

# LE KIN-BALL

## à l'école primaire



## SOMMAIRE

Page 2 : [les fondamentaux de la démarche pédagogique.](#)

Pages 3 à 4 : [les compétences liées à l'activité kin-ball](#)

Pages 5 à 18 : [situations pédagogiques.](#)

Pages 19 à 20 : [kin-ball et arbitrage.](#)

Pages 21 à 30 : [un exemple de progression.](#)





# KIN-BALL

## Les Fondamentaux de la démarche pédagogique

### CONNAISSANCE DES PROGRAMMES

**Compétence disciplinaire** : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

#### Socle commun : palier 2

#### Compétences sociales et civiques

- respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives

- coopérer avec un ou plusieurs camarades

#### Autonomie-initiative

- respecter des consignes simples en autonomie

- commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.

### CONNAISSANCE DES ELEVES

L'élève identifie, compare, expérimente.

IL COMPREND / CONCOIT / FAIT.

Il peut **organiser une rencontre**.

### CONNAISSANCE DE L'ACTIVITE

Lors d'un affrontement collectif dans l'activité kin-ball, l'élève devra apprendre à récupérer le ballon et à en maîtriser le renvoi tout en recherchant le déséquilibre des adversaires.

**Etre capable de jouer à trois équipes de 4 coéquipiers, sur un même terrain en respectant les règles du kin-ball, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).**

Répartir les élèves en 4 équipes minimum, afin d'assurer les différents rôles

*Une règle d'or* : frapper le ballon à deux mains.

Un ou deux terrains couverts de 20 m x 20 m suivant l'effectif de la classe.

Prévoir deux ballons au minimum pour une classe supérieure à 20.

### SITUATION DE REFERENCE: (SR) LE KIN-BALL

([version simplifiée](#) et [version habituelle](#))

#### ATTAQUER A PLUSIEURS

#### PROTEGER

Annoncer

Frapper le ballon

Viser (pour déséquilibrer)

Se placer

Contrôler le ballon

**A1** : [le kin dos tourné](#)

**F1** : [le kin en l'air](#)

**V1** : [la cible](#)  
**V2** : [le couloir](#)

**P1** : [les zones](#)  
**P2** : [le kin tennis](#)

**C1** : [le kin contact](#)  
**C2** : [le duel](#)  
**C3** : [le kin nommé](#)  
**C4** : [la kin thèque](#)  
**C5** : [le kin horloge](#)  
**C6** : [le kin béré](#)

[sommaire](#)



# KIN-BALL

## Les compétences visées chez l'élève :

**Compétence spécifique**

**Coopérer individuellement et ou collectivement**

**Compétence visée chez les élèves**

**Etre capable de jouer à trois équipes de 4 coéquipiers, sur un même terrain en respectant les règles du kin-ball, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).**

Ce que l'élève va apprendre

⇒ Connaissances : Savoir, connaître...

- les règles du jeu du kin-ball.
- le vocabulaire lié à l'activité
- les critères de réalisation de chaque situation proposée (comment faire ?)

⇒ Capacités : Etre capable de ...

- **Frapper** le ballon et maîtriser la direction de l'envoi afin de **déséquilibrer** l'adversaire.
- **Occuper collectivement** le terrain pour éviter un déséquilibre.
- **Réceptionner** et **contrôler** le ballon de kin-ball.
- **Arbitrer** une rencontre de kin-ball.
- **Compléter** une feuille de match
- **Compter** les points

⇒ Attitudes :

- **Respecter** les règles du jeu
- **Coopérer** activement avec ses partenaires
- être **autonome** dans l'activité

### Socle commun : Palier 2

⇒ **Compétences sociales et civiques (Compétence 6)**

- Respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades

⇒ **L'autonomie et l'initiative ( Compétence 7)**

- Respecter des consignes simples en autonomie
- Commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples.

## Liens pluridisciplinaires

### ✓ Parler :

- Participer à l'élaboration d'une fiche sur l'arbitrage d'un match de kin-ball.
- Utiliser le lexique spécifique de l'activité kin-ball (l'annonce, geler le ballon)

### ✓ Lire :

- Lire la règle de jeu du kin-ball simplifié afin de pouvoir la mettre en oeuvre.
- Lire un schéma pour définir le but du jeu.
- Relire des traces écrites collectivement.

### ✓ Ecrire :

- Rédiger un texte rappelant les règles du comptage de points énoncées par le maître, à partir de dessins.
- Noter des idées sur les rôles possibles des membres d'une équipe qui arbitre, afin de produire une affiche après synthèse collective.
- Rédiger une règle du jeu.
- Rédiger après la séance une courte phrase pour indiquer ce qu'on a appris.
- Noter les résultats dans un tableau de rencontres (tournoi).

### ✓ Education civique :

- Participer à un débat en respectant la parole d'autrui et en collaborant à la recherche d'une solution pour arbitrer un match à plusieurs, pour préparer un tournoi.
- Respecter les règles d'un jeu, le matériel, l'arbitre, les adversaires, les partenaires.

### ✓ TICE :

- Utiliser Internet pour rechercher des informations sur le kin-ball.
- Utiliser l'outil informatique pour réaliser un document mêlant texte et photos, permettant de rendre compte de l'activité vécue en classe.

### ✓ Sciences :

- Utiliser des instruments de mesure : chronomètre (arbitrage).

### ✓ Mathématiques :

- Lors d'une préparation d'un tournoi de kin-ball, réfléchir au déroulement des rencontres (prévoir la succession des matches, calculer la durée d'un match en fonction du temps global imparti).

### ✓ Arts visuels :

- Témoigner par le dessin d'une expérience sportive vécue.



### Situation de référence (version simplifiée)

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

Vocabulaire lié à la règle.  
Règle du jeu

Réussir ses lancers : couleur + omnikin+ frappe.  
Réceptionner le ballon sans le laisser tomber.

Coopérer pour, réceptionner, geler le ballon.

But de l'activité :

Envoyer le ballon à l'équipe suivante, sans que le ballon tombe.

Matériel :

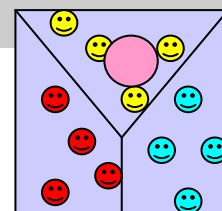
- Un demi terrain de hand-ball (20 m x 20 m) divisé en 3 parties.
- Des chasubles de 3 couleurs différentes.
- Un ballon de kin-ball.

Déroulement :

Une équipe est désignée pour lancer le ballon. Les deux autres équipes sont en attente dans leur partie de terrain. Le lanceur doit lancer à l'équipe suivante, qui, lorsqu'elle a réceptionné et contrôlé le ballon, va geler celui-ci et l'envoyer à son tour.

Gestion de la classe :

3 équipes de 4 joueurs, chacune dans une partie du terrain.



Consigne :

Pour envoyer le ballon, 3 joueurs d'une même équipe sont accroupis sous le ballon un genou au sol et supportent le ballon (ballon « gelé »), tandis que le 4<sup>ème</sup> joueur (le lanceur) frappe le ballon à deux mains.

. **Avant** de servir, le lanceur doit annoncer la couleur de l'équipe à laquelle il envoie le ballon, en criant distinctement « omnikin » suivi de la couleur.

. Le ballon doit avoir une trajectoire ascendante ou horizontale au début.

. Le ballon doit parcourir une distance d'au moins 2 m.

. Le ballon est gelé lorsque 3 joueurs sont en contact avec lui. Il ne peut plus alors se déplacer.

. Le lanceur doit frapper dans les 5 secondes après le gel du ballon.

. Un même joueur ne peut pas être le lanceur deux fois de suite.

**Variante 1 :**

Même situation, mais les équipes peuvent lancer le ballon à l'une des deux autres équipes, sans ordre établi.

Comptage des points (variante) :

- Si le lanceur ne crie pas distinctement « omnikin + la couleur » **avant** de frapper le ballon, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.

- Si le ballon servi n'a pas, au début, une trajectoire ascendante ou horizontale, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.

- Si le ballon n'a pas parcouru une distance d'au moins 2 m, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.

- Si le lanceur frappe directement le ballon hors des limites du camp de l'équipe appelée, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.

- Si le ballon tombe dans le camp de l'équipe appelée, l'équipe attaquante et l'équipe non appelée marquent 1 point chacune.

- Si le ballon envoyé sort en dehors de l'espace du camp de l'équipe appelée après avoir été touché par celle-ci, l'équipe attaquante et l'équipe non appelée marquent 1 point chacune.

Si...

Le lanceur lance le ballon avant d'avoir nommé

Le lanceur met trop de temps pour lancer

Alors...

Mettre les mains dans le dos avant de frapper.

- Prévoir en équipe l'ordre des lanceurs au début de la partie.
- Dès que le ballon est gelé compter dans sa tête jusqu'à 5 et lancer.

Variables :



### Situation de référence

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

Vocabulaire lié à la règle.  
Règle du jeu.

Réussir ses lancers : couleur + Omnikin+ frappe.  
Réceptionner le ballon sans le laisser tomber.

Coopérer pour réceptionner, geler le ballon.

But de l'activité :

Faire tomber le ballon dans le terrain pour pousser l'une des deux équipes adverses à la faute.  
Coopérer pour réceptionner le ballon.

Matériel :

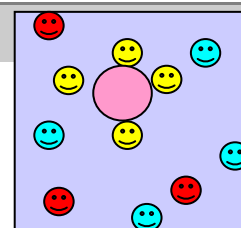
- Un demi terrain de hand-ball (20 m x 20 m) divisé en 3 parties.
- Des chasubles de 3 couleurs différentes.
- Un ballon de kin-ball.

Déroulement :

Une équipe est désignée pour lancer le ballon. Les deux autres équipes sont en attente sur le terrain. Le lanceur doit lancer le ballon après avoir appelé une équipe. Si celle-ci réceptionne et contrôle le ballon avant qu'il touche le sol, elle le gèle et le lance à son tour.

Gestion de la classe :

3 équipes de 4 joueurs, réparties sur le même terrain.



Consignes :

Pour envoyer le ballon, 3 joueurs d'une même équipe sont accroupis sous le ballon un genou au sol et supportent le ballon (ballon « gelé »), tandis que le 4<sup>ème</sup> joueur (le lanceur) frappe le ballon à deux mains.

- . **Avant** de servir, le lanceur doit annoncer la couleur de l'équipe à laquelle il envoie le ballon, en criant distinctement « omnikin » suivi de la couleur.
- . Le ballon doit avoir une trajectoire ascendante ou horizontale au début.
- . Le ballon doit parcourir une distance d'au moins 2 m.
- . Le ballon est gelé lorsque 3 joueurs sont en contact avec lui. Il ne peut plus alors se déplacer.
- . Le lanceur doit frapper dans les 5 secondes après le gel du ballon.
- . Un même joueur ne peut pas être le lanceur deux fois de suite.

Comptage des points:

- Si le lanceur ne crie pas distinctement « omnikin + la couleur » **avant** de frapper le ballon, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le ballon servi n'a pas, au début, une trajectoire ascendante ou horizontale, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le ballon n'a pas parcouru une distance d'au moins 2 m, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le lanceur frappe directement le ballon hors des limites, les 2 équipes en défense marquent 1 point chacune.
- Si le ballon envoyé tombe dans l'espace de jeu, l'équipe attaquante et l'équipe non appelée marquent 1 point chacune.
- Si le ballon envoyé sort en dehors de l'espace de jeu après avoir été touché par l'équipe appelée, l'équipe attaquante et l'équipe non appelée marquent 1 point chacune.

Durée :

10 minutes

Si...

Le lanceur lance le ballon avant d'avoir nommé

Alors...

Mettre les mains dans le dos avant de frapper.

Le lanceur met trop de temps pour lancer

- Prévoir en équipe l'ordre des lanceurs au début de la partie.
- Dès que le ballon est gelé compter dans sa tête jusqu'à 5 et lancer.

Variables :



### Le kin dos tourné

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

**Connaissances :** *Savoir, connaître...*

**Capacités :** *Etre capable de ...*

**Attitudes :**

Vocabulaire lié à la règle.

- Attendre d'avoir fait une annonce complète *avant* de frapper.
- Relever et contrôler le ballon.
- Lancer le plus précisément possible

Coopérer

**But de l'activité :**

frapper le ballon après avoir fait correctement l'annonce.

**Matériel :**

- Un ballon de kin-ball
- Un couloir de 10 m x 4 m.
- Des dossards pour reconnaître les équipes

**Consignes :**

Lorsque vous êtes appelés, vous récupérez le ballon, vous allez vous placer derrière la ligne, puis vous gelez le ballon. Le frappeur se place alors *dos au ballon*, fait son annonce complète, puis se retourne pour frapper le ballon dans le couloir.

**Gestion de la classe :**

3 équipes de 4 joueurs, réparties sur le même terrain.



**Déroulement :**

Une équipe se place à l'extrémité du couloir, derrière une ligne ; les deux autres se placent de part et d'autre du couloir. Le lanceur de l'équipe attaquante est *dos au ballon* ; il crie « omnikin + couleur » puis se retourne et frappe le ballon dans le couloir. L'équipe appelée vient se placer dans le couloir, récupère le ballon, puis se déplace derrière la ligne, devenant alors l'équipe attaquante. La première équipe vient se placer quant à elle de chaque côté du couloir. On marque un point quand on a réussi à récupérer le ballon sans le faire tomber et à le lancer après une annonce *correcte*.

**Remarques :**

**Durée :**

15 à 20 minutes

**Critères de réalisation (conseil pour réussir)**

Le frappeur : se retourner après avoir fait l'annonce.  
Les défenseurs : réagir vite à l'annonce, se déplacer rapidement.

**Si...**

Le frappeur frappe le ballon avant d'avoir fini son annonce .

L'annonce est bien faite avant la frappe.

Les équipes qui défendent ont du mal à réceptionner le ballon.

**Alors...**

Rappeler la règle : on se retourne pour frapper quand on a fini l'annonce.

Autoriser une annonce face au ballon, mais frapper deux fois dans ses mains avant de frapper.

Rétrécir le couloir.

Instaurer un ordre dans les équipes appelées.

**Variables :**

Largeur du couloir

[sommaire](#)

[fondamentaux](#)



### Le kin en l'air

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

**Connaissances : Savoir, connaître...**

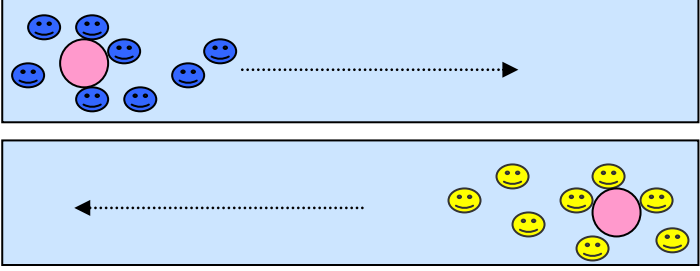
**Capacités : Etre capable de ...**

**Attitudes :**

Vocabulaire lié à la règle.

- Frapper le ballon de manière à lui faire prendre de la hauteur.

Coopérer

<p><b>But de l'activité :</b></p> <p>Faire traverser le ballon d'un côté à l'autre du terrain en le frappant, sans le faire tomber.</p>	<p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un terrain de 30 à 40 m, séparé en deux dans le sens de la longueur.</li> <li>- Deux ballons de kin-ball.</li> <li>- Des dossards pour reconnaître les équipes</li> </ul>	
<p><b>Consignes :</b></p> <p>Au signal, vous devez faire traverser le ballon d'un côté à l'autre du terrain en le frappant, sans le faire tomber.</p>	<p><b>Gestion de la classe :</b></p> <p>2 équipes de 4 à 5 joueurs</p> 	
<p><b>règles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- On peut frapper le ballon, mais pas le maintenir.</li> <li>- On ne se déplace pas avec le ballon.</li> <li>- Si le ballon touche le sol avant d'avoir traversé le terrain, les joueurs le ramènent derrière la ligne de départ pour repartir aussitôt.</li> <li>- Quand le ballon a franchi le terrain, l'équipe marque un point et ramène le ballon derrière la ligne de départ avant de repartir.</li> </ul>	<p><b>Remarques :</b></p> <p><b>Répétition :</b> 3 à 4 fois Ce jeu peut être repris en début de séance comme situation d'échauffement.</p> <p><b>Durée :</b> 15 à 20 minutes</p>	
<p><b>Critères de réalisation (conseil pour réussir)</b></p>	<p>Frapper le ballon dans la partie inférieure du ballon en donnant à ses mains un mouvement ascendant. S'organiser en équipe en communiquant.</p>	
<p><b>Si...</b></p> <p>Le groupe ne réussit pas à marquer.</p> <p>Le groupe réussit à chaque traversée..</p>	<p><b>Alors...</b></p> <p>Diminuer le trajet à parcourir. Augmenter le nombre de joueurs par équipe. Inviter les élèves à réfléchir à leur placement sur le terrain.</p> <p>Augmenter le trajet à parcourir. Diminuer le nombre de joueurs par équipe.</p>	<p><b>Variables :</b></p> <p>les dimensions du terrain. le nombre de joueurs par équipe.</p>



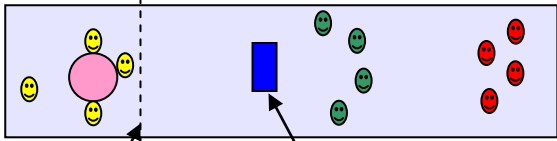


### La cible

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...	Capacités : Etre capable de ...	Attitudes :
Vocabulaire lié à la règle.	Lancer le plus précisément possible. Lancer fort Lancer loin	Observer Analyser son lancer pour le corriger.

<b>But de l'activité :</b>	<b>Matériel :</b>	
Toucher la cible avec le ballon.	- Un terrain de 4 x 10 m. - Une cible (tapis, grand cerceau...) - Un ballon de kin-ball. - Des dossards pour reconnaître les équipes	
<b>Consignes :</b>	<b>Gestion de la classe :</b>	
Vous devez geler le ballon derrière la ligne, puis le frappeur doit essayer de toucher la cible matérialisée au sol.	2 ou 3 équipes de 4 joueurs  Limite de tir      Cible	
<b>Déroulement :</b>	<b>Variante :</b>	
La première équipe joue le ballon et marque un point si le ballon touche directement la cible. La deuxième équipe, en attente derrière la cible, récupère le ballon et va se placer à son tour derrière la ligne. Les équipes frappent ainsi à tour de rôle. Le lanceur change à chaque lancer.	L'équipe qui lance fait ses 4 lancers puis laisse la place à l'équipe suivante.	
	<b>Durée :</b> 10 à 15 minutes	
<b>Critères de réalisation (conseil pour réussir)</b>	Regarder la cible à atteindre. Maîtriser sa force. Ajuster sa frappe en fonction du lancer précédemment effectué.	
<b>Si...</b>	<b>Alors...</b>	<b>Variables :</b>
Les équipes touchent souvent la cible.	Réduire la cible à atteindre. Eloigner la cible.	Taille de la cible.
Les équipes touchent peu la cible.	Augmenter la cible à atteindre. Rapprocher la cible.	Distance de la cible.

[sommaire](#)

[fondamentaux](#)



### Le couloir

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

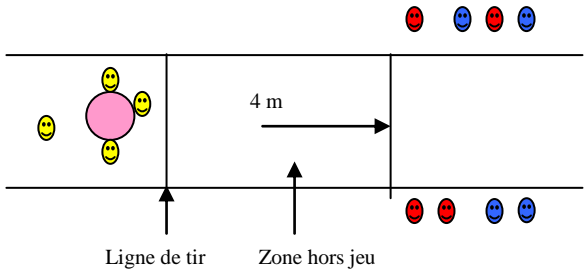
Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

Vocabulaire lié à la règle.

Lancer fort et précis..

S'auto-évaluer  
Coopérer

<p>But de l'activité :</p> <p>Lancer le ballon dans un couloir.</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un couloir de 3 x 10 m, avec deux lignes distantes de 4 m.</li> <li>- Un ballon de kin-ball.</li> <li>- Des dossards pour reconnaître les équipes</li> </ul>	
<p>Consignes :</p> <p>Vous devez lancer le ballon à plus de quatre mètres dans le couloir, après avoir appelé une équipe.</p>	<p>Gestion de la classe :</p> <p>3 équipes de 4 joueurs</p> 	
<p>Déroulement :</p> <p>Une équipe est positionnée dans un couloir derrière une ligne avec le ballon ; les deux autres équipes se trouvent devant la ligne, de chaque côté du couloir.</p> <p>L'équipe attaquante frappe le ballon dans le couloir au-delà d'une ligne située à 4 mètres, après avoir fait une annonce. L'équipe appelée vient se placer dans le couloir, récupère le ballon, puis se déplace derrière la ligne, devenant alors l'équipe attaquante. La première équipe vient se placer quant à elle devant la ligne de tir.</p>	<p>Remarques :</p> <p><b>Critères de réussite :</b> Le nombre de ballons ayant atteint la zone de jeu des défenseurs.</p> <p>Durée :</p> <p>10 à 15 minutes</p>	
<p>Critères de réalisation (conseil pour réussir)</p>	<p>Regarder la cible à atteindre. Ajuster sa frappe en fonction du lancer précédemment effectué.</p>	
<p>Si...</p> <p>Les équipes lancent souvent dans l'espace autorisé.</p> <p>Les équipes lancent peu dans l'espace autorisé.</p>	<p>Alors...</p> <p>Elargir le couloir. Réduire la zone hors-jeu.</p> <p>Rétrécir le couloir. Augmenter la zone hors-jeu</p>	<p>Variables :</p> <p>La largeur du couloir. La largeur de la zone hors-jeu</p>

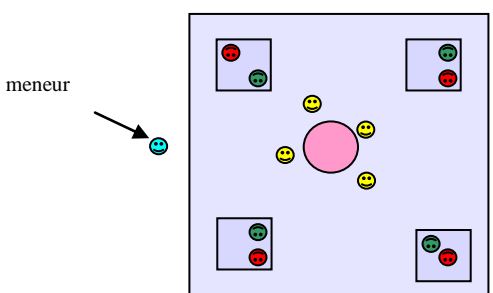


### Les zones

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...	Capacités : Etre capable de ...	Attitudes :
Vocabulaire lié à la règle.	Adapter rapidement ses déplacements afin de trouver un placement pertinent en réception sur le terrain.	Être attentif Coopérer

<b>But de l'activité :</b> Venir rapidement mettre le ballon en position gelée.	<b>Matériel :</b> - Un terrain de 20 m x 20 m avec 4 zones délimitées (plots) dans les coins du terrain. - Un ballon de kin-ball. - Des dossards pour reconnaître les équipes	
<b>Consignes :</b> Quand votre couleur est appelée vous devez rejoindre rapidement le ballon de Kinball.	<b>Gestion de la classe :</b> 3 équipes de 4 joueurs + 1 meneur (enseignant ou élève) 	
<b>Déroulement :</b> Les joueurs des trois équipes se déplacent en dispersion sur le terrain. Un meneur (le maître ou un élève) annonce une couleur qui donne le signal du regroupement. L'équipe appelée se regroupe autour du ballon (les joueurs le touchent), les deux autres équipes se placent en organisation défensive (un joueur de chaque équipe dans chaque zone). Le ballon ne bouge pas (centre du terrain).	<b>Remarques :</b> <b>Critères de réussite :</b> Vitesse d'exécution des déplacements. <b>Durée :</b> 10 à 15 minutes	
<b>Critères de réalisation (conseil pour réussir)</b>	Réagir vite au signal du meneur. Observer les déplacements de ses partenaires et communiquer avec eux pour bien occuper le terrain collectivement.	
<b>Si...</b> L'équipe attaquante prend son temps pour se placer en défense dans les zones.	<b>Alors...</b> Demander aux élèves de se tenir prêts à réagir au signal.	<b>Variables :</b> L'annonce est donnée de plus en plus vite par le meneur.



### Le Kin Tennis

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : *Savoir, connaître...*

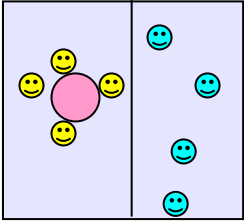
Capacités : *Etre capable de ...*

Attitudes :

Vocabulaire lié à la règle.

Se placer sur le terrain pour défendre  
Réceptionner et contrôler le ballon  
Viser dans les espaces libres

Être attentif  
Coopérer

<b>But de l'activité :</b>	<b>Matériel :</b>
Envoyer le ballon dans le camp adverse en visant les espaces libres	- Un terrain de 20 m x 20 m séparé par une ligne médiane délimitant deux camps. - Un ballon de kin-ball. - Des dossards pour reconnaître les équipes
<b>Consignes :</b>	<b>Gestion de la classe :</b>
Vous devez viser les espaces libres pour marquer des points, après avoir appelé une équipe.	2 équipes de 4 joueurs, positionnées de chaque côté de la ligne médiane. (On peut jouer à 4 équipes ; les équipes sont alors associées par deux).
<b>Déroulement :</b>	 <p>Si possible, avoir une équipe en arbitrage ( arbitre de terrain , de ligne, chronométreur, comptage des points)</p>
- Une des deux équipes commence. Elle frappe le ballon vers le camp adverse en criant « omnikin + couleur ». - L'équipe adverse doit récupérer le ballon avant de le geler, puis de le relancer. - Une équipe marque un point lorsque : . Le ballon frappé sort directement des limites de son camp. . Le ballon frappé a eu une trajectoire descendante au début. . Le ballon frappé n'a pas parcouru deux mètres. . L'annonce n'a pas été faite correctement, avant la frappe. . Le ballon qu'elle a frappé touche le sol du camp adverse. . Le ballon qu'elle a frappé est touché par un joueur adverse avant de toucher le sol.	
<b>Remarques :</b>	
<b>Critères de réussite :</b> Le nombre de points gagnés par l'équipe attaquante en mettant le ballon hors de portée des défenseurs.	
<b>Durée :</b> 10 minutes.	

#### Critères de réalisation (conseil pour réussir)

Si...	Alors...	Variables :
Le lanceur lance le ballon avant d'avoir nommé	Mettre les mains dans le dos avant de frapper.	
Le ballon retombe toujours sur un défenseur	Observer le placement des défenseurs Jouer plus rapidement	
Le ballon n'est pas réceptionné par les défenseurs	Se replacer rapidement avant d'avoir lancé Observer la position des ses partenaires pour se positionner Prévoir des stratégies de remplacement ( partage du terrain en 4 zones)	



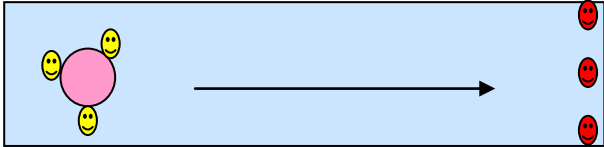
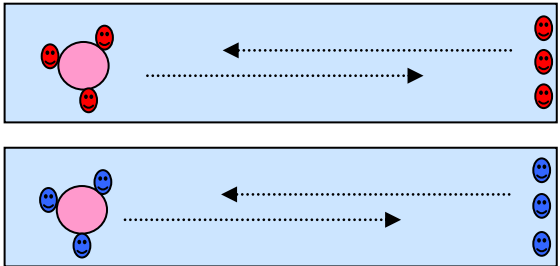
### Le kin contact

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...	Capacités : Etre capable de ...	Attitudes :
Vocabulaire lié à la règle.	Contrôler le ballon	coopérer Analyser son action pour la corriger.

<b>But de l'activité :</b> Appréhender le ballon de kin-ball en utilisant les différentes parties du corps pour le contrôler.	<b>Matériel :</b> - Un ballon de kin-ball. - Des dossards pour reconnaître les équipes.
<b>Consignes :</b> Vous devez transporter le ballon , sans le faire tomber au sol avec la partie du corps proposée par le meneur.	<b>Gestion de la classe :</b> 2 équipes de 2, 3 ou 4 joueurs
<b>Déroulement :</b> Une équipe de 2,3 ou 4 joueurs bloque le ballon avec une partie du corps désignée par le meneur. (le dos, le ventre, les bras, les épaules par ex) et le transporte ainsi jusqu'à l'autre équipe qui attend de l'autre côté du terrain  Une fois que toutes les équipes ont réalisé le déplacement avec une partie du corps , proposer une autre partie du corps comme zone de contact avec le ballon.	
<b>Critère de réussite</b> L'équipe a transporté le ballon sans le faire tomber.	<b>Variante : en relais</b> 
	<b>Durée :</b> 10 minutes

<b>Critères de réalisation (conseil pour réussir)</b>	Effectuer une pression vers le centre du ballon avec la partie du corps désignée pour le maintenir entre les partenaires.	
<b>Si...</b>	<b>Alors...</b>	<b>Variables :</b>
Le ballon tombe souvent.	définir les critères de réalisation de la tâche à accomplir.  Augmenter le nombre de partenaires autour du ballon port	

[sommaire](#)

[fondamentaux](#)



### Le Duel

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

**Connaissances : Savoir, connaître...**

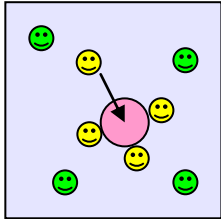
**Capacités : Etre capable de ...**

**Attitudes :**

Vocabulaire lié à la règle.  
Critères de réalisation du lancer

Réceptionner et contrôler le ballon  
Se déplacer en possession du ballon

Analyser son action pour la corriger.

But de l'activité : Relever le ballon seul, puis le contrôler et se déplacer à plusieurs.	Matériel : - Un terrain de 20 m x 20 m. - Un ballon de kin-ball. - Des dossards pour reconnaître les équipes.
Consignes : Voir déroulement	Gestion de la classe : 2 ou 3 équipes de 4 joueurs
Déroulement :  Une équipe se place au centre du terrain. Les membres de l'autre équipe se répartissent sur le terrain. Le lanceur annonce « omnikin + prénom de l'enfant », puis lance vers celui-ci. Le joueur appelé essaie de relever le ballon avant qu'il ne touche le sol. Ses partenaires viennent alors l'aider à contrôler le ballon avant de le transporter vers le centre du terrain. L'équipe qui défendait devient alors attaquante.  <b>Critère de réussite</b> Les élèves en défense font peu tomber le ballon.	 <p>Remarque Installer une équipe observateurs : un joueur observe un défenseur. Critères d'observation :  <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ rapidité</li> <li>✓ critères de réalisation du lancer</li> <li>✓ placement sur le terrain</li> </ul> A la fin du temps imparti : analyse des observations</p>
Critères de réalisation (conseil pour réussir)	<p>Pour le défenseur en réception : maintenir ou frapper <u>sous</u> le ballon avec une ou plusieurs parties du corps (mains, pied).</p> <p>Pour l'équipe entière : se positionner autour du ballon pour le maintenir en équilibre, bras écartés.</p>
Si...	Alors...
Le ballon tombe souvent.	Rappeler les critères de réalisation de la tâche à accomplir.
	Variables :

[sommaire](#)

[fondamentaux](#)



### Le kin nommé

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : *Savoir, connaître...*

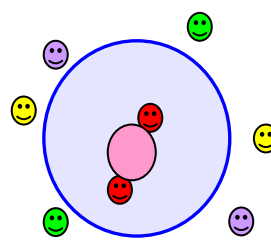
Capacités : *Etre capable de ...*

Attitudes :

Vocabulaire lié à la règle.  
Critères de réalisation du lancer

Réceptionner et contrôler le ballon  
Se déplacer en possession du ballon

Analyser son action pour la corriger.

<p><b>But de l'activité :</b></p> <p>Réceptionner et contrôler le ballon à deux, puis se déplacer rapidement pour le relancer.</p>	<p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un cercle d'environ 5 mètres (plots).</li> <li>- Un ballon de kin-ball.</li> <li>- Des dossards pour reconnaître les équipes.</li> </ul>	
<p><b>Consignes :</b></p> <p>Par équipe , quand vous êtes appelés, vous devrez réceptionner le ballon sans le laisser toucher le sol, puis le ramener au centre, le lancer en l'air après avoir appelé une autre numéro.</p>	<p><b>Gestion de la classe :</b></p> <p>4 à 6 couples ayant un numéro de 1 chacun.</p> 	
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>Un couple se place au centre du cercle ; les autres couples se répartissent à l'extérieur du cercle. Le couple au centre lance le ballon en l'air (minimum 2 m) après avoir crié « omnikin + numéro ». L'équipe appelée récupère le ballon avant que celui-ci ne touche le sol, puis se replace au centre. La première équipe prend quant à elle la place des nouveaux lanceurs. Chaque équipe compte de nombre de fois qu'elle a laissé le ballon tomber.</p> <p><b>Critère de réussite</b> Les élèves en défense font peu tomber le ballon.</p>	<p><b>Variante :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Les joueurs situés autour du cercle peuvent être allongés sur le dos.</li> <li>✓ Le nombre de joueurs dans chaque équipe peut être modifié.</li> </ul>	
	<p><b>Durée :</b></p> <p>10 à 15 minutes</p>	
<p><b>Critères de réalisation (conseil pour réussir)</b></p>	<p>Pour le défenseur en réception : maintenir ou frapper <i>sous</i> le ballon avec une ou plusieurs parties du corps (mains, pied).</p> <p>Pour l'équipe entière : se positionner autour du ballon pour le maintenir en équilibre, bras écartés.</p>	
<p><b>Si...</b></p> <p>Le ballon tombe souvent.</p> <p>Le ballon ne tombe quasiment jamais.</p>	<p><b>Alors...</b></p> <p>Rappeler les critères de réalisation de la tâche à accomplir. Diminuer le diamètre du cercle. Faire des groupes de 3 ou de 4.</p> <p>Augmenter le diamètre du cercle. Faire allonger les joueurs situés autour du cercle</p>	<p><b>Variables :</b></p> <p>Le diamètre du cercle. Le nombre d'élèves dans chaque équipe. La position des joueurs</p>



### Le kin thèque

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

Vocabulaire lié à la règle.  
Règle du jeu

Réceptionner et contrôler le ballon  
Se déplacer en possession du ballon

Coopérer.

#### But de l'activité :

- Pour l'équipe des frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases.
- Pour les réceptionneurs : contrôler puis ramener le ballon dans la « niche ».

#### Matériel :

- Un terrain de 20 m x 20 m, avec une zone centrale (2 m x 2 m) matérialisée au sol.
- Quatre cerceaux.
- Un ballon de kin-ball.
- Deux plots pour matérialiser la porte.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

#### Consignes :

Vous devez réceptionner le ballon lancé par l'équipe adverse pour empêcher le lanceur de sortir rapidement de la zone . Celui ci doit obligatoirement passer par les bases, et se trouver dans l'une d'elle quand le ballon est posé au centre de la « niche »

#### Gestion de la classe :

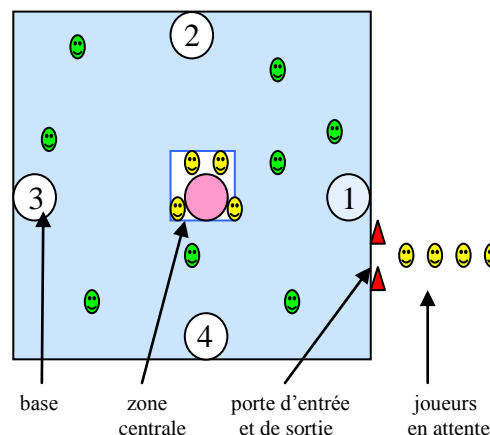
2 équipes de 6 à 12 joueurs..

#### Déroulement :

- 3 joueurs d'une équipe A soutiennent le ballon dans la zone centrale. Un 4<sup>ème</sup> frappe le ballon vers l'extérieur de la zone centrale, puis commence à courir vers les bases (cerceaux) en commençant par la base 1. Tous les autres joueurs de l'équipe A sont assis, en attendant leur tour de frapper.
- Les joueurs de l'équipe B contrôlent le ballon et l'amènent dans la zone centrale (marquage au sol).
- Au moment où le ballon est posé dans la zone centrale, les frappeurs A doivent être arrêtés dans l'une des bases, sinon ils sont éliminés. Un joueur arrêté pourra reprendre sa course dès qu'un nouveau frappeur aura joué le ballon.
- Quand tous les frappeurs ont lancé le ballon une fois, on change les rôles.

#### Fin du jeu :

L'équipe gagnante est celle dans laquelle le plus de frappeurs ont réussi à rejoindre la porte de sortie après avoir franchi toutes les bases..



#### Durée :

Le temps nécessaire pour que les joueurs des deux équipes frappent le ballon.

#### Critères de réalisation (conseil pour réussir)

Se positionner à plusieurs autour du ballon pour le maintenir en équilibre, bras écartés.

#### Si...

Le ballon est ramené très rapidement dans la zone centrale par l'équipe qui défend..

#### Alors...

Quand un réceptionneur touche le ballon, il ne peut se déplacer avec (on procède alors par passes jusqu'à la niche)

#### Variables :

Règle du jeu





### Le kin horloge

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

Vocabulaire lié à la règle.  
Règle du jeu

Réceptionner et contrôler le ballon  
Se déplacer rapidement

Coopérer.  
Etre attentif

But de l'activité :

Réceptionner le ballon quand vous êtes nommé.

Matériel :

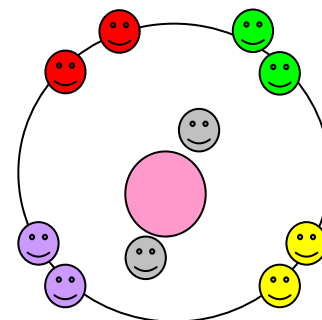
- Un cercle d'environ 5 mètres (plots).
- Un ballon de kin-ball.
- Des dossards pour reconnaître les équipes.

Consignes :

Vous devez réceptionner le ballon lancé par l'équipe au centre quand vous êtes nommé( numéro ou couleur). Une fois le ballon lancé vous prenez la place de l'équipe que vous avez appelée.

Gestion de la classe :

4 à 7 paires de joueurs..



Déroulement :

Une paire de lanceurs se trouve au centre du cercle. Les autres paires se placent à intervalles réguliers sur le cercle. Les lanceurs envoient le ballon à une paire de joueurs sur le cercle. Celle-ci réceptionne le ballon et change de place avec les lanceurs.

Critère de réussite : le ballon tombe peu au sol.

Durée :

10 à 15 minutes

Critères de réalisation (conseil pour réussir)

Se positionner à plusieurs autour du ballon pour le maintenir en équilibre, bras écartés.

Si...

Alors...

Variables :

Le ballon tombe tout le temps

Rappeler les critères de réalisation de la tâche à accomplir.  
Diminuer le diamètre du cercle.  
Proposer des équipes de 3 ou de 4.

Le diamètre du cercle.

Le ballon ne tombe quasiment jamais.

Augmenter le diamètre du cercle. Faire précéder l'envoi de la balle par « omnikin + prénom d'un des deux Enfants ».

Nombre de joueurs par équipe

Signal de départ

[sommaire](#)

[fondamentaux](#)



### Le kin b ret

Comp tence sp cifique :

Coop rer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l' l ve devra apprendre

Connaissances : Savoir, conna tre...

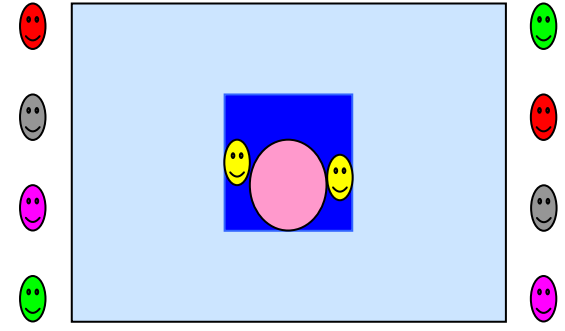
Capacit s : Etre capable de ...

Attitudes :

Vocabulaire li    la r gle.  
R gle du jeu

R ceptionner et contr ler le ballon  
Se d placer rapidement

Coop rer.  
Etre attentif

But de l'activit� :  Immobiliser le ballon dans le cercle, avant qu'il ne touche le sol.	Mat�riel :  - Deux lignes espac�es d'une dizaine de m�tres, avec une zone centrale (2 m x 2 m) mat�rialis�e au sol entre les deux lignes. - Un ballon de kin-ball. - Des dossards pour reconna�tre les �quipes.	
Consignes :  Voir d�roulement	Gestion de la classe :  X paires de joueurs..	
D�roulement :  Une paire « meneuse » du jeu se place dans la zone centrale. Chaque couple dispos� de part et d'autre du terrain est d�sign� par un num�ro ( de 1 � X) L'�quipe qui m�ne le jeu lance le ballon en hauteur (au moins deux m�tres) apr�s avoir fait appel � un num�ro (exemple : omnikin 3 »). Les n� appel�s doivent r�cup�rer le ballon avant qu'il ne touche le sol. Chaque �quipe compte de nombre de fois o� elle a laiss� le ballon tomber.  <b>Crit�re de r�ussite :</b> L'�quipe qui a laiss� le moins de fois le ballon tomber a gagn�		
Crit�res de r�alisation (conseil pour r�ussir)	Se tenir pr�t au d�part, �tre attentif � l'annonce, se positionner de chaque c�t� du ballon pour le maintenir en �quilibre, bras �cart�s.	
Dur�e :	10 � 15 minutes	
Si...	Alors...	Variables :
Le ballon tombe tout le temps	Rappeler les crit�res de r�alisation de la t�che � accomplir. Diminuer la distance entre les lignes. Faire des �quipes de quatre (deux de chaque c�t� du terrain).	Distance entre les lignes. Nombre de joueurs par �quipe
Le ballon ne tombe quasiment jamais.	Augmenter la distance entre les lignes.	



## Quelques remarques générales concernant l'arbitrage du kin-ball.

- ✓ L'arbitrage au kin-ball est simplifié par le fait que toute faute sifflée entraîne systématiquement une réparation qui prend la forme d'un point pour chacune des deux équipes non fautives.
- ✓ A l'école primaire, on retiendra **six fautes possibles**, imputables à l'équipe en attaque (1/2/3/4) ou à l'une des deux équipes en défense (5/6).
  - 1) L'annonce est mal faite ou n'est pas faite *avant* de frapper le ballon.
  - 2) Le ballon servi n'a pas, au début, une trajectoire ascendante ou horizontale.
  - 3) Le ballon n'a pas parcouru une distance d'au moins 2 m.
  - 4) Le lanceur frappe directement le ballon hors des limites du terrain.
  - 5) Le ballon envoyé tombe au sol sans que l'équipe appelée ne parvienne à le relever.
  - 6) Le ballon envoyé sort de l'espace de jeu après avoir été touché par l'équipe appelée.
- ✓ Afin de centrer l'attention de l'arbitre sur ces six fautes, mais également pour ne pas multiplier les arrêts de jeu, ne seront pas sifflées les actions suivantes :
  - . Ballon non frappé à deux mains.
  - . Gel du ballon pendant plus de 5 secondes.
  - . Oubli du gel du ballon après contrôle par trois joueurs.

Il sera cependant utile de rappeler ces règles de jeu à chaque fois qu'elles ne seront pas respectées.

## La mise en place de l'arbitrage.

- ✓ Dès la fin de la deuxième séance, on pourra proposer aux élèves de prendre en charge l'arbitrage des rencontres de kin-ball. Dans cette optique, il sera intéressant de **les inviter à réfléchir** aux différents rôles que peuvent tenir les membres d'une équipe (4 élèves). **A partir des propositions recueillies**, un travail de synthèse devrait permettre d'homogénéiser la pratique arbitrale au sein de la classe.

Organisation **possible** pour un arbitrage réalisé par quatre élèves :

- Un arbitre principal, qui aura pour rôle de :
  - . Vérifier que tous les joueurs sont présents (3 équipes de 4), identifiables (chasubles) et prêts à débiter le match.
  - . Choisir l'équipe qui commence à frapper le ballon (possibilité de tirer au sort).
  - . Siffler le début de la rencontre quand le chronométreur a levé son bras.
  - . Siffler **fort** les fautes.
  - . Expliquer, en parlant **fort**, les fautes sifflées.
  - . Indiquer, en parlant **fort**, quelle équipe récupère la balle.
  - . Indiquer, en parlant **fort**, quelles sont les deux équipes qui marquent un point.
  - . Siffler le début de la rencontre.
- Un deuxième arbitre, qui aura pour rôle de :
  - . Aider l'arbitre principal à prendre les décisions, à communiquer avec les joueurs.ou
  - . Juger les lignes (dire si le ballon est sorti ou non).ou
  - . Servir de relais entre l'arbitre principal et le marqueur.
- Un chronométreur, qui aura pour rôle de :
  - . Remettre le chronomètre à zéro avant le début de la partie.
  - . Lever son bras lorsqu'il sera prêt à actionner le chronomètre.
  - . Démarrer le chronomètre au coup de sifflet de l'arbitre principal.
  - . Indiquer à l'arbitre la fin du temps imparti.

- Un marqueur, qui aura pour rôle de :
  - . Préparer la grille de marquage (nom des équipes).
  - . Noter les points gagnés par chaque équipe au cours de la partie.
  - . Indiquer, en parlant fort, le score de chaque équipe à la fin de la partie.
  - . Noter, dans le cadre d'un tournoi, le résultat de chaque équipe dans le tableau de rencontres.
- ✓ Après quelques séances, il sera possible de faire émerger les éventuels problèmes rencontrés dans la pratique de l'arbitrage mis en place et de trouver **collectivement** des solutions pour l'améliorer. A titre d'exemples, nous proposons ci-dessous quelques régulations possibles.

<b>SI</b>	<b>ALORS</b>
Les joueurs n'entendent pas bien les coups de sifflet de l'arbitre.	. L'arbitre doit siffler plus fort.
Les joueurs n'entendent pas bien les fautes énoncées par l'arbitre.	. L'arbitre doit parler plus fort. . <b>Mettre en place collectivement une gestuelle.</b>
Les joueurs n'entendent pas bien l'arbitre quand il indique quelles équipes marquent les points.	. L'arbitre doit parler plus fort. . Mettre en place collectivement un système visuel (par exemple montrer des cartons de couleur correspondant aux équipes marquant un point).
Les joueurs ne voient pas la feuille de marque.	. Mettre en place un tableau de marque visible de loin. (important pour la tactique à suivre)
Les joueurs ne distinguent pas suffisamment l'arbitre sur le terrain.	. Utiliser une chasuble de couleur (noire par exemple), toujours la même.
Les joueurs ne distinguent pas le coup de sifflet final des autres coups de sifflet.	. Mettre en place un signal sonore particulier (trois coups par exemple).

### **Les connaissances et attitudes liées à l'arbitrage d'un match de kin-ball.**

- ✓ De la part des joueurs :
  - Accepter les jugements de l'arbitre.
  - Accepter que l'arbitre puisse se tromper.
  - Accepter de se faire arbitrer par un camarade.
  - Accepter d'arbitrer soi-même le match suivant.
  - Prendre conscience du rôle et de l'importance de l'arbitre.
- ✓ De la part de l'enseignant :
  - Soutenir l'arbitre: une faute sifflée est une faute sifflée, même si l'arbitre s'est trompé.
  - Apporter des explications éventuelles à l'arbitre.
  - Intervenir pour résoudre un conflit ou répondre à une demande de l'arbitre.
  - Observer les comportements et garantir le bon déroulement de la rencontre.
- ✓ De la part des membres de l'équipe arbitrale :
  - Connaître le rôle de chacun et les tâches qui en découlent.
  - Etre concentré sur les tâches que l'on doit accomplir.
  - Traiter uniquement les tâches dévolues à son rôle.
- ✓ De la part de l'arbitre principal :
  - Connaître l'aire de jeu et vérifier qu'elle est reconnaissable (lignes/plots).
  - Connaître les règles du jeu.
  - Connaître les fautes possibles et le principe de comptage des points qui en découle.
  - Connaître les gestes désignant les fautes commises.
  - Accepter de prendre des décisions.
  - Accepter le regard des joueurs sur l'arbitre.
  - Savoir se tenir à sa décision, tout en reconnaissant parfois s'être trompé.

[sommaire](#)

[fondamentaux](#)

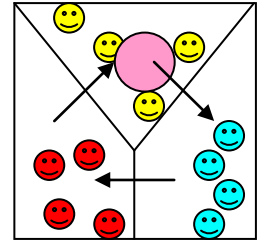


### ➤ Une situation de référence évolutive.

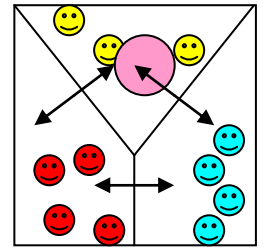
Dans l'activité kin-ball, les joueurs sont amenés à réaliser des actions portant sur la manipulation du ballon (réceptionner et contrôler le ballon, frapper le ballon) et des actions portant sur les déplacements (se placer sur le terrain).

Lorsque les élèves découvrent l'activité, nous proposons de simplifier le jeu dans un premier temps, de manière à travailler plus particulièrement la manipulation, avant de le faire évoluer vers la situation classique.

*Situation 1) Le terrain est divisé en trois parties, chaque équipe restant dans sa partie.  
Le but du jeu est de passer le ballon à l'équipe suivante en essayant de ne pas le faire tomber (jeu de coopération).*

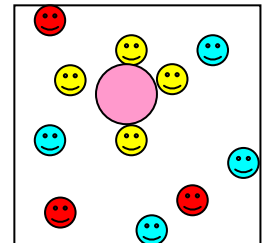


*Situation 2) Idem situation 1, mais on peut passer le ballon à l'équipe que l'on veut.*



*Situation 3) Idem situation 2, mais le but du jeu est désormais d'essayer de faire tomber le ballon dans le camp de l'équipe suivante pour le mettre en difficulté (jeu d'opposition). On compte alors les points selon des principes définis.*

*Situation 4) Il n'y a plus de limites entre les équipes (terrain unique).*



### ➤ Un choix : privilégier l'arbitrage.

Dans la progression proposée, l'importance accordée à l'arbitrage (voir ce chapitre) implique la mise en place de nombreuses situations de match. Cela suppose une gestion réfléchie du groupe classe en fonction des effectifs. Le travail en ateliers nous semble pouvoir répondre aux contraintes posées par un groupe supérieur à 20 élèves ; il permet d'alterner des périodes de « jeu en situation » et d'entraînement à des actions spécifiques.

### ➤ La durée de l'unité d'apprentissage.

Comme pour toute activité physique et sportive, nous recommandons de travailler sur une séquence de 10 à 15 séances, à plus forte raison lorsque l'accent est mis sur l'arbitrage.



### Séance 1

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

- Le nom de l'activité  
- Le matériel nécessaire, l'espace de jeu  
- Le but du jeu simplifié (variable 1) et ses principales règles

- Frapper le ballon après avoir fait l'annonce.  
- Réceptionner et contrôler le ballon.

S'engager dans l'action  
Coopérer  
Accepter les règles

**Compétences interdisciplinaires :**

Voir liens pluridisciplinaires

Entrée dans l'activité

15 min

- ✓ Le trottine-passe
- ✓ courses en ligne (ballon porté, puis frappé)

Situation de travail 1 :

15 min

#### . Présentation du jeu de référence : « le kin-ball simplifié » (15')

Présentation du jeu sur *affiche*, lecture puis discussion.

Situation de travail 2 :

40 min

#### Pratique du jeu de référence : « le kin-ball simplifié » (40')

- . Première partie en coopération (Règle du jeu initiale).
- ↪ Si une des règles essentielles n'est pas appliquée, on arrête le jeu pour la rappeler.
- . Variable 1 : Même situation, mais il n'y a plus d'ordre établi.  
(Le comptage des points est expliqué au préalable par l'enseignant.)

Bilan :

5 min

Pour la prochaine séance, rappeler par écrit (*affiche*) les principes du comptage des points.

[sommaire](#)

[fondamentaux](#)



## Séance 2

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

- Le comptage des points  
- Le but du jeu simplifié (variable 2) et ses principales règles

- Frapper le ballon après avoir fait l'annonce.  
- Réceptionner et contrôler le ballon.

S'engager dans l'action  
Coopérer  
Accepter les règles

**Compétences interdisciplinaires :**

Voir liens pluridisciplinaires

Entrée dans l'activité

15 min

- ✓ le chat et les souris (ballon roulé)
- ✓ la couronne (ballon roulé et porté)

Situation de travail 1 :

10 min

### Jeu de référence : « le kin-ball simplifié » variable 1

- . Faire précéder le jeu d'un rappel du comptage des points.
- . Jeu sur 2 terrains avec arbitrage des adultes.

↳ **Regroupement avec analyse des fautes commises, notamment celles liées à l'annonce.**

Situation de travail 2 :

20 min

### Le kin dos tourné

Situation de travail 2 :

10 min

### jeu de référence : « le kin-ball simplifié » variable 2

- . Même situation que la variable 1, mais on appelle l'équipe que l'on veut.
- . Jeu sur 2 terrains avec arbitrage adulte.

Bilan :

5 min

Pour la prochaine séance, chercher comment une équipe de 4 élèves pourrait s'organiser pour arbitrer une partie de « kin-ball simplifié ». Quel serait alors le(s) rôle(s) de chacun ?

[sommaire](#)

[fondamentaux](#)



### Séance 3

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

- Le but du jeu et ses principales règles.  
 - Comment contrôler le ballon le mieux possible : mains écartées, pas trop haut sur le ballon.  
 - les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)

- Réceptionner et contrôler le ballon.  
 - Réagir rapidement au signal (annonce).  
 - Mettre en œuvre les principes d'arbitrage discutés en classe.

Oser arbitrer avec autorité  
 Coopérer  
 Accepter les règles

Compétences interdisciplinaires :

Voir liens pluridisciplinaires

Entrée dans l'activité

15 min

- ✓ la tomate kin (ballon roulé)
- ✓ le kin relais (ballon porté)

Situation de travail 1 :

40 min

**Jeu de référence : « le kin ball » (en alternance avec l'atelier « le kin nommé »).**

- . Expliquer que ce jeu est le même que « le kin-ball simplifié », mais sans limites intérieures. Les 4 équipes peuvent donc toutes se déplacer sur le grand terrain. Le comptage des points se fait de la même manière.
- . Jeu sur un terrain avec 3 équipes de 4 qui **jouent**, 1 équipe de 4 qui **arbitre**, 2 équipes qui travaillent dans l'atelier « le kin nommé ».

	Equipes qui jouent	Equipe qui arbitre	Equipes en atelier
1 <sup>er</sup> tiers-temps (10')	ABD	E	CF
2 <sup>ème</sup> tiers-temps (10')	CEF	A	BD
3 <sup>ème</sup> tiers-temps (10')	BDF	C	AE

Situation de travail 2 :

« **Le kin nommé** » (en alternance avec le jeu de référence)

Bilan :

5 min

Synthèse autour de l'arbitrage réalisé pendant la séance.

Pour la prochaine séance, réfléchir sur la manière d'améliorer l'arbitrage.





## Séance 4

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

. - Comment contrôler le ballon le mieux possible : mains écartées, pas trop haut sur le ballon.

- Réceptionner et contrôler le ballon.  
- Mettre en œuvre les principes d'arbitrage discutés en classe.  
- Assurer plusieurs rôles (attaquant, défenseur, arbitre)

S'engager dans l'action  
Coopérer  
Accepter les règles

Compétences interdisciplinaires :

Voir liens pluridisciplinaires

Entrée dans l'activité

15 min

- ✓ trottine-passes
- ✓ courses en ligne (ballon porté, frappé)

Situation de travail 1 :

40 min

. **Jeu de référence : « le kin-ball » (en alternance avec l'atelier « le duel »)**

Jeu sur un terrain avec 3 équipes de 4 qui **jouent**, 1 équipe de 4 qui **arbitre**, 2 équipes qui travaillent dans l'atelier « le duel ».

	Equipes qui jouent	Equipe qui arbitre	Equipes en atelier
1 <sup>er</sup> tiers-temps (8')	CDE	B	AF
2 <sup>ème</sup> tiers-temps (8')	ABF	D	EC
3 <sup>ème</sup> tiers-temps (8')	ACE	F	BD

Situation de travail 2 :

**Le duel :** (en alternance avec « le jeu de référence »)

Bilan :

5 min

Comment faire pour être plus efficace en équipe ?

Pour la prochaine séance, réfléchir sur la manière d'améliorer l'arbitrage.



### Séance 5

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

- comment positionner ses mains pour être précis dans la frappe du ballon: mains symétriques par rapport au centre du ballon.

- Viser un endroit précis.  
- Mettre en relation des indices liés au jeu (trajectoires du ballon, déplacements des autres joueurs),  
- Assurer plusieurs rôles (attaquant, défenseur, arbitre)

S'engager dans l'action  
Coopérer  
Accepter les règles

Compétences interdisciplinaires :

Voir liens pluridisciplinaires

Entrée dans l'activité

15 min

- ✓ kin relais (ballon porté)
- ✓ kin en l'air (ballon frappé)

Situation de travail 1

« la cible » (20' x 2 en alternance avec l'atelier 2)

Situation de travail 2 :

« le couloir » (20' x 2 en alternance avec l'atelier 1)

Bilan :

5 min

Confrontation des stratégies utilisées et les difficultés rencontrées pour attaquer et pour défendre

Pour la prochaine séance, réfléchir sur la manière d'améliorer l'arbitrage.

[sommaire](#)

[fondamentaux](#)



### Séance 6

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

- Comment déstabiliser l'adversaire  
(rapidité)  
- Comment se placer sur le terrain pour  
défendre.

- Viser rapidement les espaces libres pour  
déséquilibrer les adversaires.  
- Se placer et se déplacer rapidement pour  
occuper l'espace.

S'engager dans l'action  
Coopérer  
Accepter les règles

**Compétences  
interdisciplinaires :**

Voir liens pluridisciplinaires

Entrée dans l'activité

15 min

- ✓ trottine-passes
- ✓ courses en ligne (ballon porté, frappé)

Situation de travail 1 :

15 min

**Jeu de référence : « le kin-ball » (en alternance avec l'atelier «le kin-ball 1 contre 1»)**

Jeu sur un terrain avec 3 équipes de 4 qui **jouent**, 1 équipe de 4 qui **arbitre**, 2 équipes qui travaillent dans l'atelier « **le kin-ball 1 contre1** ».

	Equipes qui jouent	Equipe qui arbitre	Equipes en atelier
1 <sup>er</sup> tiers-temps (10')	ABD	E	CF
2 <sup>ème</sup> tiers-temps (10')	CEF	A	BD
3 <sup>ème</sup> tiers-temps (10')	BDF	C	AE

Situation de travail 2 :

40 min

« **Le kin-ball 1 contre1** » (en alternance avec le jeu de référence)

Il s'agit du kin-ball avec deux équipes seulement.

Bilan :

5 min

Confrontation des stratégies utilisées et les difficultés rencontrées pour attaquer et pour défendre



### Séance 7

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

- repérer la meilleure façon de se placer sur le terrain.

- Mettre en relation des indices liés au jeu (trajectoires du ballon, déplacements des autres joueurs),  
- Se placer et se déplacer rapidement pour occuper l'espace.  
- Etablir une stratégie pour défendre  
- Arbitrer en justifiant ses décisions

- S'engager dans l'action  
- Coopérer  
- Accepter les règles

Compétences interdisciplinaires :

Voir liens pluridisciplinaires

Entrée dans l'activité

15 min

- ✓ Le chat et les souris
- ✓ La couronne

Situation de travail 1 :

15 min

**Jeu de référence : « le kin-ball » (en alternance avec l'atelier « les zones»)**

Jeu sur un terrain avec 3 équipes de 4 qui **jouent**, 1 équipe de 4 qui **arbitre**, 2 équipes qui travaillent dans l'atelier « les zones».

	Equipes qui jouent	Equipe qui arbitre	Equipes en atelier
1 <sup>er</sup> tiers-temps (8')	CDE	B	AF
2 <sup>ème</sup> tiers-temps (8')	ABF	D	EC
3 <sup>ème</sup> tiers-temps (8')	ACE	F	BD

Situation de travail 2 :

40 min

« **Les zones** »: en alternance avec « le jeu de référence »

Bilan :

5 min

Confrontation des stratégies utilisées et les difficultés rencontrées pour attaquer et pour défendre

Pour la prochaine séance, prévoir l'organisation du tournoi



### Séance 8

Compétence spécifique :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

Capacités : Etre capable de ...

Attitudes :

- Retenir l'ensemble des contraintes liées à l'organisation collective d'un tournoi de kin-ball.

- Mettre en relation des indices liés au jeu (trajectoires du ballon, déplacements des autres joueurs),  
- Se placer et se déplacer rapidement pour occuper l'espace.  
- Etablir une stratégie pour défendre  
- Arbitrer en justifiant ses décisions

- S'engager dans l'action  
- Coopérer  
Accepter les règles

Compétences interdisciplinaires :

Voir liens pluridisciplinaires

Entrée dans l'activité

15 min

- ✓ le kin-relais
- ✓ le kin en l'air

Situation de travail :

15 min

jeu : « le kin ball » (tournoi)

↳ Organisation par les enfants en amont de la séance.

**Demandes de l'enseignant :**

- . Un seul terrain.
- . À chaque match 3 équipes qui jouent, une équipe qui arbitre, deux équipes qui regardent.
- . Chaque équipe doit arbitrer au moins un match.
- . Chaque équipe doit jouer le même nombre de matches.
- . Le temps de jeu total ne doit pas excéder 120 minutes.

Exemple d'organisation :

Nombre de matches : 6

Durée d'un match : 15 minutes.

Déroulement des rencontres :

Numéro des matches	Equipes qui jouent	Equipe qui arbitre	Equipes qui regardent
1	A B C	E	D F
2	D E F	C	B A
3	A D F	F	C E
4	B C E	A	B D
5	A E C	B	C F
6	B D F	D	A E

[sommaire](#)

[fondamentaux](#)