


UNITE D'APPRENTISSAGE AU CYCLE 3

DOMAINE	Education Physique et Sportive	
COMPETENCE SPECIFIQUE CIBLEE	<i>S'affronter individuellement et collectivement</i>	
COMPETENCES DU SOCLE COMMUN	Compétences sociales et civiques - Respect de soi et des autres - Respect des règles de la vie collective - Prendre part à un dialogue - Coopérer avec un ou plusieurs camarades	Autonomie et initiative - Respecter des consignes simples en autonomie - Montrer une certaine persévérance - Savoir s'auto-évaluer sur des situations simples - S'impliquer dans un projet individuel ou collectif - Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie
ACTIVITE SUPPORT	KIN-BALL	

Entrer dans l'activité <u>Situations globales</u> Découvrir et comprendre l'activité, plaisir d'agir, de faire. Mise en place des règles : de jeu, de sécurité, de vie	3 à 4 séances KIN ROULE: fiche SE1 KIN TOMATE : fiche SE2 KIN CHRONO: fiche SE3 KIN RELAIS : fiche SE4 KIN DEMENAGEURS : fiche SE5 KIN BUT : fiche E6 KIN CHATEAU : fiche SE7	EVALUATION DIAGNOSTIQUE
Se situer <u>Situation de référence</u> Le point des connaissances sur soi et sur l'activité	2 séances Le KIN-BALL : fiche SRI	
Apprendre et progresser <u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices	6 à 8 séances LES CIBLES: fiche SAP1 LE YOYO: fiche SAP2 LA BALLE NOMMEE: fiche SAP3 LES ZONES: fiche SAP4 KIN CANON: fiche SAP5 KIN VOLLEY: fiche SAP6 LE BINÔME: fiche SAP7 LE CARRÉ MAGIQUE: fiche SAP8 LE DÉSERT: fiche SAP9 LE RENARD: fiche SAP10 LES GARDIENS: fiche SAP11 THÈQUE KIN: fiche SAP12	EVALUATION FORMATIVE
Mesurer les progrès <u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits	2 séances Le KIN-BALL : fiche SRF (=SRI)	EVALUATION SOMMATIVE
Réinvestir	Rencontre USEP	

Phases 1 et 3 : Les situations proposées constituent un choix possible. Elles ne sont pas toutes à mettre en œuvre.

Travaux possibles avant et après la séance d'EPS Dire-lire-écrire, vivre ensemble, interdisciplinarité

Avant la séance	Séances d'EPS Par étapes	Après la séance
<p>Identifier : Les connaissances et les représentations de l'activité, vécu antérieur...</p> <p>Les enjeux émotionnels : appréhension, envie, rejet...</p> <p>Présenter : Les règles essentielles pour vivre l'activité (sécurité, réglementation, hygiène, tenue adaptée...)</p> <p>Introduire : Le lexique spécifique de l'activité Système de traces écrites (cahier du ...) Les différents rôles sociaux</p>	<p style="text-align: center;">Entrer dans l'activité</p> <p style="text-align: center;"><u>Situations globales,</u> Découvrir l'activité, plaisir d'agir, de faire</p>	<p>Revenir sur : Les émotions ressenties ; Les échecs et les réussites ; Les règles de sécurité, de jeu, de vie</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Codifier et fixer : le dispositif, l'aménagement, (schémas, affiches, maquettes...)</p> <p>les règles de jeu,</p> <p>Introduire : les outils d'analyse : grille(s) d'observation(s), de résultats...</p>	<p style="text-align: center;">Se situer</p> <p style="text-align: center;"><u>Situation de référence</u> Bilan des connaissances sur soi et sur l'activité</p>	<p>Revenir sur : Les résultats collectifs et/ou individuels ; essais d'analyses (sur la base des outils utilisés)</p> <p>Identifier : Les réussites, les échecs donc les besoins collectivement et individuellement</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Définir : Un projet d'action collectif et/ou individuel pour progresser</p> <p>Présenter : Les ateliers mis en place (tâches) Les fiches d'installation (autonomie des élèves)</p> <p>Construire : les outils élèves d'évaluation <u>formatrice</u> : grille(s) d'observation(s), de résultats</p>	<p style="text-align: center;">Apprendre et progresser</p> <p style="text-align: center;"><u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices</p>	<p>Suivre et faire vivre : Le projet d'action collectif et/ou individuel</p> <p>Développer : Les connaissances sur l'activité : actualité, histoire, culture...</p> <p>Relier : Les apprentissages en EPS aux autres domaines disciplinaires de l'école</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Revenir sur : le dispositif, l'aménagement, (schémas, affiches, maquettes...)</p> <p>les règles de jeu, les outils d'analyse : grille(s) d'observation(s), de résultats...</p>	<p style="text-align: center;">Mesurer les progrès</p> <p style="text-align: center;"><u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits</p>	<p>Revenir sur : Les résultats collectifs et/ou individuels ; comparaison avec SR1 Les projets d'action en termes de bilans</p> <p>Identifier : Les progrès réalisés collectivement et individuellement</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Préparer : L'action programmée : rencontre USEP, sortie scolaire...</p>	<p style="text-align: center;">Réinvestir</p>	<p>Revenir sur : Les résultats Les ressentis</p> <p>Communiquer : Avec les autres classes, les familles... sur les journaux d'école ou la presse, les blogs ou sites d'école...</p> <p>Finaliser : Le cahier du « sportif »</p>

FICHE SE0 : ACTIVITES et JEUX d'ECHAUFFEMENT

Principes de l'échauffement :

Il est systématique.

Il est court et ludique (maxi 10 minutes) ; il est en rapport avec l'activité support.

Il commence forcément par une activité individuelle ;

Il peut évoluer vers des activités à deux ou en équipe ;

Il ne met pas en compétition ;

Individuellement : Déplacement sur tout l'espace de jeu. (1mn)

Collectivement : Progressivement le meneur de jeu introduit un ou des ballons de kinball à se faire passer au sol puis en l'air...

Puis un jeu de type « kin roule » et « kin relais » peuvent finir l'échauffement

FICHE SE 1 : KIN ROULE

But : réaliser le tour des cercles à l'intérieur du « couloir » sans faire sortir la balle.

Objectifs d'apprentissage :

manipuler, maîtriser, diriger, contrôler la balle

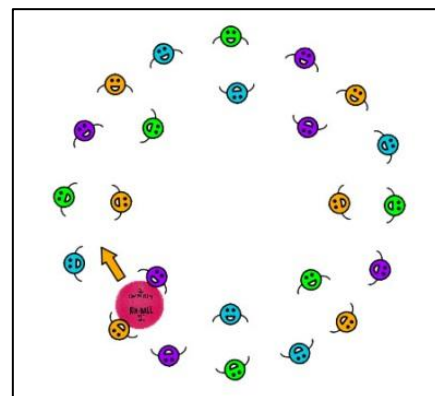


Dispositif

- Classe entière : 2/3 sur le cercle externe, 1/3 sur le cercle interne.
- Le couloir mesure 2m de large.
- Durée du jeu: 1 min

Matériel pour la classe:

- 1 puis éventuellement 2 ballons



Consignes :

Réussir le plus de tours possible dans le temps donné.

1. La balle roule au sol. Elle est poussée avec les mains.

2. La balle est en l'air et se transmet de joueurs en joueurs sans jamais tomber au sol.

Critères de réalisation :

- Anticiper pour réceptionner et diriger le ballon
- Orienter sa poussée dans le sens de rotation.

Critères de réussite :

Collectivement : réussir au moins un tour dans le temps donné.

Individuellement : recevoir et transmettre le ballon sans le faire sortir du cercle.

Variantes:

- Se transmettre la balle à partir de positions variées (à genoux, assis, couché, ...) ou avec différentes parties du corps (mains, pieds, ...)
- Introduire un deuxième ballon, départ à l'opposé du premier, dans le même sens. Une balle doit essayer de rattrape l'autre.
- Mettre une cible mobile (un joueur) dans le couloir. Il faut toucher le joueur avec la balle.

FICHE SE2 : KIN TOMATE

But : Toucher les joueurs du centre avec le ballon.

Joueurs du centre : Phase 1: Éviter de se faire toucher par le ballon

Phase 2: Bloquer le ballon pour qu'il ne touche pas le sol



Objectif d'apprentissage :

S'approprier le ballon ; Contrôler le ballon, le diriger.

Dispositif pour un atelier

- Les élèves forment un cercle et on place 3 élèves au centre de celui-ci

Matériel pour un atelier de 12 élèves :

- 1 ballon kin



Consignes :

Phase 1:

- Les élèves sur le cercle (sans se déplacer) poussent ou frappent le ballon afin de toucher ceux qui sont au centre
- Celui qui réussit à toucher un joueur change de place avec celui-ci

Phase 2:

- Les joueurs sur le cercle lancent la balle en l'air
- Les joueurs du milieu doivent la contrôler avant qu'elle ne touche le sol
- Le joueur qui perd le contrôle du ballon prend la place de celui qui a lancé

Critères de réalisation :

- Regarder le lanceur pour anticiper sur la trajectoire du ballon
- S'aider pour contrôler le ballon

Critères de réussite :

- Parvenir à toucher un joueur central
- Contrôler le ballon avant qu'il touche le sol

Variantes:

- nombre de joueurs, taille du cercle,

FICHE SE3 : KIN CHRONO

But : réussir le tour du « chrono » sans faire tomber le ballon.

Objectif d'apprentissage : Envoyer précisément, contrôler la balle et se déplacer avec

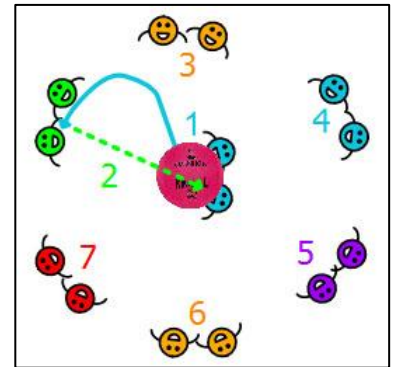


Dispositif pour un atelier

- Constituer des binômes.
- Les binômes forment un cercle.
- Un des binômes démarre au centre de ce cercle.

Matériel pour un atelier :

- 1 ballon



Consignes :

- Le binôme (1) au centre envoie le ballon au binôme (2) sur le cercle. Celui-ci réceptionne et vient se replacer au centre pour lancer à son tour au (3) et ainsi de suite jusqu'au dernier binôme (7).
- La passe compte 1 point si le ballon ne tombe pas au sol.
- Le jeu s'arrête quand tous les binômes ont réalisé leur passe. On totalise le nombre de points marqués.

Critères de réalisation :

Orienter son tir vers la paire choisie. Se déplacer simultanément pour ne pas faire tomber le ballon.

Critères de réussite :

Contrôler le ballon et rejoindre le centre du cercle sans l'avoir fait tomber sur le sol (1 point).

Variantes:

- Augmenter ou diminuer le rayon du cercle.
- Organiser deux ateliers en parallèle : l'équipe qui termine le tour en premier a gagné, l'équipe qui a le plus de points à l'issue du tour a gagné, ...

FICHE SE4 : KIN RELAIS

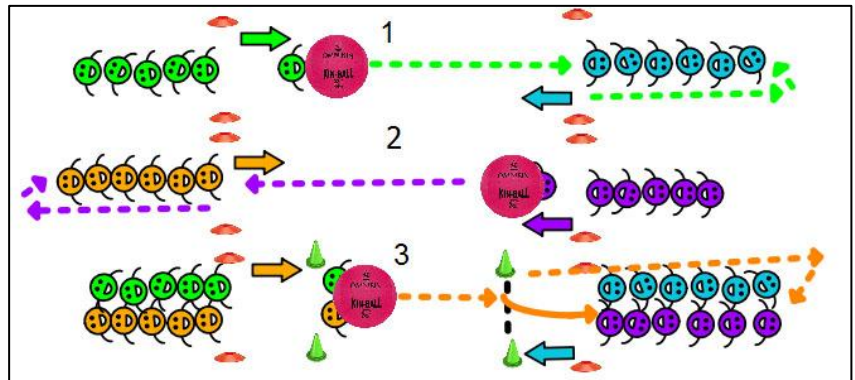
But : Faire passer tous les joueurs de l'autre côté, le plus vite possible.



Objectif d'apprentissage : Contrôler la balle et se déplacer avec le plus vite possible

Dispositif

- Les élèves sont répartis en équipes qui se font face de part et d'autre de l'aire de jeu.
- 1 et 2 : les joueurs passent individuellement.
- 3 les joueurs passent en binômes.



Matériel pour une classe :

- 2 ballons
- Cônes
- Coupelles (chapeaux chinois)

Consignes :

- apporter le ballon de l'autre côté, selon les modalités prévues (en le faisant rouler ou en le portant, seul ou à deux) puis aller se placer en queue de la colonne d'arrivée. Le joueur (ou le binôme) « receveur » fait de même dans l'autre sens. Le jeu s'arrête lorsque les 2 équipes ont changé de camp. (lorsque les 2 premiers joueurs se retrouvent en tête de colonne et que le dernier joueur a fini sa traversée).

Critères de réalisation :

- Seul : diriger la balle au sol puis se déplacer en portant la balle en équilibre sur les mains.
- A deux : Se déplacer simultanément pour ne pas faire tomber le ballon ; envoyer le ballon dans la bonne direction, avec une force adaptée

Critères de réussite :

Parvenir à apporter le ballon au joueur faisant face.

Déplacer le ballon sans le faire tomber, seul, ou en coordonnant son déplacement avec un partenaire.

Variantes:

Jeu n°1

- Apporter le ballon, en le faisant rouler au joueur placé en face et se ranger en queue de la colonne d'arrivée.

Jeu n°2

- Même jeu mais le ballon doit être porté en l'air jusqu'au joueur d'en face. Au départ et en cas de chute de la balle, les joueur partenaires du « porteur » peuvent l'aider à soulever la balle.

Jeu n°3

- Même jeu en binômes mais le ballon est envoyé aux « receveurs » lorsque les « porteurs » atteignent les repères (cônes).

FICHE SE5 : KIN DEMENAGEURS

But : Se faire passer le ballon de main en main et le ramener à son point de départ le plus vite possible



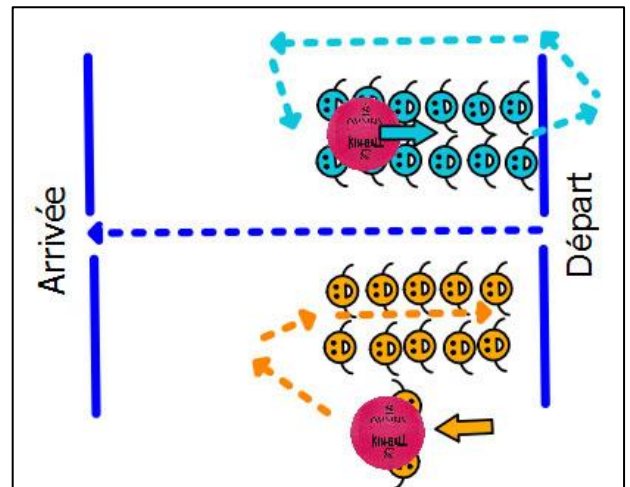
Objectif d'apprentissage : Contrôler la balle et se déplacer avec

Dispositif

- Les élèves sont répartis en équipe.
- Chaque équipe se divise en deux groupes et se place de façon à former un couloir

Matériel pour une classe

- 2 ballons
- Bandes de marquages ou cônes



Consignes :

- Les colonnes sont rangées devant la ligne de départ. Le ballon est donné au dernier binôme de la file.
- Au signal les élèves passent le ballon vers l'avant de la colonne.
- Lorsque le ballon parvient au binôme en tête de colonne, les élèves doivent venir se placer en fin de colonne en le portant le ballon à deux. Ainsi de suite jusqu'à ce que la colonne entière ait franchi la ligne d'arrivée.
- Si le ballon tombe il reprend là où a eu lieu la chute
- La première équipe à avoir fini a gagné

Critères de réalisation :

- Aider le binôme suivant à contrôler le ballon
- Se déplacer simultanément pour ne pas faire tomber le ballon

Critères de réussite :

Parvenir à déplacer le ballon sans le faire tomber.

La première équipe complète à avoir passé la ligne d'arrivée a gagné.

Variante:

Les joueurs sont assis.

FICHE SE6 : KIN BUT

But : Lancer la balle vers une zone d'en but, par frappes et contrôles successifs



Objectifs d'apprentissage :

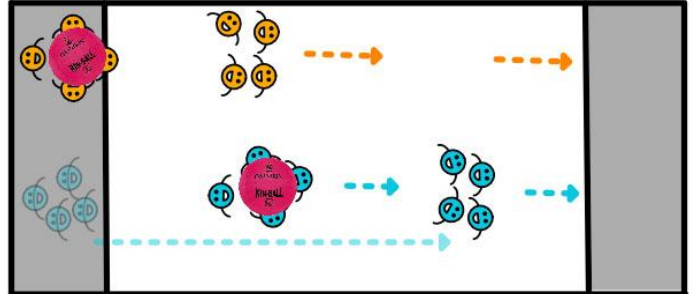
Contrôler, geler, frapper la balle

Dispositif

- Constituer deux équipes de 8 joueurs chacune subdivisées en deux groupes
- Durée du jeu: environ 5 min

Matériel pour une classe de 24 élèves :

- un minimum 2 ballons
- marquages au sol pour délimiter les zones



Consignes :

- Au signal, chaque équipe doit le plus vite possible amener le ballon en zone d'en but par frappes et contrôles successifs entre les deux groupes.
- L'équipe qui arrive la première dans la zone d'en-but a gagné
- Pour relancer tous les membres de la cellule doivent être en contact avec le ballon
- Si le ballon tombe sur le sol, on revient au point de départ

Critères de réalisation :

- Orienter son tir vers la cellule partenaire
- Anticiper sur la trajectoire pour réceptionner le ballon
- Se replacer en direction de la zone d'en but après une relance

Critères de réussite :

Arriver à la zone d'en-but sans avoir fait tomber le ballon au sol

Variante:

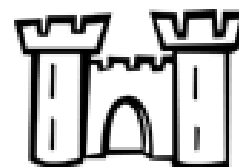
- Jouer sur la distance à parcourir
- Imposer un nombre maximum de passes

FICHE SE7 : KIN CHATEAU

But : Détruire les tours du château.

Objectif d'apprentissage :

Contrôler, geler, frapper la balle.
Viser et atteindre une cible.

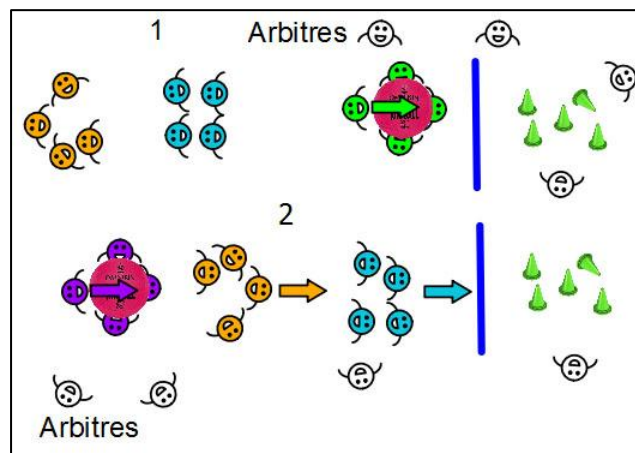


Dispositif

- 3 ou 4 équipes de 4 par atelier. (dont une équipe d'arbitres) avec des dossards de couleurs différentes.
- Jeu 1 : arbitres pour le gel, la frappe et la marque. (autres équipes en attente)
- Jeu 2 : Arbitres pour les mises en jeu, les fautes et la marque.

Matériel pour un atelier :

- 1 ballon kin
- Cônes (cibles)
- Bandes de marquage ou « chapeaux chinois »



Consignes :

Phase 1:

- Chaque équipe de 4 essaie, chacune leur tour, à partir de la position de gel de faire tomber un maximum de quilles en frappant la balle. On change de frappeur à chaque essai puis d'équipe après 4 essais. On comptabilise le nombre de tours (quilles) tombées.
- Une équipe arbitre le gel, la frappe et la marque. On change d'équipe d'arbitres en même temps que d'équipe en jeu.

Phase 2:

- 2 ou 3 équipes de 4 coopèrent pour attaquer les cibles. La balle est frappée par l'équipe A vers l'équipe B qui la contrôle la gèle et la lance à l'équipe C qui à son tour la gèle et attaque la cible en frappant. Après chaque essai on change de frappeurs dans toutes les équipes. Après 4 essais les équipes changent de rôle.
- Une équipe arbitre pour les mises en jeu, les fautes et la marque. On change de rôles s.en même temps que les équipes en jeu.

Critères de réalisation :

- Lancer dans une direction précise en respectant les règles (appellation, trajectoire, ...)
- Coopérer pour recevoir et geler la balle.
- Connaître et appliquer la terminologie et les gestes de l'arbitrage.

Critères de réussite :

- 1 : Parvenir à faire tomber au moins 2 quilles sur 4 essais.
- 2 : idem + contrôler le ballon avant qu'il touche le sol
- Respecter les règles de base.
- Reconnaître et siffler les fautes de jeu.

Variantes:

- Taille de l'espace de jeu et distance de tir.
- 2 ateliers en parallèle : la première équipe qui a descendu le château a gagné ou après un temps donné celle qui a descendu le plus de quilles.

FICHE SRI : LE KINBALL

But : Marquer plus de points que les équipes adverses.

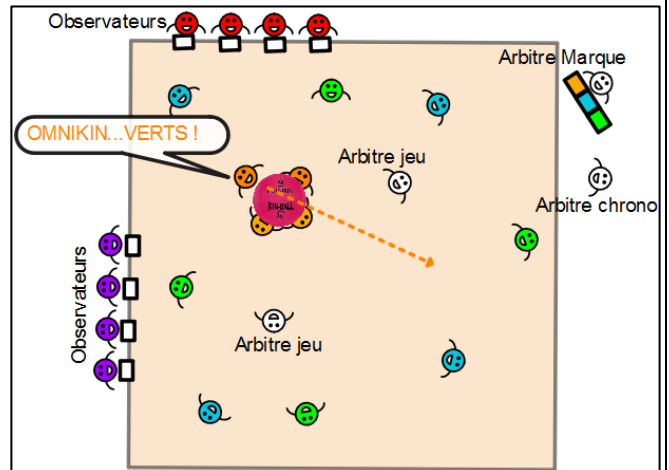
Objectifs d'apprentissage :

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



Dispositif pour une classe :

- Constituer des équipes de 4 ou 5 joueurs maximum.
- Pour une classe de 6 équipes : 3 équipes sont en jeu. 1 équipe arbitre. Les autres observent. Voir la grille proposée.
- Rotation (exemple) :



En Jeu	Arbitres	Observateurs
A – B - C	D	E - F
D – E - F	A	B - C
A – B - E	C	D - F
C – D - F	E	A - B
A – B - D	F	C - E
C – E - F	B	A - D

Matériel pour une classe :

- 1 ballon.
- Dossards, chasubles
- Sifflets, chronomètre.
- Terrain délimité

Consignes :

- On applique les règles du jeu de Kinball (voir document « règlement USEP 01 ») notamment :
 - Mise en jeu effectuée par l'équipe tirée au sort. La balle est tenue par les quatre joueurs et frappée par l'un d'entre eux.
 - Avant de frapper, celui qui engage appelle la couleur de l'équipe qui doit récupérer le ballon.
 - La balle doit être récupérée avant qu'elle ne touche le sol et « gelée » par 3 joueurs sur quatre. En cas de réussite, dans les 10 secondes, l'équipe qui vient d'immobiliser le ballon effectue à son tour un lancer de la même manière.
 - Quand le ballon n'est pas maîtrisé (tombe au sol) ou sort du terrain, l'équipe responsable donne un point aux deux autres équipes. La remise en jeu s'effectue au milieu du terrain par cette même équipe.
 - En cas de faute, l'équipe responsable donne un point aux deux autres équipes. La remise en jeu est faite par cette même équipe à l'endroit où a eu lieu la faute

AUCUN CONTACT N'EST AUTORISÉ

Cahier d'EPS :

GRILLE D'OBSERVATION										
Elève observé:	Elève observateur:									
Critères d'observation	Lancers									
	L 1	L 2	L 3	L 4	L 5	L 6	L 7	L 8	L 9	L 10
Se position en fonction de ses partenaires pour occuper tout l'espace										
Se place sur la trajectoire de la balle										
Réussit la réception										
Rate la réception										
Envoi le kin ball dans un espace de terrain libre										
Frappe le kin ball vers l'équipe appelée										

FICHE SAP1 : LES CIBLES

But : La balle doit retomber dans la zone annoncée



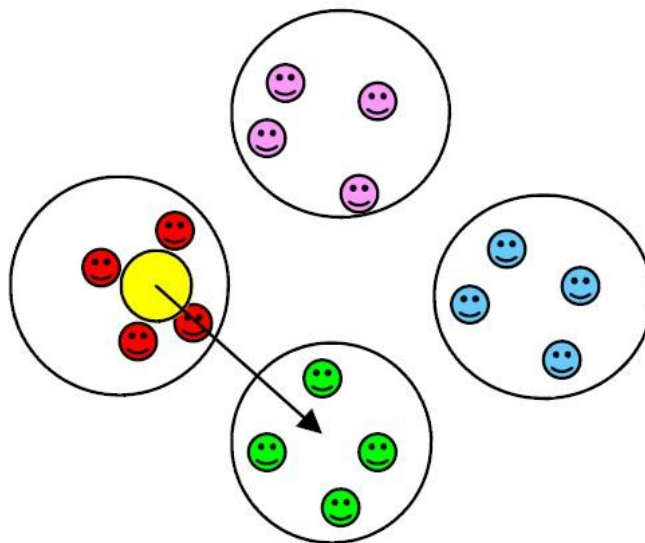
Objectif d'apprentissage : Améliorer l'efficacité des lancers

Dispositif

- 4 zones "cibles"

Matériel pour un atelier de 16 joueurs :

- 1 ballon kinball
- Dossards, chasubles
- Sifflets, chronomètre.
- Plots de marquage.



Consignes :

- Une équipe engage vers une des autres équipes en annonçant la couleur.
- L'équipe qui reçoit, effectue à son tour un lancer.
- Les équipes n'ont pas le droit de sortir de leurs zones.
- Changement de lanceur à chaque tentative

Critères de réalisation :

- Augmenter l'amplitude du geste
- Orienter le lancer dans une direction donnée
- Lancer de plus en plus fort

Critères de réussite :

- Atteindre la zone visée (1 point)

Variables et variantes:

- Modifier la distance à franchir
- Modifier la technique de lancer
- Modifier la taille des zones

FICHE SAP2 : LE YOYO

But(s) :

- Pour une équipe récupérer le ballon au centre du carré
- Pour l'autre équipe se placer à un endroit donné après engagement



Objectif d'apprentissage :

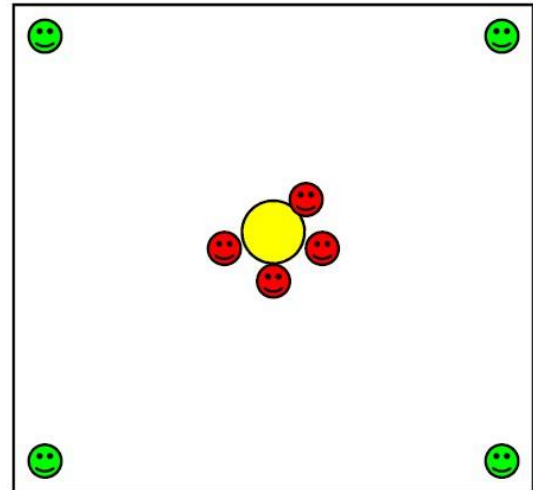
Organiser le placement défensif et les déplacements liés au changement de statut

Dispositif

- Possibilité de faire des équipes de 5 et de mettre plusieurs jeux en parallèle

Matériel pour un atelier de 8 à 10 joueurs :

- 1 ballon kinball
- Dossards, chasubles
- Sifflets, chronomètre.
- Plots de marquage.



Consignes :

- L'équipe au centre lance la balle de kinball le plus haut possible et va le plus rapidement prendre la place des joueurs de l'équipe qui occupe les coins du carré (un seul joueur à chaque coin).
- Pendant ce temps celle-ci va au centre du carré réceptionner la balle, la contrôler puis la relancer. Et ainsi de suite.
- Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe

Critères de réalisation :

- Être prêt
- Se déplacer rapidement vers la balle.
- Se placer en fonction de ses partenaires
- Se regrouper rapidement au point de chute de la balle.
- Se déplacer vers le centre dès que la balle est lancée.
- Orienter son déplacement vers le coin du terrain.
- Observer ses partenaires

Critères de réussite :

- L'équipe récupère et contrôle le ballon

Variation et variantes:

- Modifier la taille du carré
- Appeler un joueur avant de lancer la balle

FICHE SAP3 : LA BALLE NOMMÉE

But : réagir vite pour se positionner sous le ballon afin de la réceptionner

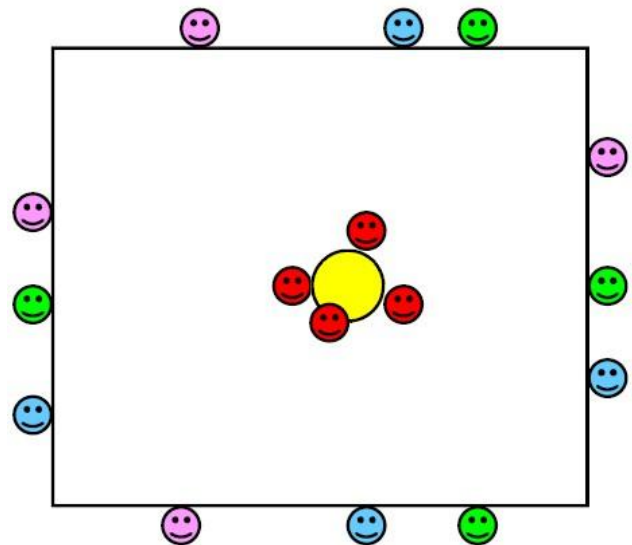


Objectif d'apprentissage : réagir à un signal et se placer rapidement sous la balle

Dispositif :

Matériel pour un atelier de 16 joueurs :

- 1 ballon kin
- cônes



Consignes :

- L'équipe au centre lance le ballon en l'air le plus haut possible, appelle un joueur qui doit la réceptionner ensuite son équipe vient l'aider.
- Aussitôt après le lancer l'équipe qui l'a effectué se place rapidement au bord du terrain.
- Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe.

Critères de réalisation :

- Appeler un joueur avant de lancer la balle.
- Être prêt.
- Se déplacer rapidement vers la balle.

Critères de réussite :

- Pour l'élève appelé, réceptionner le ballon.
- Pour son équipe, venir l'aider avant qu'il ne perde le contrôle.
- Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe.

Variables et variantes:

- Taille du terrain
- Appel de deux joueurs en même temps

FICHE SAP4 : LES ZONES

But :

- Pour l'équipe appelée se regrouper rapidement autour du ballon
- Pour les autres équipes se positionner de façon à occuper rapidement toutes les zones



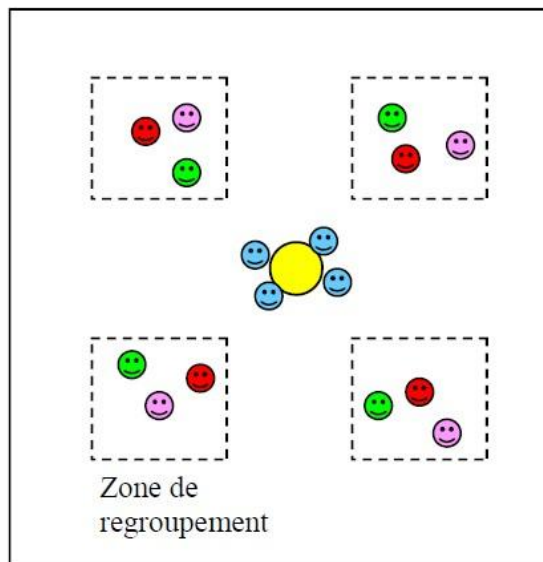
Objectif d'apprentissage :

- Améliorer l'efficacité des regroupements
- Savoir prendre une position défensive en occupant tout le terrain

Dispositif

Matériel pour un atelier de 16 joueurs :

- 1 ballon kin
- marquage sol



Consignes :

- Tous les joueurs se déplacent en dispersion.
- Le meneur annonce une couleur qui donne le signal du regroupement.
- L'équipe appelée se regroupe autour de la balle
- Les autres équipes se placent en organisation défensive (un joueur de chaque équipe dans chaque zone).
- Le ballon ne bouge pas (repère).

Critères de réalisation :

- Observer les partenaires pour se placer afin d'occuper toutes les zones.
- Être attentif et réagir vite.
- Orienter sa course vers le ballon pour l'équipe appelée.

Critères de réussite :

- L'équipe qui occupe les zones en dernier, donne un point aux autres équipes

Variation et variantes:

- Augmenter ou diminuer la taille du terrain
- Donner un signal visuel avec un dossard

FICHE SAP5 : LE KIN CANON

But : lancer le ballon vers une autre équipe

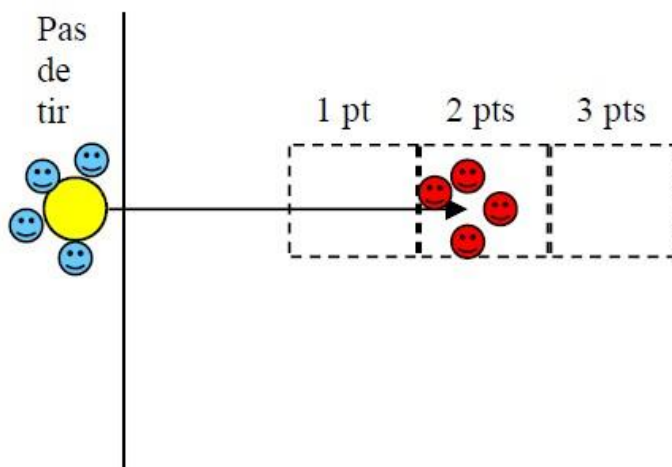


Objectif d'apprentissage : améliorer l'efficacité des lancers

Dispositif

Matériel pour un atelier de 8 joueurs :

- 1 ballon kin
- marquage sol



Consignes :

- Constituer deux équipes de 6 à 8 joueurs chacune subdivisées en deux cellules de joueurs
- La première cellule engage vers l'autre qui doit réceptionner
- Celle-ci choisit de se positionner dans une zone à 1 point, 2 points, 3 points
- Au tour suivant, on inverse la cellule qui engage
- Puis c'est au tour de l'autre équipe

Critères de réalisation :

- Orienter son tir vers la cellule partenaire
- Apprécier les capacités des autres pour choisir la bonne zone

Critères de réussite :

- L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points sur 6 engagements

Variables et variantes:

- Augmenter ou diminuer la taille des zones ou leur distance du pas de tir

FICHE SAP6 : LE KIN VOLLEY

But :

- Pour l'équipe qui sert, envoyer le ballon dans la zone adverse en le faisant passer au dessus de l'élastique.
- Pour l'équipe qui reçoit, contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol.



Objectif d'apprentissage :

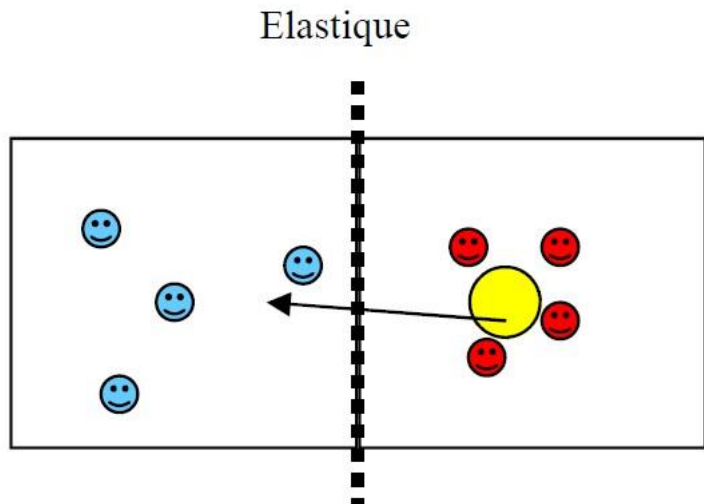
- Orienter son tir
- Améliorer la réception du ballon

Dispositif

Possibilité d'organiser plusieurs jeux en parallèle

Matériel pour un atelier de 8 joueurs :

- 1 ballon kin
- marquage sol
- 1 élastique



Consignes :

- Se placer par équipe de part et d'autre d'un terrain
- Engagement par une des deux équipes après un tirage au sort
- Le ballon doit passer au dessus de l'élastique
- L'équipe qui a réceptionné engage à son tour

Critères de réalisation :

- Se positionner sous la balle pour la frapper
- Avoir des appuis décalés pied en opposition au bras pour avoir une frappe efficace
- Orienter son regard dans la direction du lancer

Critères de réussite :

- Si l'équipe réceptrice perd le ballon elle donne un point à l'autre équipe
- Idem si l'équipe qui engage sort le ballon du terrain ou si le ballon passe sous l'élastique

Variation et variantes:

- Modifier la taille du terrain, la hauteur de l'élastique, le nombre de joueurs dans l'équipe

FICHE SAP7 : LE BINÔME

But : Contrôler la balle et se déplacer avec sans la laisser tomber

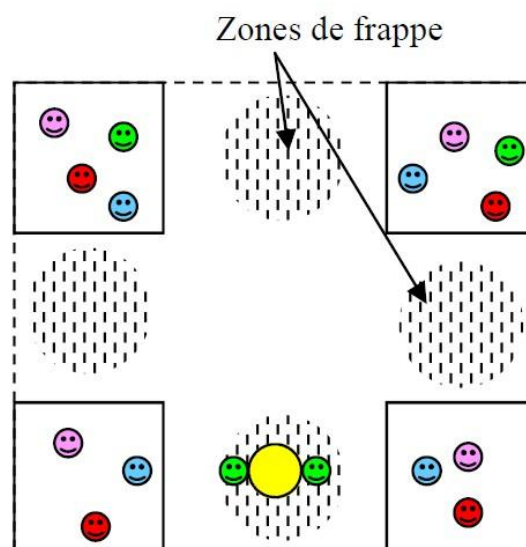


Objectif d'apprentissage : Maîtriser le déplacement de la balle à deux joueurs

Dispositif

Matériel pour un atelier de 16 joueurs :

- 1 ballon kin
- bandes de marquage au sol
- cônes
- chasubles, dossards



Consignes :

- Constituer des équipes de 4 joueurs repérées par des dossards.
- Les joueurs des équipes se mélangent pour former 4 groupes placés dans des carrés.
- Un binôme de même équipe se place dans une zone de frappe, engage en envoyant le ballon vers le haut et en appelant une couleur puis les deux joueurs reviennent dans leur carré respectif.
- Les deux joueurs de la couleur appelée les plus proches de la zone où à eu lieu l'engagement doivent bloquer le ballon ensuite il porte celui-ci vers la zone de frappe de leur choix et engage à leur tour.

Critères de réalisation :

- Rester face à face pour contrôler le ballon
- Garder les deux mains posées sur le ballon

Critères de réussite :

- Bloquer le ballon avant le déplacement
- Se déplacer sans perdre le ballon

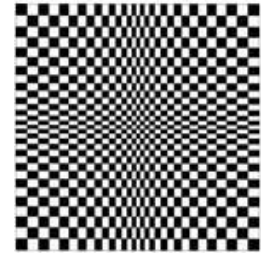
Variation et variantes:

- Agrandir ou diminuer le carré
- Ajouter une contrainte de temps afin d'accélérer les interventions

FICHE SAP8 : LE CARRÉ MAGIQUE

But :

- Se déplacer à deux
- Stabilisation et gel de la balle par le 3ème joueur
- Frappe par le 4ème joueur



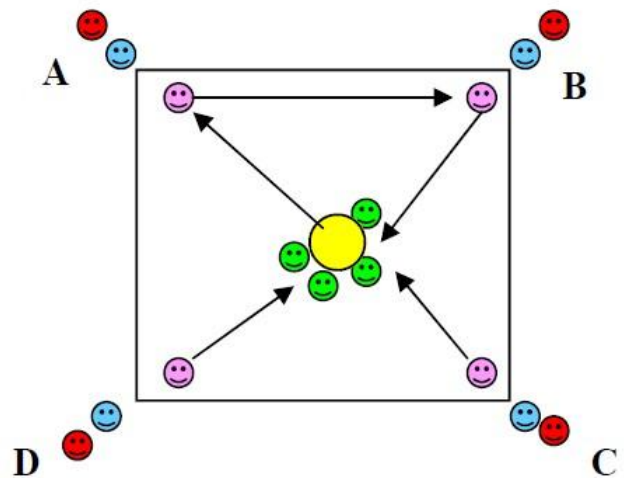
Objectif d'apprentissage :

- Maîtriser le déplacement de la balle seul ou à deux joueurs
- Appréhender les différents rôles dans la maîtrise de la balle

Dispositif

Matériel pour un atelier de 16 joueurs :

- 1 ballon kin
- bandes de marquage au sol
- cônes
- chasubles, dossards



Consignes :

- Constituer des équipes de 4 joueurs repérées par des dossards.
- Les joueurs des équipes se mélangent pour former 4 groupes placés aux angles du carré.
- Un groupe se place au centre et engage vers A.
- A se déplace avec le ballon vers B puis à deux, ils vont vers le milieu.
- C les rejoint et le ballon est gelé prêt à être frappé.
- D rejoint son équipe et frappe le ballon vers A et ainsi de suite.
- Lorsque tous les joueurs sont passés, on continue en faisant l'engagement vers B, puis vers C et enfin vers D.

Critères de réalisation :

- Connaître et tenir son rôle A, B, C, D
- Se placer sous le ballon pour mieux le contrôler

Critères de réussite :

- L'équipe marque un point s'ils parviennent à effectuer toutes les consignes sans que le ballon ne tombe au sol.

Variation et variantes :

- Agrandir ou diminuer le carré
- Ajouter une contrainte de temps afin d'accélérer les interventions

FICHE SAP9 : LE DÉSERT

But : récupérer le ballon et le ramener à l'intérieur de la zone d'attaque

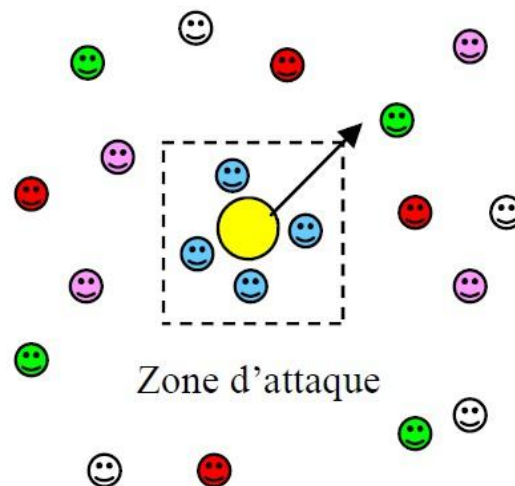
Objectif d'apprentissage : être capable de déplacer le ballon dans une zone d'attaque



Dispositif

Matériel pour le groupe classe:

- 1 ballon kin
- bandes de marquage au sol
- chasubles, dossards



Consignes :

- L'équipe qui engage est à l'intérieur de la zone d'attaque.
- Un joueur de cette équipe frappe le ballon vers l'extérieur en appelant une couleur.
- Puis l'équipe sort et se disperse sur le terrain de façon à occuper tous l'espace.
- Un joueur de l'équipe appelée réceptionne le ballon.
- Un deuxième joueur vient l'aider. A deux, ils ramène le ballon dans la zone.
- Le troisième joueur gèle le ballon et le quatrième vient le frapper.
- Et le jeu continue.

Critères de réalisation :

- Pour les frappeurs: orienter la frappe vers les espaces libres
- Pour les ramasseurs: occuper tout le terrain et s'organiser pour ramener rapidement le ballon

Critères de réussite :

- Ramener le ballon dans la zone sans qu'il ait touché le sol

Variation et variantes:

- Mettre une contrainte de temps pour ramener le ballon

FICHE SAP10 : LE RENARD

But : feinter l'équipe appelée en mettant en place de faux frappeurs



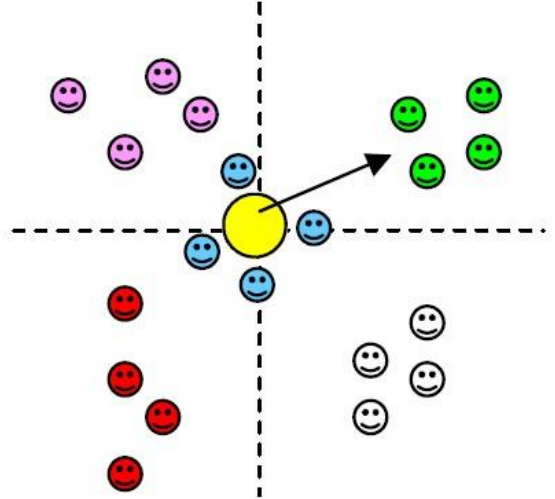
Objectif d'apprentissage : savoir donner de fausses informations aux adversaires

Dispositif

- Constituer 5 équipes de 4 joueurs
- Diviser le terrain en 4 secteurs (1 par couleur). La couleur supplémentaire est celle qui frappe le ballon.
- Un 6ème groupe arbitre

Matériel pour le groupe classe:

- 1 ballon kin
- bandes de marquage au sol
- chasubles, dossards
- sifflet...



Consignes :

- L'équipe au centre frappe le ballon vers une zone en essayant de masquer la direction du lancer en utilisant un faux frappeur (un fait semblant pendant qu'un autre frappe réellement)
- L'équipe qui réceptionne vient à son tour se placer au centre et frappe à nouveau le ballon
- Entre temps, l'équipe qui a frappé précédemment prend sa place

Critères de réalisation :

- Frapper le ballon juste après le geste du faux frappeur
- Utiliser le regard (vers une zone) pour tromper l'adversaire

Critères de réussite :

- L'équipe qui réussit à tromper l'adversaire marque un point

Variables et variantes:

- Placer un joueur de chaque couleur dans chaque zone. Son rôle est de réceptionner puis ses équipiers peuvent venir l'aider

FICHE SAP11 : LES GRADIENS

But :

- Pour les frappeurs: marquer un but dans la zone de leur choix
- Pour les gardiens: récupérer le ballon dans la zone indiquée avant qu'il est touché le sol



Objectif d'apprentissage :

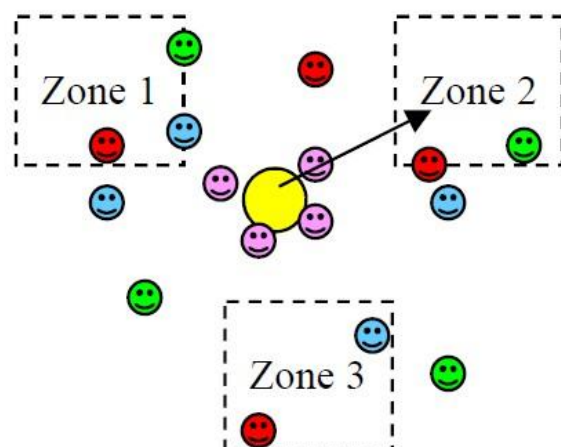
- Frapper la balle vers un espace mettant en danger l'équipe adverse
- Apprendre à occuper tout l'espace

Dispositif

- Constituer 3 zones éloignées les unes des autres.

Matériel pour le groupe classe:

- 1 ballon kin
- bandes de marquage au sol
- chasubles, dossards



Consignes :

- Une équipe frappe le ballon en annonçant la zone et la couleur de l'équipe appelée (zone 2, bleu).
- L'équipe appelée doit contrôler le ballon dans la zone indiquée sans que celui-ci ne touche le sol.
- L'équipe qui a réceptionné le ballon se déplace dans le terrain en tenant le ballon à deux.
- Au signal de l'enseignant, le ballon est immobilisé et frappé avec annonce de la zone et appel de la couleur.

Critères de réalisation :

- Repérer les espaces vides pour les utiliser
- S'organiser au sein de l'équipe pour protéger toutes les zones

Critères de réussite :

- Pour les frappeurs: mettre les ramasseurs en difficulté (1 but = 1 point)

Variables et variantes:

- L'espacement, la taille et le nombre des zones

FICHE SAP12 : LA THÈQUE KIN

But :

- Pour les frappeurs: une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des base
- Pour l'équipe des réceptionneur: Contrôler puis ramener le plus vite possible le ballon dans la zone d'arrêt

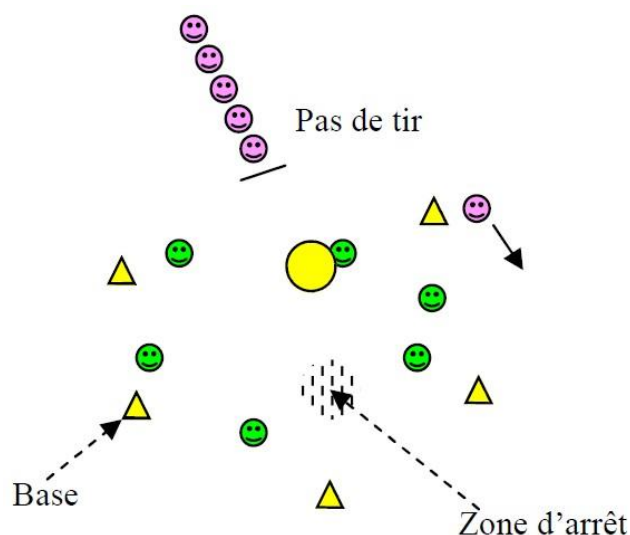


Objectif d'apprentissage : frapper la balle vers un espace mettant en danger l'équipe adverse

Dispositif

Matériel pour le groupe classe:

- 1 ballon kin
- cônes
- chasubles, dossards



Consignes :

- A tour de rôle, les joueurs frappeurs tape le ballon et partent en courant autour des bases
- Les joueurs ramasseurs contrôlent le ballon et le ramène dans la zone arrêt pour stopper la course des coureurs
- Un coureur peut s'arrêter à une base et repartir à la frappe suivante. Si au moment de l'arrêt il se trouve entre deux bases, il doit revenir au pas de tir sans avoir marqué de point
- Lorsque tous les frappeurs ont tapé la balle, on change les rôles

Critères de réalisation :

- Pour les frappeurs: orienter la frappe vers les espaces libres
- Pour les ramasseurs: occuper tout le terrain et s'organiser pour ramener rapidement le ballon

Critères de réussite :

- Marquer plus de points que l'équipe adverse

Variation et variantes:

- On change les rôles si l'équipe des ramasseurs laisse tomber le ballon au sol
- Interdiction aux ramasseurs de se déplacer avec le ballon