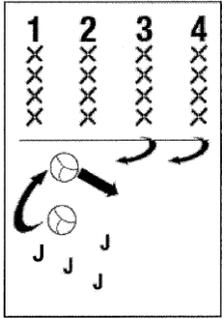


<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ☞ Les élèves en cercle devant le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Présenter le ballon, le distinguer d'une balle, ... ➤ Présenter le cycle, parler de la particularité du Kin Ball : ☞ 3 équipes de 4 sur un seul terrain. 	5'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon ➤ Réceptionner le ballon ☞ S'organiser à deux 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par relais) ☞ 2 équipes de 2 groupes ☞ Les 2 groupes sont face à face à une vingtaine de mètres en rang par 2 ☞ Zone de lancer à 1m50 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 et le transmettre à la doublette d'en face le plus vite possible en le jetant d'1m50 ☞ Si le ballon tombe, on revient au départ... ☞ <u>Critère de réussite</u> : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon, vitesse de réalisation et passe en l'air sans chute. ➤ Bilan : ☞ Difficulté de transporter, il faut s'organiser... 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en évidence que le ballon fuit vers l'avant ou l'arrière en fonction du positionnement des joueurs
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respecter la règle d'annonce ➤ Réceptionner ➤ Se déplacer ➤ Frapper loin ☞ S'organiser ☞ Gérer l'espace ☞ Gérer le temps ☞ Respecter la règle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ➤ 5 à 6 groupes, 5 à 6 couleurs, de 4 joueurs ☞ En cercle, le PE au centre ☞ Faire un cercle incluant les carrés de service de tennis et cercle de mise en jeu de handball. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le PE, serveur, annonce « Omnikin » et une couleur. ➤ Le groupe concerné doit attraper le ballon (avant le 1^{er} rebond), le ramener au centre et viser son plot en criant « Omnikin couleur de son équipe » ☞ Le jeu stoppe dès que le ballon arrive sur le plot ➤ Les autres groupes doivent rejoindre leur place après un tour de terrain. ☞ <u>Critère de réussite</u> : les autres : arriver avant le ballon pour marquer un point, les attaquants : respecter la règle du rebond et de transport du ballon, lancer avant que les autres n'arrivent. 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des règles : Nombre de rebonds (voire aucun), 2 porteurs, ni 1, ni 3
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilan 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Les élèves en cercle devant le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur 	5'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire verbaliser difficultés et surtout réussites.

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ☞ Les élèves en cercle devant le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappel de l'organisation autour du ballon ➤ Parler de la particularité du Kin Ball, ☞ 3 équipes de 4 sur un seul terrain. ☞ le cri « Omnikin » 	3'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon ➤ Réceptionner le ballon ☞ S'organiser à deux 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par relais) ☞ 2 équipes de 2 groupes ☞ Les 2 groupes sont face à face à une vingtaine de mètres en rang par 2 ☞ Zone de lancer à 1m50 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 et le transmettre à la doublette d'en face le plus vite possible en le jetant d'1m50 ☞ Si le ballon tombe, on revient au départ... ☞ <u>Critère de réussite</u> : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon, vitesse de réalisation et passe en l'air sans chute. 	5'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire formaliser sur la position la plus adéquate des porteurs
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lancer le ballon ☞ Coopérer ☞ Frapper fort et loin 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon par atelier ➤ Par 4, les élèves doivent lancer le ballon le plus loin possible ☞ Vers 4 autres 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gagne terrain pour frapper fort. ☞ Après le cri d'attaque, le ballon maintenu par 3 joueurs est frappé fort vers l'avant. ☞ Les autres l'arrêtent (au sol, pas forcément en réception avant sa chute) puis 3 la maintiennent et le 4^e frappe... ☞ <u>Critère de réussite</u> : lancer loin (pas forcément haut) et faire reculer les autres. 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en évidence de la position du 3^e joueur (bloqueur) qui doit s'effacer
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respecter la règle d'annonce ➤ Réceptionner ➤ Se déplacer ➤ Frapper loin ☞ S'organiser ☞ Gérer l'espace ☞ Gérer le temps ☞ Respecter la règle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ➤ 5 à 6 groupes, 5 à 6 couleurs, de 4 joueurs ☞ En cercle, le PE au centre ☞ Faire un cercle incluant les carrés de service de tennis et cercle de mise en jeu de handball. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le PE, serveur, annonce « Omnikin » et une couleur. ➤ Le groupe concerné doit attraper le ballon (avant le 1^{er} rebond), le ramener au centre et viser son plot en criant « Omnikin couleur de son équipe » ☞ Le jeu stoppe dès que le ballon arrive sur le plot ➤ Les autres groupes doivent rejoindre leur place après un tour de terrain. ☞ <u>Critère de réussite</u> : les autres : arriver avant le ballon pour marquer un point, les attaquants : respecter la règle du rebond et de transport du ballon, lancer avant que les autres n'arrivent. 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des règles : Nombre de rebonds (voire aucun), 2 porteurs, ni 1, ni 3
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilan 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Les élèves en cercle devant le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur 	3'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire verbaliser difficultés et surtout réussites.

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
➤ Mise en place	➤ Les élèves en cercle devant le PE.	➤ Rappel des acquis des séances précédentes ➤ Rappeler les règles du jeu de Kinball. ↻ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur avant de tirer.	3'	
➤ Lancer le ballon ↻ Coopérer ↻ Frapper fort et loin	➤ 1 ballon par atelier ➤ Par 4, les élèves doivent lancer le ballon le plus loin possible ↻ Vers 4 autres	➤ Gagne terrain pour frapper fort. ↻ Après le cri d'attaque, le ballon maintenu par 3 joueurs est frappé fort vers l'avant. ↻ Les autres l'arrêtent (au sol, pas forcément en réception avant sa chute) puis 3 la maintiennent et le 4 ^e frappe... ↻ <u>Critère de réussite</u> : lancer loin (pas forcément haut) et faire reculer les autres.	10'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire formaliser sur la position la plus adéquate des porteurs
➤ Réinvestissement des acquis des séances précédentes. ↻ S'organiser ↻ Coopérer ↻ Respecter une règle	➤ Des équipes de 4 joueurs ↻ 1 ballon de Kinball ↻ 1 feuille de marque	➤ Jouer au Kinball en respectant les règles de transport de blocage et de tir ↻ Des équipes de 4 joueurs. ↻ Les autres sont arbitres (au bord pour le temps, le comptage et le sifflet lorsque les arbitres dans le terrain lèvent la main). ↻ On pourra tolérer un rebond avant réception par l'équipe attaquée pour les CE et pas aux CM. ↻ Veiller à ce que ballon soit envoyé assez haut et loin (2m) ↻ Le joueur peut frapper suivant après son annonce « Omnikin et couleur » une fois que le PE aura crié la couleur annoncée. ↻ La première équipe qui arrive à 3 ou 5 gagne.	30'	<ul style="list-style-type: none"> • Demander le silence avant chaque tir (le PE arbitre peut aussi lever le bras avant l'annonce afin d'en informer le public) • Respect des règles : Nombre de rebonds (voire aucun pour CM), 2 porteurs, ni 1, ni 3
➤ Bilan	➤ Les élèves en cercle devant le PE.	➤ Verbaliser et faire verbaliser les progrès individuels et collectifs ↻ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur avant de tirer. ↻ Montrer la problématique du choix de l'équipe attaquée.	3'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire verbaliser difficultés et surtout réussites

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves en cercle devant le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappel et ➤ Problème de l'attaque rapide et défense complète. 	3'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon ➤ Réceptionner le ballon ↪ S'organiser à deux 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par relais) ↪ 2 équipes de 2 groupes ↪ Les 2 groupes sont face à face à une vingtaine de mètres en rang par 2 ↪ Zone de lancer à 1m50 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 et le transmettre à la doublette d'en face le plus vite possible en le jetant d'1m50 ↪ Si le ballon tombe, on revient au départ... ↪ <u>Critère de réussite</u> : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon, vitesse de réalisation et passe en l'air sans chute. 	10'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire formaliser sur la position la plus adéquate des porteurs
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lancer le ballon ↪ Coopérer ↪ Frapper fort et loin 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon par atelier ➤ Par 4, les élèves doivent lancer le ballon le plus loin possible ↪ Vers 4 autres 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gagne terrain pour frapper fort. ↪ Après le cri d'attaque, le ballon maintenu par 3 joueurs est frappé fort vers l'avant. ↪ Les autres l'arrêtent (au sol, pas forcément en réception avant sa chute) puis 3 la maintiennent et le 4^e frappe... ↪ <u>Critère de réussite</u> : lancer loin (pas forcément haut) et faire reculer les autres. 	10'	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en évidence de la position du 3^e joueur (bloqueur) qui doit s'effacer
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lancer le ballon sur une « cible » vide. ↪ Identifier les zones libres. ↪ Identifier les positionnements des joueurs. ➤ Maîtriser le positionnement défensif 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon par terrain ↪ Équipes de 4 joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les joueurs de la première ligne essaient de réceptionner le ballon les « J » se placent en défense. ↪ L'enseignant lance le ballon en l'air et n'importe où en criant « Omnikin couleur de la ligne », les joueurs de la ligne s'organisent et attaquent le plus rapidement les 4 J dont un au moins doit arriver à toucher le ballon. ↪ Puis J vont à la queue et les joueurs de la ligne deviennent J. ↪ <u>Critère de réussite</u> : rapidité d'exécution et de tire pour l'attaque Pour les J vite se placer autour du ballon pour le toucher. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire formaliser sur la position la plus adéquate des joueurs J
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves en cercle devant le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbaliser et faire verbaliser les progrès individuels et collectifs ↪ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur avant de tirer. ↪ Montrer la problématique du choix de l'équipe attaquée. 	3'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire verbaliser difficultés et surtout réussites

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves en cercle devant le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappel des acquis des séances précédentes ➤ Rappeler les règles du jeu de Kinball. 	3'	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon ➤ Réceptionner le ballon ↪ S'organiser à deux 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ballons (1 par relais) ↪ 2 équipes de 2 groupes ↪ Les 2 groupes sont face à face à une vingtaine de mètres en rang par 2 ↪ Zone de lancer à 1m50 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transporter le ballon à 2 et le transmettre à la doublette d'en face le plus vite possible en le jetant d'1m50 ↪ Si le ballon tombe, on revient au départ... ↪ <u>Critère de réussite</u> : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon, vitesse de réalisation et passe en l'air sans chute. 	5'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire formaliser sur la position la plus adéquate des porteurs
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Réinvestissement des acquis des séances précédentes. ↪ S'organiser ↪ Coopérer ↪ Respecter une règle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Des équipes de 4 joueurs ↪ 1 ballon de Kinball ↪ 1 feuille de marque 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jouer au Kinball en respectant les règles de transport de blocage et de tir ↪ Des équipes de 4 joueurs. ↪ Les autres sont arbitres (au bord pour le temps, le comptage et le sifflet lorsque les arbitres dans le terrain lèvent la main). ↪ On pourra tolérer un rebond avant réception par l'équipe attaquée pour les CE et pas aux CM. ↪ Veiller à ce que ballon soit envoyé assez haut et loin (2m) ↪ Le joueur peut frapper suivant après son annonce « Omnikin et couleur » une fois que le PE aura crié la couleur annoncée. ↪ La première équipe qui arrive à 3 ou 5 gagne et si gagnants ex æquo alors poursuite. 	40'	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des règles : Nombre de rebonds (voire aucun pour les CM), 2 porteurs, ni 1, ni 3 • Mettre en évidence qu'il est préférable d'attaquer l'équipe qui a le plus de points.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bilan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves en cercle devant le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbaliser et faire verbaliser les progrès individuels et collectifs ↪ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur avant de tirer. ↪ Montrer la problématique du choix de l'équipe attaquée. 	3'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire verbaliser difficultés et surtout réussites