> <p>Caractéristiques du jeu : Le kinball se joue avec 3 équipes de 4 joueurs sur un terrain de 20m sur 20 m.</p> <p>But du jeu : 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 « <i>Omnikin</i> » + 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 trois joueurs sur les quatre. <p>En cas de réussite l'équipe qui vient d'immobiliser la balle effectue à son tour un lancer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lorsque la balle n'est pas rattrapée ou qu'une faute est commise, les équipes non fautives marquent chacune un point. - la remise en jeu est effectuée par l'équipe fautive à l'endroit de la faute. <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> <p>- Aucun contact physique n'est autorisé.</p> <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>
<p>Maîtrise de la balle</p>  	<p>Le couloir La balle doit parcourir une certaine distance avec un minimum de lancers. Consignes : « <i>Les joueurs de l'équipe en attente immobilisent la balle à son point de chute.</i> » « <i>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</i> » Variantes : Modifier la distance à franchir / la technique de lancer</p> <p>Les cibles La balle doit retomber sur les tapis Consignes : « <i>Lorsque la balle est lancée, l'équipe en attente récupère celle-ci et effectue à son tour un lancer. Changez de lanceur à chaque tentative.</i> » Variantes : Modifier la distance entre les cibles / la taille des cibles / la technique de lancer</p>

	<p>Le duel 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. Consignes : « <i>Lancez la balle vers un joueur de l'autre équipe en faisant précéder le lancer du mot OMNIKIN</i> » « <i>Relevez la balle puis contrôlez-la</i> » Variantes : Modifier les techniques de réception</p>
	<p>Stop ballon Lancer la balle vers le joueur avancé qui doit relever la balle. Lorsque la balle a été relevée, les autres membres de l'équipe viennent aider leur coéquipier pour immobiliser celle-ci. Consignes : « <i>Lancez la balle vers le joueur avancé</i> » - « <i>Relevez la balle avec le(s)... puis immobilisez la le plus rapidement possible</i> » - « <i>On change le joueur avancé à chaque tentative.</i> »</p>
	<p>Les relais Se déplacer avec la balle sur une certaine distance le plus rapidement possible Consignes : « <i>Déplacez-vous le plus vite possible en contrôlant la balle en l'air, passez la à camarade en face de vous qui va se déplacer dans l'autre sens</i> » Les déménageurs – relayeurs : Par équipe de 2, les élèves portent le ballon en traversant le terrain de hand dans la largeur avant de le passer à l'équipe suivante. Cet exercice peut se faire sous la forme d'un relais avec trois équipes de trois binômes.</p>
<p>Maîtrise de l'espace</p> 	<p>Le carré L'équipe rose lance la balle de kinball le plus haut possible et va le plus rapidement prendre la place des joueurs de l'équipe noire (un seul joueur à chaque coin). Pendant ce temps l'équipe noire réceptionne la balle au centre du carré, la contrôle puis la relance. Consignes : « <i>Lancez la balle au-dessus de vous le plus haut possible et prenez la place de l'autre équipe</i> » - « <i>Réceptionnez la balle au centre du carré et lancez la à votre tour</i> » Le béret : L'enseignant lance le ballon en annonçant la couleur de l'équipe qui doit le réceptionner.</p>
<p>Maîtrise des relations</p>  	<p>Le couloir Déplacer la balle d'un point à un autre sans qu'elle ne touche le sol en utilisant différentes techniques. Consignes : « <i>Passez-vous la balle pour la faire progresser jusqu'au bout du couloir.</i> » 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). Consignes : « <i>L'équipe appelée se regroupe autour de la balle, les deux autres équipes se placent en position défensive.</i> »</p>



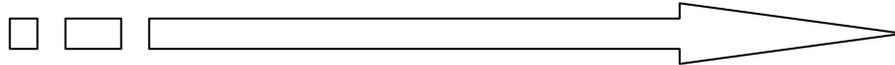
Relève et contrôle

Le meneur lance la balle dans la zone d'intervention d'un défenseur qui doit relever la balle, la passer à un coéquipier qui la réceptionne et attend les coéquipiers pour la contrôler puis l'immobiliser.

Consignes : « Relève la balle et passe la à un coéquipier. » - « Lorsque la passe est effectuée, regroupez-vous autour de la balle pour la contrôler. »

Progressivité des acquisitions motrices et tactiques

Les compétences et les savoirs développés par la pratique du Kinball se distribuent sur un continuum (niveaux et étapes).



Étapes Intentions	Étape 1	Étape 2	Étape 3
Protéger la cible	Se déplacer après la frappe pour empêcher le ballon de toucher le sol	Se placer avant la frappe autour du ballon Prévenir l'attaque adverse	Se placer dès la récupération adverse du ballon Dissuader l'annonce et couvrir les alternatives possibles de l'attaque
Récupérer le ballon	Rentrer en contact avec le ballon avec les membres supérieurs Amortir le ballon	Se placer sous le ballon Transporter le ballon	Utiliser différentes parties du corps Immobiliser, transporter ou échanger le ballon
Progresser vers la zone de marque	Immobiliser le ballon dès la réception	Se déplacer vers le centre du terrain	Choisir la zone la plus favorable pour marquer Créer de l'incertitude, déstabiliser le dispositif défensif adverse
Marquer	Choisir un frappeur Annoncer la couleur adverse avant la frappe Lancer loin	Le frappeur est le dernier arrivé Annoncer la couleur adverse en fonction des espaces libres Lancer dans les espaces libres	Le frappeur est choisi en fonction de l'espace Annoncer la couleur adverse en fonction des espaces libres et/ou du score Mettre l'adversaire en difficulté par l'utilisation de frappes variées (direction, force, vitesse)

Au niveau de l'équipe les progrès se traduisent par :

- le passage d'un jeu individualisé à un jeu collectif
☺ + de coordination des rôles : ☹ + de problèmes pour l'adversaire
- le passage d'un jeu statique à un jeu dynamique
☺ + de mouvement, de vitesse : ☹ + d'incertitudes pour l'adversaire
- le passage d'un jeu stéréotypé à un jeu varié
☺ + d'alternatives, de solutions : ☹ + de dangers pour l'adversaire

Au niveau du joueur les progrès se traduisent par :

- des choix de plus en plus pertinents
- des prises d'information de plus en plus précoces et variées
- une disponibilité motrice de plus en plus importante

L'observation de l'équipe

	Les 4 joueurs stabilisent le ballon		Le frappeur est le dernier arrivé		Le frappeur se déplace autour du ballon avant de frapper		Le frappeur regarde le score avant d'annoncer		Le frappeur marque		Les 4 joueurs forment un carré défensif	
	là où ils l'ont réceptionné	dans une autre zone	non	oui	non	oui	non	oui	non	oui	non	oui
Equipe A												
Equipe B												
Equipe C												

♦ L'observation des 3 équipes qui jouent peut être confiée à une quatrième équipe en charge de l'organisation et l'aide au jeu (observation, marque, chronomètre...). Cette observation fournit des informations, au-delà du score, sur la façon dont les équipes se sont organisées pour jouer. Elle permet d'identifier, par l'analyse conduite avec les élèves, ce qui fonctionne, ne fonctionne pas et de déterminer des thèmes d'étude visant à enrichir les stratégies.

L'observation du joueur

Equipe	Touche le ballon		Contrôle le ballon		Frappe/l'annonce			Vise l'espace		
	non	oui	râté	réussi	avant	pendant	après	occupé	libre	marque
Joueur A										
Joueur B										
Joueur C										
Joueur D										

♦ L'observation du joueur est plus complexe à réaliser et plus coûteuse en observateurs (1 joueur = 2 observateurs ayant en charge 2 critères chacun). Elle pourra être conduite après une appropriation suffisante des règles et des actions de jeu (3^{ème} séance...).