

KI N BALL AU CYCLE 3



Ce dossier a été réalisé par un groupe d'enseignants de la circonscription de Strasbourg 5 dans le cadre d'une animation pédagogique optionnelle en 2004 / 2005.

Cette unité d'apprentissage comporte :

⇒ Une entrée dans l'activité. Elle permet d'engager l'élève dans une approche globale et de situer le niveau d'habileté de chacun.

⇒ Des situations d'apprentissage dans trois domaines :

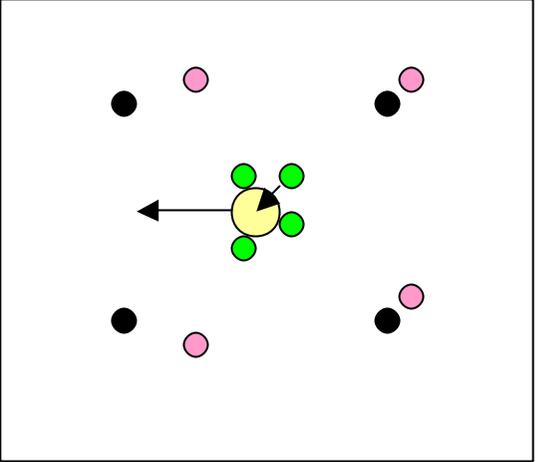
- la maîtrise de la balle,
- la maîtrise de l'espace,
- la maîtrise des relations.

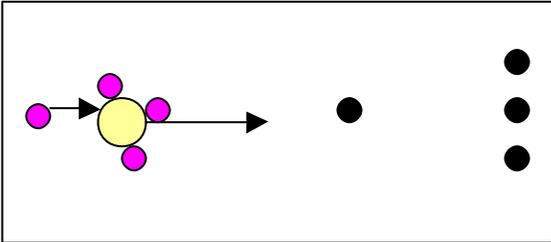
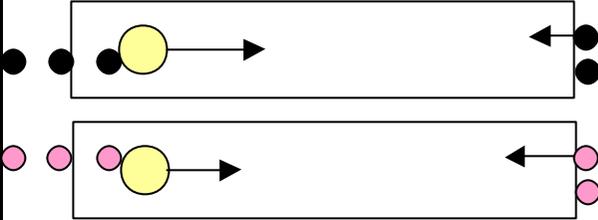
⇒ Une situation d'évaluation dont l'objectif est de mesurer les compétences de fin de cycle.

⇒ Les règles du jeu et la liste des fautes.

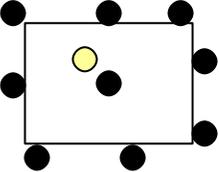
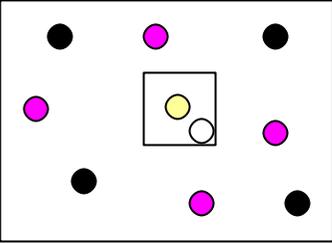
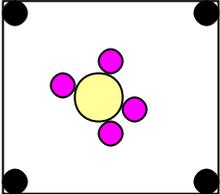
Les auteurs : Alles Christian, Bianco Emanuel, Dubuc Isabelle, Gangloff Charles, Hinterlang Christine, Heideyer Marie Noëlle, Huck Brigitte, Mertz Jacques, Saccucci Sandra, Schmuck Caroline, Schoettel Sandra, Stutzmann Patrick, Werling Alain.

Entrée dans l'activité - situation diagnostique

Objectifs	Situations	Consignes		Comportements observés										
<p>◆ Coopérer pour relever la balle.</p> <p>◆ Evaluer les actions des partenaires pour agir.</p> <p>◆ Evaluer la position des adversaires pour agir.</p>	<p>Faire jouer et observer les six équipes en alternance selon la grille suivante.</p> <table border="1" data-bbox="548 478 840 798"> <thead> <tr> <th>Jouent</th> <th>Observent</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 - 2 - 3</td> <td>4 - 5 - 6</td> </tr> <tr> <td>4 - 5 - 6</td> <td>1 - 2 - 3</td> </tr> <tr> <td>1 - 3 - 5</td> <td>2 - 4 - 6</td> </tr> <tr> <td>2 - 4 - 6</td> <td>1 - 3 - 5</td> </tr> </tbody> </table> 	Jouent	Observent	1 - 2 - 3	4 - 5 - 6	4 - 5 - 6	1 - 2 - 3	1 - 3 - 5	2 - 4 - 6	2 - 4 - 6	1 - 3 - 5	<p><u>Dispositif proposé :</u> 1 terrain de jeu. 6 équipes de 4 joueurs. 3 équipes jouent, 3 équipes observent</p> <p><u>Jeu proposé :</u> Kinball</p>	<p><u>Matériel :</u> - 1 balle taille jeune. - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage pour délimiter l'espace de jeu.</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>➤ <u>Caractéristiques du jeu :</u> Le kinball se joue avec 3 équipes de 4 joueurs sur un terrain de 20m sur 20 m.</p> <p>➤ <u>But du jeu :</u> Frapper la balle pour qu'elle touche le sol avant que l'équipe appelée ne la relève, la contrôle et l'immobilise..</p> <p>➤ <u>Règles essentielles et déroulement:</u> - 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 trois joueurs sur les quatre. 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 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. 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). - 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>Une observation des comportements des joueurs permettra de faire évoluer le jeu. On privilégiera une observation individuelle d'éléments quantifiables. Exemples : ➤ Nombre de relevés de balles réussis : _____ ➤ Nombre de réceptions manquées: _____ ➤ Nombre de lancers gagnants : _____ ➤ Nombre de fautes commises : _____</p> <p>◆ Maîtrise de l'engin.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves visent-ils les espaces libres lors des lancers ? - Les joueurs varient-ils les lancers : force et direction ? - La récupération est-elle réussie ? <p>◆ Occupation de l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les équipes qui défendent s'organisent-elles autour de la balle à bonne distance ? - Le jeu se déplace-t-il sur tout le terrain ? <p>◆ Coopération :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La coopération est-elle efficace pour relever la balle ? - Tous les élèves participent-ils au jeu ?
Jouent	Observent													
1 - 2 - 3	4 - 5 - 6													
4 - 5 - 6	1 - 2 - 3													
1 - 3 - 5	2 - 4 - 6													
2 - 4 - 6	1 - 3 - 5													

<p>♦ Se déplacer avec la balle en la contrôlant - Seul ou à deux</p>	<p>Atelier : stop ballon</p>  <p>Atelier: les relais</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 co-équipier pour immobiliser celle-ci.</p> <p><u>Consignes</u> « Lancez la balle vers le joueur avancé » « Relevez la balle avec le(s)... puis immobilisez la le plus rapidement possible » « On change le joueur avancé à chaque tentative.</p> <p>Variantes Modifier la technique de réception</p> <p>Les relais Se déplacer avec la balle sur une certaine distance le plus rapidement possible</p> <p><u>Consignes</u> « 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 »</p> <p>Variantes Déplacement à deux Distance à parcourir Obstacles à contourner</p>	<p>Se placer sous le ballon pour le contrôler (jouer avancé)</p> <p>Se déplacer rapidement et entourer la balle pour l'immobiliser. (autres joueurs)</p> <p>Pousser la balle devant soi à deux mains.</p> <p>Se déplacer au même rythme que son partenaire .</p>
--	---	--	--

Maîtrise de l'espace

Objectifs	Descriptifs des situations	Déroulement et consignes	Comportements recherchés
<p>◆ Réagir à un signal et se placer rapidement sous la balle</p> <p>◆ Se placer et se déplacer rapidement pour occuper l'espace</p> <p>◆ Organiser le placement défensif et les déplacements liés au changement de statut</p>	<p>Jeu aménagé : Balle nommée</p>  <p>Jeu aménagé : la zone interdite</p>  <p>Jeu aménagé : le carré</p> 	<p><u>Dispositif proposé :</u> Un terrain de jeu libre et un terrain de jeu aménagé</p> <p><u>Jeux aménagés proposés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Balle nommée - Zone interdite - Le carré <p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de kinball - Balles diverse (mousse, multi-jeux) - Dossards, chasubles - Sifflets, chronomètre. - Plots de marquage. <p><u>La balle nommée</u> 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><u>Consignes</u> « 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> <p>Variantes Taille du carré Balle (taille, masse ...)</p> <p><u>La zone interdite</u> 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. Si l'équipe appelée n'attrape pas la balle, l'autre équipe marque un point.</p> <p>Consignes « Lance la balle après avoir appelé l'équipe qui doit attraper la balle » « Renvoyer la balle au joueur neutre »</p> <p>Variantes Nombre de joueurs par équipe Taille de la zone interdite Balle (taille, masse ...)</p> <p><u>Le carré</u> 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.</p> <p>Consignes « Lancez la balle au-dessus de vous le plus haut possible et prenez la place de l'autre équipe » « Réceptionnez la balle au centre du carré et lancez la à votre tour »</p> <p>Variantes Modifier la taille du carré</p>	<p>Appeler un joueur avant de lancer la balle.</p> <p>Etre prêt</p> <p>Se déplacer rapidement vers la balle.</p> <p>Se placer en fonction de ses partenaires</p> <p>Se regrouper rapidement au point de chute de la balle.</p> <p>Se déplacer vers le centre dès que la balle est lancée.</p> <p>Orienter son déplacement vers le coin du terrain.</p> <p>Observer ses partenaires</p>

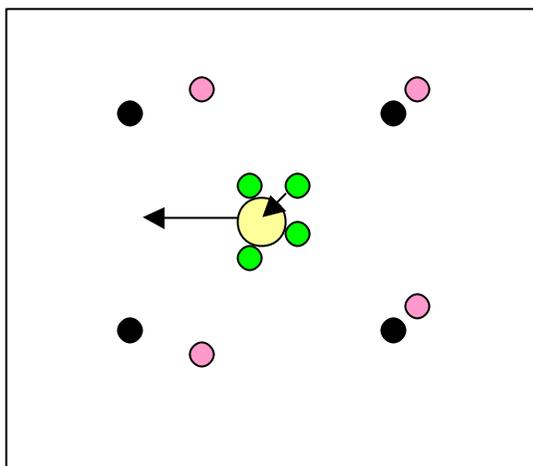
Evaluation

Situations

Outils d'observation

Faire jouer et observer les six équipes en alternance selon la grille suivante.

Jouent	Observent
1 - 2 - 3	4 - 5 - 6
4 - 5 - 6	1 - 2 - 3
1 - 3 - 5	2 - 4 - 6
2 - 4 - 6	1 - 3 - 5



Les équipes qui ne jouent pas observent.
Un observateur suit un joueur.
Toutes les observations effectuées par les élèves sont quantifiables.

Dispositif proposé :
1 terrain de jeu. 6 équipes de 4 joueurs.
3 équipes jouent, 3 équipes observent

Jeu proposé :
Kinball

Matériel :
- 1 balle kinball.
- Dossards, chasubles
- Sifflets, chronomètre.
- Plots de marquage pour délimiter l'espace de jeu.

Grille d'observation pour les élèves

	<u>Début de cycle</u>	<u>Fin de cycle</u>
Nombre de relevés de balle réussis		
Nombre de relevés manqués		
Nombre de contrôles de balle réussis		
Nombre de contrôles de balle manqués		
Nombre de points marqués		
Nombre de fautes commises		

Grille d'évaluation pour l'enseignant

	<u>Niv 1</u>	<u>Niv 2</u>	<u>Niv 3</u>
Maitrise de la balle			
Maitrise différentes formes de lancers			
Maitrise différentes formes de relevés			
Maitrise de l'espace			
Lance dans l'espace libre			
Se place à bonne distance de la balle			
Maitrise des relations			
Passe la balle pour la recentrer			
Se place par rapport aux partenaires			

LE KIN-BALL

Règles essentielles

- *Contact physique* : Aucun contact physique autorisé.
Obstruction volontaire : Faute avec octroi d'un point aux deux autres équipes.
Obstruction involontaire : jet à refaire avec le même lanceur.
- *Lancer du ballon* : 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.
- *Réception du ballon* : 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.
- *Score* : Lorsqu'une faute est commise lors du lancer ou de la réception, les équipes non fautives marquent chacune un point.

LE KIN-BALL

Liste des fautes

Appellation	L'équipe qui lance oublie de mentionner « omnikin + couleur de l'équipe ».
Pente descendante	Le ballon ne suit pas une trajectoire ascendante ou horizontale.
Ballon trop court	Le ballon ne franchit pas la distance minimale fixée par le règlement.
Ballon à l'extérieur	Le ballon touche les limites ou un obstacle fixe.
Contact	Les trois joueurs de l'équipe ne sont pas en contact avec le ballon au moment de la frappe.
Réception	L'équipe se déplace avec le ballon après le contact du troisième joueur.
Règles des	
5 secondes	Le lanceur dépasse le temps dont il dispose pour effectuer son lancer lorsque ses trois coéquipiers sont en contact avec le ballon.
10 secondes	Une équipe dépasse le temps dont elle dispose entre le contact du premier joueur avec le ballon et le contact du troisième joueur.
Obstruction volontaire	Un joueur non concerné par l'action touche volontairement le ballon ou gêne volontairement un joueur de l'équipe appelé.
Toute faute commise par une équipe donne un point <u>aux deux autres équipes en jeu</u> . La remise en jeu est effectuée par l'équipe qui a commis la faute.	