

MODULE D'APPRENTISSAGE « KIN BALL » EN CYCLES 2 et 3

LOGIQUE DE CE MODULE D'APPRENTISSAGE :

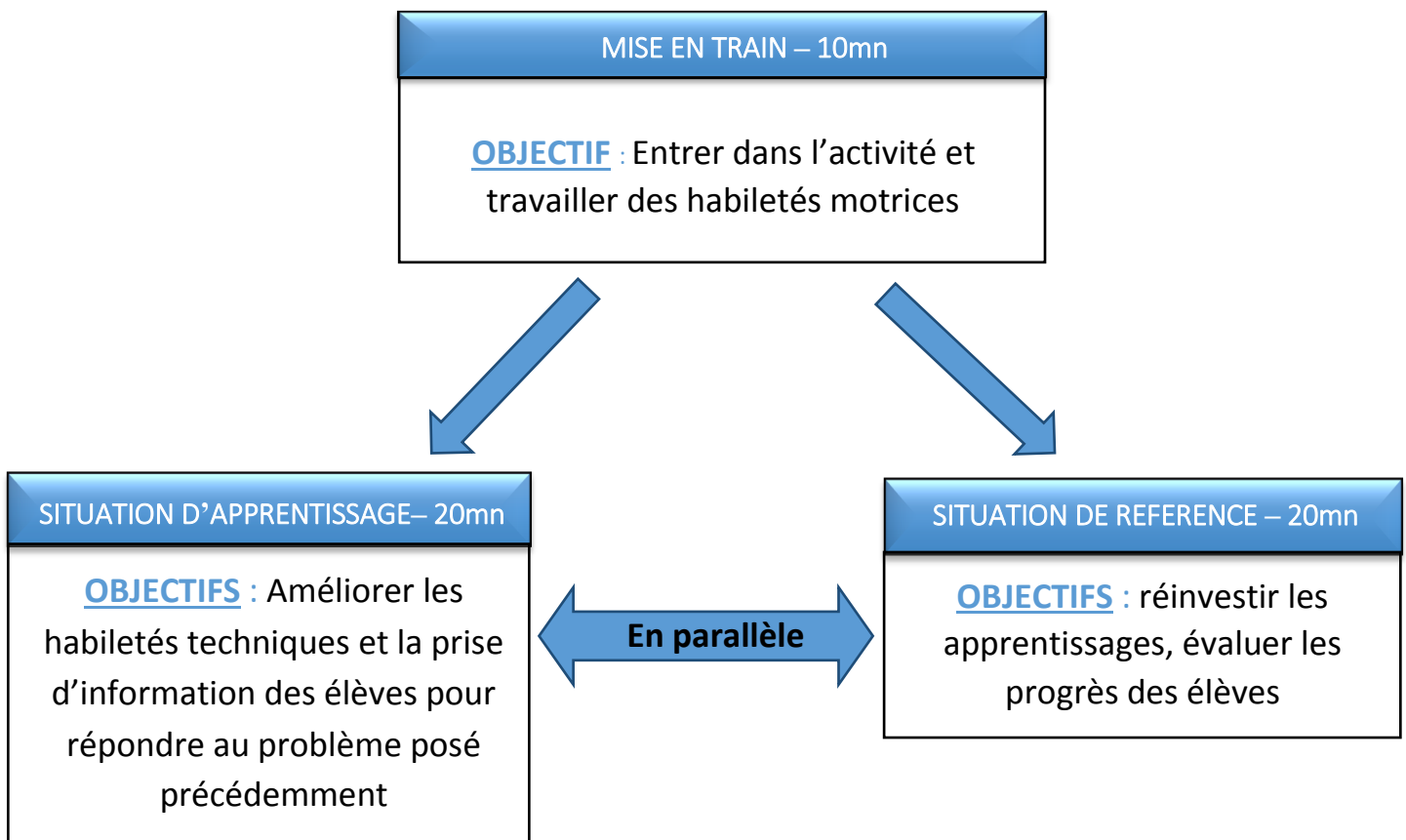
Le parti pris est de proposer un enchaînement de séances suivant une progressivité qui nous paraît appropriée à des élèves de cycle 2 et 3.

Afin de favoriser le temps de jeu et l'acquisition des habiletés motrices, **la mise en train consiste à reprendre la situation d'apprentissage de la séance précédente, sur un temps plus court.**

Les dernières séances laissent une grande place à la situation de référence avec des propositions d'aménagements pour travailler la stratégie et la vitesse de jeu.

Afin de mieux connaître la pratique sociale de référence, très peu connue du public, il nous paraît important de visionner en classe des vidéos de matchs « d'experts » avant et pendant la mise en place du module, et d'encourager les élèves à le faire en autonomie.

Canevas d'une séance :



Organisation du cycle :

L'organisation de ce cycle est donnée de manière à laisser une certaine liberté dans le choix de la progressivité, qui peut se construire au fil du module, en suivant l'ordre d'apparition des difficultés des élèves.

Cependant, nous proposons trois grands temps chronologiques dans ce module (découverte de l'activité, structuration, pour aller plus loin).

La séance de découverte « Premier contact avec le kin ball » est destinée à être menée en début de cycle, permettant une entrée dans l'activité adaptée à tous les élèves. Elle nous semble être incontournable.

Enfin, dans la mesure du possible, nous vous conseillons de veiller à constituer **des équipes mixtes** (garçon / fille), avec **des élèves de taille homogène**.

Découverte

Visionner en classe une vidéo

Objectif : « Découvrir la pratique sociale de référence »

Premier contact avec le KIN BALL :

Objectif séance 1 : « Maîtriser et geler le ballon. »

Objectif séance 2 : « Réaliser des échanges. »

Structuration

Situation d'apprentissage
METTRE EN JEU :

Objectif : « Frapper le ballon en lui donnant une trajectoire ascendante »

Situation d'apprentissage
ANNONCER:

Objectif : « Annoncer avant de frapper »

Situation d'apprentissage
PROTEGER:

Objectif : « Protéger, occuper l'espace »

Situation d'apprentissage
CONTROLER :

Objectifs : « Contrôler le ballon, maîtriser le déplacement du ballon à deux joueurs »

Situation d'apprentissage
VISER :

Objectif : « Orienter son tir, viser »

JEU GLOBAL
Situation de référence 1

Pour aller plus loin

Séances suivantes :

« Viser un jeu plus rapide, pour élaborer des stratégies. »

Proposition de progressivité des séances

Si l'idée première de ce module est de laisser une liberté de mise en œuvre la plus importante possible aux enseignants, nous proposons sur cette page un exemple de déroulement du module, avec les verbes d'action spécifiques au kin ball, les situations proposées pour les travailler.

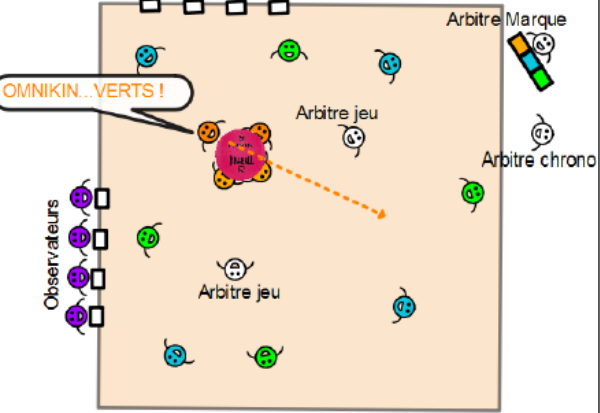
Pour rappel, le parti pris est d'utiliser la situation vue lors de la séance précédente comme mise en train.

Il y a toujours deux propositions de situation d'apprentissage pour chaque objectif. La première est toujours plus simple en terme de recherche de maîtrise de l'objectif visé que la seconde. Si vous disposez d'un temps suffisant, il semble intéressant de proposer l'ensemble des situations.

Suite à la situation d'apprentissage, ou en parallèle en fonction de votre effectif de classe, il est conseillé de proposer la situation de référence en aménageant certaines règles. Cela est essentiel afin qu'ils s'approprient les règles et stratégies de cette pratique méconnue.

	Verbes d'action	Mise en train	Situation d'apprentissage	Objectif(s) visé(s)
Découverte	Geler le ballon : immobiliser le ballon, à trois joueurs. Une fois gelé, le ballon ne peut pas être déplacé, mais uniquement frappé.	Visionnage des vidéos de kin ball		Découvrir la pratique sociale de référence.
		Premier contact avec le kin ball – Séance 1		Découverte de l'activité et maîtrise du ballon. Geler le ballon.
		Premier contact avec le kin ball – Séance 2		Découverte de l'activité et maîtrise du ballon. Geler le ballon. Réaliser des échanges.
Structuration	Annoncer avant la frappe : c'est obligatoire pour que l'équipe appelée puisse réceptionner le ballon.	« Battre le record d'échange », situation de la séance précédente.	Proposition 1 : le kin chrono Proposition 2 : le kin dos tourné	Effectuer correctement l'annonce : faire intégrer l'ordre «Omnikin + couleur » avant la frappe.
	Frapper : Cela ne peut avoir lieu que lorsque le ballon est gelé. La frappe doit être horizontale ou ascendante.	Le kin chrono / Le kin dos tourné	Proposition 1 : Le kin but Proposition 2 : Le kin canon	Frapper / pousser le ballon en orientant sa frappe, en lui donnant une trajectoire ascendante.
	Contrôler le ballon : maintenir le ballon en l'air seul, à deux, en attendant de le geler. Se déplacer avec le ballon est possible, à deux équipiers.	Le kin but / le kin canon	Proposition 1 : Jeux de relais Proposition 2 : Le kin en l'air	Contrôler le ballon puis se déplacer le plus vite possible
	Protéger : occuper l'espace de manière à ne pas laisser de zone libre.	Jeux de relais / Le kin en l'air	Proposition 1 : La kin thèque Proposition 2 : Le carré	Occuper le terrain de manière collective pour défendre efficacement, déplacer le ballon à deux.
	Viser pour atteindre des zones laissées libres par les adversaires.	La kin thèque / Le carré	Proposition 1 : Le kin canon V.2 Proposition 2 : Le kin volley	Orienter son tir pour viser une zone, établir une stratégie.
Pour aller plus loin	Situation de référence aménagée, pour chercher à induire des comportements chez les élèves. Prévoir à minima 3 séances complètes pour voir les attitudes des élèves améliorées significativement.			Elaborer des stratégies, enchaîner les actions le plus vite possible.

Présentation de la situation de référence 1

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'équipe en possession du ballon appelle une des deux autres équipes en disant « OMNIKIN et sa couleur de dossard » (par ex. « Omnikin bleu »). C'est le joueur qui frappe le ballon qui annonce cela.</p> <p><u>Comptage des points :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ L'échange se termine lorsque le ballon touche le sol ou lorsqu'une des règles n'est pas respectée. 1 point est alors attribué. ✓ Deux équipes sur trois marquent toujours un point. ✓ Remise en jeu par l'équipe ayant perdu le point. <p><u>Règles minimales :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Trois joueurs tiennent / gèlent le ballon au moment de la frappe. ✓ Annoncer « Omnikin + couleur » avant de frapper. ✓ Le ballon est contrôlé avant de toucher le sol. ✓ J'envoie le ballon en dehors du terrain ou je fais une poussette (frappe pas assez forte). ✓ Déplacement du ballon deux joueurs maximum (cycle 3). ✓ Ne pas envoyer le ballon hors des limites du terrain. ✓ Pas de poussette (frappe pas assez forte) ✓ La trajectoire du ballon est horizontale ou ascendante. ✓ Obstruction volontaire d'un joueur neutre ✓ Un joueur ne peut frapper deux fois de suite le ballon. 	<p>Marquer plus de points que les adversaires.</p>	 <p>3 équipes distinctes de 4 joueurs avec des dossards + une équipe qui arbitre, sur un terrain carré de 20 m ou 15 m (20 x 20 ou 15 x 15). 1 ballon</p>	<p>Marquer plus de points que les équipes adversaires dans un temps donné (3 temps de 7 minutes)</p>

COMMENT FAIT-ON ?

Consigne de sécurité : La position « ballon gelé » : trois joueurs en triangle autour du ballon, un genou au sol, tête rentrée.

- Pour l'équipe attaquante : frapper le ballon pour mettre en difficulté de réception l'équipe appelée, en choisissant l'équipe appelée en fonction de son positionnement, en visant des espaces libres, des joueurs isolés.
- Pour l'équipe appelée : rattraper et maîtriser le ballon avant qu'il ne touche le sol en occupant de manière optimale l'espace à défendre, en communiquant et coopérant entre équipiers, en utilisant n'importe quelle partie du corps.
- Pour l'équipe « neutre » : ne pas perturber l'équipe appelée, en restant organisée pour occuper l'espace.

Premier contact avec le kin ball : Séance 1

Objectifs : Découverte de l'activité et maîtrise du ballon. Geler le ballon.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>1. Exploration libre du ballon. Les élèves se positionnent en formant deux rondes, et l'enseignant donne des consignes pour permettre une appropriation du ballon. Ne pas autoriser l'utilisation des pieds pour frapper le ballon. « Passe le ballon en le faisant rouler, à ton voisin / à un camarade de ton choix » « Passe le ballon en le faisant rebondir, en utilisant les mains ».</p>	Manipuler le ballon.	La classe est partagée en deux, formant deux rondes « en parallèle ».	
<p>2. Le PE lance le ballon en l'air en appelant « Omnikin + prénom d'un joueur » qui doit essayer de le rattraper avant qu'il ne touche par terre et l'immobiliser. Réitérer l'action à plusieurs reprises avant de passer au temps suivant (pas plus de 3mn). Faire verbaliser l'objectif. Obj : montrer que seul on ne peut pas maîtriser le ballon.</p>	Bloquer le ballon avant qu'il ne touche le sol.	La classe est partagée en deux. Une partie est en « autonomie », poursuivant l'activité précédente, l'enseignant est avec l'autre groupe pour mener cette activité. Rotation des groupes lorsque les deux temps ont été effectués.	Réussir à bloquer le ballon 3 fois sur 4.
<p>3. Les élèves sont par deux, on attribue une lettre par binôme. Le PE lance le ballon en l'air en appelant « Omnikin + lettre ». Appeler tous les binômes. <u>Critère de réalisation</u> : se positionner face à face. Obj. : montrer que c'est déjà plus facile à deux de le maîtriser.</p>	Bloquer le ballon avant qu'il ne touche le sol	Même dispositif que pour l'étape précédente.	Réussir à bloquer le ballon 3 fois sur 4.
<p>4. Les élèves sont par trois, on attribue une lettre par trio. Le PE lance le ballon en l'air en appelant « Omnikin + lettre ». Obj 1: mettre en évidence qu'à trois, en position de triangle, on peut « geler » le ballon.</p>			

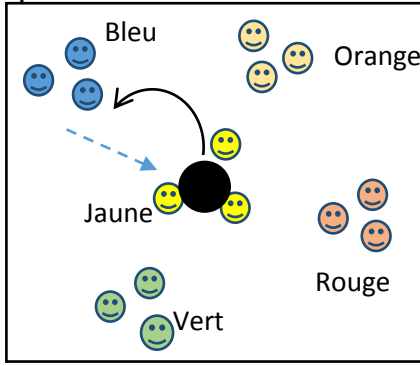
Premier contact avec le kin ball : Séance 2

Objectifs : Découverte de l'activité et maîtrise du ballon. Geler le ballon. Réaliser des échanges.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Les élèves sont par quatre, identifiés par des dossards de couleurs différentes.</p> <p>Par équipe de 4, trois joueurs immobilisent le ballon (=GELER), le 4ème appellent une autre équipe « Omnikin +couleur » puis le frapper.</p> <p>L'enseignant précise que la frappe se fait « à deux mains » (manchette avec les avant-bras ou pousser comme une passe haute au volley).</p> <p>Règle de sécurité: montrer qu'il faut se positionner à genou, tête rentrée lorsque le ballon est gelé pour pouvoir le frapper en sécurité.</p> <p>Critères de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none">- <i>Appeler une équipe en respectant la formule « omnikin + couleur »</i>- <i>Frapper / pousser le ballon « à deux mains », type manchette (avant-bras) ou passe haute de volley.</i>	<p>Bloquer le ballon avant qu'il ne touche le sol, frapper ou pousser le ballon en lui donnant une trajectoire ascendante.</p> <p>Effectuer des échanges.</p>	<p>En classe entière.</p> <p>Equipes de 4 élèves matérialisées par des dossards de couleurs différentes.</p>	<p>Battre le record d'échanges sans que le ballon ne touche le sol.</p>
<p>Même atelier dédoublé : partager la classe en deux sous-groupes, divisés en équipes de 4 élèves minimum. Chaque équipe conserve les dossards du temps précédent, mêmes consignes.</p> <p>Reprise de tous les objectifs précédents dans le contexte de la situation de référence aménagée.</p> <p><i>En classe, après la première séance, bilan « qu'est-ce qu'on a appris ? » : faire verbaliser et utiliser la terminologie adaptée.</i></p> <p><i>« Tous les éléments de base ont été montrés/démontrés précédemment pour introduire la situation de référence minimale : 3 équipes de 4, appeler en annonçant « omnikin + couleur », frapper le ballon, le rattraper et l'immobiliser à 3 en se positionnant en triangle. »</i></p>	<p>Bloquer le ballon avant qu'il ne touche le sol, frapper ou pousser le ballon en lui donnant une trajectoire ascendante.</p> <p>Effectuer des échanges.</p>	<p>Classe divisée en deux groupes</p> <p>Equipes de 4 élèves matérialisées par des dossards de couleurs différentes.</p> <p>2 terrains de jeu délimités, 10m x 10m.</p>	<p>Etablir le record d'échanges du groupe / de la classe.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Annoncer » - Proposition 1 : le Kin chrono

Objectif : Effectuer correctement l'annonce : faire intégrer l'ordre «Omnikin + couleur » avant la frappe.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p><i>Pour la frappe : deux élèves tiennent le ballon, le troisième le frappe « à deux mains » (type manchette ou passe haute de volley) après avoir réalisé l'annonce.</i></p> <p>« Le trio jaune appelle le trio bleu en utilisant la formule « omnikin bleu », puis lance le ballon en l'air vers l'équipe appelée. Il va ensuite se positionner à la place du trio bleu (cf. schéma).</p> <p>Le trio bleu va alors réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol. Une fois qu'il l'a contrôlé, il se replace au centre si nécessaire et appelle le trio suivant... »</p> <p>« A chaque action réussie (annonce + lancer + réception), l'équipe marque 1 point. »</p>	<p><u>Buts progressifs :</u></p> <p>Etablir le record d'échanges au sein de l'équipe.</p> <p>Puis</p> <p>Marquer plus de points que l'équipe adverse.</p>	<p><i>La classe est partagée en 2 équipes distinctes, dont les élèves sont répartis en trio identifiés par des couleurs.</i></p> <p><i>Chacune forme une ronde ; un trio se trouve en son centre en possession du ballon.</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Equipe 1</i></p> <p>Ce schéma représente le dispositif pour l'équipe 1 : il est dédoublé pour l'équipe 2.</p>	<p>Mon équipe « annonce + Lance » correctement 3 fois sur 4</p> <p>Mon équipe réceptionne le ballon correctement 3 fois sur 4</p> <p>Puis mon équipe marque 3 fois sur 4 tentatives</p>

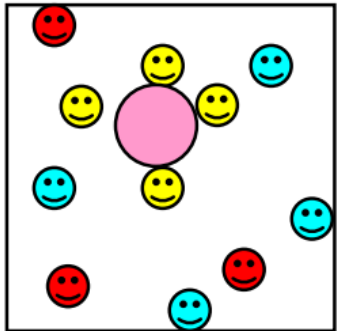
COMMENT FAIT-ON ?

Consigne de sécurité : La position « ballon gelé » : trois joueurs en triangle autour du ballon, un genou au sol, tête rentrée.

- Le ballon est frappé « à deux mains », type « manchette » (avec les avant-bras) ou passe haute de volley, avec une trajectoire ascendante.
- L'annonce est faite avant la frappe du ballon.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Annoncer » - Proposition 2 : Le Kin dos tourné

Objectif : Effectuer correctement l'annonce : faire intégrer l'ordre «Omnikin + couleur » avant la frappe.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Trois ou quatre équipes de 4 joueurs. Dédoubler le dispositif pour que toute la classe soit en activité. Une équipe se place au centre du terrain, position ballon gelé. Les joueurs des autres équipes sont répartis sur le terrain. L'enseignant veillera à ce que toutes les équipes soient appelées.</p> <p>« Le frappeur se place dos au ballon, fait son annonce complète « omnikin + couleur », puis se retourne pour frapper le ballon. L'équipe appelée doit alors récupérer le ballon, se déplacer pour se positionner au centre, puis geler le ballon. Le dernier joueur est le frappeur. »</p> <p>« L'équipe marque 1 point à chaque action complète réussie (réception du ballon, le geler et annoncer correctement avant de frapper) ».</p> <p>Les points sont totalisés au sein des dispositifs : coopération entre les équipes sur un même terrain, opposées à l'autre demi-classe.</p>	<p><u>Buts progressifs :</u></p> <p>Etablir le record d'échanges au sein de l'équipe.</p> <p>Puis</p> <p>Marquer plus de points que l'équipe adverse.</p>	<p>Un terrain carré de 12 m x 12 m. 3 ou 4 équipes de 4 joueurs distinguées par des dossards de couleurs différentes. 1 ballon. Auto-arbitrage. Ce schéma représente le dispositif pour l'équipe 1 : il est dédoublé pour l'équipe 2.</p> 	<p>Mon équipe « réceptionne + annonce + Lance » correctement 3 fois sur 4.</p> <p>Puis mon équipe marque 3 fois sur 4 tentatives.</p>

Pour simplifier la tâche :

- Réduire l'espace de jeu.
- Instaurer un ordre dans l'appel des équipes.
- Autoriser un rebond.

COMMENT FAIT-ON ?

Consigne de sécurité : La position « ballon gelé » : trois joueurs en triangle autour du ballon, un genou au sol, tête rentrée.

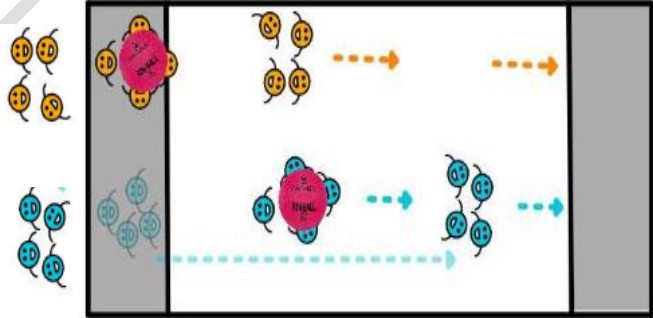
- L'annonce se fait de dos, avant la frappe.
- Le ballon est frappé « à deux mains », type « manchette » (avec les avant-bras) ou passe haute de volley, avec une trajectoire ascendante.

Pour aller plus loin :

- Annonce face au ballon, taper deux fois dans les mains avant de frapper.
- Simple annonce avant la frappe.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Mettre en jeu » - Proposition 1 : Le kin but

Objectif : Frapper / pousser le ballon en orientant sa frappe, puis le contrôler et le geler.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>Temps 1</u> : Au signal, chaque équipe doit amener le ballon le plus loin possible par frappes et contrôles successifs entre les groupes. La meilleure performance est matérialisée par un plot.</p> <p>Pour pouvoir être frappé, le ballon doit être gelé.</p> <p>Puis, après plusieurs réalisations :</p> <p><u>Temps 2</u> : Au signal, chaque équipe doit le plus vite possible amener le ballon en zone d'en-but (distance déterminée en fonction des réalisations des élèves) par frappes et contrôles successifs entre les deux groupes. Pour pouvoir être frappé, le ballon doit être gelé.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'équipe qui arrive dans la zone d'en-but marque un point. • Si le ballon tombe sur le sol, on revient au point de départ. 	<p>Acheminer le ballon le plus loin possible.</p> <p>Puis</p> <p>Acheminer le ballon plus loin que l'équipe adverse.</p> <p>Puis</p> <p>Acheminer le ballon à la zone d'en-but sans le faire tomber au sol, plus de fois que l'équipe adverse.</p>	<p>Constituer deux équipes de 12 joueurs chacune subdivisées en trois groupes.</p> <p>Dans chaque équipe, un groupe est en attente, les deux autres réalisent la situation. Le groupe faisant tomber le ballon</p> <p><i>Il est possible de matérialiser les couloirs.</i></p>  <p>Jouer sur la distance à parcourir est à moduler en fonction des réalisations des élèves.</p>	<p>Nous améliorons notre record.</p> <p>Puis</p> <p>Nous parvenons 3 fois sur 4 dans l'en-but sans faire tomber le ballon.</p>

Pour simplifier la tâche :

- Diminuer la distance.
 - Autoriser un rebond.
- Pour simplifier la tâche :**

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

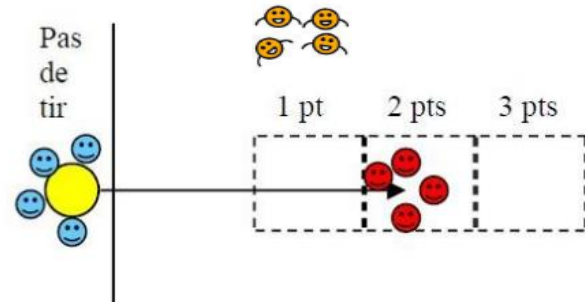
- Le frappeur regarde vers l'endroit visé.
- Les réceptionneurs : regard vers le ballon, bras vers le haut, bras et jambes légèrement fléchis (prêt à amortir le ballon).

Pour aller plus loin :

- Augmenter la distance à parcourir des zones.
- Imposer un nombre de passe maximum
- Proposer un couloir étroit.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Mettre en jeu » - Proposition 2 : Le kin canon

Objectif : Frapper le ballon en lui donnant une trajectoire ascendante.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Pour le groupe qui frappe : « Annoncer omnikin + la zone » (une zone à 1 point, 2 points, 3 points).</p> <p>Pour le groupe qui contrôle : « se positionner dans la zone et contrôler/geler le ballon ».</p> <p>Chaque élève de la première équipe frappe 2 fois.</p> <p><i>Comptage des points :</i> <u>Pour la réception</u> : Chaque ballon gelé rapporte 1 point à l'équipe, peu importe la zone de réception. <u>Pour l'équipe qui frappe</u> : Chaque zone atteinte comme annoncée rapporte le nombre de points de la zone.</p>	<p>Frapper le ballon vers une zone annoncée.</p>	<p>2 équipes de 12 joueurs chacune subdivisées en trois groupes de 4 joueurs. Deux groupes jouent, le troisième compte les points.</p>  <p>Le dispositif peut être dédoublé pour faire pratiquer tous les élèves de la classe.</p>	<p>Atteindre la zone annoncée 3 fois sur 4.</p> <p>et</p> <p>Marquer plus de points que ses adversaires sur 8 engagements.</p>

Pour simplifier la tâche :

- Diminuer la taille des zones.
- Diminuer leur distance du pas de tir.
- Augmenter la largeur du couloir.

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

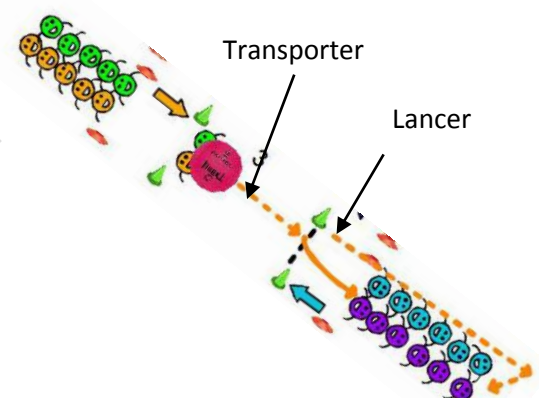
- Le frappeur regarde vers l'endroit visé.
- Frapper le ballon dans sa partie inférieure pour lui donner une trajectoire ascendante.
- Les réceptionneurs : regard vers le ballon, bras vers le haut, bras et jambes légèrement fléchis (prêt à amortir le ballon).

Pour aller plus loin :

- Augmenter la taille des zones.
- Augmenter leur distance du pas de tir.
- Installer une zone neutre entre le pas de tir et la 1ère zone de réception.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Contrôler » - Proposition 1 : Le jeu de relais

Objectif Contrôler le ballon et se déplacer le plus vite possible

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<p>Par deux, amener le ballon de l'autre côté, en le portant jusqu'au repère, puis le lancer au binôme suivant et aller se placer en queue de la colonne d'arrivée. Le binôme « receveur » fait de même dans l'autre sens. Le jeu s'arrête lorsque les 2 groupes ont changé de camp. (lorsque le premier binôme se retrouve en tête de colonne et que le dernier a fini sa traversée).</p> <p>Le ballon est envoyé aux « receveurs » lorsque les « porteurs » atteignent les repères (cônes verts).</p>	<p>Faire passer tous les joueurs de l'autre côté, le plus vite possible.</p>	<p>Les élèves sont partagés en 2 équipes elles-mêmes scindées en 2 groupes qui se font face de part et d'autre de l'aire de jeu. Les élèves passent par binôme.</p>  <p>Evolution possible :</p> <ul style="list-style-type: none">- Proposer un parcours (slalom, obstacles...)	<p>Terminer la course de relais avant l'équipe adverse 3 fois sur 4.</p>

Pour simplifier la tâche :

- Diminuer la distance de transport.
- Diminuer la distance de lancer.
- Se donner le ballon de main à main.

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

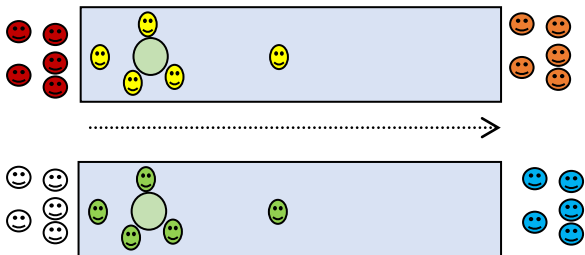
- Se déplacer en se faisant face, tout en maintenant une pression suffisante pour garder le ballon.
- Communiquer pour s'organiser avec son binôme
- Faire une passe « offrande » au binôme suivant.

Pour aller plus loin :

- Augmenter la distance de transport.
- Augmenter la distance de lancer.
- Parcours en slalom / à obstacle.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Contrôler » - Proposition 2 : Le Kin en l'air

Objectif : Contrôler le ballon

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>« Au signal, vous devez faire traverser le ballon d'un côté à l'autre du terrain en le frappant et le contrôlant. Un élève annonce « omnikin + prénom » puis frappe le ballon gelé par les 3 autres joueurs. Le 5^{ème} joueur se positionne de manière à contrôler seul le ballon. Ses équipiers viennent ensuite l'aider pour geler le ballon, un quatrième se prépare à frapper, le 5^{ème} s'avance pour le réceptionner... jusqu'à traverser la zone. Il est interdit de se déplacer à 2 avec le ballon. »</p> <p>Dans un premier temps, on permet la chute du ballon pour favoriser la manipulation et la réussite. Dans un second temps, l'équipe ne marque un point que lorsque la traversée s'est déroulée sans chute du ballon. Veiller à ce que tous les élèves passent par tous les rôles.</p>	<p>Faire traverser le ballon d'un côté à l'autre du terrain en le frappant, sans le faire tomber.</p>	<p>5 ou 6 groupes de 5 joueurs Un terrain de 20 à 30 m, séparé en deux dans le sens de la longueur. Deux ballons de kin ball. Des dossards pour reconnaître les équipes.</p> <p>Le premier groupe fait une traversée, puis transmet le ballon au groupe en attente, qui réalise sa traversée...</p> 	<p>Nous parvenons à traverser sans faire tomber le ballon 4 fois sur 5</p>

Pour simplifier la tâche :

Diminuer la zone à traverser

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

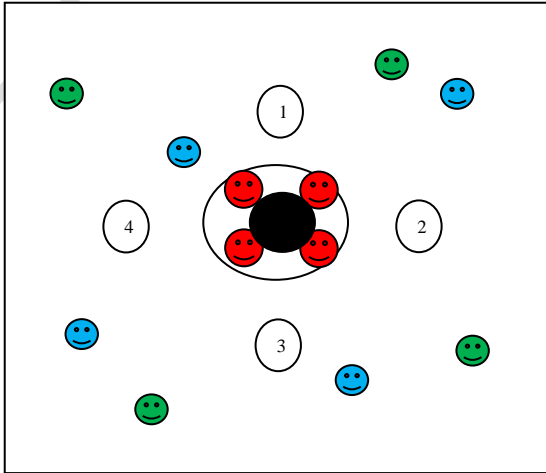
- S'organiser en équipe en communiquant.
- Les réceptionneurs : regard vers le ballon, bras vers le haut, bras et jambes légèrement fléchis, **en restant mobile pour amortir et accompagner le ballon.**

Pour aller plus loin :

Ajouter des cibles au mûr et déterminer des zones (1, 2, ou 3 points)

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Protéger » - Proposition 1 : La kin thèque

Objectifs : Occuper le terrain de manière collective pour défendre efficacement, déplacer le ballon à deux.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<p>Un groupe (rouge sur le schéma) est placé au centre. 3 joueurs gèlent le ballon, le 4^{ème} le frappe en annonçant « omnikin + couleur », puis commence à courir autour vers les bases (numérotées sur le schéma) en commençant par la première.</p> <p>Les deux autres groupes (vert et bleu) coopèrent pour protéger l'espace et réceptionner le ballon : ils contrôlent le ballon et le déplacent jusqu'à la zone centrale le plus rapidement possible.</p> <p>A ce moment-là, le frappeur s'arrête, et marque le nombre de points équivalent au numéro de la dernière base passée.</p> <p>Tous les joueurs du premier groupe frappent 2 fois, puis on change les rôles des groupes.</p>	<p>Marquer plus de points que les autres groupes.</p>	<p>2 équipes composées chacune de 3 groupes de 4 élèves.</p> <p>Pour chaque équipe, un terrain carré d'environ 15m de coté, avec une zone centrale matérialisée.</p> 	<p>Quand je suis frappeur, je parviens à franchir 3 bases en 2 frappes.</p>

Pour simplifier la tâche (des frappeurs) :

- Agrandir la zone de jeu.
- Diminuer la course à effectuer en rapprochant les bases.
- Les réceptionneurs ne peuvent se déplacer avec le ballon (passes obligatoires).

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

- Pour les frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases
- Pour les réceptionneurs : contrôler puis ramener le ballon en zone centrale le plus rapidement possible

Pour aller plus loin (frappeurs):

Diminuer la zone de jeu.

Le point est comptabilisé si le coureur est sur la base (comme à la thèque).

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Protéger » - Proposition 1 : Le Carré

Objectifs : Occuper le terrain de manière collective pour défendre efficacement, déplacer le ballon à deux.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'équipe qui se trouve dans la zone de frappe annonce « omnikin + couleur » et frappe le ballon en donnant une trajectoire ascendante puis les joueurs se répartissent dans les zones aux angles du terrain.</p> <p>Les joueurs de la couleur appelée doivent s'organiser pour contrôler le ballon, puis le porter vers la zone de frappe. Leurs partenaires les rejoignent pour geler le ballon et engager à nouveau.</p>	<p>Contrôler le ballon et se déplacer avec sans le laisser tomber.</p>	<p>La classe est partagée en deux (deux terrains en parallèle). Deux terrains identiques d'environ 12m x 12m. Aux 4 angles, des zones de 3m par 3m. Sur chaque terrain, 3 à 4 équipes de 4 joueurs repérées par des dossards de couleurs. Un joueur de chaque équipe dans chaque angle du terrain. Une zone de frappe au centre du terrain.</p>	<p>Lorsque notre équipe est appelée, nous parvenons à contrôler, puis geler le ballon 4 fois sur 5.</p>

Pour simplifier la tâche :

Diminuer la zone de jeu.

Déterminer des zones à viser lors de la frappe, entre les zones des angles.

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

- Communiquer et coopérer pour contrôler le ballon.
- Les joueurs de la couleur appelée les plus proches du point de chute du ballon doivent être les premiers à la réception.
- Les réceptionneurs : regard vers le ballon, bras vers le haut, bras et jambes légèrement fléchis, en restant mobile pour amortir et accompagner le ballon.

Pour aller plus loin :

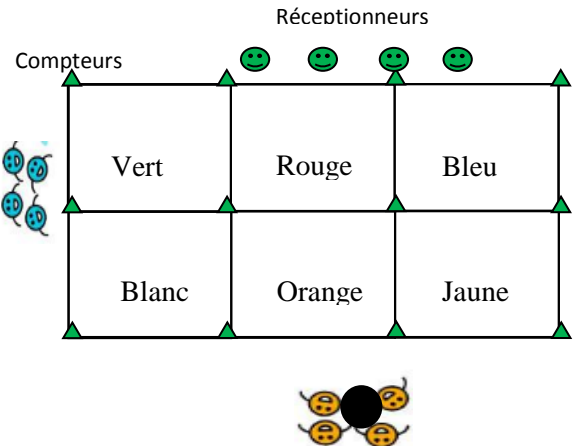
Augmenter la zone de jeu.

Supprimer la zone de frappe.

Imposer un temps maximum entre le contrôle du ballon et la frappe (10s).

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Viser » - Proposition 1 : Le kin canon (V.2)

Objectif : Orienter son tir pour viser une zone.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<p><i>Position de départ :</i> ballon gelé par les frappeurs, les réceptionneurs sont en fond de terrain, puis :</p> <p>Temps 1: Les réceptionneurs (verts sur le schéma) se répartissent sur l'aire de jeu, un seul joueur par zone, et ils ne peuvent en sortir. Le groupe en possession du ballon peut alors annoncer « omnikin + couleur de la zone », puis frapper le ballon en visant la zone annoncée. Les réceptionneurs cherchent à contrôler le ballon pour ne pas qu'il tombe à l'intérieur de la zone visée. <i>Si le ballon tombe dans la zone annoncée, 1 point pour le groupe qui a frappé le ballon ; sinon, 1 point aux réceptionneurs.</i></p> <p>Temps 2 : Même situation, avec évolution pour les réceptionneurs : Une fois le ballon touché par l'un d'entre eux, ses équipiers viennent l'aider à geler le ballon.</p> <p>Temps 3: Même situation, avec des réceptionneurs mobiles sur l'ensemble du terrain.</p> <p><i>Comptage des points pour le temps 2 et temps 3 (par le 3^{ème} groupe) :</i> <u>Pour la réception :</u> Chaque ballon gelé rapporte 1 point au groupe, peu importe la zone de réception. <u>Pour l'équipe qui frappe :</u> Chaque zone atteinte comme annoncé rapporte 1 point si le ballon est maîtrisé par les réceptionneurs, 2 points si le ballon n'est pas contrôlé (s'il touche le sol).</p>	<p>Lancer le ballon vers la zone annoncée.</p>	<p>2 équipes de 12 joueurs chacune subdivisées en trois groupes de 4 joueurs.</p> <p>Terrain partagé en 6 zones de couleurs (ou lettres, ou chiffres...). Le dispositif est dédoublé.</p> <p>Rotation des rôles sur les trois groupes.</p> 	<p>Atteindre la zone 6 fois sur 8.</p>

COMMENT FAIT-ON ?

Pour simplifier la tâche :

Diminuer la taille des zones..

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

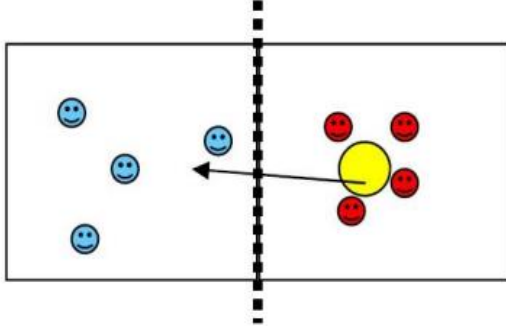
- Pour le frappeur : se déplacer autour du ballon pour viser une zone (diamétralement opposé au ballon). Introduire une feinte de frappe avant l'annonce pour tromper les défenseurs.

Pour aller plus loin :

- Augmenter la taille des zones.
- Eloigner la zone de frappe.

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Viser » - Proposition 2 : Le kin volley

Objectifs : Orienter son tir pour viser une zone, établir une stratégie.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>- L'équipe qui engage doit envoyer le ballon dans la zone adverse en le faisant passer au-dessus de l'élastique.</p> <p>- L'équipe qui reçoit doit contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol, le geler, et le renvoyer en le frappant.</p> <p>Ne pas oublier l'annonce, même s'il n'y a pas d'incertitude au niveau de la couleur appelée.</p> <p>Il est possible d'utiliser toutes les parties du corps pour contrôler le ballon, et de se déplacer tant que celui-ci n'est pas gelé.</p> <p><i>Comptage des points :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - un point à l'équipe qui a frappé le ballon si celui-ci touche le sol avant d'être gelé par l'équipe adverse - un point à l'équipe receveuse si le ballon est envoyé hors des limites du terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pour l'équipe qui frappe, 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. 	<p><i>Matérialiser le filet avec un élastique, une rubalise...</i></p> <p><i>Deux équipes de 6 joueurs placées de part et d'autre du filet.</i></p> <p><i>Dédoubler le dispositif.</i></p> <p><i>Faire se rencontrer les gagnants et els perdants sur le second temps.</i></p> 	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse.</p>

Pour simplifier la tâche :

- Réduire les limites du terrain.
- Baisser la hauteur du « filet » (simpl. pour les frappeurs).
- Autoriser un rebond pour contrôler le ballon.

COMMENT FAIT-ON ?

Rappel : consigne de sécurité + critères de réalisation précédents

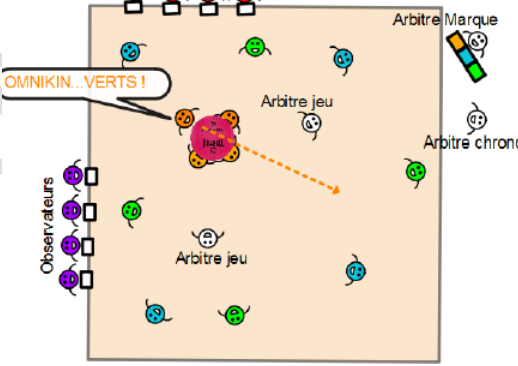
- Coopérer pour contrôler puis geler le ballon.
- Repérer les espaces libres pour orienter son tir.
- Chercher à atteindre une zone libre pour marquer un point

Pour aller plus loin :

- Augmenter l'espace de jeu.
- Baisser la hauteur du « filet » (simpl. pour les réceptionneurs).
- Limiter le temps de déplacement possible avec le ballon à 5s.

Pour aller plus loin...

Présentation de la situation de référence 2

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'équipe en possession du ballon appelle une des deux autres équipes en disant « OMNIKIN et sa couleur de dossard » (par ex. « Omnikin bleu »). C'est le joueur qui frappe le ballon qui annonce cela.</p> <p><u>Comptage des points :</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ L'échange se termine lorsque le ballon touche le sol ou lorsqu'une des règles n'est pas respectée. 1 point est alors attribué.✓ Deux équipes sur trois marquent toujours un point.✓ Remise en jeu par l'équipe ayant perdu le point. <p><u>Règles minimales :</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Trois joueurs tiennent / gèlent le ballon au moment de la frappe.✓ Annoncer « Omnikin + couleur » avant de frapper.✓ Le ballon est contrôlé avant de toucher le sol.✓ J'envoie le ballon en dehors du terrain ou je fais une poussette (frappe pas assez forte).✓ Déplacement du ballon deux joueurs maximum (cycle 3).✓ Ne pas envoyer le ballon hors des limites du terrain.✓ Pas de poussette (frappe pas assez forte)✓ La trajectoire du ballon est horizontale ou ascendante.✓ Obstruction volontaire d'un joueur neutre✓ Un joueur ne peut frapper deux fois de suite le ballon. <p><u>Règles à ajouter</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Il n'est pas possible de sortir du terrain pour contrôler le ballon.✓ Réduire le temps entre le contrôle du ballon (premier joueur à le toucher) et le gel à 10s.✓ Limiter le temps entre le gel du ballon et la frappe à 5 s.✓ L'équipe attaquante ne peut appeler l'équipe la plus faible si l'écart de point est supérieur ou égal à 3. (uniquement en fin de module).	<p>Marquer plus de points que les adversaires.</p>	 <p>3 équipes distinctes de 4 joueurs avec des dossards + une équipe qui arbitre, sur un terrain carré de 20 m ou 15 m (20 x 20 ou 15 x 15). 1 ballon</p>	<p>Marquer plus de points que les équipes adversaires dans un temps donné (3 temps de 7 minutes)</p>

COMMENT FAIT-ON ? cf. situation de référence 1

Proposition d'aménagements des situations de référence pouvant être utilisées tout au long du module.

Pour...	Type de variable	Je peux...	Effets sur le jeu
VISER DES RÉUSSITES DU RÔLE ATTAQUANT Complexifier le rôle de défenseur / Simplifier le rôle d'attaquant	Espace	Augmenter la taille du terrain	Plus de superficie à protéger pour les défenseurs, plus de zones libres à viser pour les attaquants.
	Temps	Réduire le temps entre la frappe et le gel du ballon (10s).	Prise d'information plus rapide pour les attaquants, moins de temps pour s'organiser pour les défenseurs. Jeu plus rapide.
	Corps	Introduire la feinte du frappeur.	Donne de l'incertitude sur la zone visée pour les défenseurs.
VISER DES RÉUSSITES DU RÔLE DÉFENSEUR Complexifier le rôle d'attaquant / Simplifier le rôle de défenseur	Espace	Diminuer la taille du terrain.	Superficie moins importante à protéger pour le défenseur, moins de zones libres à viser pour l'attaquant.
	Espace	Délimiter 3 zones non interpénétrées (chaque équipe est dans sa zone, ne peut en sortir)	Superficie moins importante à défendre.
	Temps	Autoriser un rebond	Laisse plus de temps aux défenseurs pour contrôler le ballon.
	Consigne	Etablir une rotation fixe (par exemple les bleus, puis les rouges, puis les jaunes)	Pas d'incertitude au moment de l'annonce. L'équipe ayant frappé le ballon a plus de temps pour protéger l'espace.
	Consigne	Règle du fair-play : ne pas attaquer une équipe qui a plus deux points de retard.	Les trois équipes ont toujours des scores proches. Pas de choix stratégique au niveau de l'équipe à appeler.

SYNTHESE DES PROGRAMMES CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux

<p>L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. ▪ Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. ▪ Initier au plaisir de la pratique sportive. 		<h3>Programmation</h3> <p>Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales. Un projet pédagogique définit un parcours de formation.</p>	
Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. - Adapter sa motricité à des environnements variés. - S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. 	<p style="color: red;">Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p> <p style="color: blue;">Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p style="color: green;">S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p style="color: magenta;">Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Activités athlétiques aménagées</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. - Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. - Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. - Remplir quelques rôles spécifiques.
<p>Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. - Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. 		<p>Natation, activités de roue et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. - Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. - Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.
<p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...). - Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. - Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. 		<p>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action qu'il a inventée. - S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.
<p>Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être - Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. 		<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béré, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes</p>
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. - Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. 		<p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples - Connaître le but du jeu - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

CYCLE 3 : cycle de consolidation

		Programmation	
<p>L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. ▪ Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. ▪ Initier au plaisir de la pratique sportive. 		<p>Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales. Un projet pédagogique définit un parcours de formation.</p>	
Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa motricité à des situations variées - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité - Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente 	<p style="text-align: center; color: red;">Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p> <p style="text-align: center; color: blue;">Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p style="text-align: center; color: green;">S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p style="text-align: center; color: yellow;">Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. - Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. - Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.
<p>Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions 		<p>Activités de roue et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager etc</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel - Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement - Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème - Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015
<p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...) - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées - S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives 		<p>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. - Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres
<p>Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école - Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger 		<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball,...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p> <p>En situation aménagée ou à effectif réduit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine - Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives 		

EPS DATE :	Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » CYCLE 2			
ATTENDUS DE FIN DE MODULE	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples - Connaître le but du jeu - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires 			
<p style="text-align: center;">ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION</p>	<p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints</p> <p>A peur du ballon.</p> <p>Les règles ne sont pas maîtrisées.</p> <p>Ne s'engage pas collectivement.</p> <p>Ne s'investit pas dans l'activité.</p>	<p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints</p> <p>Réussit partiellement les actions simples : geler, annoncer, frapper, contrôler, se déplacer</p> <p>Le règlement est partiellement maîtrisé.</p> <p>Reconnait ses partenaires, ses adversaires.</p>	<p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints</p> <p>Réussit les actions simples : Geler, annoncer frapper contrôler, se déplacer</p> <p>Maîtrise le règlement et accepte le résultat du match.</p> <p>Reconnait ses partenaires, ses adversaires.</p>	<p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <p>Réussit les actions simples : Geler, annoncer frapper contrôler, se déplacer et commence à protéger et à viser l'espace libre.</p> <p>Maîtrise le règlement et accepte le résultat du match.</p> <p>Reconnait ses partenaires, ses adversaires.</p>
	NOM PRENOM			

