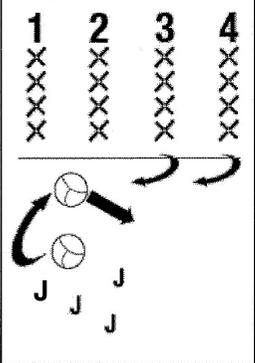
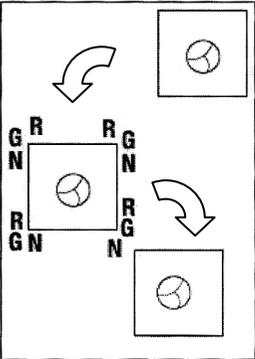


<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ☞ Les élèves en cercle devant le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Présenter le ballon, le distinguer d'une balle, ... ➤ Présenter le cycle, parler de la particularité du Kin Ball : ☞ 3 équipes de 4 sur un seul terrain. 	3' à 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... 	10'	<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"> ➤ 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 4e 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^{ème} 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>
<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. 	3' à 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. 	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 haut 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon par atelier ➤ Par 4, les élèves doivent lancer le ballon le plus haut possible ☞ Vers une cible (graduée) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tirer vers le haut en frappant fort. ☞ Après le cri d'attaque, le ballon maintenu par 3 joueurs est frappé fort vers le haut contre le mur ou une cible... ☞ Les autres essayeront de toucher plus haut ou la cible pour marquer un point. ☞ <u>Critère de réussite</u> : lancer haut et toucher la cible en hauteur. 	15'	<ul style="list-style-type: none"> • Effacement du bloqueur et façon de frapper.
<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>
<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. ↪ 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. 	40'	<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), 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"> ➤ 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

Objectifs	Moyens	Déroulement		Observations
<p>➤ Mise en place</p> <p>➤ Lancer le ballon sur une « cible » vide.</p> <p>↪ Identifier les zones libres.</p> <p>↪ Identifier les positionnements des joueurs.</p>	<p>➤ Les élèves en cercle devant le PE.</p> <p>➤ 1 ballon par terrain</p> <p>↪ Équipes de 4 joueurs</p> 	<p>➤ Rappel des acquis des séances précédentes</p> <p>➤ Problème de l'attaque rapide et défense complète.</p> <p>➤ Les joueurs de la première ligne essaient de réceptionner le ballon les « J » se placent en défense.</p> <p>↪ 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.</p> <p>↪ Puis J vont à la queue et les joueurs de la ligne deviennent J.</p> <p>↪ Critère de réussite : rapidité d'exécution et de tire pour l'attaque</p> <p>Pour les J vite se placer autour du ballon pour le toucher.</p>	3'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire formaliser sur la position la plus adéquate des joueurs J
<p>➤ Maîtriser le positionnement défensif</p>	<p>➤ 1 ballon par terrain</p> <p>↪ Équipes de 4 joueurs</p> 	<p>➤ Les joueurs autour du terrain doivent s'organiser pour défendre</p> <p>↪ Des joueurs supplémentaires se déplacent avec le ballon.</p> <p>↪ Au signal, ils s'arrêtent et les autres viennent se placer autour au minimum à 3m puis lèvent les bras en signe de réussite.</p> <p>↪ Idem, mais les autres sont de dos avant le signal.</p> <p>↪ Critère de réussite : le carré défensif est rapidement constitué et respecté par les équipes (on peut attribuer la meilleure réussite à la première équipe qui s'organise dans ce sens).</p>	20'	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en valeur les positionnements adéquats • Et les trop lents. • On pourrait aussi proposer les deux exercices sur deux séances séparées.
<p>➤ Bilan</p>	<p>➤ Les élèves en cercle devant le PE.</p>	<p>➤ Verbaliser et faire verbaliser les progrès individuels et collectifs</p> <p>↪ Mettre en avant l'installation des règles : 2 joueurs en déplacement + 1 = arrêt, le cri « Omnikin » + couleur avant de tirer.</p> <p>↪ Montrer la problématique du choix de l'équipe attaquée.</p>	3'	<ul style="list-style-type: none"> • Faire verbaliser difficultés et surtout réussites

Objectifs	Moyens	Déroulement		Observations
<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. ↻ 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

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>		<i>Observations</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Réinvestissement des acquis des séances précédentes. ↳ S'organiser ↳ Coopérer ↳ Respecter une règle ➤ Être acteur dans une activité, un tournoi ↳ Arbitrer ↳ Observer ↳ Chronométrer ↳ Tenir une table de marque, ↳ ... 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Des équipes de 4 joueurs ↳ 1 ballon de Kinball ↳ 1 feuille de marque ↳ des sifflets ↳ des chronomètres ↳ des feuilles d'observation et d'évaluation ↳ des feuilles d'auto-évaluation 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jouer au Kinball ➤ Participer à un tournoi ↳ Organisation d'un tournoi permettant à toutes les équipes de se confronter. ↳ Les équipes seront tour à tour, joueurs, arbitres, observateur. ➤ Les joueurs : ⇒ Jouent et respectent l'arbitrage. ➤ Les arbitres : ⇒ 2 arbitres, ⇒ 1 chronométreur, ⇒ 1 à 2 pour la table de marque. ➤ Les autres : ⇒ Observation avec des grilles adaptées, ⇒ Évalueront la pratique des camarades, ⇒ Auto-évaluation de la pratique, de leur pratique. 		<ul style="list-style-type: none"> • Un rebond accepté pour les CE. • Pas de rebond pour les CM. • On ne frappe qu'une fois que le PE aura répété l'annonce de la couleur.