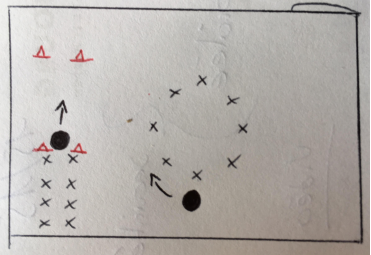




Kin-Ball à l'école
Initiation

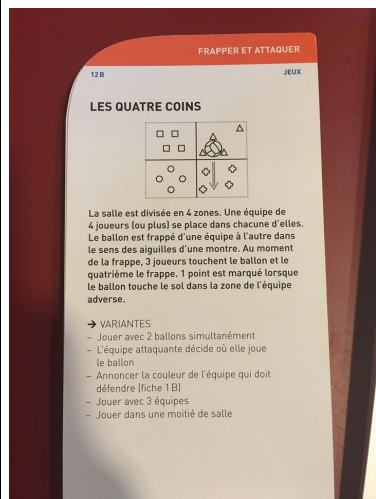
SANDOZ Ophélie

Objectifs	Activités	Organisation / contrôle de l'objectif
Mise en train : But : se mettre en mouvement en douceur et activer le corps But : se familiariser avec le ballon de Kin-Ball, sa taille, son poids, son attractivité, ...	Mise en train : Imiter la balle : L'enseignant se place en face des participants avec une balle de Kin-Ball. Les participants doivent imiter/suivre la balle : si l'enseignant fait rebondir la balle, les participants sautent sur place, si l'enseignant avance, les participants reculent, ... Loup avec les ballons de Kin-Ball : Chaque participant a un numéro. On commence par 1 et 2 comme loups. Les loups se déplacent avec le ballon et gardent contact avec celui-ci -> on ne lance pas le ballon en avant sur un camarade pour le toucher. Quand un enfant se fait toucher, il se fige sur place, jambes écartées, et pour être libéré quelqu'un doit passer entre ses jambes. <i>Gérer le temps du jeu, faire passer tout le monde au loup, adapter la taille du terrain si besoin</i>	Mise en train : 10' Matériel : • Ballon de Kin-Ball (x1) Matériel : • Ballon de Kin-Ball (x2)
Activités : But : se familiariser avec la passe (cercle) ainsi que le déplacement à deux et la réception du ballon (déplacement) qui sont tous trois des éléments techniques du Kin-Ball. 	Activités jeux : Estafette : Les participants impairs se placent sur le cercle et les pairs se répartissent en colonne derrière les 2 cônes <i>(voir plan de salle ici à gauche)</i>. Les participants sur le cercle doivent se passer le ballon en l'air dans l'ordre, sans rater un participant. But : faire le plus de tour de cercle possible (1 tour = 1 point) pendant que l'autre équipe fait son exercice. Les participants en colonne doivent, par deux (premier de chaque colonne), prendre le ballon, se déplacer en courant vers les cônes d'en face, lancer le ballon contre le mur, le réceptionner et revenir au départ pour donner le ballon aux deux suivants (tout toujours à deux). Quand tout le monde est passé 2x <i>(3x, 4x, ...)</i>, le jeu s'arrête. <i>Attention au nombre dans les équipes -> avoir le même nombre de passage entre les deux équipes. Switcher les rôles.</i> • Si l'équipe du cercle perd la maîtrise du ballon, le ballon est remis en jeu à l'endroit où la maîtrise/passe a été perdue • Si l'équipe au déplacement perd la maîtrise du ballon et qu'il touche par terre, le ballon est remis en jeu à l'endroit où la maîtrise a été perdue. S'ils n'arrivent pas à réceptionner le ballon après le lancer contre le mur, ils doivent relancer la balle	Activités : Temps : environ 15', consignes comprises. Choisir -> 1 ou 2 passages (pour essayer de battre les autres ou son propre record) Matériel : • Ballon de Kin-Ball (x2) • Cônes/assiettes (x4) Différentiation : • Adapter la taille du cercle au besoins/capacité des participants • Adapter la distance de déplacement • Adapter la distance du lancer (contre le mur)

But : se familiariser avec la position de pilier et la frappe, éléments essentiels pour le Kin-Ball. En plus, dans le cas où la balle tombe par terre la pénalité prépare les élèves au jeu final où ce cas de figure entraîne une faute -> pt pour les autres.

But : orienter la cellule (pilier) dans le sens de la frappe.

Travailler la réception, le positionnement, le contact avec le ballon (ne pas frapper avant que tout le monde touche le ballon) et la frappe.



Balle brûlée : *Montrer la position de pilier sous la balle. Mettre 2 participants en pilier et montrer comment faire la frappe à 2 bras. Faire les équipes -> soit pair/impair (même équipe que l'estafette) soit, par exemple, 1-10 à la course et 11-20 dans le terrain -> nouvelles équipes.*

Attaquants : 2 piliers et 1 frappeur. Une fois la balle frappée, les trois courent (*à adapter selon le nombre de participants*). Essayer d'envoyer loin et haut. La frappe se fait seulement quand le coach siffle car il doit d'abord vérifier la position des piliers avant la frappe pour éviter toutes blessures.

Défenseurs : Réceptionner la balle avant qu'elle touche par terre. Passer la balle à deux aux brûleurs en faisant au minimum 1 passe avant. Interdit de prendre la balle tout seul et de faire une passe. (*Adaptation si les défenseurs font trop tomber la balle : si le ballon touche par terre, les participants qui ont fait la frappe peuvent finir leur tour?!*) Switcher les rôles.

4 terrains : Faire 4 équipes, si possible de 4, et faire 4 terrains -> 1 par équipe. Dans chaque terrain, il y a un petit tapis. Le ballon est frappé d'une équipe à l'autre (sens des aiguilles) depuis le petit tapis. Au moment de la frappe, trois joueurs touchent le ballon et un quatrième le dégage (*montrer comment se positionner en pilier si 4-5 joueurs -> balle brûlée jouée avec seulement deux piliers, laissant le couloir de frappe libre pour le frappeur mais dans cette activité, on se rapproche de la forme finale donc au moins 3 piliers*).

Points :

- Une équipe donne un point aux autres lorsque le ballon touche le sol dans son terrain (pour autant qu'elle soit l'équipe visée)
- L'équipe à la frappe donne un point aux autres si la balle tombe dans son terrain ou dans le terrain d'une des équipes pas visées

Possibilité si besoin

- L'équipe qui n'a pas tous ses joueurs en contact avec la balle au moment de la frappe donne un point aux autres

Mettre un sautoir de chaque couleur des équipes tout en bas des espaliers, et monter les sautoirs nécessaires d'un cran chaque fois qu'une des équipes fait une faute.

L'équipe qui a son sautoir le plus haut à la fin gagne. Organiser un tournoi des frappeurs pour que tous puissent frapper.

Temps : Compter environ 20' avec les consignes. Pour les manches, il faut soit imposer un temps où on est sûr que tous les participants passent à la frappe et au pilier ou alors attendre que tous les participants des triades soient passés à la frappe n fois avant de switcher les équipes.

Matériel :

- Balle de Kin-Ball (1-2 suivant l'intensité)
- Petit tapis
- Piquets (x5)

Règles à ajouter si besoin :

- Trajectoire
- Distance

Temps : à voir selon le déroulement, la compréhension de l'activité. Compter 15' avec les consignes et explication des règles

Matériel :

- Balle de Kin-Ball
- Assiette (délimiter les terrains)
- Petit tapis (x4)

Règles à respecter :

- Manque un contact
- Trajectoire
- Distance
- Faute de temps

Voir document : règles et arbitrage

Quand on retire les petits tapis, on travaille le positionnement "stratégique", c'est-à-dire, les participants choisissent d'où ils tirent (toujours depuis leur terrain) pour s'assurer d'envoyer la balle dans le camps adverse -> pour les personnes avec une frappe plus faible, l'équipe a avantage à se rapprocher le plus possible du terrain où elle a décidé d'envoyer la balle.	4 terrains suite : • Même chose, mais sens anti-horaire • Même chose, mais sans petit tapis -> frappe d'où ils veulent de leur terrain, toujours à la même équipe. Tactique de positionnement. <i>Changer de sens.</i> • Même chose, mais l'enseignant annonce l'équipe où la balle doit être envoyée -> se rapproche de la forme de jeu finale • Même chose, mais maintenant il y a un seul terrain pour les 4 équipes. La balle peut donc être envoyée où on veut. <i>Le but ici est de "laisser" les participants réfléchir à où se positionner pour avoir un maximum de chance de rattraper la balle. Pour l'équipe à l'attaque, le but est de réaliser qu'il faut frapper la balle en direction de l'endroit où il y a le moins de défenseurs de l'équipe appelée.</i> Le maître appelle toujours l'équipe où la balle doit être envoyée. Demander aux participants quels seraient les stratégies à adopter pour limiter les fautes en offensive et en défensive. Forme de jeu finale : à 3 équipes de 4 sur le terrain, pointage officiel (si possible), position défensive en carré autour du ballon -> jouer la forme de jeu finale mais le coach appelle toujours. Ensuite, instaurer la règle de l'appellation de l'équipe -> toujours l'équipe qui est en tête qui doit être appelée -> <i>à voir si c'est l'enseignant qui appelle ou les participants, dans ce cas, à voir si les fautes d'appellation sont "sifflées" comme faute donc pt pour les deux autres équipes ou non -> si pas sifflées, on gagne du temps de jeu.</i> Adapter au nombre de participants, mais si possible 4 max par équipes pour vraiment travailler la forme finale du jeu. Organiser des tournus/remplaçants si besoin. <i>Interpeler les participants sur la formation/position défensive quand la remise en jeu se fait le long des lignes -> infos dans le cahier 69 de Mobile Sport.</i> <i>Instaurer la glissade ?!</i>	Temps : 20' avec l'ajout progressif des consignes et règles <i>Note: au début, on fait la frappe depuis le petit tapis, histoire de se concentrer uniquement sur les piliers, contacts et frappes. Ensuite seulement on retire les tapis pour intégrer la stratégie de placement une fois que le reste (pilier, contact et frappes) est intégré/"automatisé".</i> Règles à respecter : • Les mêmes que pour la première partie du jeu + • Reprise de jeu Voir document : règles et arbitrage Temps : à voir selon le temps à disposition et la pertinence de l'activité Règles à respecter : • Les mêmes que pour le jeu 4terrains suite + • Appellation Voir document : règles et arbitrage A l'école, on peut jouer avec les murs de la salle sans que cela soit considéré comme une faute. Si on choisit de jouer sur un terrain délimité, les règles <i>Échappée</i> et <i>Extérieur</i> entrent en vigueur.
---	---	--