



Cours Spécifiques

« Initiateur Kin-Ball »

Thématique 2

Didactique et méthodologie

Module 1.2.2

Adaptation sur le terrain

Version 2025

Créé par :



FÉDÉRATION FRANCOPHONE
BELGE DE **KIN-BALL**

En collaboration avec :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Adeps • pro

Table des matières

PREAMBULE.....	2
PEDAGOGIE UTILISEE	2
1. RAPPEL DE CE QUE PRECONISE L’ADEPS	2
2. AVANTAGE DE L’APPROCHE PAR LE JEU	4
3. SIX THEMATIQUES POUR SIX SEMAINES	5
4. L’INCERTITUDE DEFENSIVE EN KIN-BALL	5
5. LE TRAITEMENT DE L’INFORMATION EN ATTAQUE AU KIN-BALL.....	7
6. LE ROLE DE LA TROISIEME EQUIPE	11
7. LE JEU DE BASE	12
8. LOGIQUE D’APPRENTISSAGE	17
9. PROGRÈS AU BOUT DES SÉANCES	19
LE MATÉRIEL	22
UN SEUL BALLON	23
1. DETAIL DES MODALITES	23
2. ASTUCES UTILISEES	23
3. LES SEANCES	24
UN GRAND GROUPE.....	41
1. DETAILS DES MODALITES	41
2. ASTUCES UTILISEES	41
3. LES SEANCES	41
UN PETIT ESPACE	63
1. DETAILS DES MODALITES	63
2. ASTUCES UTILISEES	63
3. LES SEANCES	63
OBJECTIF(S) A DONNER DURANT UNE SITUATION JOUEE	84
L’EVALUATION AU KIN-BALL	85
ÉVALUATION DU MODULE	88
1. ÉVALUATION SUR L’ADAPTATION SUR LA SEANCE D’INITIATION	89
1.1. La grille d’évaluation	89
2. ÉVALUATION SUR L’ADAPTATION SUR UNE SITUATION PROBLEME	91
2.1. La grille d’évaluation	91
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	93

Préambule

Il faut constater que peu de littérature concernant le Kin-Ball est disponible sur internet ou dans les livres-Ball. Les seuls documents pédagogiques disponibles sont des ressources écrites de la main d'enseignants en Éducation Physique qui n'ont que peu voire pas de connaissances sur ce sport. Nous retrouvons principalement des programmations axées sur le jeu mais très peu sur l'apprentissage réel du sport à proprement parlé (cible commune, rôle en moment offensif, occupation de l'espace, ...).

Lors de formations pour les enseignants en éducation physique, plusieurs freins à la pratique du Kin-Ball ont été avancés. D'une part, le coût onéreux du matériel spécifique à cette pratique sportive et, d'autre part, les réalités de terrain (un seul ballon, un grand groupe, un petit espace). Ces dernières paraissent contraignantes mais elles peuvent être surmontées avec une programmation réfléchie et un peu d'imagination. Ce dossier permettra à toutes les enseignantes et tous les enseignants et/ou moniteurs et monitrices de club de pouvoir enseigner le Kin-Ball peu importe la(les) difficulté(s) rencontrée(s).

Pour se faire, nous allons vous expliquer comment palier à chaque difficulté en vous proposant diverses adaptations et ainsi vous permettre de créer votre programmation en fonction de vos besoins.

Lors de ces séances, deux préoccupations majeures doivent nous guider :

- Mettre au maximum l'enfant en activité, varier le plus possible les situations d'apprentissages et de jeu.
- Encourager l'effort car sans l'intervention de la volonté, de l'attention, du désir, il n'y a pas d'acquisition sérieuse possible.

Il faut donc aménager le milieu et le matériel pour que l'enfant puisse toujours être en activité tout en restant motivé.

Ces modules de 6 semaines sont destinés à un public de 8 ans et plus. Il faut impérativement tenir compte de ce qui caractérise les enfants aux différentes étapes de leur développement. Un enfant de 8 ans n'a pas les mêmes capacités qu'un adolescent. Le moniteur devra adapter sa séance en fonction du public qu'il a face à lui.

Pédagogie utilisée

1. Rappel de ce que préconise l'ADEPS

Pour rappel, notre public cible sont les enfants de 8 à 10 ans. Si le moniteur à la charge de joueurs plus âgés il devra adapter son contenu. Ci-dessous un tableau récapitulatif des adaptations en fonction des âges.

6-9 ans	9 ans – Prépuberté	Puberté (11-15 ans)	Adolescence (13-18 ans)	Adultes	Personnes âgées (50 ans et +)
Activités ludiques et diversifiées	Apprentissage par le jeu	Maintenir la motivation. Respect de l'autonomie et des attentes	Exercices ayant un impact physique et techniques	Exercices spécifiques	Stimulation des fonctions motrices dans une optique de santé
Appropriation aisée des habiletés motrices mais nécessite des répétitions.	Excellentes capacités d'apprentissage pour l'assimilation de gestes précis	Individualisation en fonction des capacités de chacun	Fixation des schèmes moteurs. Mouvements complexes facilement appris	Gestes acquis et automatisés	Altération des qualités physiques au fur et à mesure des années
Développer motricité diversifiée (globale)	Développer les gestes techniques de base et amorcer les gestes plus complexes	Maintenir et renforcer les acquis techniques spécifiques. Pas d'habiletés trop complexes	Perfectionnement des gestes techniques	Individualisation et perfectionnement de détails gestuels	Entretien des qualités physiques fondamentales (endurance, force, vitesse, ...)
Intégration et compréhension du jeu (règles, stratégies, ...)	Désir de savoir, comprendre	Approche réflexive du sport	Intégration de composantes tactiques plus spécifiques	Orientation vers la stratégie, la tactique, le placement	Activité récréative
Pas de finalité compétitive	Attrait pour les enjeux	Être à l'écoute des besoins du sportif	Augmentation des charges de séance pour atteindre un haut niveau de performance	Début : compétitions et performance Fin : s'investir autrement ou disciplines récréatives	Objectif de santé et bien être

Voici un résumé de ce qui est préconisé pour **un public d'environ 8 à 10 ans** :

- Approche par le jeu en incluant des exercices ludiques ;
- Développer la motricité globale et certains gestes techniques simples ;
- Les amener à comprendre les règles et à les respecter ;
- Pas de finalité compétitive mais donner des enjeux, défis à atteindre.

2. Avantage de l'approche par le jeu

L'apprentissage par le jeu est une approche pédagogique qui favorise le recours à des activités ludiques pour stimuler de nombreux aspects du développement et de l'apprentissage de l'enfant (Angela Pyle, 2018). Afin de proposer une approche optimale, il faut dépasser ce préjugé. *« L'apprentissage (les exercices) renverrait au sérieux, à la rigueur, à la concentration, à l'effort, le jeu, lui, renverrait au délassement, au divertissement, au plaisir, à une activité sans contrainte et sans conséquence sur la vie. Le jeu serait alors ce qui occuperait le temps libre après une période d'effort, de travail. Un moment de récompense et d'évasion. »* Or les recherches ont largement démontré que le jeu est prépondérant durant l'enfance et qu'il représente un aspect primordial du développement physique, intellectuel, émotionnel et social de l'enfant.

Le jeu n'est donc pas anodin, mais bien un outil symbolique et éducatif bénéfique pour l'apprentissage. En effet, si l'on part du postulat que les enfants apprennent mieux lorsqu'ils sont mentalement et physiquement actifs, c'est-à-dire lorsqu'ils interagissent avec le matériel, alors l'apprentissage par le jeu s'avère apporter de nombreux avantages.

En voici quelques-uns :

- Efficacité dans l'apprentissage ;
- Développement émotionnel, cognitif, social et intellectuel ;
- Motivation, il donne à l'enfant un but précis, concret et l'incite à s'impliquer ;
- Responsabilisation ;
- Travail d'équipe ;
- Confiance en soi ;
- Moins peur de l'échec car c'est un défi et non une obligation → Se surpasser ;
- Peu d'exigences techniques donc accessible à tous ;
- ...

Bien que le jeu permette d'acquérir naturellement, des habilités tactiques et techniques, il n'est pas le remède miracle à l'apprentissage. Le jeu serait moins efficace pour l'apprentissage de certaines notions plus complexes (par ex : frappe à un bras, rapproché, ...). Il serait donc conseillé d'utiliser le jeu comme une occasion de réactiver des acquis antérieurs dans la résolution d'un problème ou dans une optique de découverte d'un nouvel apprentissage.

Le moniteur joue un rôle clé dans ce processus. Pour revoir ce rôle, consulter le module CS 1.2.2 « Séances dans un club affilié à la FFBKB ».

3. Six thématiques pour six semaines

Les modules ont été créés afin de développer les habilités des joueurs pour leur permettre de faire face aux 6 thématiques que vous trouverez ci-dessous.

Dans le module « La séance d'initiation, un bon point de départ », nous avons abordé ce point. Pour rappel, lors de l'initiation, voici les 3 thèmes à aborder :

- Récupérer le ballon ;
- Marquer ;
- Protéger la cible (empêcher le ballon de tomber sur le terrain).

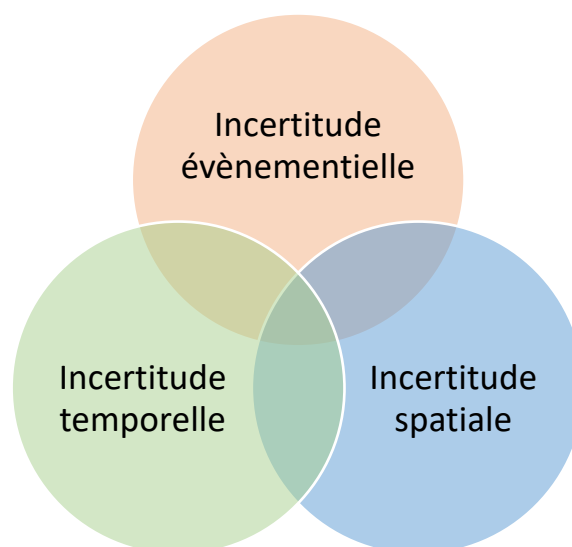
Ces 3 principes doivent être approfondies tout au long des séances.

En plus, des ces 3 thématiques, en voici 3 autres qui poseront indéniablement problème aux joueurs :

- Agir en tenant compte de la présence des 3 équipes dans le jeu et du score de chacune ;
- Déterminer les rôles au sein de l'équipe (frappeur/porteurs) pour atteindre la cible ;
- Choisir un adversaire et une cible avant de frapper le ballon.

4. L'incertitude défensive en Kin-Ball

L'incertitude se traduit par l'ignorance des événements à venir. La présence des 3 équipes ainsi que la cible commune ouverte sur 360° ne facilite pas la tâche défensive. Les joueurs sont peu habitués à ces contraintes. Ces paramètres créent de l'incertitude à 3 niveaux.



L'incertitude événementielle : concerne le caractère imprévisible du comportement adverse (quantité d'actions dont l'adversaire peut faire preuve – plus concrètement, il recouvre le répertoire de gestes, de techniques et de stratégies dont il peut éventuellement faire usage).

Que va faire l'équipe ? Qui va-t-elle appeler ?

L'incertitude spatiale : concerne tout ce qui a trait à l'espace (position, trajectoire, ...)

Où va-t-elle s'arrêter pour attaquer ? Où va-t-elle attaquer ?

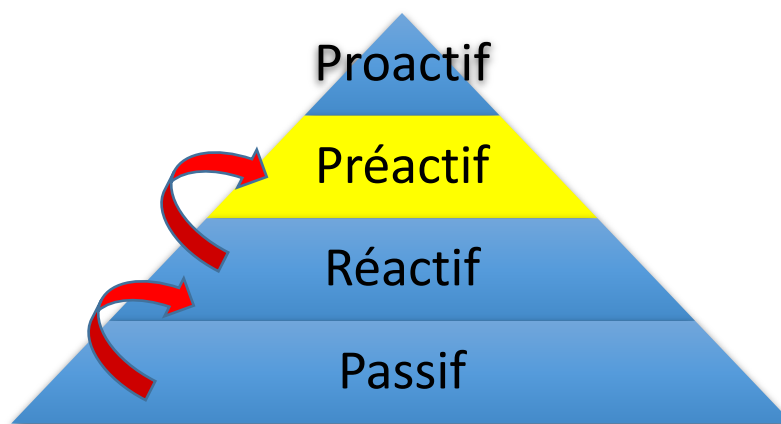
L'incertitude temporelle : concerne tout ce qui fait référence au temps.

Quand l'équipe va-t-elle attaquer ?

Godet (1991) considère que plusieurs attitudes sont envisageables pour faire face à un environnement incertain :

- Proactive (être acteur de son environnement et pas seulement spectateur) ;
- Préactive (se préparer à l'environnement que l'on prévoit) ;
- Réactive (attendre le changement et réagir promptement) ;
- Passive (subir le changement).

L'attitude proactive nous semble trop optimiste à atteindre au terme des 6 séances. Il conviendra d'amener les joueurs vers une réponse de type **préactive**.



Le joueur est donc constamment placé devant la nécessité de lire l'environnement afin de faire des choix adaptés à la configuration du jeu. De plus, cette activité perceptive et décisionnelle se réalise le plus souvent sous une forte pression temporelle.

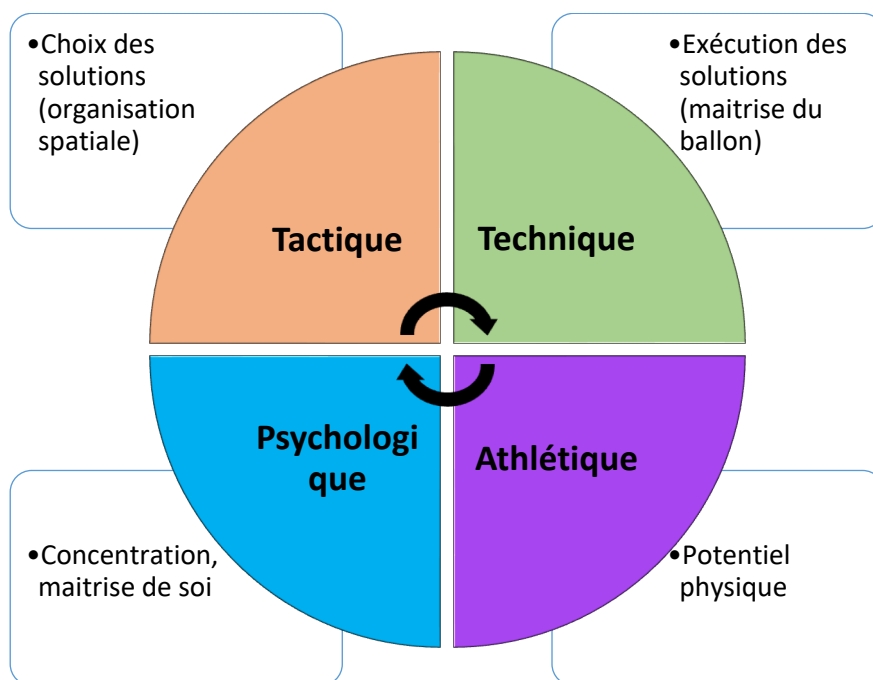


Au vu de ses définitions, deux éléments nous semblent indispensable à travailler afin d'**empêcher le ballon de tomber sur le terrain en le récupérant**.

La maitrise du ballon : travaillable en tout temps quand le joueur est avec le ballon.

L'organisation spatiale de l'équipe : positionnement à adopter en équipe pour récupérer le ballon.

Ces deux éléments font d'ailleurs partie des 4 facteurs de la performance selon l'Université Claude-Bernard-Lyon-1.



5. Le traitement de l'information en attaque au Kin-Ball

Le traitement de l'information peut être défini comme une conversion d'information(s) perçue(s) en réponse motrice. Autrement dit, le traitement de l'information prépare la décision et déclenche un comportement en suivant 3 étapes :

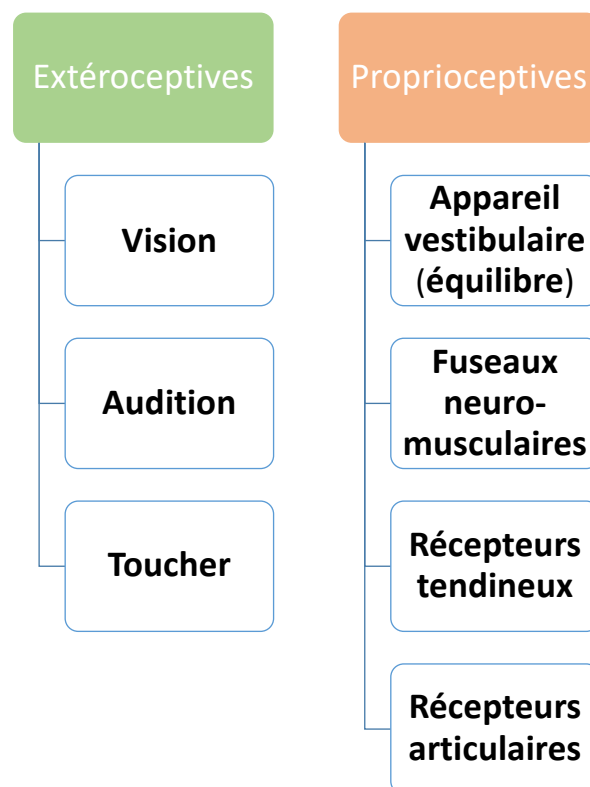
1. L'entrée : un stimulus (facteur interne ou externe qui provoque une réaction) est perçu par un organe sensoriel (la vue, l'ouïe, ...) et transformé en information nerveuse avant d'être transmise au cerveau ;
2. Le traitement : le système nerveux central code et interprète l'information, détermine et élabore la réponse ;
3. La sortie : une réponse motrice (mouvement) est donnée au stimulus perçu.



Les informations qui proviennent du système nerveux central sont d'origines diverses. Elles proviennent de l'extérieur (extéroceptives) et/ou de l'intérieur du corps (proprioceptives, kinesthésiques).

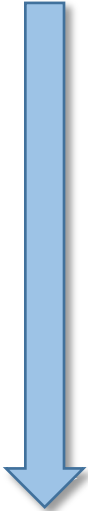
Les informations extéroceptives sont essentiellement transmises par le système sensoriel.

Les informations proprioceptives proviennent de l'intérieur du corps, et sont aussi appelées kinesthésiques. Elles sont généralement les sensations internes issues de la réalisation d'un mouvement.



L'homme, contrairement à l'ordinateur, ne peut traiter simultanément qu'un nombre réduit d'informations. Nous allons donc nous concentrer sur l'information extéroceptive (celle dont il est le plus à même de traiter vu le statut de débutant).

Selon GOUSSARD (1998), voici un tableau de la perception et la compréhension d'une situation sportive de la part des débutants.

Débutants	
	L'information visuelle est ponctuelle, elle correspond à une collecte d'événements.
	La « lecture » des différents événements est chronologique en fonction de leurs apparitions.
	Un nombre important d'événements est analysé.
	Le temps passé à consulter chaque événement est court.
	L'information est incomplète
	Le temps total d'analyse est élevé.
	Le délai intervenant entre l'information et le déclenchement de la réponse est long.
Les réponses motrices sont souvent inappropriées.	
	

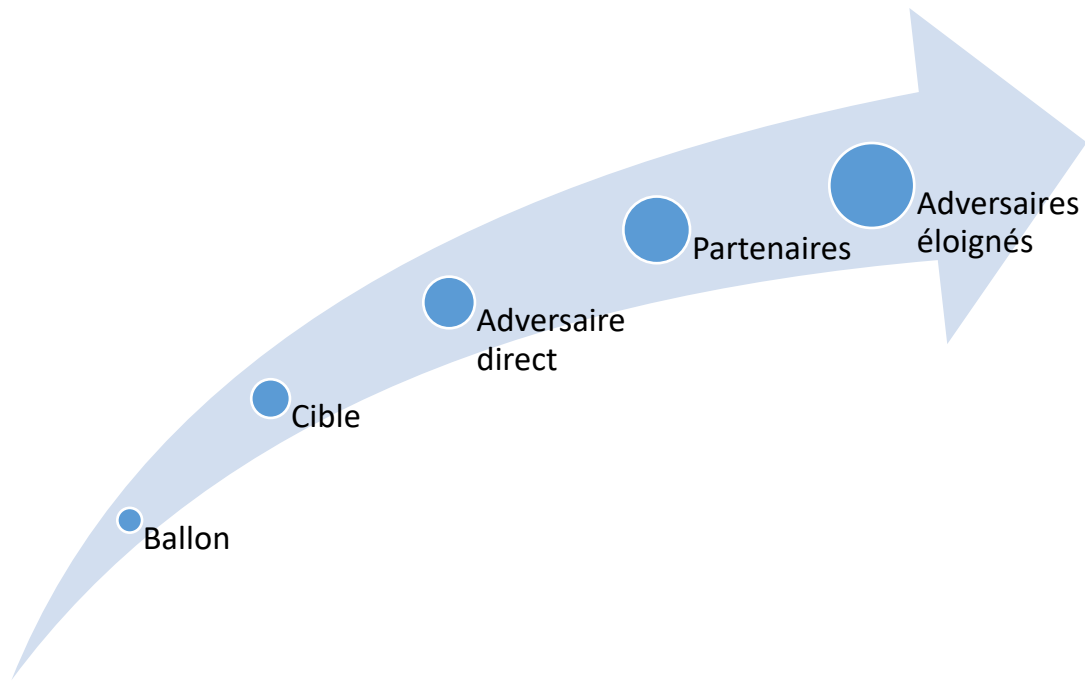
En plus de cela, il faut tenir compte du public dont le moniteur aura la charge. Ross a distingué différents niveaux attentionnels en fonction de l'âge qu'il a classé en trois groupes :

1. Inférieur à 5-6 ans : attention sur-exclusive. L'enfant ne peut faire attention qu'à un seul élément à la fois. Si on donne un objet à un enfant de cet âge, il laisse tomber l'autre objet qu'il tenait antérieurement.
2. Supérieur à 5-6 ans : attention sur-inclusive. L'enfant prend trop d'informations qui sont sans rapport avec l'activité.
3. À partir de 12 ans : attention sélective. Processus d'attention qui se rapproche de l'adulte.

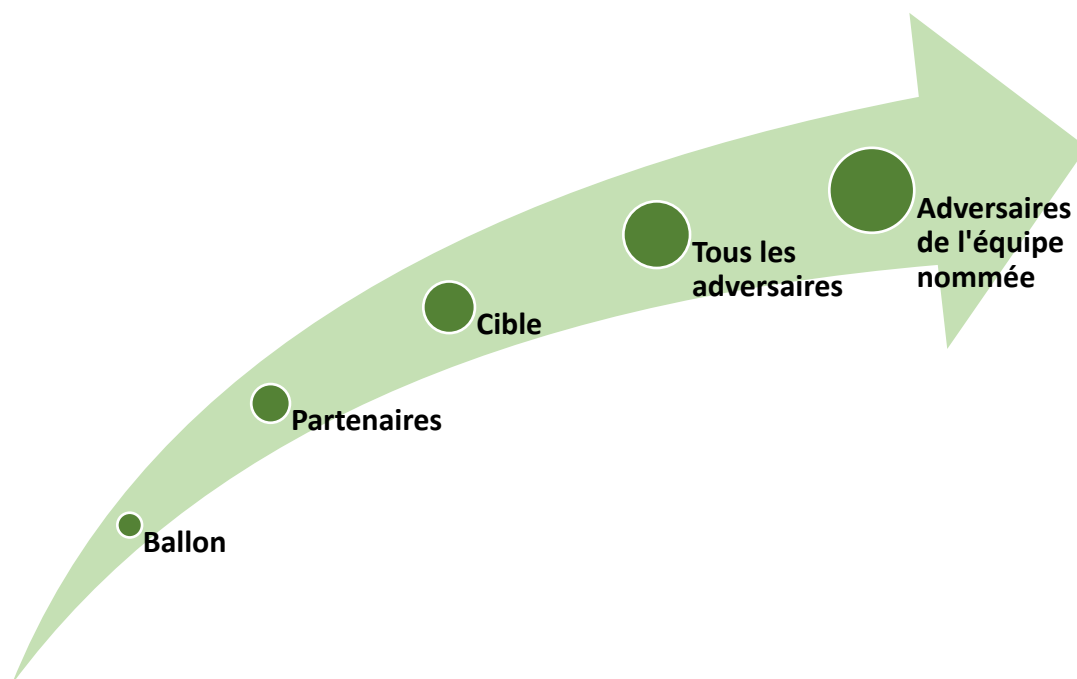
Il conviendra donc d'apprendre aux joueurs à traiter l'information de manière adéquate en « respectant les étapes » et en respectant le potentiel de chacun.

Traiter l'information demande un coût énergétique important. Il faudra être vigilant à ne pas trop en demander à un public plus jeune. Attention que seule l'automatisation des mouvements va diminuer le coût attentionnel nécessaire à la réalisation et au contrôle des gestes et ainsi libérer l'attention pour d'autres tâches.

Selon Jacques Mariot (2002), voici la logique intégrative visuelle (ordre chronologique sur quoi le sportif porte son attention avec ses yeux) en sports collectifs.



Ce modèle, n'est pas adapté au Kin-Ball avec ces spécificités. Il est beaucoup plus probable que le traitement de l'information se fasse de cette manière pour un débutant.



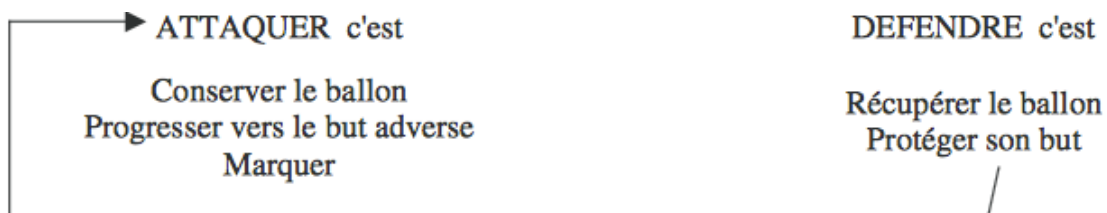
1. Le joueur porte son attention sur le ballon ;
2. Ses partenaires sont-ils au ballon ou non ? S'ils sont au ballon, il sait qu'il va devoir appeler et frapper ;
3. Il se fait un schéma mental de sa position initiale sur le terrain (cible) et adaptera celle-ci pour frapper dans le terrain.

4. Il regardera l'ensemble des adversaires et choisira une équipe qui devra prendre possession du ballon.
5. Après ce choix d'équipe, il portera son attention sur celle-ci avant de frapper.

Le moniteur devra donc trouver des moyens pour que le joueur puisse répondre à des situations complexes en un minimum de temps.

6. Le rôle de la troisième équipe

Afin d'être le plus clair possible, définissons le nom de cette troisième équipe. Comme tout sport, il y a alternance entre le statut d'attaquant et de défenseur. Selon l'équipe EPS de Toulouse (2005), les équipes, en sports collectifs, suivent le schéma suivant :



Il manque donc cette troisième équipe. Il semblerait logique qu'elle soit l'équipe en attente. Mais le terme « attente » est synonyme d'inaction. Or, cette équipe ne doit pas être inactive. Nous la nommerons donc l'équipe des SUIVEURS.

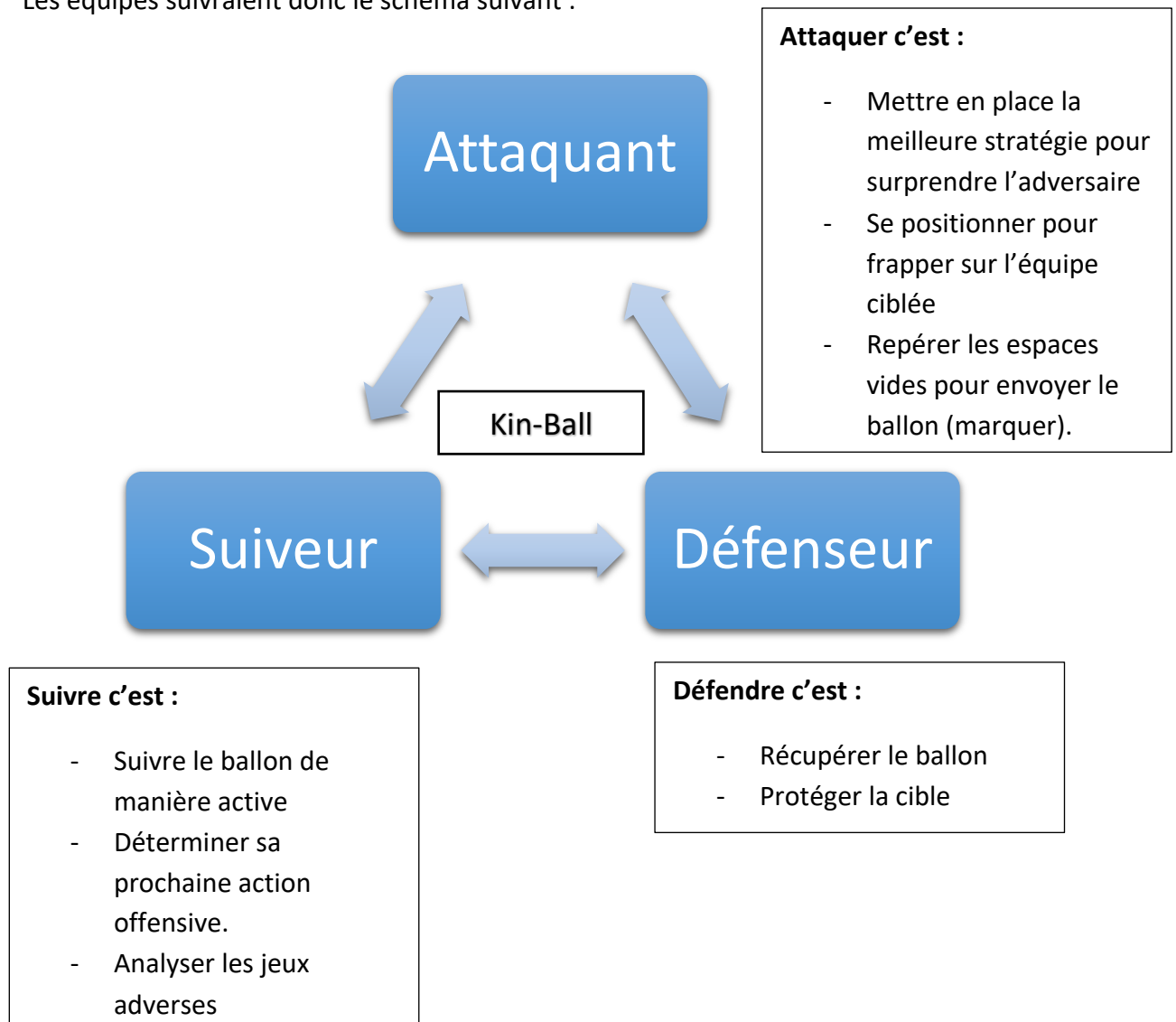
Nous avons donc nos trois noms :

- Attaquants
- Défenseurs
- Suiveurs

Mais quel est le rôle des suiveurs ?

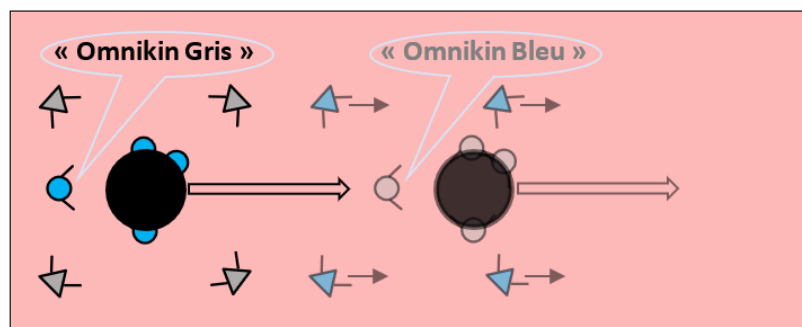
1. Suivre le jeu par un positionnement défensif adéquat (car ils pourraient être appelé à tout moment par l'équipe en attaque) ;
2. Repérer les points faibles des défenses adverses et les exploiter pour marquer des points ;
3. Déterminer l'équipe à appeler (si nécessaire) ;
4. Déterminer le jeu (action, stratégie, ...) à mettre en place lors d'une prochaine récupération de ballon.

Les équipes suivraient donc le schéma suivant :



7. Le jeu de base

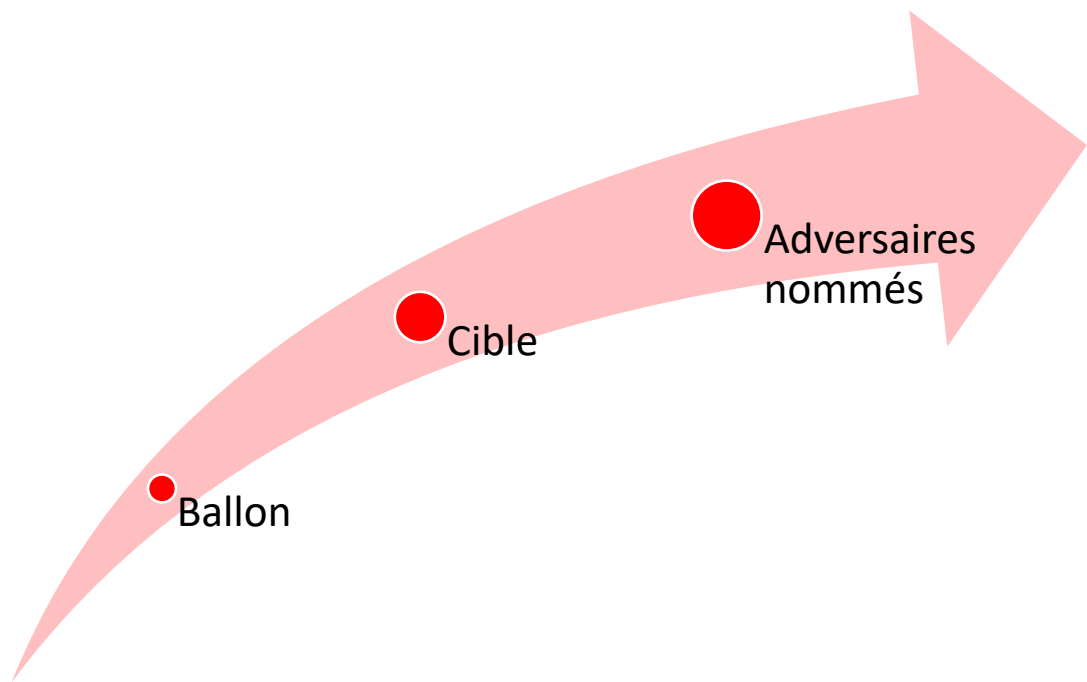
Tout joueur qui débute se doit de commencer par le jeu de base à savoir : le jeu rapide plus souvent appelé le « Gel ». Il consiste à jouer rapidement l'équipe qui vient d'attaquer et de frapper à l'opposé de sa position d'attaque, le tout en un minimum de temps.



Changement de possession (cf. couleur des joueurs)

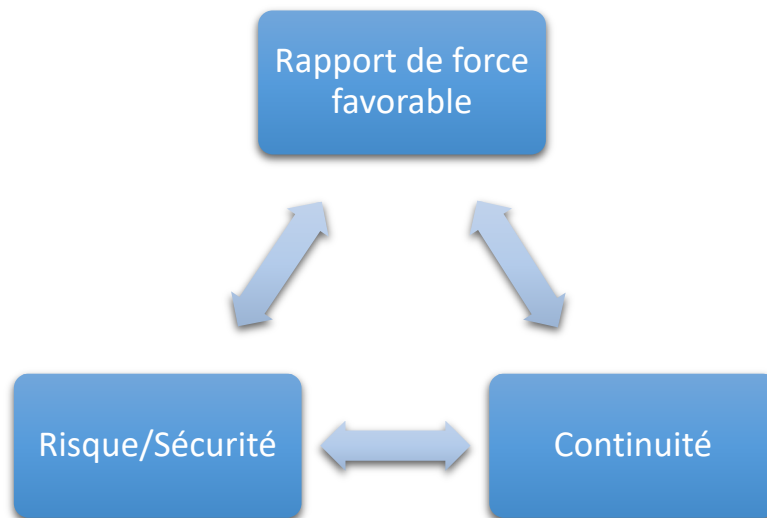
Ce jeu comporte de nombreux avantages :

1. Il détermine rapidement le frappeur (celle ou celui qui se trouve le plus loin de la réception du ballon) ;
2. Il est assez simple à comprendre ;
3. Le traitement de l'information est réduit ;



Le joueur ne doit plus regarder ses partenaires car il sait qu'il est le plus loin. Il saura qu'il arrivera en dernier au ballon et donc qu'il devra frapper. Comme l'équipe qui doit être appelée est connue à l'avance, le joueur peut se concentrer sur les adversaires qu'il devra battre.

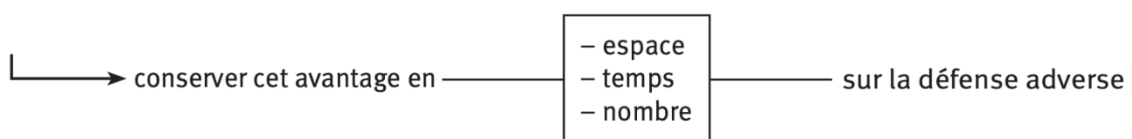
4. Il permet de mettre en œuvre le triangle de la victoire.



Un jeu rapide permet un **rapport de force favorable** car en jouant rapidement, il est fort probable que les défenseurs ne soient pas bien positionnés.

En frappant à l'opposé de l'équipe qui vient d'attaquer, cela permet de se créer un espace favorable pour marquer. Le **risque** de mettre le ballon à l'extérieur du terrain est plus faible (à condition que la première attaque se fasse vers le centre du terrain). De plus, la possibilité de mettre le point est importante. Il s'agit donc d'une frappe relativement **sûre**.

L'objectif de l'équipe attaquante est de garder ce rapport de force le plus longtemps possible afin de marquer plus facilement. Attention que toutes les équipes attaquantes n'ont pas un rapport de force favorable. Cela peut varier en fonction de l'endroit de réception, le temps mis pour récupérer, ...



L'espace

Une équipe qui récupère le ballon au centre ou avec la plus grande partie du terrain devant elle a plus de chance de marquer un point rapidement. Si elle récupère dans un coin, un déplacement rapide ainsi qu'une prise de décision rapide concernant la frappe peut amener un rapport de force favorable mais moins important qu'une réception directe sans déplacement. En effet, certains joueurs pourraient déjà être placés.

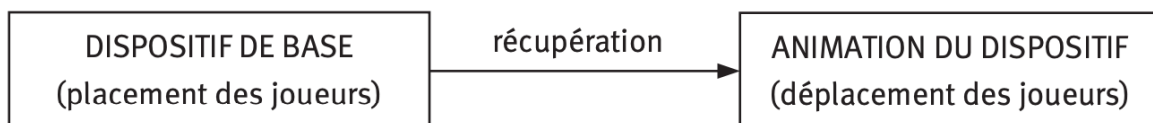
Le temps

C'est la notion sur laquelle l'équipe attaquante a le plus de contrôle. C'est elle qui choisit le tempo à imposer à l'équipe (un jeu rapide ou un jeu plus lent). Si l'équipe qui défend attaquait

auparavant, le temps joue contre elle. Un rythme rapide les obligera à avoir une grosse dépense d'énergie pour être en position à temps sans avoir la certitude de pouvoir le faire.

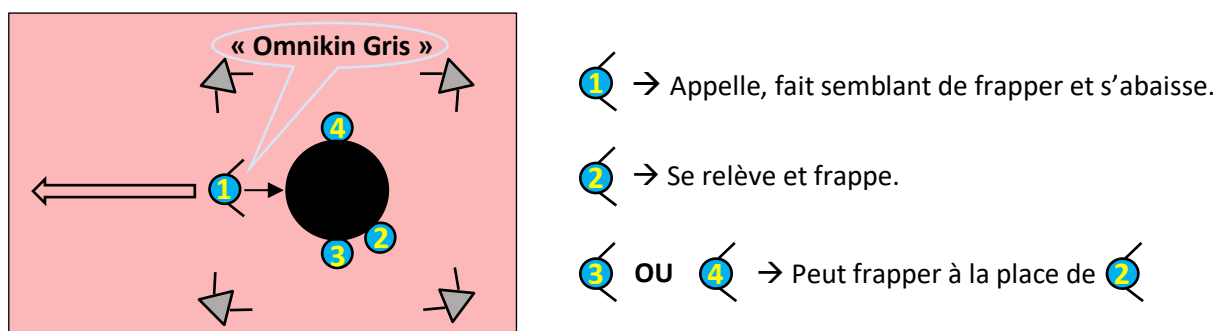
Le nombre

Momentanément, l'équipe qui vient d'attaquer se retrouve en infériorité numérique (dû au fait qu'ils attaquent tous d'un même endroit). Une fois la frappe effectuée, ils doivent s'écarter le plus vite possible et retourner à leur place afin d'équilibrer l'échange. Une seule personne manquante maintient cette infériorité. L'équipe attaquante doit donc chercher cette supériorité constamment (en jouant vite ou en se déplaçant).

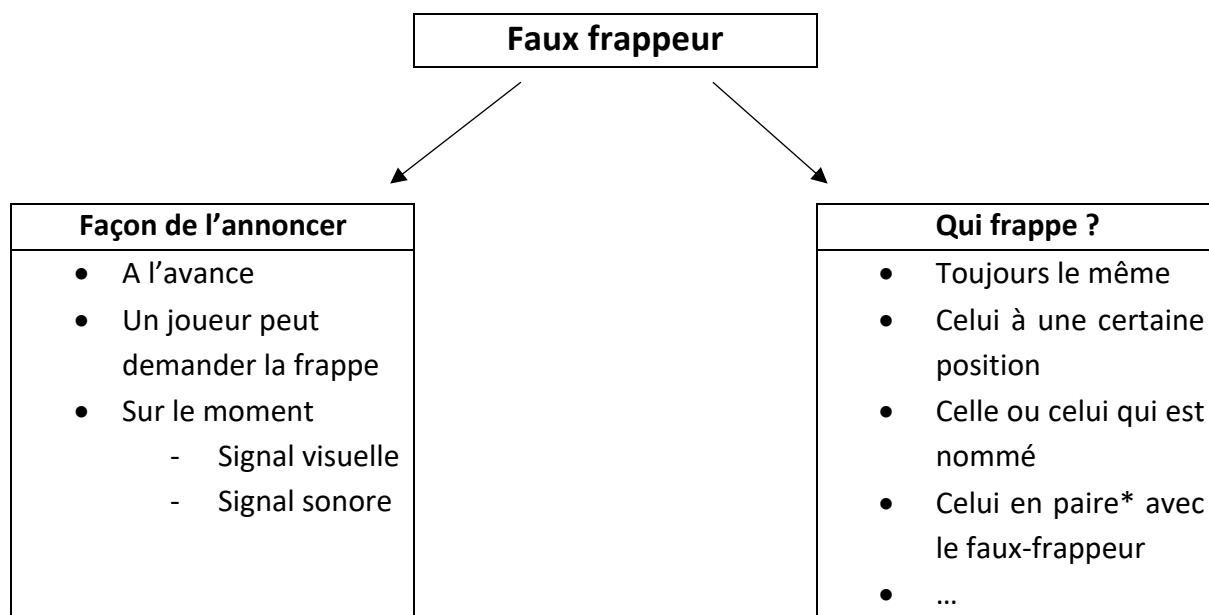


Le Gel est un jeu de mouvement qui ne s'arrête que lorsqu'une équipe marque. Il est en totale contradiction avec l'optique de casser le jeu. Ce qui crée une certaine continuité.

Si toutes les équipes jouent de la même manière, il devient alors plus facile de contrer le jeu joué. Chaque équipe va devoir établir des stratégies pour varier son jeu et pouvoir marquer efficacement. En 6 semaines, le plus simple sera d'instaurer le **faux frappeur**. La technique du faux frappeur est une stratégie où la personne qui appelle, fait semblant de frapper pour laisser frapper un autre joueur de son équipe.



Afin qu'une stratégie soit efficace, il est intéressant de varier celle-ci pour éviter la monotonie, laisser une certaine liberté aux joueurs et ainsi surprendre les adversaires. Voici deux exemples pour le faux frappeur :

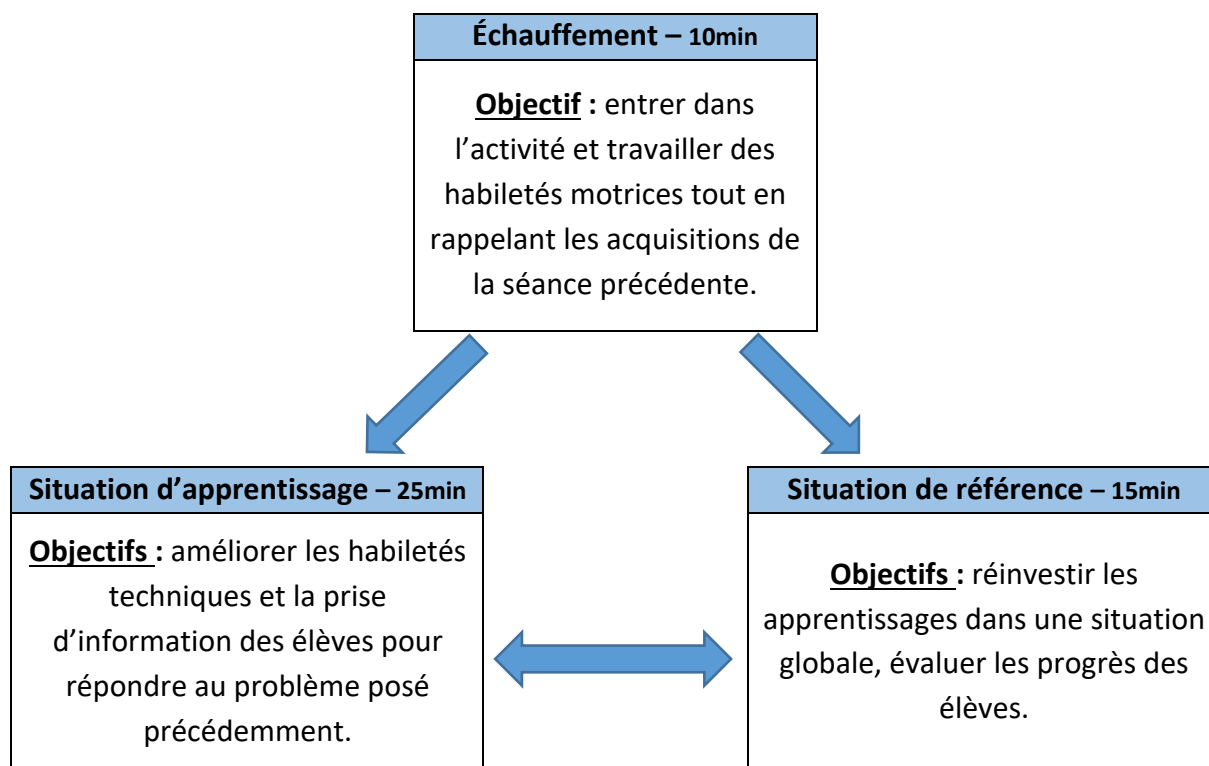


* Paire : binômes exécutant la stratégie du faux frappeur durant un match. Si l'un appelle l'autre frappe.

Pour nos séances en 6 leçons, il est préférable de mettre en place le faux frappeur « à l'arrêt ». En jeu, il y a, dans le faux frappeur, beaucoup trop d'incertitudes et de possibilités (voir graphique ci-dessus). Quand les joueurs récupèrent le ballon après l'avoir échappé ou après avoir commis une faute, ils peuvent se parler par-dessus le ballon. Ce moment est idéal pour mettre en place un faux frappeur par la parole (ce qui augmente le taux de compréhension et diminue l'échec). Si le moniteur remarque que les joueurs arrivent facilement à mettre en place le faux frappeur sur balle morte, il peut alors leur proposer de le mettre en place en jeu. Le plus facile étant l'annonce avec le prénom.

8. Logique d'apprentissage

Comme expliqué tout au long du document, ce dossier propose un enchainement de 6 séances continues en faisant face à différentes situations problèmes (un seul ballon, un grand groupe, ...). La structure des séances sera la même pour chaque programmation.



Cette structure est théorique, elle peut varier d'une séance à l'autre. Par exemple, la première leçon sera plus axée sur **les situations d'apprentissages** et la dernière sur **la situation de référence**.

Les dernières séances laisseront une plus grande place à la situation de référence avec des propositions d'aménagements pour travailler la stratégie et la vitesse de jeu. Pour celle-ci, le moniteur veillera à constituer des équipes mixtes (garçon/fille), avec des élèves de taille et force homogènes.

La progression suivante n'est qu'un exemple de programmation. Il conviendra au moniteur de l'adapter en fonction de sa réalité de terrain.

L'échauffement : sera un rappel des notions vues et travaillées la séance précédente sous forme jouée ou en lien avec l'objectif de la séance.

Les situations d'apprentissages : plusieurs situations seront proposées. Celles-ci doivent être en lien avec l'objectif et suivre une logique de progression (du plus simple au plus complexe).

Il faut donc suffisamment de situations ou de variantes afin de permettre aux joueurs de s'améliorer (au minimum 2 voire 3).

Dans le document et dans les différentes programmations, des exercices « **BONUS** » seront proposés. Ces exercices peuvent être donnés dans le cas où le moniteur a déjà donné les exercices précédents et qu'il lui reste encore du temps pour faire progresser les élèves ou régler un problème observé chez eux.

La situation de référence : situation globale sous forme de match. Il sera indispensable d'adapter les règles pour mettre en avant l'objectif visé.

Pour rappel : un sport collectif ne prend de sens que si, au départ, on trouve deux équipes (ici 3) ayant, potentiellement, les mêmes chances de gagner le match qui les oppose, ou tout du moins, ayant des chances raisonnables de gagner.

	Thématiques travaillées	Objectif(s) travaillé(s)
Séance 1	• Récupérer le ballon ; • Marquer ; • Protéger la cible (empêcher le ballon de tomber sur le terrain).	Découverte de l'activité et maîtrise du ballon.
Séance 2	• Récupérer le ballon ; • Protéger la cible.	Occuper le terrain de manière collective pour défendre efficacement.
Séance 3	• Déterminer les rôles au sein de l'équipe (frappeur/porteurs) pour atteindre la cible ; • Pouvoir déclencher une situation d'attaque rapidement après la réception.	Enchaîner les actions le plus vite possible en connaissant son rôle.
Séance 4	• Marquer ; • Agir en tenant compte de la présence des 3 équipes dans le jeu et du score de chacune ; • Choisir un adversaire et une cible avant de frapper le ballon ; • Récupérer le ballon peu importe sa trajectoire.	Frapper le ballon de manière droite et en orientant sa frappe vers l'espace libre. ET Développer ses possibilités de contrôle du ballon (pieds, seul, ...)
Séance 5	• Récupérer le ballon ; • Protéger la cible ; • Déterminer les rôles au sein de l'équipe (frappeur/faux-frappeur) pour atteindre la cible.	Élaborer une stratégie afin de marquer plus rapidement.

Séance 6	• Marquer ; • Déterminer les rôles au sein de l'équipe (frappeur/porteurs) pour conquérir la cible ; • Choisir un adversaire et une cible avant de frapper le ballon.	Élaborer des stratégies, enchaîner les actions le plus vite possible.
-----------------	---	---

9. Progrès au bout des séances

Au Kin-Ball, le joueur est donc amené à jouer plusieurs rôles différents et à développer des compétences dans divers registres. Ce sport permet alors au joueur de se former sur plusieurs plans :

- **Plan moteur** : coordonner, différencier, enchaîner des actions sur/avec le ballon : frapper, réceptionner, porter, échanger. Coordonner, différencier, enchaîner des actions sans le ballon : se déplacer, se placer pour occuper et utiliser l'espace de jeu
- **Plan physique** : la force pour la frappe, l'endurance pour la durée des matchs, la vitesse pour l'attaque et la défense, la souplesse pour les sauvetages in-extremis.
- **Plan émotionnel** : par la gestion des points et du système de pointage à trois équipes, par la maîtrise de ses émotions face aux adversaires, l'acceptation d'attendre son tour avant de frapper (ce n'est pas parce que je ne frappe pas maintenant que je ne frapperai jamais).
- **Plan social** : par la nécessité impérative de collaborer, de communiquer et d'écouter ses camarades. Accepter de jouer avec et contre différents joueurs, tenir différents rôles en tant que joueur (frappeur, porteur, faux frappeur, ...), assurer les rôles sociaux (arbitre, observateur, marqueur...).
- **Plan cognitif** : connaissances des règles, se situer et identifier sa place dans l'espace, identifier son statut (attaquant ou défenseur) et son rôle (frappeur, porteur, faux-frappeur, ...), connaissances des stratégies et effectuer des choix tactiques (adversaires, cible).
- **Plan de l'estime de soi** : oser prendre la parole devant tous les autres en appelant la couleur souhaitée, se faire une place dans l'équipe (sans moi le jeu ne peut pas se faire), oser affirmer ses choix en tant qu'arbitre.

Concernant les habiletés, voici un tableau récapitulatif des progrès qui devraient avoir lieu en fonction des 6 thématiques.

Étapes Intentions	Étape 1 (En début d'initiation)	Étape 2 (En fin d'initiation)	Étape 3 (À la fin des 6 semaines)
Récupérer le ballon	Rentrer en contact avec le ballon en le faisant rebondir sur son corps (dépend du sport pratiqué). Repousser le ballon. Appropriation du ballon pour soi-même mais perte du contrôle.	Rentrer en contact avec le ballon avec les membres supérieurs. Amortir le ballon. Se diriger vers un partenaire pour s'aider.	Rentrer en contact avec le ballon avec les membres supérieurs si ballon « haut » et avec les membres inférieurs si ballon « bas » Amortir le ballon Réceptionner le ballon seul et avec un partenaire si besoin.
Marquer	Le « meneur » frappe toujours. Frapper et annoncer la couleur en même temps. Frapper vers le haut.	La dernière personne arrivée frappe Annoncer la couleur adverse avant la frappe Frapper fort pour que la balle aille loin	La dernière personne arrivée frappe. Élaborer des stratégies d'équipe (faux-frappeur) Mettre l'adversaire en difficulté par l'utilisation de frappes variées (direction, force, amplitude).
Protéger la cible	Positionnement en « tas » dans un espace du terrain OU Positionnement devant le ballon. Se déplacer après avoir compris que son équipe était appelé (2s après la frappe).	Placement en carrée autour du ballon. Se déplacer après la frappe pour empêcher le ballon de toucher le sol.	Placement en carré autour du ballon. Repositionnement défensif directement après l'attaque. Couverture des alternatives possibles de l'attaque avec de petites anticipations.

Étapes Intentions	Étape 1 (En début d'initiation)	Étape 2 (En fin d'initiation)	Étape 3 (À la fin des 6 semaines)
Agir en tenant compte de la présence des 3 équipes dans le jeu et du score de chacune	La distinction entre les 2 équipes défensives ne se fait pas. Pas de score.	Perception des 2 équipes mais pas des espaces laissés par l'équipe nommée. Pas de score.	Distinction entre les 2 équipes. Observation du score avant chaque frappe pour savoir qui nommer.
Déterminer les rôles au sein de l'équipe (frappeur/porteurs) pour atteindre la cible	Le meneur décide qui frappe, c'est souvent les mêmes. Tout le monde veut frapper, désigner le frappeur prend du temps.	Tournante au niveau de la frappe, même si les mêmes frappes souvent. Tout le monde veut frapper, désigner le frappeur prend maximum 5s.	Le frappeur est le dernier à arriver au ballon (sauf si faux frappeur). Tout le monde connaît son rôle dès que le ballon part. Certains essayent d'arriver en retard exprès pour frapper.
Choisir un adversaire et une cible avant de frapper le ballon	Appeler l'équipe de ses amis. Frapper droit devant.	Appeler l'équipe que ses coéquipiers lui dictent. Chercher parfois l'espace libre mais tourner autour du ballon pour être face à son endroit de frappe.	L'équipe nommée est celle qui vient d'attaquer (si possible). Frapper droit devant si « gel ». Chercher l'espace libre, parfois tourner pour frapper, parfois orienter ses bras pour frapper ailleurs que droit devant.

Au niveau de l'équipe les progrès se traduisent par :

- Le passage d'un jeu individualisé (je veux la balle pour moi) à un jeu collectif (je joue avec mes partenaires pour récupérer le ballon) ;
☺ **Plus de coordination des rôles** ☺ **Plus de problèmes pour l'adversaire**
- Le passage d'un jeu statique à un jeu dynamique ;
☺ **Plus de mouvement, de vitesse** ☺ **Plus d'incertitudes pour l'adversaire**
- Le passage d'un jeu stéréotypé à un jeu varié ;
☺ **Plus d'alternatives, de solutions** ☺ **Plus de dangers pour l'adversaire**

Au niveau du joueur les progrès se traduisent par :

- Des choix offensifs et défensifs de plus en plus pertinents ;
- Des prises d'informations de plus en plus précoces, rapides et variées ;
- Une aisance motrice spécifique au Kin-Ball de plus en plus importante.

L'évaluation des progrès ne se fait pas par le résultat d'un match. Le résultat d'un match, c'est la victoire ou la défaite, éventuellement le match nul. Mais le résultat d'une équipe ne se limite pas au résultat de match. La plupart du temps, ces résultats "intermédiaires" permettent d'obtenir un classement dans une compétition (championnat, tournoi).

Si l'objectif de la séance était la manipulation du ballon et/ou le positionnement défensif, l'évaluation des progrès se fera en analysant le nombre de réception défensive que les équipes réalisent. Dès lors, il sera fortement nécessaire de tenir le discours suivant : « ce n'est pas parce que je perds tout le temps que je ne progresse pas ». Le moniteur devra mettre l'accent sur ce qu'il analyse à l'instant présent et féliciter les équipes particulièrement efficaces à ce même moment (pas nécessairement l'équipe qui remporte le match).

Le matériel

Le coût matériel pour la pratique du Kin-Ball est un frein pour bon nombre d'écoles et un important poste financier pour les clubs. Certes, les clubs sont « forcés » d'acheter le matériel officiel quand ils accueillent des matchs. Néanmoins lors de leurs entraînements, ils peuvent utiliser du matériel nettement moins cher. Les professeurs en éducation physique peuvent utiliser les mêmes astuces et même certaines supplémentaires afin de tout de même pouvoir pratiquer le Kin-Ball.

Voici un tableau des options possibles (tarifs au 1^{er} janvier 2020).

Matériel	Club	Enseignant
Ballon OMNIKIN → 258€	Ballon SkyFloater (Idema) → 179€	Ballon SkyFloater (Idema) → 179€
Gonfleur OMNIKIN → 222€	Compresseur pour ballon géant (Idema) → 50€	Compresseur pour ballon géant (Idema) → 50€
Vareuse(s) OMNIKIN → 101€	/	Vareuses dont l'enseignant dispose
Marquoir OMNIKIN → 205€	Marquoir 3 équipes (Idema) → 38€	Marquoir 3 équipes (Idema) → 38€

Kit Kin-Ball (ballon, gonfleur, marquoir) : 695€

Kit SkyFloater (ballon, gonfleur, marquoir) : **267€** Ce qui représente tout de même une réduction de 60% par rapport au kit officiel.

Un seul ballon

1. Détail des modalités

- Les séances ont été conçues pour une classe d'environ 20 élèves ;
- Les dimensions préconisées sont un terrain de basket ;
- L'âge des participants pour les séances est entre 8 et 10 ans ;
- Le matériel disponible est **un seul ballon** mais autant de Swiss-Balls que possible (ici pour les séances 2).

2. Astuces utilisées

Pour cette contrainte, 2 astuces doivent être utilisées :

- Le moniteur utilisera des Swiss-Balls afin de « compenser » son manque de ballon de Kin-Ball. Attention que l'utilisation de Swiss-Balls ne remplace pas le ballon d'1m22, le moniteur veillera à ce que chacun passe par les 2 types de ballons. Le Swiss-Ball n'est là que pour exercer un geste sur un « objet détourné ».
- Le moniteur intégrera des exercices spécifiques ou physiques dans ses tournantes d'exercices afin de diminuer le temps d'attente. Les exercices spécifiques peuvent être : des portés de balles fictifs, des passages dans une échelle rythmique avec des mouvements spécifiques, ... Les exercices physiques sont au libre choix du moniteur. Le dédoublement de poste et l'activité à réaliser se fait à l'appréciation du moniteur, il sera donc noté dans les séances ci-dessous « *Pour plus de rendement, prévoir des exercices d'attente pour les groupes.* »

3. Les séances

SEANCE 1 : initiation découverte et maîtrise

Échauffement : Épervier

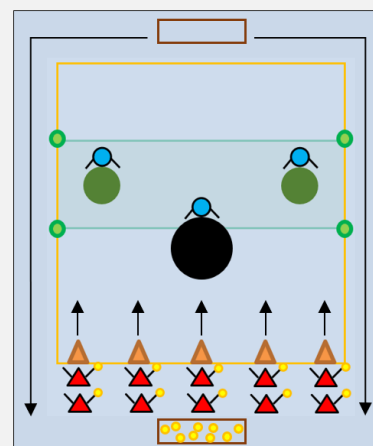
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + Swiss-Balls + plots + cônes + caisses et petites balles (ou autre petit matériel).

3 joueurs (ou plus) sont désignés comme chasseurs. Un d'entre eux est en possession du ballon de Kin-Ball et peut voyager sur tout le terrain tandis que les partenaires sont placés avec un Swiss-Ball chacun dans une zone délimitée par 4 plots et ne peuvent en sortir. Les autres joueurs sont répartis équitablement derrière les cônes positionnés sur une extrémité du terrain. Deux caisses sont placées de part et d'autre avec des petites balles dans l'une d'entre elles.

But : Déplacer toutes les balles d'une caisse à l'autre dans un laps de temps imparti.

Conditions : Au signal, le 1^{er} joueur de chaque file, balle à la main, doit traverser le terrain pour déposer sa balle dans la caisse opposée sans se faire toucher par les ballons. Ensuite, il revient par l'extérieur du terrain pour prendre une nouvelle balle et se placer derrière sa file.

Si un joueur est touché, il doit sortir rapidement du terrain pour retourner derrière sa file en gardant sa balle. Dès qu'un joueur sort du terrain, le suivant de la file démarre.



Sécurité :

- Les ballons doivent rester au sol.
- Déplacer les ballons uniquement avec les mains.

Critère(s) de réalisation :

- Traverser le terrain sans se faire toucher.
- Exécuter des changements de direction rapides.

Le tour du monde

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + Swiss-Ball + plots.

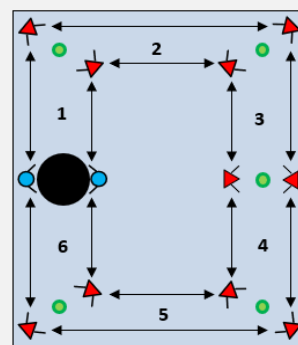
Sur le terrain, les plots sont disposés en rectangle (carré, cercle, ...). Les joueurs se répartissent en groupe de 2. Dans chaque groupe, les joueurs se placent face à face, de part et d'autre d'un plot. Le moniteur donne le ballon à un groupe qui le soulève.

But : Effectuer un ou plusieurs tour(s) sans échapper le ballon.

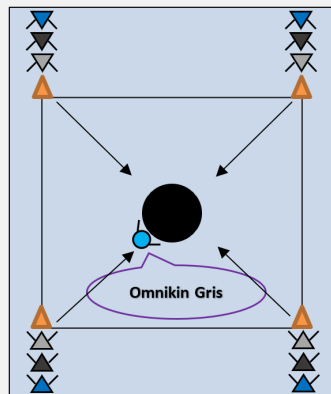
Conditions : Au signal, les joueurs en possession du ballon se déplacent, dans le sens des aiguilles d'une montre, pour apporter le ballon aux deux suivants et reviennent à leur place. Les deux suivants font de même et ainsi de suite jusqu'à l'arrêt de l'exercice.

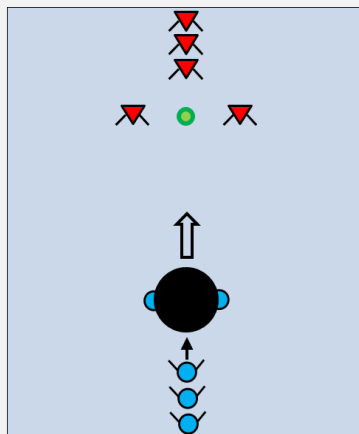
→ Ajouter des Swiss-Balls pour plus de rendement.

→ **Première approche de la position offensive : ajouter un plot à mi-chemin entre chaque groupe pour exécuter la position avant d'apporter le ballon aux suivants.**



Sécurité : - Donner le ballon sans le lancer.	Critère(s) de réalisation : - Bloquer le ballon entre les deux joueurs ; - Attendre que les suivants stabilisent le ballon avant de retourner à sa place.
---	--

Réception en carré	
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + cônes + vareuses. 4 cônes sont disposés en carré. Les joueurs sont répartis en équipes de 4 et de couleurs différentes. Derrière chacun des cônes se trouvent un joueur de chaque équipe. Le moniteur se place au centre du carré avec le ballon. But : Réceptionner le ballon sans l'échapper. Conditions : Le moniteur réalise une appellation (par ex : OMNIKIN Gris) puis lance le ballon vers le haut. L'équipe nommée doit le réceptionner sans qu'il ne touche le sol. Une fois que tous les joueurs sont en contact avec le ballon, le moniteur le récupère et le lance pour l'équipe suivante, etc. → Se placer en position offensive après avoir stabilisé le ballon. Variantes : (changement d'objectif plus axé sur la frappe) Après avoir réceptionné le ballon, un des joueurs doit frapper pour faire sortir le ballon du carré dans lequel son équipe se trouve. Le professeur s'occupe de récupérer le ballon.	
Sécurité : - Ne pas se coller aux partenaires pour la réception. - Retourner rapidement dans sa file dès que le moniteur a récupéré le ballon.	Critère(s) de réalisation : - Occuper les 4 coins du carré pour réceptionner le ballon. - Être suffisamment écartés et baisser les bras pour le stabiliser.

Frappe à deux bras	
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 1 ou 2 Swiss-Ball(s) + plots. Les joueurs sont répartis en 4 groupes. 2 d'entre eux se font face avec le ballon de Kin-Ball tandis que les 2 autres sont avec le Swiss-Ball. (Penser à échanger les ballons pour que tous puissent s'essayer avec celui de Kin-Ball). But : Apprendre la frappe à deux bras.	

Conditions : Au signal, les porteurs en possession du ballon se placent en position offensive. Le frappeur, au départ du ballon, exécute une frappe à deux bras en direction du groupe en face. Les porteurs du groupe en question réceptionnent et stabilisent le ballon, puis le frappeur de ce même groupe exécute la frappe pour renvoyer le ballon.

Après chaque frappe, changer les rôles dans le sens horloger.

→ Si le Swiss-Ball est trop petit, un seul joueur pour le porter.

→ **Première approche de la frappe à deux bras.**

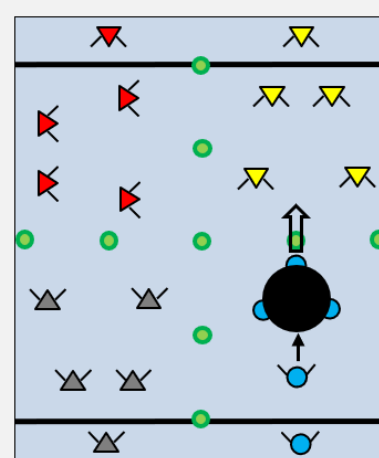
Sécurité : - Suivre du regard la trajectoire du ballon.	Critère(s) de réalisation : - Mains l'une dans l'autre, bras hauteur épaules. - Frappe au centre du ballon avec tout l'avant-bras.
---	---

Le carré des frappes

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + plots.

Délimiter un carré divisé en 4 parties égales. Les joueurs sont répartis en 4 équipes de 5 joueurs. Chaque groupe se positionne dans une des parties avec un joueur en attente hors de la zone (le n°5). Attribuer un numéro de 1 à 5 aux joueurs de chaque groupe. Le ballon est donné à une équipe.

But : Travailler la frappe à deux bras dans une organisation différente.



Conditions : Le groupe en possession du ballon doit l'envoyer au groupe suivant et ainsi de suite.

Les joueurs frappent à tour de rôle pendant que les autres portent le ballon. Après la première frappe, le joueur n°1 laisse sa place au n°5 et c'est au tour du n°2 de frapper, etc.

→ Pour plus de rendement, prévoir des exercices d'attente pour les groupes.

→ Essayer de mettre le point dans la zone adverse.

Si jeu à 3 équipes, l'équipe ayant frappé doit aller dans la zone libre.

Sécurité : - Suivre du regard la trajectoire du ballon.	Critère(s) de réalisation : - Mains l'une dans l'autre, bras hauteur épaules. - Frappe au centre du ballon avec tout l'avant-bras.
---	---

SEANCE 2 : placement/déplacement défensif

Un pré-échauffement des membres inférieurs est conseillé avant le jeu ci-dessous.

Échauffement : Jeu de réactivité

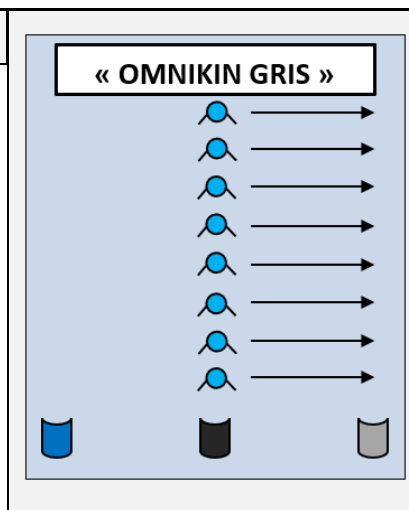
Arrangement : 3 chasubles de couleurs différentes.

Les chasubles sont placées d'un côté du terrain (sur une même « ligne ») et espacées les unes par rapport aux autres. Les joueurs se placent en file derrière celle du milieu (avec un bras de distance chacun).

But : Se placer rapidement face à la chasuble de la couleur citée par le moniteur.

Conditions : Les joueurs doivent se déplacer en fonction de l'appellation faite par le moniteur (tout en restant sur leur « ligne imaginaire »). Ce dernier peut appeler plusieurs fois et, à ce moment-là, c'est la dernière appellation (correcte) qui compte. Est éliminé celle ou celui qui se place en dernier face à la chasuble désignée ou ceux qui se déplacent alors qu'ils se trouvent face à la chasuble en question. Le moniteur commence sans éliminer et peut induire en erreur en montrant une autre chasuble du doigt et/ou en commettant des fautes d'appellation.

→ Donner plusieurs vies aux joueurs pour éviter les éliminés.



Sécurité :

- Se déplacer sur sa « ligne imaginaire ».
- Garder minimum un bras de distance avec le joueur devant soi.

Critère(s) de réalisation :

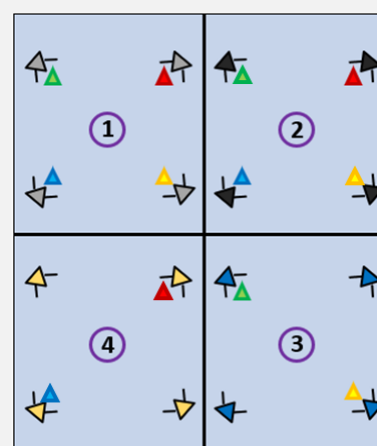
- Être attentif aux appellations.
- Être sur ses appuis (flexion dans les jambes) et réactif lors des changements de direction.

Apprentissage du positionnement défensif

Arrangement : 4 cerceaux + 3x4 cônes de couleurs différentes + vareuses.

Former 4 zones défensives sur le terrain en plaçant 4 cerceaux au sol. Autour de chacun des deux premiers cerceaux, délimiter un carré d'environ 4-5 mètres de côté avec 4 cônes de couleurs différentes et en respectant leur emplacement. Pour la zone 3, placer uniquement deux cônes opposés et inversement pour la zone 4. Les joueurs sont répartis en groupe de 4 et de couleurs différentes sur un même ligne.

But : Apprendre le positionnement défensif.



Conditions : Au signal, les joueurs du 1^{er} groupe nommé par le moniteur viennent se placer en position défensive dans la zone 1, chacun derrière un cône. Au signal suivant, les joueurs du 1^{er} groupe reproduisent la même chose en zone 2 et en se positionnant chacun derrière le cône de la même couleur tandis que le 2^{ème} groupe appelé par le moniteur se place en zone 1, etc. Dans les zones 3 et 4, les joueurs dont le cône n'est pas présent doivent se placer à l'endroit où il aurait dû se trouver.

→ Après 1 ou 2 tours, retirer les cônes de la zone 1 pour un placement sans repères.

→ Pour plus de rendement, 2 ou 3 groupes peuvent se trouver dans une même zone.

→ **Première approche du positionnement défensif.**

Variantes :

Une fois que toutes les équipes sont en place dans un carré, le professeur réalise une appellation (ex : OMNIKIN Noir). Tous les joueurs doivent se diriger à l'endroit où se trouve l'équipe noir et se positionner en défense.

Variantes 2 :

Idem que variante 1 mais les noirs (par ex.) lèvent le ballon pendant que les autres équipes se déplacent vers l'emplacement des noirs. Une fois tout le monde placé, les noirs attaquent une équipe au choix.

Sécurité :

- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.

Critère(s) de réalisation :

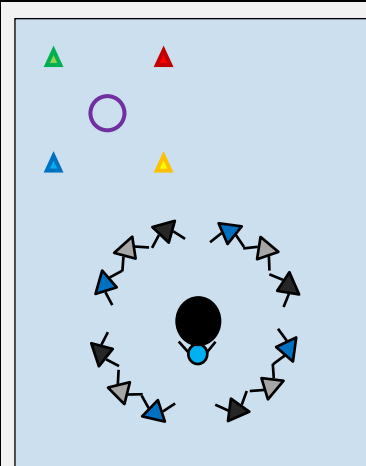
- Garder le même emplacement lors de chaque changement de zone.
- Voir C.R. du positionnement défensif.

Positionnement défensif suite

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + vareuses + 1 cerceau + 4 cônes de couleurs différentes.

Garder une zone de l'exercice précédent sur un côté du terrain. Les groupes précédemment formés se positionnent autour du ballon (un joueur de chaque équipe dans chaque coin). Le moniteur tient le ballon au sol.

But : Suivre le déplacement du ballon et adopter le bon positionnement défensif à chacun de ses arrêts.



Conditions : Les joueurs doivent suivre en tout temps le ballon déplacé par le moniteur. A chacun de ses arrêts, ils doivent se placer en position défensive.

→ Si besoin de rappeler la distance à avoir par rapport au ballon, retourner se placer dans la zone sur le côté du terrain.

→ Le moniteur peut nommer une équipe et lancer le ballon. L'équipe appelée le réceptionne et se place en position offensive. Le moniteur récupère le ballon et relance à une autre équipe.

→ Le moniteur peut désigner un des joueurs en position offensive après chaque réception pour se relever, appeler une autre équipe et frapper dans le ballon.

→ **Première approche du déplacement défensif.**

Sécurité :

- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.
- Le moniteur doit éviter les déplacements trop rapides si beaucoup de joueurs sur le terrain.

Critère(s) de réalisation :

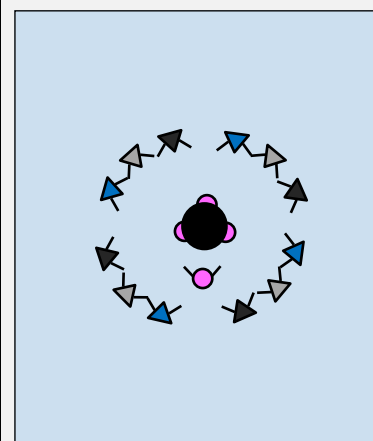
- Garder le même emplacement et la même distance par rapport au ballon.
- Voir C.R. du positionnement défensif.

Match sans points (à 4 équipes)

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + vareuses.

Répartir les joueurs en 4 équipes de couleurs différentes. Si plus de 4 joueurs par équipes, les remplaçants attendent sur le côté du terrain. Une équipe démarre avec le ballon en position offensive au centre du terrain et les autres se positionnent défensivement autour.

But : Appliquer les règles vues jusqu'à présent et les mettre en application dans un match.



Conditions : Le 1^{er} frappeur de l'équipe offensive appelle une équipe défensive et frappe dans le ballon. L'équipe nommée doit le réceptionner et à son tour se placer en position offensive afin de permettre à son frappeur de relancer le ballon. Les équipes défensives doivent suivre en permanence le déplacement du ballon. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le ballon tombe au sol ou qu'une faute soit commise.

→ Attribuer un numéro à chaque joueur d'une même équipe pour établir un ordre de frappeurs (et la rotation si plus de 4 joueurs dans l'équipe).

→ Apprendre les fautes au fur et à mesure de leurs apparitions.

→ Au début, le professeur peut imposer à chaque équipe de nommer la même équipe (exemple : bleu appelle gris, gris appelle noir, ...).

→ **Première approche d'un match de Kin-Ball.**

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.

Critère(s) de réalisation :

- Réceptionner le ballon sans l'échapper et le relancer à une équipe en défense.

SEANCE 3 : jeu rapide

Échauffement : La comète autour de la Terre

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 1 Swiss-Ball + 2 cônes + 5 plots.

Les joueurs sont répartis en 2 équipes. Une équipe se place en file entre les deux cônes avec le Swiss-Ball pour le 1^{er} joueur. Les joueurs de l'autre équipe se placent par 2 de part et d'autre de chaque plot. Le ballon de Kin-Ball est donné à un binôme.

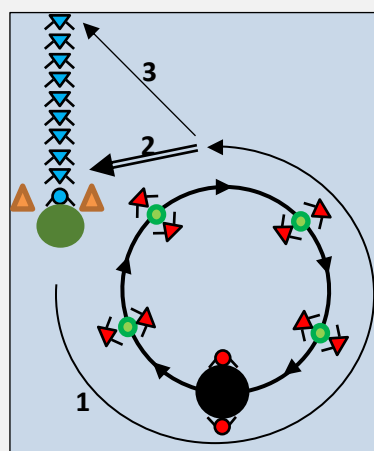
But :

Equipe en file → Courir le plus vite possible en poussant le ballon.

Equipe en cercle → Réaliser un maximum de tour du cercle avec le ballon.

Conditions : Au signal, les joueurs de l'équipe en cercle portent le ballon (la Terre) vers les joueurs suivants dans le sens horlogique puis reviennent à leur place (1 point par tour). Les joueurs de l'autre équipe doivent, chacun à leur tour, courir en poussant leur ballon (comète) autour de l'équipe en cercle (1) puis la passer au suivant de la file (2) et aller derrière la file (3). Dès que tous les joueurs de la file ont exécuté l'exercice, inverser les rôles. L'équipe qui réalisera le plus de tour (avec la terre) gagnera.

→ Pour plus de rendement, prévoir des exercices d'attente pour les joueurs en file.



Sécurité :

- File : ne pas courir trop près des joueurs du cercle.
- Cercle : suivre du regard la trajectoire du ballon.

Critère(s) de réalisation :

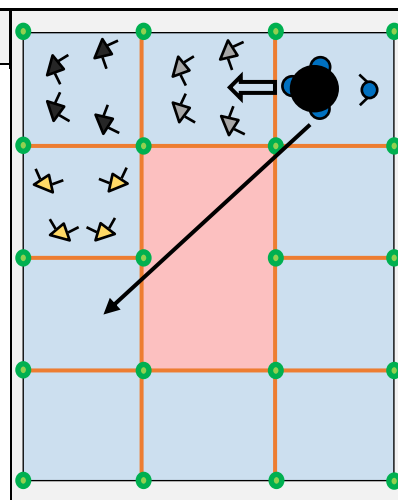
- File : avoir en permanence les mains sur le ballon
- Cercle : bloquer le ballon entre les deux joueurs.

Le tour du monde des frappes

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + plots.

Diviser le terrain avec des plots en plusieurs zones égales (ex : 5m/4m). Répartir les joueurs par 4 et placer chaque groupe dans des zones adjacentes long de ligne (la zone centrale ne peut pas être occupée). Le ballon est donné au premier groupe (d'un côté ou de l'autre en fonction du sens souhaité).

But : Développer la vitesse de jeu (frappe / repositionnement).



Conditions : L'équipe en possession du ballon l'envoie rapidement dans la zone suivante pour ensuite aller se positionner dans la prochaine zone libre. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'une faute soit commise. L'équipe fautive relance le ballon depuis sa zone.

→ Le moniteur peut rendre l'exercice ludique : chaque équipe possède plusieurs vies. L'équipe fautive perd 1 vie. Quand une équipe a perdu, on peut recommencer dans l'autre sens et/ou changer les groupes.

→ Attribuer un numéro à chaque joueur d'une même équipe pour établir un ordre de frappeurs.

→ On peut introduire le mot « GEL » : dès que le frappeur dit « GEL », les porteurs doivent rapidement se placer en position offensive pour permettre la frappe (ne pas oublier l'appellation).

→ **Première approche du jeu rapide.**

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Rejoindre la zone suivante en passant par la zone centrale.

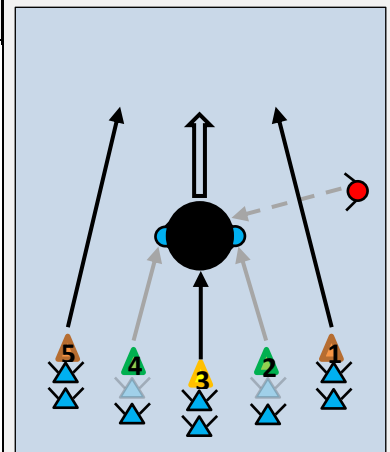
Critère(s) de réalisation :

- Contrôler et relancer rapidement le ballon.

Les 5 colonnes

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 5 cônes (numérotés). 5 cônes sont placés d'un côté du terrain (en V, en ligne, ...). Les joueurs sont répartis en 5 files. Chaque file derrière un cône. Le cône des **frappeurs** au centre (3), de part et d'autre ceux des **porteurs** (2 et 4) et, aux extrémités, ceux des **réceptionneurs** (1 et 5). Le moniteur se place avec le ballon sur un côté du terrain.

But : Développer la vitesse de jeu (frappe / repositionnement).



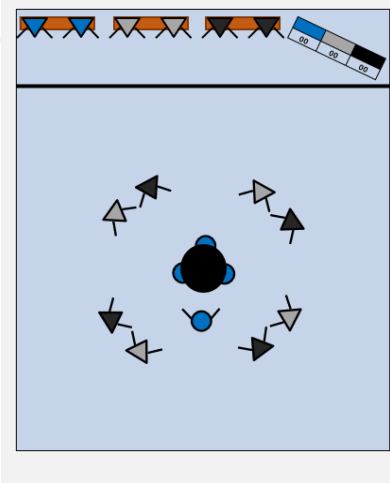
Conditions : Au signal du moniteur, ce dernier lance le ballon au milieu du terrain, les premiers porteurs démarrent pour le réceptionner et se placent en position offensive. Au signal suivant, le frappeur et les premiers réceptionneurs démarrent. Le frappeur appelle et frappe vers l'avant et les réceptionneurs courent réceptionner le ballon. Une fois l'action terminée, un réceptionneur apporte le ballon au moniteur et les joueurs changent de file.

Rotation : 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 1

(Le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce qu'un point soit inscrit. À ce moment-là, le frappeur reste le même tandis que les porteurs et réceptionneurs alternent leurs rôles après chaque frappe).

→ « GEL » : le frappeur dit « GEL » et dans sa course appelle et frappe. Dès qu'ils entendent ce mot, les porteurs doivent rapidement se placer en position offensive pour permettre la frappe et les réceptionneurs courent réceptionner le ballon.

Sécurité : - Suivre du regard la trajectoire du ballon. - Le retour dans les files se fait par l'extérieur du terrain.	Critère(s) de réalisation : - Frappeur : appellation dans la course et frappe sans marquer d'arrêt. - Réceptionneurs : réactifs au signal pour devancer le frappeur.
---	---

Match jeu rapide « GEL »	
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + vareuses + marquoir + plots pour délimiter le terrain (+ bancs d'équipes). Les joueurs sont répartis en 3 équipes de couleurs différentes. Une équipe est en possession du ballon tandis que les joueurs des 2 autres équipes se positionnent en carré défensif autour du ballon. Les remplaçants attendent sur leur banc situé en dehors du terrain. Le marquoir est placé derrière un coin du terrain. But : Jouer rapidement pour mettre la défense en difficulté.	
Conditions : Le frappeur de l'équipe offensive appelle une équipe défensive et frappe dans le ballon. L'équipe nommée doit le réceptionner et le joueur le plus éloigné va dire « GEL ». A ce mot, les trois autres joueurs doivent se placer rapidement en position offensive afin de permettre à son frappeur de relancer le ballon directement. Les équipes défensives doivent suivre en permanence le déplacement du ballon. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le ballon tombe au sol ou qu'une faute soit commise. → Alternance de frappeurs obligatoire (pas 2x d'affilée le même). → Le moniteur peut nommer les joueurs qui doivent faire le « GEL » dans un 1^{er} temps car la prise d'initiative ne se fait pas facilement chez les débutants. → Jouer avec appellation libre dans un 1^{er} temps puis amener la règle : appellation de l'équipe en tête. Match à thème : une frappe marquée avant le retour défensif des adversaires rapporte 2 points à l'équipe offensive.	
Sécurité : - Suivre du regard la trajectoire du ballon. - Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.	Critère(s) de réalisation : - Réceptionner rapidement le ballon sans l'échapper et le relancer directement à une équipe en défense.

SEANCE 4 : précision frappe

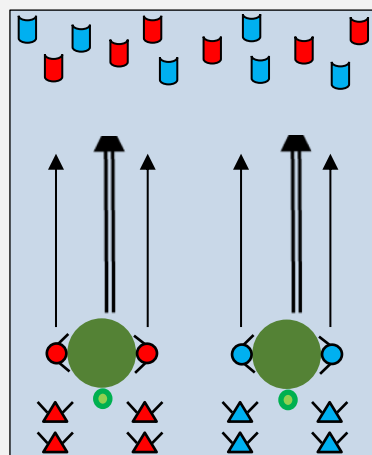
Échauffement : Enfiler la vareuse

Arrangement : 2 ou 4 Swiss-Balls + 1 vareuse par joueur (2 ou 4 couleurs différentes).

Les joueurs sont répartis en deux (ou quatre) équipes et chacune d'elles est divisé en deux files, de part et d'autre d'un plot. Un ballon par équipe. Des vareuses sont placées dans le fond de la salle. Mélanger les couleurs de manière à en avoir de manière équitable un peu partout.

But : Être la première équipe à avoir chaque joueur avec une vareuse de sa couleur sur lui.

Conditions : Au signal, deux joueurs de chaque équipe vont se déplacer avec le ballon pour enfiler une vareuse sans le faire tomber. Si le ballon tombe, les joueurs doivent remettre leur vareuse à l'endroit où ils sont et recommencer depuis le début. Une fois la vareuse enfilée, ils vont donner le ballon aux deux suivants. La première équipe qui réussira à enfiler toutes ses vareuses gagnera la partie.



Sécurité :

- Observer le placement des vareuses pour ne pas marcher dessus.
- Observer le déplacement des adversaires afin d'éviter les contacts.

Critère(s) de réalisation :

- Tenir seul le ballon pendant que le partenaire enfle une vareuse.

Apporte et va

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 3 Swiss-Balls + cônes.

Les joueurs sont répartis en 4 groupes. Pour chacun d'eux, 2 cônes sont placés d'un côté (B et C) et 1 en face (A), quelques mètres plus loin. Les joueurs sont répartis derrière ces cônes avec 1 ballon pour les 2 premiers (B et C).

But : Maîtriser le ballon seul sans l'échapper.

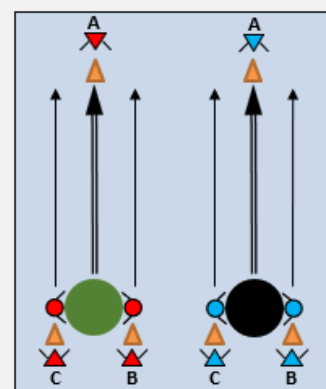
Conditions : Les 2 premiers joueurs (B et C) se déplacent avec le ballon pour l'apporter au joueur face à eux (A). Ce dernier l'apporte seul aux 2 suivants, etc.

Rotation : A → B → C → A

→ Faire tourner le ballon de Kin-Ball dans les différents groupes.

Variantes : (changement d'objectif plus axé sur la frappe)

Au lieu de revenir seul avec le ballon vers les deux partenaires, B et C se déplacent et portent le ballon devant A qui frappe pour les joueurs B et C suivants.



Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Critère(s) de réalisation :

- 1 bras tendu et l'autre légèrement fléchi.
- (Utilisation de la tête comme point d'appui supplémentaire si nécessaire)

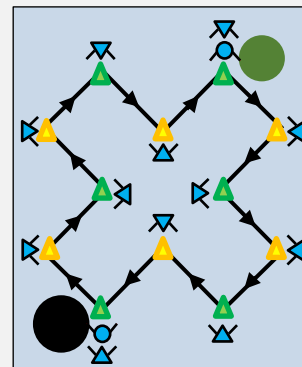
La croix



Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + Swiss-Ball + 12 cônes.

Les cônes sont disposés de façon à former une croix avec environ 4-5m d'écart entre chacun d'eux. Les joueurs sont répartis derrière tous les cônes et les ballons démarrent à des cônes opposés où se trouvent 2 joueurs.

But : Maîtriser le ballon seul sans l'échapper.



Conditions : Apporter seul le ballon au joueur suivant et prendre la place de ce dernier.

Si le ballon tombe, le relever seul ou éventuellement avec l'aide du joueur suivant.

→ Astuce : renverser les cônes afin qu'ils pointent dans la direction où le joueur doit se déplacer.

→ Ajouter un 3^{ème} puis un 4^{ème} ballon si ça tourne bien.

Variantes : (changement d'objectif plus axé sur la frappe)

1. Deux joueurs se trouvent au niveau des cônes verts. Le joueur jaune se déplace avec le ballon vers un des joueurs verts qui portera le ballon avec lui. Le deuxième joueur vert appellera et frappera sur le joueur jaune face à lui. Et ainsi de suite.
2. Le joueur jaune lance la balle sur les deux joueurs au cône vert. Le joueur jaune appelle et frappe en direction du joueur jaune suivant.

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire des ballons.

Critère(s) de réalisation :

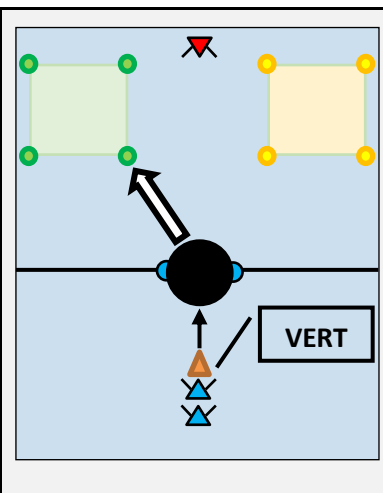
- 1 bras tendu et l'autre légèrement fléchi.
- (Utilisation de la tête comme point d'appui supplémentaire si nécessaire)

Frappe en zone

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + Swiss-Ball + cônes + plots.

Les joueurs sont répartis en 4 groupes. Pour chaque groupe, deux zones de couleurs différentes sont délimitées à l'aide de plots. Derrière ces zones se trouve un réceptionneur, sur une ligne environ 3m devant se place(nt) le(s) porteur(s) avec le ballon. Et plus en avant se trouve un cône avec une file de frappeurs.

But : Viser la zone annoncée (travailler la précision).



Conditions : Le 1^{er} frappeur annonce une couleur de zone et frappe dans le ballon pour l'envoyer dans la cible.

Rotation : frappeur → porteur → réceptionneur → frappeur.

Rotation (2 porteurs) : frappeur → porteur 1 → réceptionneur → porteur 2 → frappeur.

→ Au moment de la frappe, le réceptionneur peut se déplacer dans la zone visée pour attraper le ballon (travail du contrôle seul à la suite d'une frappe).

→ Le porteur (ou le porteur 1 s'ils sont 2) va aider le réceptionneur à contrôler le ballon s'il est en difficulté.

→ Faire tourner le ballon de Kin-Ball dans les différents groupes.

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Critère(s) de réalisation :

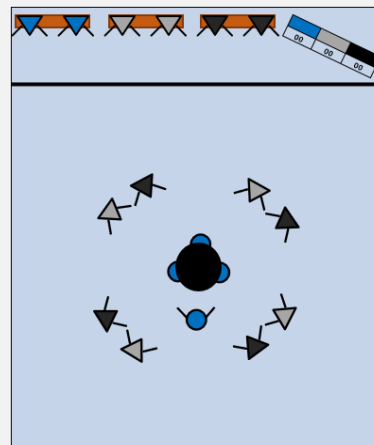
- Les avant-bras doivent être orientés vers la zone au moment du point d'impact.
- Trajectoire ascendante du ballon et 1^{er} rebond dans la zone.

Match à thème

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + vareuses + marquoir + plots pour délimiter le terrain (+ bancs d'équipes).

Les joueurs sont répartis en 3 équipes de couleurs différentes. Une équipe est en possession du ballon tandis que les joueurs des 2 autres équipes se positionnent en carré défensif autour du ballon. Les remplaçants attendent sur leur banc situé en dehors du terrain. Le marquoir est placé derrière un coin du terrain.

But : Jouer rapidement pour mettre la défense en difficulté.



Conditions : Le frappeur de l'équipe offensive appelle une équipe défensive et frappe dans le ballon. L'équipe nommée doit le réceptionner et le relancer à une autre équipe. Les équipes défensives doivent suivre en permanence le déplacement du ballon. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le ballon tombe au sol ou qu'une faute soit commise.

→ Si frappe précise entre 2 défenseurs et ballon non touché « ACE », 1 point supplémentaire pour l'équipe.

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.

Critère(s) de réalisation :

- Réceptionner rapidement le ballon sans l'échapper et le relancer directement à une équipe en défense.

SEANCE 5 : faux-frappeur (apprentissage)

Échauffement : Apporte et va

Arrangement : 4 Swiss-Balls + 8 cônes.

Créer 4 groupes. Les joueurs de chaque groupe sont répartis en 2 files face à face derrière les cônes. Le ballon est donné au 1^{er} joueur de la plus grande file (si nombre impair).

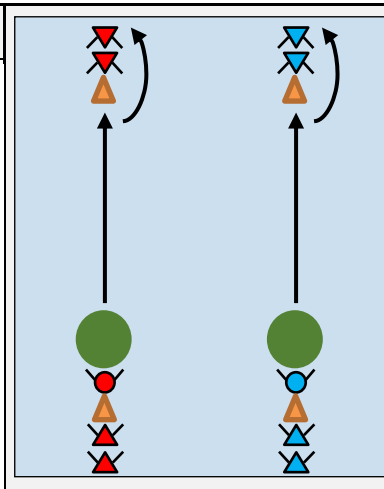
But : Effectuer des traversées sans échapper le ballon. (Rappel du contrôle seul de la leçon précédente).

Conditions : Apporter le ballon au 1^{er} joueur de la file opposée et se placer derrière cette même file, etc.

→ Proposer un défi : maximum de traversées dans un temps imparti.

→ Le moniteur peut ajouter des obstacles (ex : banc pour marcher dessus avec le ballon).

→ Se placer en position offensive devant le joueur suivant qui récupère le ballon une fois la position correcte (amener les joueurs à se corriger entre eux).



Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Critère(s) de réalisation :

- 1 bras tendu et l'autre légèrement fléchi.
- (Utilisation de la tête comme point d'appui supplémentaire si nécessaire)

Le faux frappeur

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 3 Swiss-Balls + 4 cônes (8 si pas de ligne au sol).

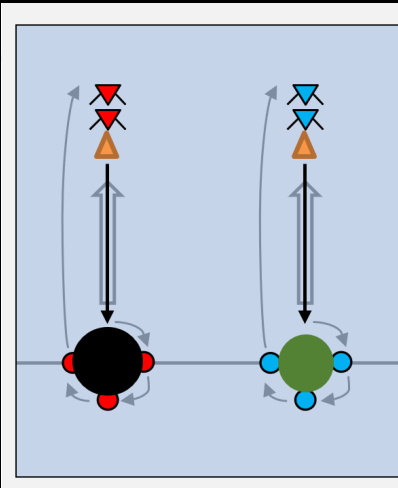
Créer 4 groupes. Pour chacun d'eux, 2 porteurs sont placés en position offensive sur une ligne avec le ballon et le frappeur se trouve dans la même position derrière ce dernier. De l'autre côté du ballon, à 2-3 mètres se trouve un cône derrière lequel sont positionnés les autres joueurs.

But : Découverte et mise en application de la stratégie du faux frappeur.

Conditions : Le 1^{er} joueur derrière le cône (faux frappeur) appelle et court en direction du ballon. Il feinte une frappe et se place rapidement en position offensive sous ce dernier pour permettre au frappeur de se relever et frapper dans la direction opposée.

Rotation : dans le sens horloger (faux frappeur → porteur → frappeur → porteur → faux frappeur).

Le joueur suivant derrière le cône réceptionne le ballon et le passe aux nouveaux porteurs pour réaliser l'exercice.



→ **Première approche du faux frappeur.**

Sécurité : - Respecter les C.R. de la position offensive (tête rentrée et ballon plus haut que la tête). - Attendre que le faux frappeur s'abaisse pour se relever et frapper.	Critère(s) de réalisation : - Le faux frappeur doit faire semblant de frapper (feinte → voir module frappe). - Dès que le faux frappeur s'abaisse, se relever et frapper rapidement.
---	---

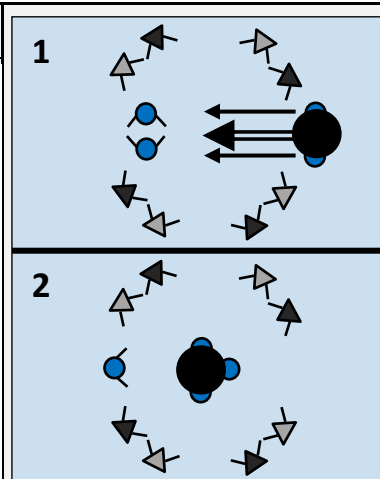
Stratégie du faux frappeur

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball (+ 1 Swiss-Ball si exercice dédoublé) + jeux de vareuses.

Les joueurs sont répartis en 3 équipes de couleurs différentes (+ 2 équipes si exercice dédoublé). Les équipes se positionnent en carré défensif autour du ballon.

But : Mise en application de la stratégie du faux frappeur dans une phase de match.

Conditions : Le moniteur appelle une équipe et lance le ballon entre 2 défenseurs de l'équipe concernée. Ces 2 joueurs réceptionnent le ballon (car plus proches) et reviennent au centre avec tandis que les 2 autres se concertent pour savoir qui prend le rôle de frappeur ou faux frappeur. Après quoi ils se positionnent par rapport au ballon et exécutent la stratégie pour relancer le ballon à une autre équipe.
(Si le ballon tombe au sol, le relever et retourner au centre pour effectuer la stratégie).



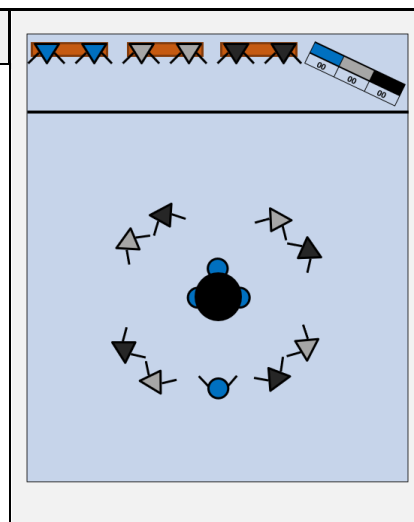
Sécurité : - Suivre du regard la trajectoire du ballon. - Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.	Critère(s) de réalisation : - Le faux frappeur doit faire semblant de frapper (feinte). - Dès que le faux frappeur s'abaisse, se relever et frapper rapidement.
--	--

Match à thème (faux frappeur)

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + vareuses + marquoir + plots pour délimiter le terrain (+ bancs d'équipes).

Les joueurs sont répartis en 3 équipes de couleurs différentes. Une équipe est en possession du ballon tandis que les joueurs des 2 autres équipes se positionnent en carré défensif autour du ballon. Les remplaçants attendent sur leur banc situé en dehors du terrain. Le marquoir est placé derrière un coin du terrain.

But : Mettre en application la stratégie du faux frappeur lors d'un match. Créer l'incertitude en défense en alternant frappe directe et stratégie du « faux frappeur ».



Conditions : Le frappeur de l'équipe offensive appelle une équipe défensive et frappe dans le ballon. L'équipe nommée doit le réceptionner et retourner au centre du terrain pour le relancer à une autre équipe. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le ballon tombe au sol ou qu'une faute soit commise.

Lors d'une remise en jeu, l'équipe offensive peut aussi appliquer la stratégie si elle le souhaite.

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.

Critère(s) de réalisation :

- Alternier frappe directe et « faux frappeur ».

SEANCE 6 : jeu rapide et faux frappeur

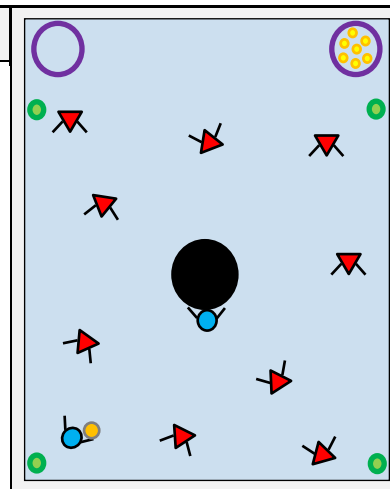
Échauffement : Balle chasseur

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 1 balle légère + 4 plots + 2 cerceaux + petites balles (ou autre petit matériel).

Un joueur est en possession du ballon de Kin-Ball et un autre de la balle (chasseurs). Les autres sont en dispersion dans le terrain délimité par les plots. Deux cerceaux sont placés à côté du terrain avec les petites balles dans l'un d'entre eux.

But : Chasseurs → Toucher le plus de joueurs possible dans le temps imparti.

Conditions : Au signal, le chasseur a X minutes pour toucher un maximum de joueurs avec le ballon de Kin-Ball. Quand un joueur est touché, il va prendre une petite balle d'un cerceau pour la mettre dans l'autre cerceau avant de revenir au jeu. Le chasseur avec la balle légère doit aider son partenaire en touchant les joueurs pour les « geler » (un joueur touché par cette balle ne peut plus bouger). A la fin du temps, le moniteur compte le nombre de petites balles déplacées pour connaître le score des chasseurs.



Sécurité :

- Le ballon reste en contact avec le sol (pas de rebond).
- Interdiction de shooter dans le ballon.

Critère(s) de réalisation :

- Garder les mains en continu sur le ballon de Kin-Ball pour le diriger.

Match libre (GEL et faux frappeur)

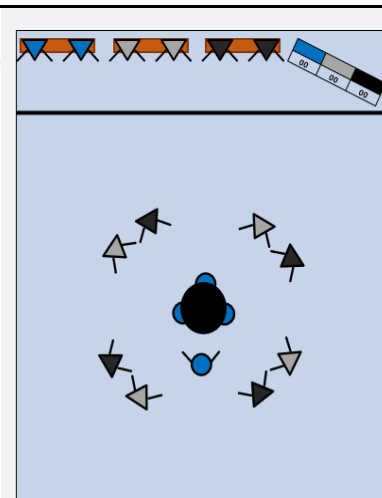
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + vareuses + marquoir + plots pour délimiter le terrain (+ bancs d'équipes).

Les joueurs sont répartis en 3 équipes de couleurs différentes. Une équipe est en possession du ballon tandis que les joueurs des 2 autres équipes se positionnent en carré défensif autour du ballon. Les remplaçants attendent sur leur banc situé en dehors du terrain. Le marquoir est placé derrière un coin du terrain.

But : Mettre en application les formes de jeux vu tout au long du cycle (vitesse et stratégie).

Conditions : Le frappeur de l'équipe offensive appelle une équipe défensive et frappe dans le ballon. L'équipe nommée doit le réceptionner et le relancer à une autre équipe. Les équipes défensives doivent suivre en permanence le déplacement du ballon. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le ballon tombe au sol ou qu'une faute soit commise.

Si le ballon est réceptionné vers le centre du terrain, favoriser le « GEL ». Si réception près d'une ligne, préférer le retour au centre pour exécuter le « faux frappeur ».



→ Le moniteur peut guider les joueurs au début en conseillant le « GEL » ou le « faux frappeur » en fonction de l'endroit de la réception.
→ Désigner des capitaines d'équipes pour prendre les décisions.

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.

Critère(s) de réalisation :

- Choisir la forme de jeu la plus adéquate en fonction de l'endroit où est réceptionné le ballon.

Un grand groupe

1. Détails des modalités

- Les séances ont été conçues pour une classe d'environ 25 à 30 élèves ;
- Les dimensions préconisées sont celles d'un terrain de basket ;
- L'âge des participants pour les séances est entre 8 et 10 ans ;
- Le matériel disponible est deux ballons de Kin-Ball.

2. Astuces utilisées

Pour cette contrainte, 2 astuces doivent être utilisées :

- Le moniteur intégrera des exercices spécifiques ou physiques dans ses tournantes d'exercices afin de diminuer le temps d'attente. Les exercices spécifiques peuvent être : des portés de balles fictifs, des passages dans une échelle rythmique avec des mouvements spécifiques, ... Les exercices physiques sont au libre choix du moniteur. Le dédoublement de poste et l'activité à réaliser se fait à l'appréciation du moniteur, il sera donc noté dans les séances ci-dessous « *Pour plus de rendement, prévoir des exercices d'attente pour les groupes.* »
- Le moniteur devra mettre en place un système d'arbitrage par les élèves afin de permettre le jeu sur 2 plateaux de manière simultanées (soit arbitré par les élèves, soit un plateau par les élèves et un plateau par le moniteur). Voir le module CS112.

3. Les séances

SEANCE 1 : initiation découverte et maîtrise

Échauffement : Balle chasseur

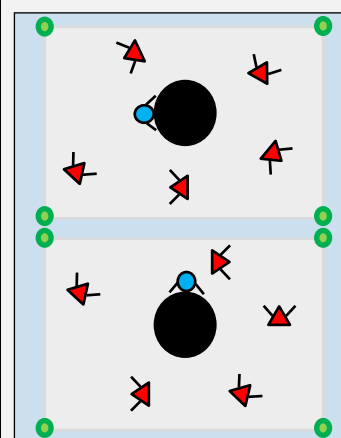
Arrangement : 2 ballons(s) de Kin-Ball + des plots.

Deux joueurs sont en possession d'un ballon (chasseur), chacun dans un espace donné. Les autres sont en dispersion dans les terrains délimités par les plots.

But : Chasseur → Toucher un maximum de joueurs en 1min tout en gardant le contrôle du ballon.

Chassé → rester le plus longtemps possible dans la même zone et donc ne pas se faire toucher.

Conditions : Au signal, le chasseur à 1min pour toucher un maximum de joueurs avec le ballon au sol. Quand un joueur est touché, il change de zone (il peut éventuellement réaliser un exercice entre le changement de zone). A la fin du temps, le moniteur compte



le nombre de joueurs dans chaque zone. Le chasseur ayant le moins de chassés est le gagnant.

Sécurité :

- Pas de doigts dans l'encolure ;
- Le ballon reste en contact avec le sol (pas de rebond).

Critère(s) de réalisation :

- Utiliser uniquement les mains pour manipuler le ballon ;
- Toucher un maximum de joueurs.

Le chat et la souris

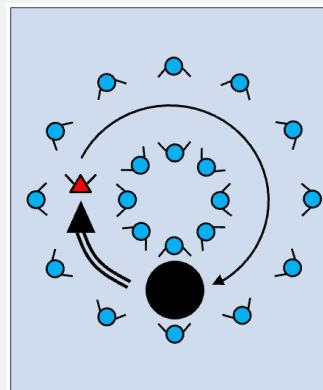
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball (+ cerceaux pour le placement des joueurs). Dédoublage possible.

Les joueurs sont dispersés en 2 cercles, un petit, au centre du terrain, et un grand qui entoure le petit. Le petit est composé d'environ un tiers des joueurs qui sont dos au centre du cercle. L'animateur place le ballon entre les 2 cercles et désigne un joueur (souris) qui se place devant le ballon.

But : Souris → Courir et toucher l'arrière du ballon avant de se faire rattraper par ce dernier.

Joueurs → Toucher l'arrière de la souris avec le ballon.

Conditions : Au signal, la souris doit courir, entre les 2 cercles, pour aller toucher l'arrière du ballon mais, sans se faire toucher par ce dernier mis en mouvement par les joueurs qui le poussent. Si la souris touche l'arrière du ballon il gagne, s'il est touché par le ballon, il perd.



Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon (joueurs).
- Rester à sa place (joueurs).

Critère(s) de réalisation :

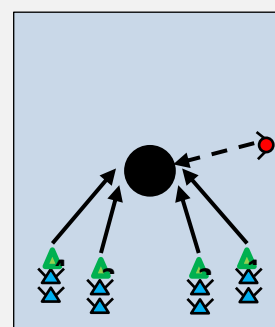
Souris : Courir le plus vite possible en regardant devant soi pour toucher l'arrière du ballon.

Joueurs : Dès que le ballon passe devant soi, le pousser à l'arrière.

Le 4 colonnes

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 4 cônes (numérotés). 4 cônes sont placés d'un côté du terrain (en V, en ligne, ...). Les joueurs sont répartis en 4 files. Chaque file derrière un cône. Le moniteur se place avec le ballon sur un côté du terrain.

But : Réceptionner le ballon sans qu'il ne tombe au sol



Conditions : Au signal du moniteur, ce dernier lance le ballon au milieu du terrain, les premiers joueurs de chaque file doivent courir pour réceptionner le ballon.

Variantes :

Le moniteur demande aux élèves de repositionner les cônes dans la position qu'ils souhaitent afin de pouvoir récupérer le ballon plus facilement (attention à toujours garder un placement logique pour la tournante). A ce moment, le moniteur peut lancer des balles de plus en plus dures. A chaque essai de l'ensemble des élèves, le moniteur peut demander le repositionnement des cônes jusqu'à arriver à la forme du carré.

Sécurité : - Toujours avoir un visuel sur le ballon. - Le retour dans les files se fait par l'extérieur du terrain.	Critère(s) de réalisation : - Réceptionneurs : réactifs au signal pour être sur le ballon avant qu'il ne touche le sol
--	--

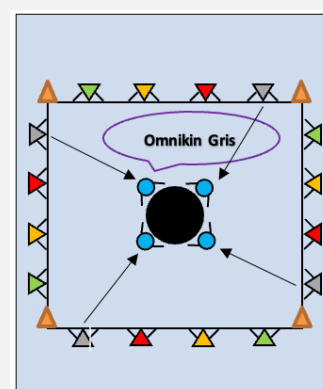
Balle nommée

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + des cônes.

Délimiter un terrain carré avec des cônes. Les joueurs sont répartis derrière les limites du terrain. Une équipe est au centre avec le ballon.

But(s) du jeu :

→ Être réactif pour réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol.



Conditions : Au signal, un joueur sous le ballon réalise une appellation (par ex : OMNIKIN Gris) puis un joueur frappe le ballon. Pour savoir qui appelle : donner un numéro d'ordre, un joueur différent appelle pour chaque nouvelle phase de jeu. L'équipe désignée doit venir réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol. Une fois que tous les joueurs sont en contact avec le ballon, ils peuvent appeler qui ils veulent. On ne peut pas appeler l'équipe qui vient de jouer.

Variantes :

Idem que le jeu ci-dessus mais les joueurs essaient de marquer le point dans le carré délimité au sol (mais où se trouve les joueurs). L'équipe en défense est dans le carré, tous les autres sont en dehors. L'équipe en attaque doit attaquer dans le carré, les défenseurs ne peuvent en sortir. L'ordre d'attaque est préétabli (bleu → gris → noir)

→ **Première approche des limites du terrain.**

Sécurité : - Retourner rapidement à sa place après avoir lancé le ballon.	Critère(s) de réalisation : - Réceptionner le ballon ensemble sans l'échapper. - Le ballon est lancé ensemble plus haut que la tête de l'animateur.
---	--

Affrontement à la chaîne

Arrangement : 1 ballons de Kin-Ball + plots.

Le terrain est divisé en 2 parties égales avec des plots. Trois équipes de 4 joueurs sont formées. Deux d'entre elles se placent sur une moitié de terrain chacune tandis que la 3^{ème} attend à l'extérieur du terrain. Le moniteur tir au sort pour donner le ballon à une des deux équipes sur le terrain.

But : Réceptionner le ballon et le renvoyer à l'équipe adverse sans faire de faute.

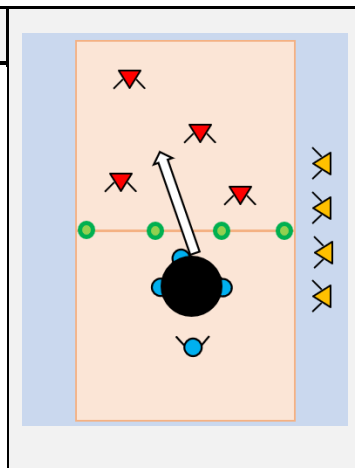
Conditions : Trois joueurs portent le ballon et le 4^{ème} appelle et frappe dans la zone adverse. Après quoi, l'équipe quitte le terrain afin de laisser sa place à l'équipe en attente. Etc.
Le moniteur peut mettre en place un système de points ou de vies afin de départager les équipes.

Variante :

L'équipe en attente arbitre les échanges :

- 1 joueur siffle la (re)mise en jeu ;
- 1 autre écoute l'appellation ;
- 1 siffle l'échappé ;
- 1 siffle l'extérieur.

Au bout de x points, tournante dans les équipes (pour que tous passent à l'arbitrage) ou l'équipe perdante uniquement est remplacée.



Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Sortir du côté opposé à l'équipe en attente.

Critère(s) de réalisation :

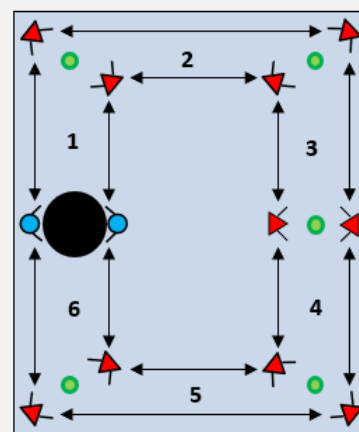
- Occuper tout l'espace afin de réceptionner le ballon sans l'échapper et le relancer à l'équipe adverse.

SEANCE 2 : placement/déplacement défensif

Le tour du monde

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball (plus si plus de groupes) + plots. Sur le terrain, les plots sont disposés en rectangle (carré, cercle, ...). Les joueurs se répartissent en groupe de 2. Dans chaque groupe, les joueurs se placent face à face, de part et d'autre d'un plot. Le moniteur donne le ballon à un groupe qui le soulève.

But : Effectuer un ou plusieurs tour(s) sans échapper le ballon.



Conditions : Au signal, les joueurs en possession du ballon se déplacent, dans le sens des aiguilles d'une montre, pour apporter le ballon aux deux suivants et reviennent à leur place. Les deux suivants font de même et ainsi de suite jusqu'à l'arrêt de l'exercice.

→ Ajouter des Swiss-Balls pour plus de rendement.

Sécurité :

- Donner le ballon sans le lancer.

Critère(s) de réalisation :

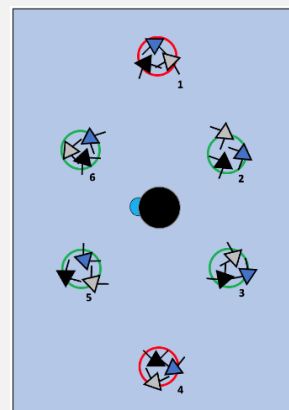
- Bloquer le ballon entre les deux joueurs ;
- Attendre que les suivants stabilisent le ballon avant de retourner à sa place.

Défense en hexagone

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball (plus si plus de groupes) + cerceaux.

Sur le terrain, les cerceaux sont disposés en hexagone (carré + 1 au-dessus et 1 en-dessous). Les joueurs se répartissent de manière à avoir un joueur de chaque couleur à chaque cerceau.

But : Récupérer la balle lancée par le professeur.



Conditions : Le professeur réalise une appellation puis lance la balle. Les 4 joueurs dans le cerceau vert de l'équipe appelée doivent récupérer le ballon et se placer en position offensive. Après avoir rendu le ballon au professeur, les joueurs changent de cerceaux dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs dans les cerceaux rouges ne participent pas à l'action.

Sécurité :

- Quand son équipe « tournent », passer sur le côté pour ne pas gêner les équipes « actives ».
- Laisser la place dans le cerceau aux joueurs qui vont être joués.

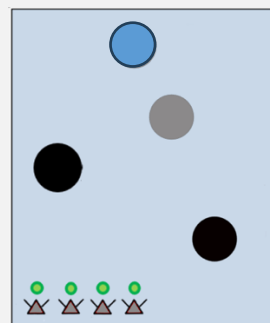
Critère(s) de réalisation :

- Réceptionner et stabiliser le ballon en équipe (tous en contact).

L'enchaînement

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + des Swiss-Balls + plots.
Sur le terrain est positionné, en statique, 2 ballons de Kin-Ball et un ou plusieurs Swiss-Balls. Dans un coin de la salle, 4 plots sont positionnés pour que les élèves se placent en 4 files.

But : Se placer en carré autour de chaque ballon



Conditions : Au signal, les 4 premiers se déplacent vers un ballon et forment un carré autour de ce dernier. Au deuxième signal, la première équipe foncent vers un autre ballon réaliser la même chose tandis que l'équipe suivante se positionne au ballon où était le groupe précédent. Au troisième signal et quatrième signal, un groupe supplémentaire monte sur le terrain pour effectuer un carré autour d'un ballon. Chaque groupe suit celui qui le précède. Pour plus de facilité, le moniteur peut numéroter ses ballons.

Variantes :

Le départ est le même que le jeu précédent. Au cinquième signal, une équipe supplémentaire rentre au jeu. Chaque équipe doit former un carré sur un ballon différent du précédent, il ne peut y avoir qu'une équipe par ballon en défense. L'équipe qui se retrouve sans ballon à « défendre » perd et sort du terrain.

Variantes 2 :

Le professeur réalise une appellation. Les joueurs doivent se placer le plus vite possible autour de la couleur du ballon désigné.

Sécurité :

- Quand son équipe « sort », passer sur le côté pour ne pas gêner les équipes « actives ».

Critère(s) de réalisation :

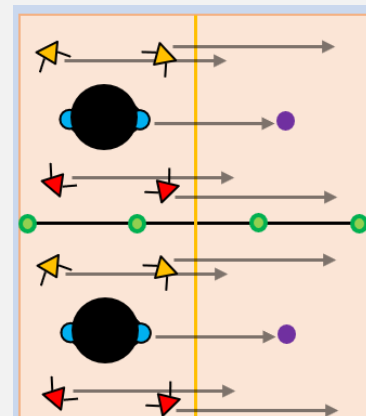
- Communiquer avec son équipe sa place dans l'organisation défensive et le ballon vers lequel on va.

Le tour des terrains

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + 2 Swiss-balls + plots + marques au sol.

Le terrain est divisé en 4 parties égales (2 parties sur le schéma) et chaque partie est séparée en 2 zones égales. Les joueurs se répartissent en groupe de 2 de couleurs différentes et 3 groupes se placent dans la zone 1 de chaque partie. Le binôme de chaque zone 1 désigné par le moniteur prend possession du ballon.

But : Se placer en carré autour du ballon à chaque nouveau déplacement.



Conditions : Les porteurs du ballon (les bleus) se déplacent au-dessus de la marque au sol située dans la première zone. A leur porté de ballon, les autres joueurs (gris et rouge) ont 3'' pour se positionner correctement en carré. Quand les porteurs se relèvent, c'est le signal pour changer de

zone : les bleus déplacent la balle vers la marque au sol de la zone 2, les gris et les rouges se placent en carré dans cette nouvelle zone.

Une fois l'exercice réalisé en zone 2, les porteurs nomment une couleur (gris ou rouge) et lancent la balle en l'air. Les joueurs appelés réceptionnent le ballon et se dirigent vers la zone 1 afin de réaliser le même exercice. Le ballon voyage ainsi de zone en zone.

Variante :

Retirer les marques au sol et laisser les porteurs se positionner où ils le souhaitent dans la zone (apprentissage du positionnement défensif long de ligne et en coin).

Sécurité : - La balle est lancée au-dessus de soi dans la zone dans laquelle les joueurs se trouvent.	Critère(s) de réalisation : - Suivre le déplacement du ballon et adopter rapidement une position défensive en carré.
--	---

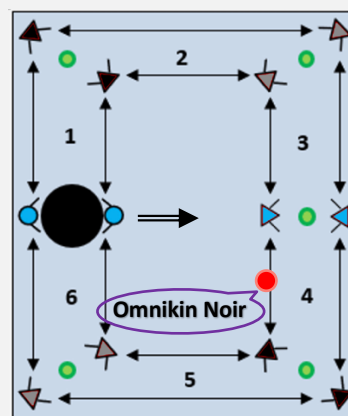
Plus réactif que les adversaires



Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball (plus si plus de groupes) + plots + chasubles

Sur le terrain, les plots sont disposés en rectangle. Les joueurs se répartissent en groupe de 2. Chaque groupe, prend des chasubles d'une même couleur, il doit y avoir au minimum 4 bleus, 4 gris et 4 noirs (plus si plus de joueurs). Dans chaque groupe, les joueurs se placent face à face, de part et d'autre d'un plot. Le professeur donne le ballon à un groupe qui le soulève.

But : Effectuer un ou plusieurs tour(s) sans échapper le ballon.



Conditions : Au signal, les joueurs en possession du ballon se déplacent, dans le sens des aiguilles d'une montre, pour apporter le ballon aux deux suivants et reviennent à leur place. Les deux suivants font de même et ainsi de suite jusqu'à ce que le moniteur appelle. C'est le signal pour :

- Les porteurs (bleu par exemple) → de se déplacer vers le centre pour porter le ballon ;
- Les défenseurs (de l'équipe nommé par le moniteur → ici noir) → de se positionner en carrée autour du ballon positionné au centre ;
- Les 2 autres joueurs de l'équipe en attaque (ici les bleus) → de faire le tour du plot auquel il se trouve, s'arranger pour savoir qui frappe et ensuite aller frapper.

Sécurité : - Donner le ballon sans le lancer ; - Regarder la position des plots en défendant pour éviter de glisser dessus.	Critère(s) de réalisation : - Déterminer à l'avance, en équipe, sa position dans la défense (quel coin occuper) ; - Les 4 coins du carré sont occupés.
---	--

Match à objectif

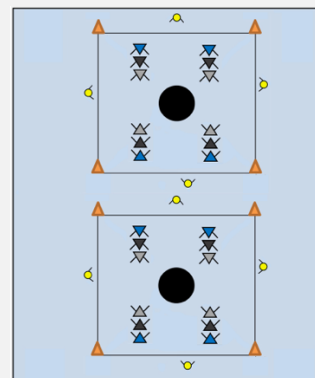
Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball, chasubles + plots.

Les joueurs se répartissent en 8 équipes. Quatre équipes vont sur le terrain 1, tandis que les quatre autres vont sur le terrain 2. Une équipe de chaque terrain prend en charge l'arbitrage en se plaçant autour du terrain.

But : Appliquer les règles et le positionnement vus jusqu'à présent et les mettre en application dans un match.

Conditions : Un joueur à l'extérieur est chargé de lancer la mise en jeu (2 coups de sifflets) et de siffler les échappées, le deuxième vérifie que l'appellation (OMNIKIN + couleur) est réalisée avant la frappe, le troisième siffle quand un joueur ne touche pas la balle (manque un contact) et le dernier siffle quand la balle est à l'extérieur. Les joueurs en chasubles jouent un match avec uniquement ces 4 règles.

L'ordre d'attaque est défini à l'avance (bleu attaque gris, gris attaque noir et noir attaque bleu). Chaque équipe doit donc être correctement placée défensivement presque avant l'appellation. Chaque équipe va compter le nombre de fois qu'elle a réceptionné le ballon (un échappé ne permet pas de gagner des points). Si une équipe arrive à 7, elle a le droit d'échanger l'équipe « d'arbitre » contre une « de champ ». Sauf si l'une d'entre elle discute, râle, ... sur les décisions d'arbitrage. Ces derniers entraînent un changement d'équipe entre les arbitres et les « râteurs ».



Sécurité :

- Les arbitres restent en dehors du terrain.
- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.

Critère(s) de réalisation :

- Les joueurs se placent de manière à se positionner en carré autour du ballon ;
- Les joueurs respectent les règles en vigueur.

SEANCE 3 : jeu rapide

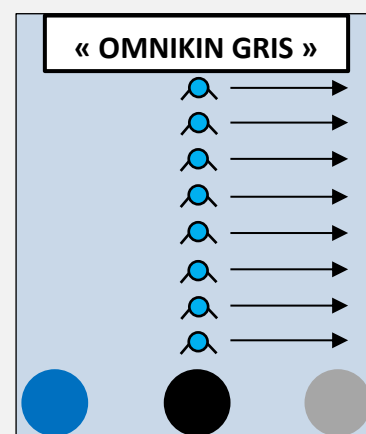
Un pré échauffement des membres inférieurs est conseillé avant de réaliser le jeu ci-dessous !

Échauffement : jeu de réactivité

Arrangement : 3 ballons de Kin-Ball (ou 3 objets) de couleurs différentes (idéalement : bleu/gris/noir).

Les ballons sont placés sur le terrain (sur une même « ligne ») et espacés les uns par rapport aux autres. Les joueurs se placent en file derrière celui du milieu (avec un bras de distance chacun).

But : Se placer rapidement face au ballon de la couleur citée par le moniteur.



Conditions : Les joueurs doivent se déplacer en fonction de l'appellation faite par le moniteur (tout en restant sur leur « ligne imaginaire »). Le moniteur peut appeler plusieurs fois et, à ce moment-là, c'est la dernière appellation (correcte) qui compte. Est éliminé celui qui se place en dernier face au ballon désigné ou ceux qui se déplacent alors qu'ils se trouvent face au ballon en question. Le moniteur commence sans éliminer et peut induire en erreur en montrant un autre ballon du doigt et/ou en commettant des fautes d'appellation.

Sécurité :

- Rester sur sa « ligne imaginaire ».
- Garder minimum un bras de distance avec le joueur devant soi.

Critère(s) de réalisation :

- Être attentif aux appellations.
- Être sur ses appuis (flexion dans les jambes) et réactif lors des changements de direction.

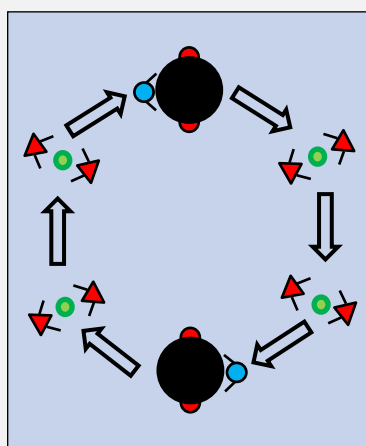
L'horloge des frappes

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + 12 plots.

Les plots sont disposés en cercle (horloge) à environ 3 mètres d'intervalle. Les joueurs sont répartis par 2 à chaque plot. 2 autres joueurs sont désignés comme frappeurs. Les ballons sont donnés à 2 binômes opposés l'un de l'autre et chaque frappeur se place derrière un ballon.

Les plots sont utilisés pour un placement rapide mais à enlever pour l'exercice (sécurité).

But : Développer la vitesse de jeu (frappe).



Conditions : Au signal, dans le sens horloger, les frappeurs enchaînent les frappes vers les joueurs suivants pour faire un tour complet de l'horloge. Le 1^{er} frappeur qui retourne à sa place initiale gagne le duel. Ensuite, les frappeurs échangent leurs places avec un autre binôme.

→ **Première approche du jeu rapide.**

Sécurité :

- Être attentif à la trajectoire des ballons.
- Si un frappeur rattrape son adversaire, attendre avant de frapper.

Critère(s) de réalisation :

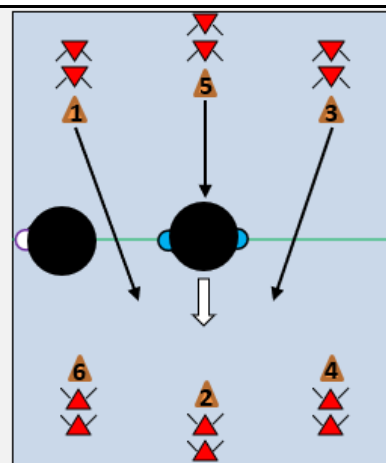
- Frappes droites (légèrement ascendantes) entre les deux joueurs suivants.

Repositionnement sur frappe rapide

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + 6 cônes (numérotés).

Deux porteurs fixes se positionnent sur une ligne au centre du terrain. De chaque côté se trouvent 3 cônes. Les frappeurs se mettent en file derrière les cônes au milieu et les réceptionneurs en files derrière les cônes situés de part et d'autre.

But : Développer la vitesse de jeu (frappe/repositionnement).



Conditions : Le moniteur lance le ballon aux porteurs fixes qui se placent en position offensive sur la ligne centrale. Le moniteur montre un côté et, au signal, le 1^{er} de chaque file démarre. Le frappeur appelle en courant vers le ballon et frappe dans l'espace situé devant lui. Les réceptionneurs doivent dépasser le ballon avant la frappe afin de pouvoir le rattraper avant qu'il ne tombe au sol. Une fois l'action terminée, les joueurs se placent dans les files d'en face (un joueur ramène le ballon au moniteur). Le moniteur renvoie le ballon aux porteurs et donne ensuite le signal pour l'autre côté, etc...

Rotation : 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 1

Changer les porteurs fixes de temps en temps.

Sécurité :

- Toujours garder un visuel sur le ballon.
- Être attentif au signal de l'entraîneur pour savoir qui démarre.

Critère(s) de réalisation :

Frappeur :

- Être rapide pour marquer le point.

Réceptionneurs :

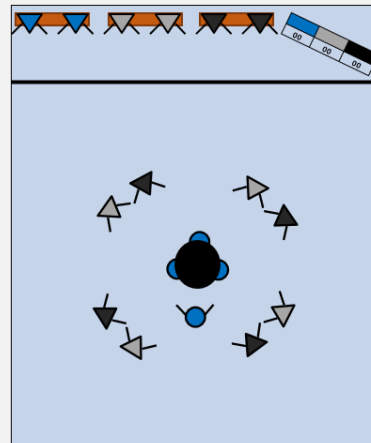
- Réceptionner le ballon avant qu'il ne tombe au sol.

Match jeu rapide « GEL »

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + vareuses + marquoir + plots pour délimiter le terrain (+ bancs d'équipes).

Les joueurs sont répartis en 3 équipes de couleurs différentes. Une équipe est en possession du ballon tandis que les joueurs des 2 autres équipes se positionnent en carré défensif autour du ballon. Les remplaçants attendent sur leur banc situé en dehors du terrain. Le marquoir est placé derrière un coin du terrain.

But : Jouer rapidement pour mettre la défense en difficulté.



Conditions : Le frappeur de l'équipe offensive appelle une équipe défensive et frappe dans le ballon. L'équipe nommée doit le réceptionner et le joueur le plus éloigné va dire « GEL ». A ce mot, les trois autres joueurs doivent se placer rapidement en position offensive afin de permettre à son frappeur de relancer le ballon directement. Les équipes défensives doivent suivre en permanence le déplacement du ballon. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le ballon tombe au sol ou qu'une faute soit commise.

→ Alternance de frappeurs obligatoire (pas 2x d'affilée le même).

→ Le professeur peut nommer les joueurs qui doivent faire le « GEL » dans un 1^{er} temps car la prise d'initiative ne se fait pas facilement chez les débutants.

→ Jouer avec appellation libre dans un 1^{er} temps puis amener la règle : appellation de l'équipe en tête.

Deux terrains sont créés avec des joueurs externes comme arbitre. Un joueur à l'extérieur est chargé de lancer la mise en jeu (2 coups de sifflets) et de siffler les échappées, le deuxième vérifie que l'appellation (OMNIKIN + couleur) est réalisée avant la frappe et que l'équipe ayant le plus de points est appelée, le troisième siffle quand un joueur ne touche pas la balle (manque un contact) et le dernier siffle quand la balle est à l'extérieur et siffle les fautes de temps (plus de 10s pour attaquer). Tous les 5 points, on échange les équipes. Si l'une d'entre elle discute, râle, ... sur les décisions d'arbitrage, cela entraîne un changement d'équipes entre les arbitres et les « rôleurs ».

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.
- Les arbitres restent en dehors du terrain.

Critère(s) de réalisation :

- Réceptionner rapidement le ballon sans l'échapper et le relancer directement à une équipe en défense.

SEANCE 4 : précision frappe

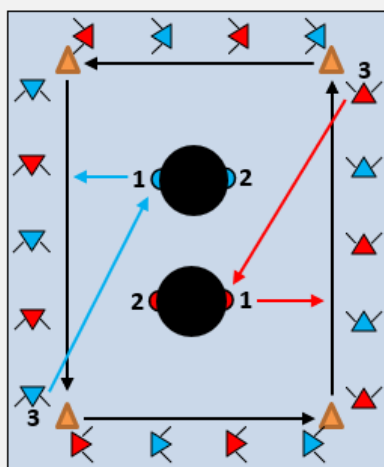
Échauffement : l'attraction des planètes

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + 4 cônes + 2 jeux de vareuses.

Les joueurs sont répartis en 2 groupes. Dans chacun d'eux, les joueurs sont numérotés de 1 à ... (en fonction du nombre). Les numéros 1 et 2 de chaque équipe portent leur ballon debout au centre du terrain tandis que les autres sont répartis autour des 4 cônes (zone de course).

But : Maîtriser le ballon seul sans l'échapper en attendant le partenaire.

Conditions : Les joueurs dans la zone de course trottaient dans le sens indiqué en passant derrière les cônes. A l'appel des numéros 3, les n°1 lâchent le ballon pour aller dans la zone de course et les n°3 vont aider les n°2 pour les porter. Les n°2 doivent donc maîtriser seuls leur ballon en attendant les renforts. Etc. Le n°3 ne peut pas rentrer dans la zone tant que le n°1 n'en est pas sorti.



Sécurité :

- /

Critère(s) de réalisation :

- Les 2 bras sont tendus voir légèrement fléchis et sont orientés vers l'avant, les paumes tournés vers le plafond.
- (Utilisation de la tête comme point d'appui supplémentaire si nécessaire)

Passe et suit cardio

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + cônes + cartes d'exercices.

Les cônes sont disposés en « zigzag ». Une file de joueurs se place au 1er cône. Les autres cônes sont occupés par un seul joueur. Les joueurs de la file ont chacun une carte avec un exercice noté dessus sauf le 1^{er} qui est en possession du ballon. (Avec 2 ballons, dédoubler l'activité).

But : Maîtriser le ballon seul et se déplacer avec sans l'échapper.

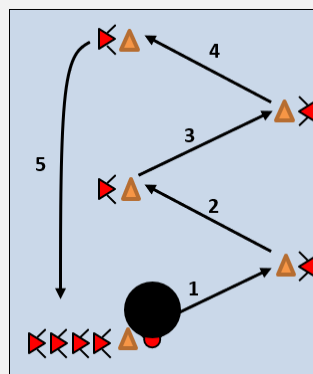
Conditions : Le 1er joueur de la file se déplace vers le joueur du cône suivant pour lui donner le ballon et prendre sa place (1). Le joueur qui reçoit le ballon l'apporte à son tour au suivant et prend sa place (2). Etc. Le suivant démarre quand le 1^{er} a donné son ballon.

Ce dernier possède une carte et se déplace en réalisant son exercice vers le joueur suivant. Quand un joueur reçoit une carte avec un exercice, il doit l'exécuter jusqu'au cône suivant pour le donner au prochain joueur.

Une fois le ballon arrivé au dernier cône, le joueur revient avec pour se placer dans la file.

ATTENTION : le nombre de joueurs en attente doit toujours être inférieur au nombre de cônes.

→ Pour des joueurs plus expérimentés, exécuter une passe avec le ballon.



Variantes : (changement d'objectif plus axé sur la frappe)

À chaque cône, un groupe de 2 joueurs est positionné. Un des joueurs doit réceptionner seul le ballon en attendant un des porteurs du cône précédent. Ils portent tous les deux pour que le 2^{ème} joueur puisse frapper vers le cône suivant.

Sécurité :

- Après action, regarder le joueur précédent.

Critère(s) de réalisation :

- Les 2 bras sont tendus voir légèrement fléchis et sont orientés vers l'avant, les paumes tournés vers le plafond.
- (Utilisation de la tête comme point d'appui supplémentaire si nécessaire)

Apporte et va



Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + 2 Swiss-Balls + cônes.

Les joueurs sont répartis en 4 groupes. Pour chacun d'eux, 2 cônes sont placés d'un côté (B et C) et 1 en face (A), quelques mètres plus loin. Les joueurs sont répartis derrière ces cônes avec 1 ballon pour les 2 premiers (B et C).

But : Maîtriser le ballon seul et se déplacer avec sans l'échapper.

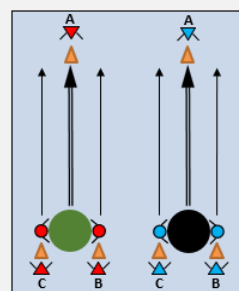
Conditions : Les 2 premiers joueurs (B et C) se déplacent avec le ballon pour l'apporter au joueur face à eux (A). Ce dernier l'apporte seul aux 2 suivants, etc.

Rotation : A → B → C → A

→ Faire tourner le ballon de Kin-Ball dans les différents groupes.

Variantes : (changement d'objectif plus axé sur la frappe)

Au lieu de revenir seul avec le ballon vers les deux partenaires, B et C se déplacent et portent le ballon devant A qui frappe pour les joueurs B et C suivants.



Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Critère(s) de réalisation :

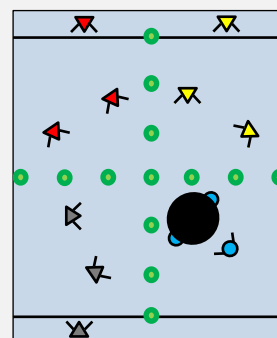
- Les 2 bras sont tendus voir légèrement fléchis et sont orientés vers l'avant, les paumes tournés vers le plafond.
- (Utilisation de la tête comme point d'appui supplémentaire si nécessaire)

Le carré magique

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + plots.

Délimiter un terrain « carré » avec des plots et le diviser en 4 zones égales. Les joueurs sont répartis en 4 équipes de 3 avec une zone attribuée pour chacune d'elles. Le moniteur donne le ballon à une équipe (équipe offensive) et les 3 joueurs sont dans la zone. Les équipes défensives ont 2 joueurs dans leur zone et 1 en dehors.

But : Mettre le point dans la zone choisie (précision).



Conditions : Le ballon est porté par deux joueurs et le frappeur envoie le ballon dans une des 3 autres zones. Après la frappe, un porteur sort de sa zone. Si l'équipe ciblée réceptionne le ballon, le frappeur doit attendre qu'il soit contrôlé par ses partenaires avant de rentrer dans la zone. Il le renvoie ensuite dans une zone de son choix. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le ballon tombe au sol ou qu'une faute soit commise.

Chaque équipe possède 5 vies et en perd une à chaque fois qu'elle ne réceptionne pas le ballon dans sa zone ou qu'elle commet une faute.

Variantes

Dans chaque zone est placé un cerceau. Dans le cerceau est placé un joueur, celui-ci ne peut sortir aider son partenaire que lorsque ce dernier a touché le ballon. Le joueur dans le cerceau peut réceptionner directement le ballon s'il vient directement sur lui.



Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Critère(s) de réalisation :

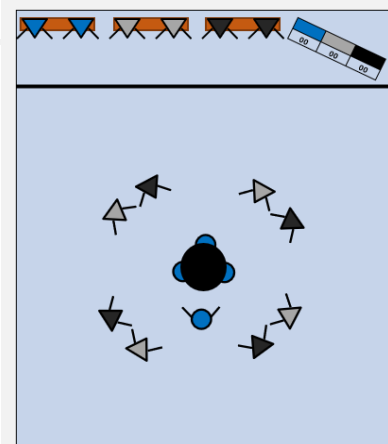
- Les avant-bras doivent être orientés vers la zone visée au moment du point d'impact.
- Trajectoire ascendante du ballon.

Match à thème

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + vareuses + marquoir + plots pour délimiter le terrain (+ bancs d'équipes).

Les joueurs sont répartis en 3 équipes de couleurs différentes. Une équipe est en possession du ballon tandis que les joueurs des 2 autres équipes se positionnent en carré défensif autour du ballon. Les remplaçants attendent sur leur banc situé en dehors du terrain. Le marquoir est placé derrière un coin du terrain.

But : Jouer rapidement pour mettre la défense en difficulté.



Conditions : Le frappeur de l'équipe offensive appelle une équipe défensive et frappe dans le ballon. L'équipe nommée doit le réceptionner et le relancer à une autre équipe. Les équipes défensives doivent suivre en permanence le déplacement du ballon. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le ballon tombe au sol ou qu'une faute soit commise.

→ Si frappe précise entre 2 défenseurs et ballon non touché « ACE », 1 point supplémentaire pour l'équipe.

Deux terrains sont créés avec des joueurs externes comme arbitre. Un joueur à l'extérieur est chargé de lancer la mise en jeu (2 coups de sifflets), de siffler les échappées et les pentes descendantes, le deuxième vérifie que l'appellation (OMNIKIN + couleur) est réalisée avant la frappe et que l'équipe ayant le plus de points est appelée, le troisième siffle quand un joueur ne touche pas la balle (manque un contact) et le dernier siffle quand la balle est à l'extérieur et siffle les fautes de temps (plus de 10s pour attaquer). Tous les 5 points, on échange les équipes. Sauf si l'une d'entre elle discute, râle, ... sur les décisions d'arbitrage. Ces derniers entraînent un changement d'équipe entre les arbitres et les « râlours ».

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.
- Les arbitres restent en dehors du terrain.

Critère(s) de réalisation :

- Réceptionner rapidement le ballon sans l'échapper et le relancer directement à une équipe en défense.

SEANCE 5 : faux-frappeur (apprentissage)

Le chat et la souris

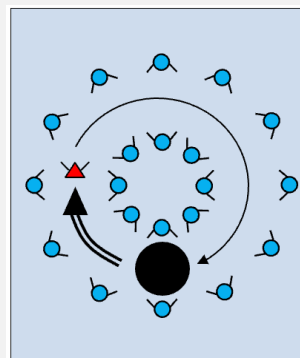
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball (+ cerceaux pour le placement des joueurs).

Les joueurs sont dispersés en 2 cercles, un petit, au centre du terrain, et un grand qui entoure le petit. Le petit est composé d'environ un tiers des joueurs qui sont dos au centre du cercle. L'animateur place le ballon entre les 2 cercles et désigne un joueur (souris) qui se place devant le ballon.

But(s) du jeu :

Souris → Courir et toucher l'arrière du ballon avant de se faire rattraper par ce dernier.

Joueurs → Toucher l'arrière de la souris avec le ballon.



Conditions : Au signal, la souris doit courir, entre les 2 cercles, pour éviter de se faire toucher par le ballon, ce dernier est mis en mouvement par les joueurs qui le poussent. Si la souris est touchée, elle perd.

Variantes :

Les joueurs qui poussent le ballon peuvent changer le sens du ballon.

Cet exercice a déjà été réalisé précédemment, l'objectif est de repartir d'un jeu déjà connu pour se mettre vite en activité puis passer rapidement à la variante. Ici, la variante est le cœur de l'apprentissage. Le but est de jouer avec le changement de sens, que les joueurs comprennent qu'on peut feinter d'un côté puis soudainement changer pour partir dans une autre direction.

Consignes de sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon (joueurs).
- Rester à sa place (joueurs).

Critère(s) de réalisation :

Souris :

- Courir le plus vite possible en regardant devant soi pour toucher l'arrière du ballon.

Joueurs :

- Dès que le ballon passe devant soi, le pousser à l'arrière.

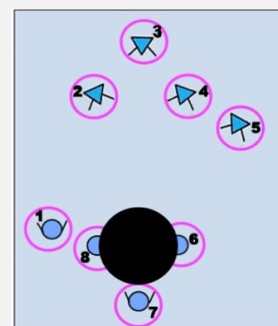
Baisse-toi et tourne

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + des cerceaux

Les joueurs se positionnent dans les différents cerceaux. Deux joueurs portent le ballon.

But(s) du jeu :

→ Frapper en tant que faux frappeur sur les porteurs situés en face.



Conditions : Le joueur au poste 1 appelle puis court vers les porteurs en face de lui. Il fait semblant de frapper, nomme le joueur positionné sous le ballon au poste 3 qui lui doit frapper vers les porteurs au poste 6 et 8. Les joueurs du poste 1 au poste 4 avancent d'une place. Le joueur au poste 5 appelle puis court vers les porteurs en face de lui. Il fait semblant de frapper, nomme le joueur positionné sous le ballon au poste 7 qui lui doit frapper vers les porteurs au poste 2 et 4. Les joueurs du poste 5 au poste 8 avancent d'une place. La tournante recommence.

Sécurité :

- Respecter les C.R. de la position offensive (tête rentrée et ballon plus haut que la tête).
- Attendre que le faux frappeur s'abaisse pour se relever et frapper.

Critère(s) de réalisation :

- Le faux frappeur doit faire semblant de frapper (feinte).
- Dès que le faux frappeur s'abaisse, se relever et frapper rapidement.

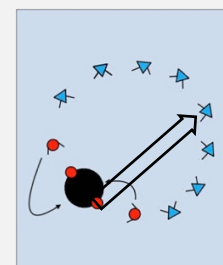
Frappe en faux-frappeur en cercle

Arrangement : 1 ballon

Les joueurs se placent en cercle. Deux joueurs portent le ballon.

But(s) du jeu :

→ Frapper entre les 2 joueurs nommés.



Conditions : Les joueurs de gauche et de droite deviennent concernés par le ballon. Ces 2 joueurs doivent s'arranger pour qu'un (le frappeur) touche la balle du côté extérieur du cercle, dans un premier temps, et que l'autre fasse le faux frappeur (FF). Le faux-frappeur doit nommer les 2 joueurs vers qui le partenaire va frapper. Il (le FF) réalise une feinte de frappe puis touche la balle pour laisser le frappeur lancer le ballon. Une fois la frappe réalisée, les joueurs reprennent leur place de départ. Seuls les 2 joueurs nommés peuvent récupérer le ballon.

Sécurité :

- Garder un visuel sur le ballon (même si on n'est pas appelé).

Critère(s) de réalisation :

- Le ballon est envoyé entre des joueurs nommés ;
- Adapter son placement en fonction de l'endroit visé.

Carré de couleur

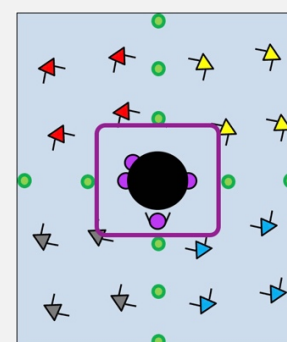


Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + des plots + vareuses

A l'aide de plots, séparer le terrain en 5 zones (quatre égales et une centrale). Les joueurs sont répartis en 5 équipes avec les 5 jeux de vareuses. Chaque équipe est placée dans une zone du terrain. Le ballon est donné à l'équipe dans la zone centrale.

But(s) du jeu :

→ Frapper dans la bonne zone.



Conditions : L'équipe au ballon, qui est dans la zone centrale, nomme une équipe de son choix et frappe dans sa direction. L'équipe qui réceptionne le ballon se déplace jusque dans la zone centrale et celle qui a attaqué prend la place de celle qui a récupéré le ballon. La nouvelle équipe au centre, ne peut nommer l'équipe face à eux (par ex : si les jaunes sont au ballon, nommer les gris). Cependant, l'appelleur doit être face à l'équipe en face (toujours les gris par exemple), feinter une frappe et nommer un de ses coéquipiers pour qu'il frappe vers l'équipe nommé (par exemple les rouges). Si cette équipe réceptionne, le jeu continue. Dans le cas contraire, l'équipe ayant échappé le ballon recommence le processus.

Sécurité :

- Respecter les C.R. de la position offensive (tête rentrée et ballon plus haut que la tête).
- Attendre que le faux frappeur s'abaisse pour se relever et frapper.

Critère(s) de réalisation :

- Le faux frappeur doit faire semblant de frapper (feinte).
- Dès que le faux frappeur s'abaisse, se relever et frapper rapidement.

Match à thème (faux frappeur)

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + vareuses + marquoir + plots pour délimiter le terrain (+ bancs d'équipes).

Les joueurs sont répartis en 3 équipes de couleurs différentes. Une équipe est en possession du ballon tandis que les joueurs des 2 autres équipes se positionnent en carré défensif autour du ballon. Les remplaçants attendent sur leur banc situé en dehors du terrain. Le marquoir est placé derrière un coin du terrain.

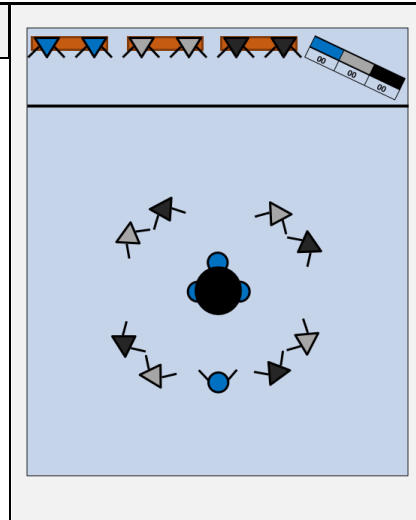
But : Mettre en application la stratégie du faux frappeur lors d'un match. Créer l'incertitude en défense en alternant frappe directe et stratégie du « faux frappeur ».

Conditions : Le frappeur de l'équipe offensive appelle une équipe défensive et frappe dans le ballon. L'équipe nommée doit le réceptionner et retourner au centre du terrain pour le relancer à une autre équipe. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le ballon tombe au sol ou qu'une faute soit commise.

Lors d'une remise en jeu, l'équipe offensive peut aussi appliquer la stratégie si elle le souhaite.

Match à thème : un faux frappeur réalisé sur remise en jeu (une balle qui a entraîné un point et donc un arrêt) et qui est marqué rapporte 2 points.

Deux terrains sont créés avec des joueurs externes comme arbitre. Un joueur à l'extérieur est chargé de lancer la mise en jeu (2 coups de sifflets) et de siffler les échappées, le deuxième vérifie que l'appellation (OMNIKIN + couleur) est réalisée avant la frappe et que l'équipe ayant le plus de points est appelée, le troisième siffle quand un joueur ne touche pas la balle (manque un contact) et le dernier siffle quand la balle est à l'extérieur et s'assure que les 2 points sont mis quand le thème est respecté. Tous les 5 points, on échange les équipes. Sauf si l'une d'entre elle discute, râle, ... sur les décisions d'arbitrage. Ces derniers entraînent un changement d'équipe entre les arbitres et les « râleurs ».



Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.
- Les arbitres restent en dehors du terrain.

Critère(s) de réalisation :

- Alternner frappe directe et « faux frappeur ».

SEANCE 6 : jeu rapide et faux frappeur

L'épervier

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball.

Deux joueurs se placent au centre du terrain avec un ballon chacun (chasseurs). Les autres joueurs sont répartis en binômes. Pour chaque binôme, **un joueur** se place derrière une ligne de la longueur du terrain. **L'autre joueur** se met sur une ligne de la largeur du terrain.

But(s) du jeu :

Joueurs → Faire un maximum de traversées sans se faire toucher.

Chasseurs → Toucher un maximum de joueurs pour éviter qu'ils accumulent des points.

Conditions : Au signal, tous les joueurs sur la ligne de la largeur doivent atteindre la ligne en face sans se faire toucher par les chasseurs. Un joueur touché par le ballon doit échanger sa place avec son binôme. Quand tout le monde est de l'autre côté, l'animateur redonne le signal pour traverser dans l'autre sens. Chaque binôme compte le nombre de traversées réussies. Quand on est « éliminé », on recommence à zéro. Le groupe gagnant sera celui qui obtiendra le score le plus élevé.

Consignes de sécurité :

- Le ballon reste toujours au sol.
- Les joueurs extérieurs doivent se trouver à minimum 2m du terrain.
- Pas de contacts entre joueurs.

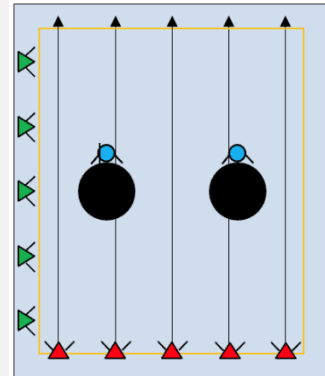
Critère(s) de réalisation :

Chasseurs :

- Garder les mains en continu sur le ballon pour mieux le diriger ;
- Déplacer rapidement le ballon pour toucher un maximum de joueurs.

Joueurs :

- Traverser rapidement en exécutant des changements de direction.



4 colonnes en carré

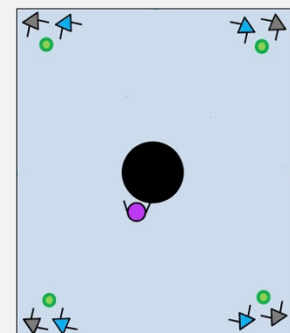
Arrangement : ballon de Kin-Ball, chasubles, cônes

Les joueurs de chaque équipe se positionnent en carré derrière les plots situés dans les coins de la salle. Le moniteur est au centre du terrain avec le ballon.

But(s) du jeu :

→ Pour les joueurs en « attaque », marquer le plus vite possible sur les joueurs adverses.

→ Pour les joueurs en « défense », vite se positionner en défense pour récupérer le ballon.



Conditions : Le moniteur lance le ballon en l'air en nommant une équipe. Cette équipe doit récupérer le ballon et l'attaquer sur l'équipe suivante. Les joueurs peuvent utiliser toutes les subtilités apprises durant les séances. Dès que le ballon est touché par un joueur nommé, l'équipe suivante peut démarrer. Le jeu s'arrête quand l'équipe en défense récupère le ballon. Ensuite, on recommence avec un lancer du moniteur.

Sécurité :

- Suivre les notions sécuritaires du porté de ballon et de la frappe

Critère(s) de réalisation :

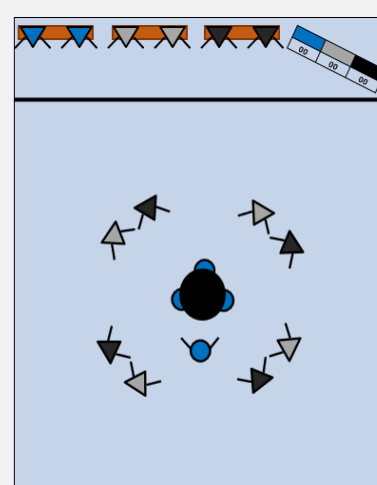
- Les joueurs en attaque se définissent un rôle rapidement.
- Les joueurs en défense vont rapidement se placer en carré proche du ballon.

Match libre (GEL et faux frappeur)

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + vareuses + marquoir + plots pour délimiter le terrain (+ bancs d'équipes).

Les joueurs sont répartis en 3 équipes de couleurs différentes. Une équipe est en possession du ballon tandis que les joueurs des 2 autres équipes se positionnent en carré défensif autour du ballon. Les remplaçants attendent sur leur banc situé en dehors du terrain. Le marquoir est placé derrière un coin du terrain.

But : Mettre en application les formes de jeux vu tout au long du cycle (vitesse et stratégie).



Conditions : Le frappeur de l'équipe offensive appelle une équipe défensive et frappe dans le ballon. L'équipe nommée doit le réceptionner et le relancer à une autre équipe. Les équipes défensives doivent suivre en permanence le déplacement du ballon. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le ballon tombe au sol ou qu'une faute soit commise.

Si le ballon est réceptionné vers le centre du terrain, favoriser le « GEL ». Si réception près d'une ligne, préférer le retour au centre pour exécuter le « faux frappeur ».

→ Le moniteur peut guider les joueurs au début en conseillant le « GEL » ou le « faux frappeur » en fonction de l'endroit de la réception.

→ Désigner des capitaines d'équipes pour prendre les décisions.

Deux terrains sont créés avec des joueurs externes comme arbitre. Un joueur à l'extérieur est chargé de lancer la mise en jeu (2 coups de sifflets) et de siffler les échappées, le deuxième vérifie que l'appellation (OMNIKIN + couleur) est réalisée avant la frappe et que l'équipe ayant le plus de points est appelée, le troisième siffle quand un joueur ne touche pas la balle (manque un contact) et le dernier siffle quand la balle est à l'extérieur. Tous les 5 points, on échange les équipes. Sauf si l'une d'entre elle discute, râle, ... sur les décisions d'arbitrage. Ces derniers entraînent un changement d'équipe entre les arbitres et les « râlours ».

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Être attentif au déplacement des autres joueurs pour éviter les collisions.
- Les arbitres restent en dehors du terrain.

Critère(s) de réalisation :

- Choisir la forme de jeu la plus adéquate en fonction de l'endroit où est réceptionné le ballon.

Un petit espace

1. Détails des modalités

- Les séances ont été conçues pour une classe d'environ 20 élèves ;
- Les dimensions préconisées sont des dimensions équivalentes ou légèrement inférieur à un terrain de volley. Attention à comparer plutôt en termes de mètre carré (162m^2) qu'en termes de distances ($18\text{m} \times 9\text{m}$) ;
- L'âge des participants pour les séances est entre 8 et 10 ans ;
- Le matériel disponible est deux ballons de Kin-Ball.

2. Astuces utilisées

Pour cette contrainte, 2 astuces doivent être utilisées :

- Le moniteur mettra moins l'accent sur le positionnement défensif. Le terrain étant plus petit, ils seront plus vite « bien positionnés ». Néanmoins, une séance doit toujours être axée sur la défense en carrée afin qu'ils connaissent le positionnement et ne se placent pas n'importe où.
- Le moniteur devra privilégier la frappe horizontale et orienter ses interventions dans ce sens.

3. Les séances

SEANCE 1 : initiation découverte et maîtrise

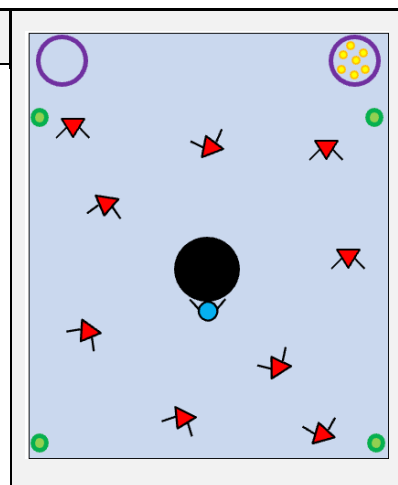
Échauffement : Balle chasseur

Arrangement : Ballon(s) de Kin-Ball + 4 plots + 2 cerceaux + petites balles (ou autre petit matériel).

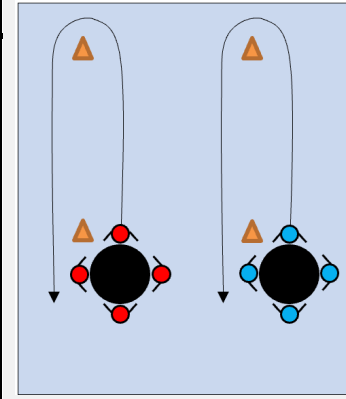
Un joueur est en possession du ballon (chasseur). Les autres sont en dispersion dans le terrain délimité par les plots. Deux cerceaux sont placés à côté du terrain avec les petites balles dans l'un d'entre eux.

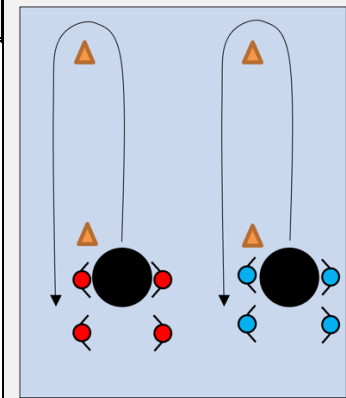
But : Chasseur → Toucher un maximum de joueurs en 1min.

Conditions : Au signal, le chasseur a 1min pour toucher un maximum de joueurs avec le ballon au sol. Quand un joueur est touché, il va prendre une balle d'un cerceau pour le mettre dans l'autre cerceau avant de revenir au jeu. A la fin du temps, le moniteur compte le nombre de petites balles déplacées pour connaître le score du chasseur.

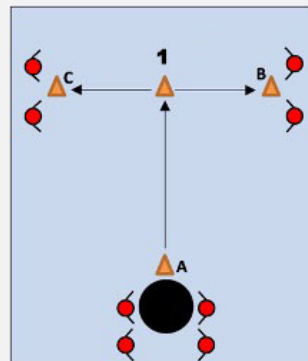


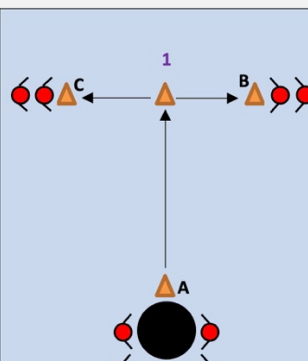
Sécurité : - Pas de doigts dans l'encolure ; - Le ballon reste en contact avec le sol (pas de rebond).	Critère(s) de réalisation : - Utiliser uniquement les mains pour manipuler le ballon ; - Garder le contrôle du ballon
---	--

Course relais par équipe	
Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + cônes. Les joueurs répartis en deux équipes se placent autour d'un ballon derrière un cône. Face à celui-ci, de l'autre côté du terrain, se trouve un autre cône. But : → Effectuer un aller-retour le plus rapidement possible. Conditions : Au signal, chaque équipe déplace le ballon jusqu'au cône d'en face, le contourne et revient au cône de départ. La première équipe qui terminera sera l'équipe gagnante. Voici l'évolution des règles à donner aux joueurs : 1. Le ballon doit rester en l'air ; 2. En le gardant en l'air, tout le monde touche le ballon tout le temps. 3. ...	
Sécurité : - On ne repousse pas le ballon vers quelqu'un ; - Le ballon se contrôle en équipe.	Critère(s) de réalisation : - Rester en contact permanent avec le ballon, en équipe ; - Bloquer le ballon à hauteur poitrine des joueurs.

Course relais	
Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + cônes. Les joueurs répartis en 2 équipes se placent par 2 face à face, avec un ballon, derrière un cône. Face à celui-ci, de l'autre côté du terrain, se trouve un autre cône. But : → Effectuer un aller-retour le plus rapidement possible. Conditions : Au signal, les deux premiers joueurs de chaque file déplacent le ballon en le portant en l'air, contournent le cône d'en face et reviennent pour le donner aux joueurs suivants. Le jeu se termine quand tous les joueurs ont réalisé l'exercice. La première équipe qui terminera sera l'équipe gagnante.	

<u>Sécurité :</u> - On donne le ballon au suivant, sans le pousser ni le lancer ; - On ne pousse pas violemment le ballon vers quelqu'un.	<u>Critère(s) de réalisation :</u> - Rester en contact permanent avec le ballon ; - Bloquer le ballon à hauteur poitrine des joueurs.
--	--

Course relais en T	
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball (2 si + d'équipes) + cônes. Les joueurs sont répartis, par 2, derrière un cône (sauf au niveau du cône 1). Au cône A, qui est le point de départ, il y a 2 binômes et le ballon. Les cônes forment un T. But : → Retourner à sa place le plus vite possible Conditions : Au signal, les deux premiers joueurs du cône A se déplacent vers le cône 1 puis vers le cône B ou C (au choix). Ils passent alors le ballon aux joueurs vers qui ils se sont déplacés et prennent leur place. Les joueurs suivant (par ex : B) se déplacent vers le cône 1 (passage obligé) puis vers le cône C ou A et ainsi de suite. L'objectif est que chaque joueur ait déplacé le ballon et soit retourné à sa place de départ. Ils doivent donc établir ensemble une stratégie de déplacement. ATTENTION à avoir un nombre de joueurs pairs. Variantes : Les joueurs doivent avoir déplacé le ballon vers chaque cône avant de retourner à leur place.	
<u>Sécurité :</u> - On donne le ballon au suivant, sans le pousser ni le lancer ; - On ne pousse pas violemment le ballon vers quelqu'un.	<u>Critère(s) de réalisation :</u> - Rester en contact permanent avec le ballon ; - Bloquer le ballon à hauteur poitrine des joueurs ; - Établir une stratégie d'équipe

Course relais en lançant	
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball (2 si + d'équipes) + cônes. Les joueurs se répartissent, par 2, derrière le cône A et seul derrière les cônes B et C. Au cône A, qui est le point de départ, il y a 2 équipes de 2 joueurs et le ballon. Au cône B et C, les joueurs se placent en file. Les cônes forment un T. But : → Récupérer un ballon lancé en l'air.	

Conditions : Au signal, les deux premiers joueurs du cône A se déplacent vers le cône 1 (peut être aussi remplacé par une marque au sol). Une fois au niveau de ce cône, ils lancent le ballon en l'air. Les premiers joueurs du cône B et C doivent récupérer le ballon sans le faire tomber. Les joueurs qui étaient au cône A se répartissent au B et C. Les joueurs qui étaient au B et C retournent donner le ballon aux joueurs suivant au cône A et se placent derrière eux.

Sécurité :

- On donne le ballon au suivant, sans le pousser ni le lancer ;
- Le ballon est lancé à la verticale.

Critère(s) de réalisation :

- Les joueurs récupèrent le ballon en s'aidant mutuellement ;

Qui récupèrera le plus de ballons ?

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + cônes.

Les joueurs se répartissent derrière les 4 cônes disposés en ligne. Le moniteur se trouve devant eux au centre du terrain.

But : → Récupérer un maximum de fois le ballon lancé par le moniteur.

Conditions : Au signal, les quatre premiers joueurs se déplacent vers le centre du terrain où se trouve le moniteur. Ce dernier leur laisse 8s pour se placer comme bon leur semble. Après ces 8s, le moniteur lance le ballon que les 4 joueurs doivent récupérer. Le lancer doit être récupérable mais ne doit pas être trop facile.

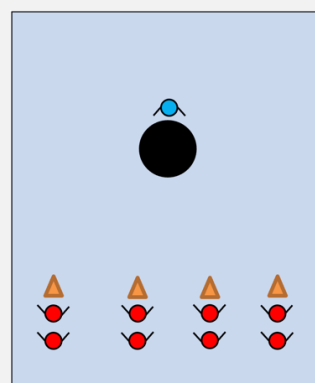
→ **Première approche du carré.**

Sécurité :

- Observer le déplacement des autres joueurs afin d'éviter les collisions.

Critère(s) de réalisation :

- Les joueurs se placent de manière à occuper un maximum d'espace ;
- Les joueurs se positionnent de manière que chacun tourne le dos à un coin différent de la salle.



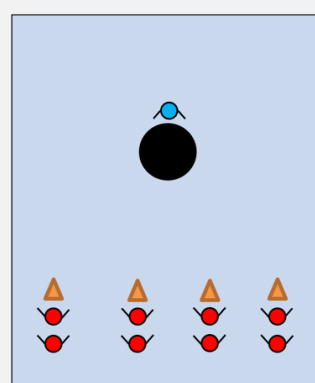
Forme simplifiée

BONUS

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + cônes.

Les joueurs se répartissent derrière les 4 cônes disposés en ligne. Le moniteur se trouve devant eux au centre du terrain.

But : → Récupérer un maximum de fois le ballon lancé par les adversaires.



Conditions : Au signal, les quatre premiers joueurs se déplacent vers le centre du terrain où se trouve le moniteur. Ce dernier leur laisse 8s pour se placer comme bon leur semble. Après ces 8s, le moniteur lance le ballon que les 4 joueurs doivent récupérer. Si le ballon est récupéré, les joueurs attendent 8s avant de lancer le ballon sur le groupe suivant. Dès que le ballon tombe au sol, on recommence le processus avec les joueurs suivants.

→ **Première approche du porté de balle et de la frappe.**

<u>Sécurité :</u> - Les joueurs se positionnent en porté de balle pour attaquer.	<u>Critère(s) de réalisation :</u> - Les joueurs se placent de manière à occuper un maximum d'espace ; - Les joueurs attendent les 8s avant d'attaquer ; - Attaquer entre 2 joueurs.
--	--

SEANCE 2 : placement/déplacement défensif

Remettre la terre à sa place

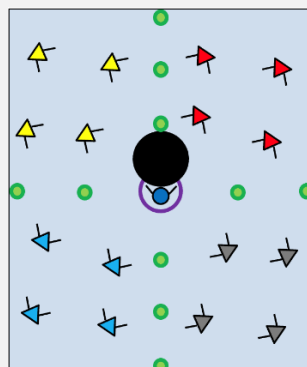
Arrangement : Ballon de Kin-Ball, des plots, un cerceau, chasubles

A l'aide de plots, séparer le terrain en 4 zones égales avec un cerceau au centre (du terrain). Les joueurs sont répartis en 4 équipes avec les 4 jeux de vareuses. Chaque équipe est placée dans une zone du terrain. Le moniteur se trouve dans le cerceau avec le ballon.

But(s) du jeu :

→ Réceptionner et contrôler le ballon, en groupe, sans l'échapper.

Conditions : Au signal, le moniteur appelle une équipe par sa couleur et lance le ballon dans leur direction. Les joueurs attrapent celui-ci, le stabilisent puis se déplacent vers le moniteur pour lui rendre. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'exercice.



Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Être attentif aux placements/déplacements des coéquipiers.

Critère(s) de réalisation :

- Réceptionner et stabiliser le ballon en équipe (tous en contact).

Remettre la terre à sa place (VARIANTE)

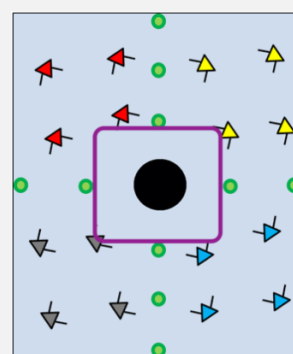
Arrangement : Ballon de Kin-Ball, des plots, chasubles

A l'aide de plots, séparer le terrain en 5 zones (quatre égales et une centrale). Les joueurs sont répartis en 4 équipes avec les 4 jeux de vareuses. Chaque équipe est placée dans une zone du terrain. Le moniteur se trouve dans la zone centrale (mixte) avec le ballon.

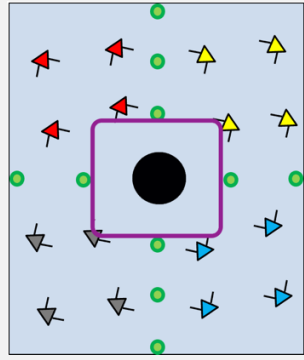
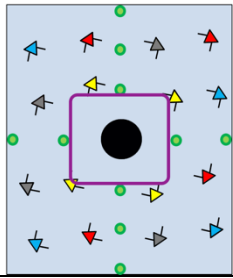
But(s) du jeu :

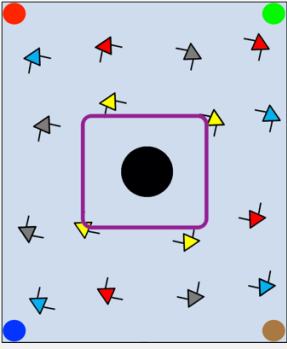
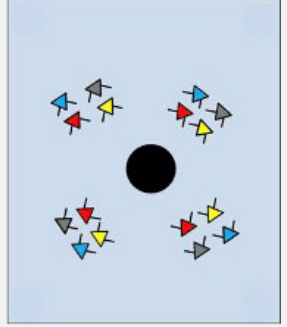
→ Réceptionner et contrôler le ballon, en groupe, sans l'échapper dans sa zone ou dans la zone mixte.

Conditions : Au signal, le moniteur appelle une équipe par sa couleur et lance le ballon dans leur direction. Les joueurs attrapent celui-ci soit dans leur zone ou dans la zone mixte (carré mauve), le stabilisent puis se déplacent vers le moniteur pour lui rendre. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'exercice.



<u>Sécurité :</u> - Suivre du regard la trajectoire du ballon. - Être attentif aux placements/déplacements des coéquipiers.	<u>Critère(s) de réalisation :</u> - Réceptionner et stabiliser le ballon en équipe (tous en contact).
--	--

Carré magique Arrangement : Ballon de Kin-Ball, des plots, chasubles A l'aide de plots, séparer le terrain en 5 zones (quatre égales et une centrale). Les joueurs sont répartis en 4 équipes avec les 4 jeux de vareuses. Chaque équipe est placée dans une zone du terrain. Le moniteur se trouve dans la zone centrale (mixte) avec le ballon. But(s) du jeu : → Marquer 1x dans chaque zone adverse. Conditions : Au signal, le moniteur appelle une équipe par sa couleur et lance le ballon dans leur direction. Les joueurs attrapent celui-ci soit dans leur zone ou dans la zone mixte (carré mauve), le stabilisent puis se déplacent vers la zone mixte pour attaquer une équipe de leur choix. Si le ballon est frappé en direction de la zone appelée et que celui-ci tombe au sol, l'équipe attaquante marque un point. Dans le cas contraire, le jeu se poursuit. → Première approche du porté de balle et de la frappe. La zone mixte amène un côté stratégique. Elle permet : - Soit à l'équipe de jouer sur le côté incertitude (dans le cas où elle se place au milieu et où elle peut attaquer n'importe quelle équipe) ; - Soit sur le côté attaque du maximum d'espace (dans le cas où elle se place dans un des coins de la zone mixte pour pouvoir attaquer une équipe en allant chercher tous les angles) ; - Soit sur le côté tromperie (dans le cas où elle se place dans un coin pour attaquer l'équipe face à elle pour finalement envoyer la balle vers une autre équipe). Variantes : Dans chaque zone se trouve un joueur de chaque équipe. Chaque équipe défend donc l'entièreté du terrain. Le but est de marquer et de faire en sorte que le ballon tombe dans chacune des 4 zones. L'attaque se fait toujours de la zone mixte.	 
<u>Sécurité :</u> - Suivre les notions sécuritaires du porté de balle et de la frappe - Être attentif à la couleur nommée.	<u>Critère(s) de réalisation :</u> - Occuper un maximum l'espace afin de récupérer le ballon peu importe sa direction.

Pré-match	
Arrangement : Ballon de Kin-Ball, des plots, chasubles Les joueurs se positionnent en carré autour de la zone mixte. Des repères visuels sont placés dans chaque coin. Le moniteur se trouve dans la zone centrale (mixte) avec le ballon. But(s) du jeu : → Marquer 3x dans le terrain sur n'importe quelle équipe. → Protéger le « sol » en réceptionnant le ballon sans l'échapper. Conditions : Avant de commencer, le moniteur va donner à chaque joueur son repère visuel en fonction de sa position sur le terrain. Au signal, le moniteur appelle une équipe par sa couleur et lance le ballon dans le terrain. Les joueurs attrapent celui-ci le stabilisent puis se déplacent vers la zone mixte pour attaquer une équipe de leur choix. Si le ballon tombe au sol, l'équipe attaquante marque un point. Dans le cas contraire, le jeu se poursuit.	
Sécurité : - Suivre les notions sécuritaires du porté de balle et de la frappe - Être attentif à la couleur nommée.	Critère(s) de réalisation : - Occuper un maximum l'espace afin de récupérer le ballon peu importe sa direction.
Match	
Arrangement : Ballon de Kin-Ball, chasubles Les joueurs se positionnent en carré autour du ballon. Le moniteur se trouve près du ballon. But(s) du jeu : → Marquer un maximum de fois → Protéger le « sol » en réceptionnant le ballon sans l'échapper. Conditions : Situation de match sans système de point. L'accent sera mis sur la découverte des règles et le positionnement défensif. - Échappée - Extérieur - Manque un contact - Faute d'appellation (tardive) - Pente descendante	
Sécurité : - Suivre les notions sécuritaires du porté de balle et de la frappe - Être attentif à la couleur nommée.	Critère(s) de réalisation : - Occuper un maximum l'espace afin de récupérer le ballon peu importe sa direction.

SEANCE 3 : jeu rapide

Enfiler sa vareuse

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + 1 vareuse par joueur.

Les joueurs sont répartis en deux équipes, elles-mêmes divisées en deux files, de part et d'autre d'un plot. Un ballon par équipe. Des vareuses sont placées dans le fond de la salle. Mélanger les couleurs de manière à en avoir de manière équitable un peu partout.

But(s) du jeu :

→ Être la première équipe à avoir chaque joueur avec une vareuse de sa couleur sur lui.

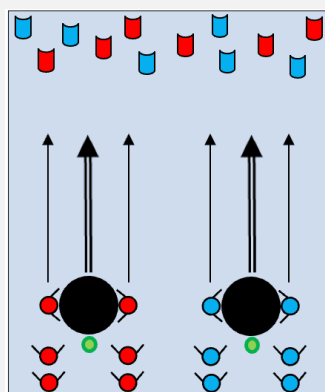
Conditions : Au signal, deux joueurs de chaque équipe vont pouvoir se déplacer avec le ballon pour aller enfiler une vareuse sans le faire tomber. Si le ballon tombe, les joueurs doivent remettre leur vareuse à l'endroit où ils sont et recommencer depuis le début. Une fois la vareuse enfilée, ils vont donner le ballon aux deux suivants. La première équipe qui réussira à enfiler toutes ses vareuses gagnera la partie.

Sécurité :

- Observer le placement des vareuses pour ne pas marcher dessus.
- Observer le déplacement des adversaires afin d'éviter les contacts.

Critère(s) de réalisation :

- Se déplacer et enfiler les vareuses en gardant la maîtrise du ballon.
- Communiquer pour mettre en place la meilleure stratégie.



Enfiler ma vareuse plus vite que les autres

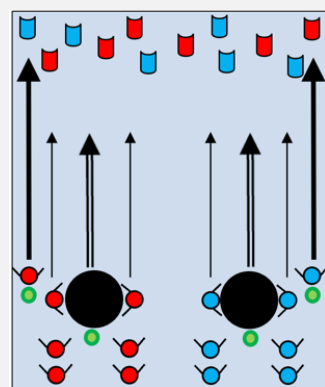
Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + 1 vareuse par joueur.

Les joueurs sont répartis en deux équipes et elles-mêmes divisées en trois files, 2 de part et d'autre d'un cône et la 3^{ème} derrière un cône décentré. Un ballon par équipe. Des vareuses sont placées dans le fond de la salle.

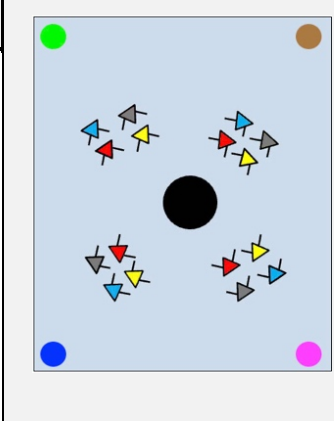
But(s) du jeu :

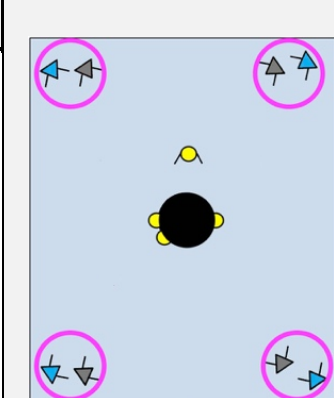
→ Être la première équipe à réceptionner 7 frappes sans échapper le ballon.

Conditions : Le signal de départ est donné par le joueur décentré (indépendant pour chaque équipe). Le signal est son démarrage. Les 2 autres joueurs se déplacent avec le ballon sans le faire tomber jusque devant les vareuses (possibilité de prendre une ligne comme repère). Si le ballon tombe, les joueurs doivent recommencer depuis le début. Pendant ce temps, le joueur décentré doit aller enfiler sa vareuse. Une fois enfilée, il peut aller frapper le ballon vers les porteurs suivants. Le ballon ne peut tomber au sol, s'il tombe la réception n'est pas comptabilisée.



<u>Sécurité :</u> - Observer le placement des vareuses pour ne pas marcher dessus. - Observer le déplacement des adversaires afin d'éviter les contacts.	<u>Critère(s) de réalisation :</u> - Se déplacer et enfile les vareuses en gardant la maîtrise du ballon. - Communiquer pour mettre en place la meilleure stratégie.
---	---

4 vs 4 vs 4 vs 4	
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 1 plot dans chaque coin Les joueurs sont répartis en 4 équipes (ou plus en fonction du nombre) et se positionnent en carré autour du ballon. Dans chaque coin est placé un plot de couleur. But(s) du jeu : → Récupérer le ballon après avoir fait un tour de la salle pour l'envoyer à une autre équipe. Conditions : La première équipe prend possession du ballon (l'ordre est préétabli). Un frappeur envoie le ballon vers le haut en nommant une autre équipe. Celle-ci doit rapidement maîtriser le ballon pour attaquer à son tour. Une fois le ballon frappé, chaque membre de l'équipe attaquante doit aller jusqu'à son cône et faire le tour de la salle en courant et revenir à sa place par son cône. Si le ballon tombe, tout le monde s'arrête et retourne à sa place. On recommence le tour par l'équipe fautive. Variantes : La frappe n'est plus obligatoirement faite vers le haut, les joueurs peuvent frapper où ils veulent sur le terrain mais le plus « à plat » possible.	
<u>Sécurité :</u> - Les coureurs doivent observer le ballon afin de ne pas gêner la réception de celui-ci ; - La frappe est contrôlée afin de ne pas toucher le plafond.	<u>Critère(s) de réalisation :</u> - Le dernier arrivé au ballon, appelle et frappe ; - La course autour du terrain est rapide

Un temps de retard	
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 1 cerceau dans chaque coin. Les joueurs sont répartis en 3 équipes (ou plus en fonction du nombre). Une équipe est au ballon et les 2 autres sont réparties dans les différents cerceaux (1 joueur par équipe avec un pied dans le cerceau). But(s) du jeu : → Prendre de vitesse l'équipe suivante. → Vite se positionner en carré une fois sa couleur nommée.	

Conditions : L'équipe en attaque nomme l'équipe qui devra réceptionner le ballon puis frappe. Quand son équipe est appelée, l'équipe peut rentrer sur le terrain pour défendre. Une fois frappé, l'équipe se sépare (chacun son cerceau) pour attendre d'être désignée. L'équipe en réception doit donc aller très vite pour attaquer et prendre de vitesse l'équipe suivante.

Sécurité :

/

Critère(s) de réalisation :

- Attaquer rapidement l'équipe adverse pour les prendre de vitesse

Le coin



Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 4 cerceaux

Les joueurs sont répartis en groupe de 4. Une équipe se place dans les différents cerceaux. Une autre sous le ballon qui est lui-même dans un coin. Une dernière dans le fond du terrain pour récupérer la balle. Si plus d'équipe, en place une en attente derrière les porteurs de balle.

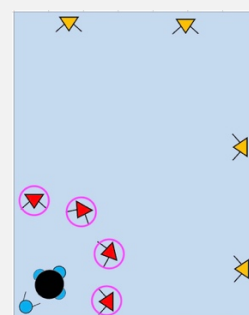
But(s) du jeu :

→ Attaquer le ballon en moins de 5

Conditions : L'équipe au ballon (bleu) frappe le ballon dans le terrain (faire absolument le point n'est pas nécessaire). Les 4 joueurs (rouge) dans le cerceau doivent le récupérer et attaquer droit devant eux en moins de 5s. Le frappeur doit être celui qui arrive en dernier. Les joueurs dans le fond du terrain (jaune) récupèrent le ballon frappé par les joueurs rouges et le ramène dans le coin.

Tournante : bleu → rouge → jaune → bleu

Tournante à 4 équipes ou plus : bleu → rouge → jaune → attente → bleu



Sécurité :

- Utilisation de cerceaux anti-dérapants ou marquages sol

Critère(s) de réalisation :

- Le joueur étant à l'opposé de la direction du ballon, appelle et frappe.

Match à thème

Arrangement : Ballon de Kin-Ball, chasubles

Les joueurs de chaque équipe se positionnent en carré autour du ballon. Le moniteur se trouve près du ballon.

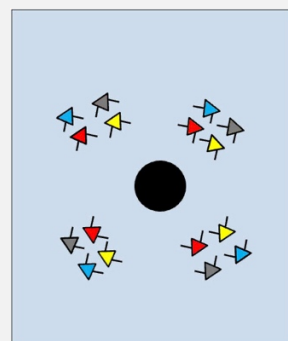
But(s) du jeu :

→ Marquer un maximum de fois

→ Marquer en moins de 7s

Conditions : Situation de match avec système de points. Les règles vues lors de la séance précédente sont d'application.

Match à thème : les joueurs doivent jouer en moins de 7s. Si plus de 7s, alors, faute de temps.



Possibilité de rajouter ces fautes de thème suivantes : - Faute si le dernier à arriver au ballon ne frappe pas ; - Faute si pas d'appellation 3s après le premier contact avec le ballon ; - Faute si à un moment tous les joueurs touchent le ballon en porté de balle.	
<u>Sécurité :</u> - Suivre les notions sécuritaires du porté de balle et de la frappe - Être attentif à la couleur nommée.	<u>Critère(s) de réalisation :</u> - Le joueur le plus loin appelle très vite et frappe le ballon.

SEANCE 4 : précision frappe

Kin Tennis

Arrangement : 1 ballon pour 2 équipes

Les joueurs sont répartis en 2 équipes de 3. L'équipe offensive (rouge) se place sur une moitié de terrain avec le ballon et l'équipe défensive (bleu) se place sur l'autre partie avec un joueur hors du terrain.

But(s) du jeu :

→ Marquer dans le terrain adverse

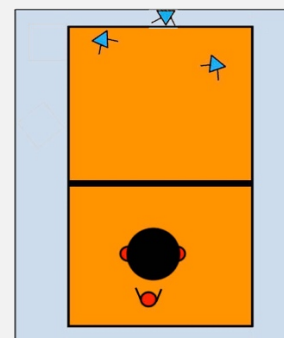
Conditions : Chaque équipe a un terrain à défendre. Les joueurs défendent à 2, le troisième attend en dehors du terrain. Quand les joueurs récupèrent le ballon, ils peuvent se placer où ils veulent sur le terrain. Le troisième peut alors rentrer, appeler et frapper vers le terrain adverse. Une fois attaqué, un des 3 joueurs sort du terrain pour devenir le frappeur lors de la phase suivante.

Sécurité :

- Le joueur en dehors du terrain observe le ballon qui vient dans son terrain et ne gêne pas ses coéquipiers.

Critère(s) de réalisation :

- Le ballon est envoyé dans le terrain adverse ;
- Le frappeur vise un espace libre.



Shoote et frappe

Arrangement : 1 ballon pour 2 équipes

Les joueurs sont placés dans le terrain. Les deux joueurs qui portent le ballon se placent dans le coin du terrain.

But(s) du jeu :

→ Pour les porteurs, récupérer le ballon shooté

→ Pour le frappeur, frapper pour envoyer le ballon sur un des deux défenseurs.

Conditions : Les joueurs qui portent le ballon le tiennent debout avec les mains au niveau de la moitié du ballon afin d'éviter tout accident. Le frappeur shoote dans le ballon avec son pied (apprentissage du geste) et les porteurs doivent récupérer le ballon (dans le terrain). Une fois la réception effectuée, le frappeur appelle et frappe normalement vers un des deux défenseurs. A l'appellation, les 2 défenseurs ne peuvent plus bouger.

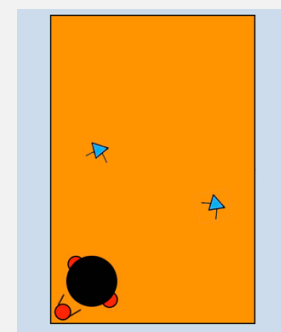
Variantes : (passer rapidement sur la variante)

→ Le frappeur essaie de mettre le point dans le terrain.

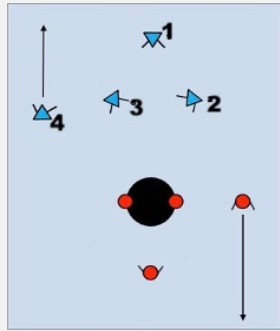
Sécurité :

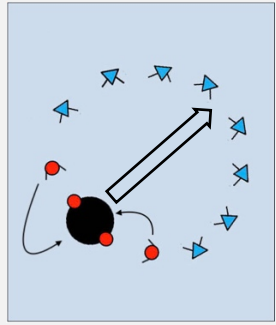
- Les porteurs ont leurs doigts orientés vers le plafond

Critère(s) de réalisation :



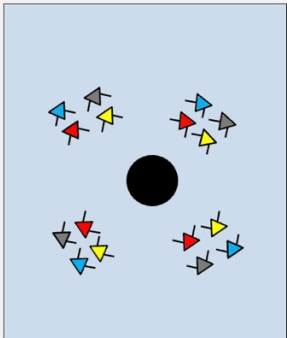
- Le frappeur shoote sous le ballon et au milieu de celui-ci.	- Le ballon est envoyé en l'air durant le shoot afin de garder la plus grande partie du terrain devant soi. - Le frappeur adapte sa course afin de se placer face au joueur qu'il vise.
---	--

Routine de frappe	
Arrangement : 1 ballon pour 2 équipes Deux équipes sont face à face et pour chacune d'elles, les joueurs se placent en triangle, le quatrième joueur se positionne à côté des porteurs (2 et 3). Chaque équipe adopte cette position. But(s) du jeu : → Se faire un maximum d'échanges (en frappant) sans faire tomber le ballon. Conditions : L'équipe qui a le ballon le fait porter par 2 de ses joueurs (2 et 3). Le frappeur (1) appelle et frappe droit devant lui sur les porteurs adverses. Au moment de l'appellation, le joueur 4 réalise un porté de balle (sans ballon) ou un exercice physique ou être le 3^{ième} contact une fois les porteurs en position offensive (voir la position à 3 dans le module CS 132). Une fois frappé, les joueurs changent de poste 1→2→3→4→1. Pendant que les joueurs tournent, ceux qui viennent de récupérer le ballon réalisent le même processus.	
Sécurité : - Le joueur 1 ne frappe pas tant que les joueurs adverses ne sont pas placés.	Critère(s) de réalisation : - Le ballon est envoyé en direction de l'équipe en face ; - La frappe est droite ou légèrement montante.

Frappe en cercle	
Arrangement : 1 ballon Les joueurs se placent en cercle. Deux joueurs portent le ballon. But(s) du jeu : → Frapper entre les 2 joueurs nommés. Conditions : Les joueurs de gauche et de droite deviennent concernés par le ballon. Ces 2 joueurs doivent s'arranger pour qu'un touche la balle et que l'autre frappe. Le frappeur doit nommer les 2 joueurs vers qui il va frapper. Une fois la frappe réalisée, les joueurs reprennent leur place de départ. Seuls les 2 joueurs nommés peuvent récupérer le ballon.	

<u>Sécurité :</u> - Garder un visuel sur le ballon (même si on n'est pas appelé).	<u>Critère(s) de réalisation :</u> - Le ballon est envoyé entre des joueurs nommés ; - Adapter son placement en fonction de l'endroit visé.
---	--

Enfiler sa vareuse plus vite que l'autre. 	
Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + 4 vareuses et des cônes. Les joueurs sont répartis en deux équipes et chacune d'elles est divisé en deux files, de part et d'autre d'un cône ainsi que deux autres du côté des vareuses au niveau des cônes. Un ballon par équipe. Deux vareuses pour chaque équipe sont placées dans le fond de la salle.	
But(s) du jeu : → Pour le frappeur, mettre le point au défenseur → Pour le défenseur, récupérer le ballon du frappeur	
Conditions : Le joueur près des vareuses réalise une appellation. C'est le signal de départ pour les porteurs. L'appellation réalisée, le frappeur et le défenseur vont enfiler une vareuse. Les porteurs se déplacent jusqu'aux cônes face à eux. Une fois la vareuse enfilée, le défenseur et le frappeur peuvent réaliser leur objectif : frappeur → frapper pour aller marquer (en direction des porteurs suivants), défenseur → courir pour récupérer le ballon de l'adversaire.	
<u>Sécurité :</u> - Les porteurs en attente reculent si le ballon vient trop près d'eux. - Pas de défense rapprochée (si défenseur en avance, prendre du recul par rapport au ballon).	<u>Critère(s) de réalisation :</u> - Le frappeur adapte sa frappe en fonction de la course et/ou de la position défensive du défenseur ; - Le défenseur vient couper la trajectoire du ballon en se plaçant devant lui et est en position au moment de la frappe.

Match à thème	
Arrangement : Ballon de Kin-Ball, chasubles. Les joueurs se positionnent en carré autour du ballon. Le moniteur se trouve près du ballon. But(s) du jeu : → Marquer un maximum de fois	

Conditions : Situation de match avec système de points. Les règles vues lors des séances précédentes sont d'application.

Match à thème : un ballon qui tombe au sol sans qu'aucun joueur ne le touche compte double.

Possibilité de rajouter ces fautes de thème suivantes :

- Faute si le ballon est frappé sur un joueur qui ne bouge pas.

Sécurité :

- Suivre les notions sécuritaires du porté de balle et de la frappe ;
- Être attentif à la couleur nommée.

Critère(s) de réalisation :

- Viser l'espace libre (entre 2 joueurs)

SEANCE 5 : faux-frappeur (apprentissage)

Balle nommée

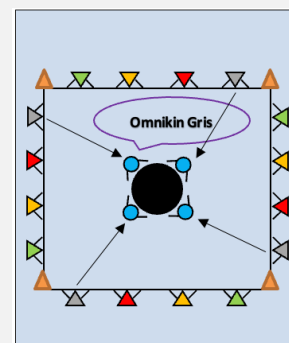
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + des cônes.

Délimiter un terrain carré avec des cônes. Les joueurs sont répartis derrière les limites du terrain. Une équipe est au centre avec le ballon.

But(s) du jeu :

→ Être réactif pour réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol.

Conditions : Au signal, un joueur sous le ballon réalise une appellation (par ex : OMNIKIN Gris) puis le groupe lance le ballon vers le haut (obligatoirement). Pour savoir qui appelle : donner un numéro d'ordre, un joueur différent appelle pour chaque nouvelle phase de jeu. L'équipe désignée doit venir réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol. Une fois que tous les joueurs sont en contact avec le ballon, ils peuvent appeler qui ils veulent. On ne peut pas appeler l'équipe qui vient de jouer.



Sécurité :

- Retourner rapidement à sa place après avoir lancé le ballon.

Critère(s) de réalisation :

- Réceptionner le ballon ensemble sans l'échapper.
- Le ballon est lancé ensemble plus haut que la tête de l'animateur.

Balle nommée 2

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + des cônes.

Délimiter un terrain carré avec des cônes. Les joueurs sont répartis derrière les limites du terrain. Une équipe est au centre avec le ballon.

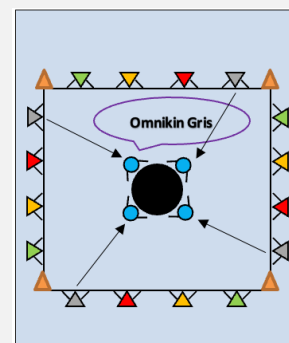
But(s) du jeu :

→ Être réactif pour réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol.

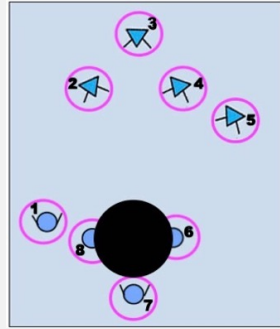
Conditions : Au signal, un joueur sous le ballon réalise une appellation (par ex : OMNIKIN Gris) puis un joueur lance le ballon où il le souhaite à l'intérieur du terrain (celui-ci est légèrement plus grand que lors de l'exercice précédent). Pour savoir qui appelle : donner un numéro d'ordre, un joueur différent appelle pour chaque nouvelle phase de jeu. L'équipe désignée doit venir réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol. Une fois que tous les joueurs sont en contact avec le ballon, ils peuvent appeler qui ils veulent. On ne peut pas appeler l'équipe qui vient de jouer.

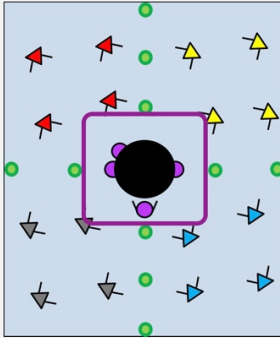
Variantes :

Explication du faux-frappeur. L'équipe attaquante peut le mettre en place.



Sécurité : - Retourner rapidement à sa place après avoir lancé le ballon.	Critère(s) de réalisation : - Réceptionner le ballon ensemble sans l'échapper. - Le ballon est frappé dans l'espace dédié.
---	---

Baisse-toi et tourne	
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + des cerceaux Les joueurs se positionnent dans les différents cerceaux. Deux joueurs portent le ballon. But(s) du jeu : → Frapper en tant que faux frappeur sur les porteurs situés en face. Conditions : Le joueur au poste 1 appelle puis court vers les porteurs en face de lui. Il fait semblant de frapper, nomme le joueur positionné sous le ballon au poste 3 qui lui doit frapper vers les porteurs au poste 6 et 8. Les joueurs du poste 1 au poste 4 avancent d'une place. Le joueur au poste 5 appelle puis court vers les porteurs en face de lui. Il fait semblant de frapper, nomme le joueur positionné sous le ballon au poste 7 qui lui doit frapper vers les porteurs au poste 2 et 4. Les joueurs du poste 5 au poste 8 avancent d'une place. La tournante recommence.	
Sécurité : - Respecter les C.R. de la position offensive (tête rentrée et ballon plus haut que la tête). - Attendre que le faux frappeur s'abaisse pour se relever et frapper.	Critère(s) de réalisation : - Le faux frappeur doit faire semblant de frapper (feinte). - Dès que le faux frappeur s'abaisse, se relever et frapper rapidement.

Carré de couleur BONUS	
Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + des plots + vareuses A l'aide de plots, séparer le terrain en 5 zones (quatre égales et une centrale). Les joueurs sont répartis en 5 équipes avec les 5 jeux de vareuses. Chaque équipe est placée dans une zone du terrain. Le ballon est donné à l'équipe dans la zone centrale. But(s) du jeu : → Frapper dans la bonne zone. Conditions : L'équipe au ballon, qui est dans la zone centrale, nomme une équipe de son choix et frappe dans sa direction. L'équipe qui réceptionne le ballon se déplace jusque dans la zone centrale et celle qui a attaqué prend la place de celle qui a récupéré le ballon. La nouvelle équipe au centre, ne peut nommer l'équipe face à eux (par ex : si les jaunes sont au ballon, nommer les gris). Cependant, l'appelleur doit être face à l'équipe en face (toujours	

les gris par exemple), feinter une frappe et nommer un de ses coéquipiers pour qu'il frappe vers l'équipe nommé (par exemple les rouges). Si cette équipe réceptionne, le jeu continue. Dans le cas contraire, l'équipe ayant échappé le ballon recommence le processus.

Sécurité : - Respecter les C.R. de la position offensive (tête rentrée et ballon plus haut que la tête). - Attendre que le faux frappeur s'abaisse pour se relever et frapper.	Critère(s) de réalisation : - Le faux frappeur doit faire semblant de frapper (feinte). - Dès que le faux frappeur s'abaisse, se relever et frapper rapidement.
---	--

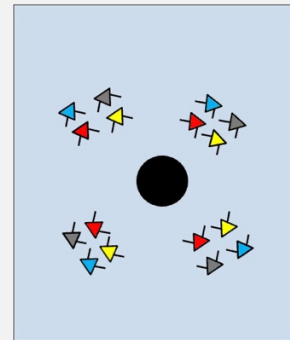
Match à thème

Arrangement : Ballon de Kin-Ball, chasubles

Les joueurs de chaque équipe se positionnent en carré autour du ballon. Le moniteur se trouve près du ballon.

But(s) du jeu :

→ Marquer un maximum de fois



Conditions : Situation de match avec système de points. Les règles vues lors des séances précédentes sont d'application.

Match à thème : un faux frappeur réalisé sur remise en jeu (une balle qui a entraîné un point et donc un arrêt) et qui est marqué rapporte 2 points.

Sécurité : - Suivre les notions sécuritaires du porté du ballon et de la frappe - Être attentif à la couleur nommée.	Critère(s) de réalisation : - Les joueurs mettent en place la stratégie du faux-frappeur sur ballon mort (remise en jeu).
---	---

SEANCE 6 : jeu rapide et faux frappeur

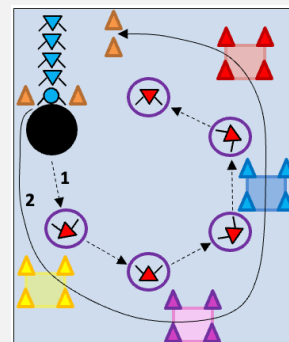
Le manège

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + des cônes + des cerceaux.
Deux cônes sont placés sur un côté du terrain pour faire office de ligne de départ. A l'aide d'autres cônes, délimiter des bases sur le pourtour du terrain et placer 2 cônes supplémentaires en fin de course pour marquer l'arrivée. Des cerceaux sont disposés en arc de cercle à l'intérieur de la zone de course. Les joueurs sont répartis en 2 équipes. L'équipe offensive se place en file derrière la ligne de départ et chaque joueur de l'équipe défensive occupe un cerceau.

But(s) du jeu :

Équipe en file (attaquants) → Faire le tour du terrain en passant par chaque base sans se faire éliminer.

Équipe en cercle (défenseurs) → Éliminer 3 joueurs adverses.



Conditions : Le 1^{er} joueur de la file exécute une passe « fourbe » vers le joueur du cerceau devant lui (1) et court le plus vite possible en passant par chaque base (2). Pendant ce temps, le joueur du cerceau envoie le ballon à son coéquipier et ainsi de suite jusqu'au joueur du dernier cerceau. Une fois celui-ci en contrôle du ballon, il dit « STOP ». Un point si le frappeur court un tour en plusieurs fois. Trois points s'il court un tour complet sans s'arrêter (Home run). Un lanceur est éliminé s'il ne se trouve pas dans une base au moment où le dernier joueur du cercle dit « STOP » mais également s'il arrive dans une base déjà occupée. Dès que 3 joueurs sont éliminés, les équipes échangent leur place. Un joueur éliminé continue à jouer (on retient juste qu'il y a autant d'éliminé(s)).

Sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Les bases ne doivent pas être trop proches des cerceaux.

Critère(s) de réalisation :

Équipe en file :

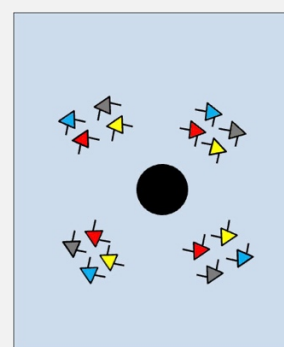
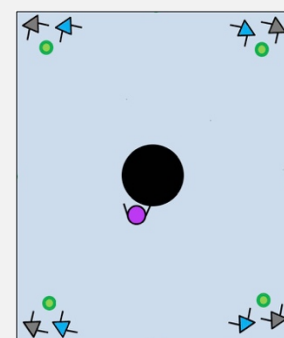
- Observer le déplacement du ballon afin de savoir quand s'arrêter (communication des coéquipiers pour aider).

Équipe en cercle :

- Contrôle et passe précise en restant dans son cerceau.
- Le ballon doit rester en l'air.

4 colonnes en carré	
Arrangement : ballon de Kin-Ball, chasubles, cônes Les joueurs de chaque équipe se positionnent en carré derrière les plots situés dans les coins de la salle. Le moniteur est au centre du terrain avec le ballon. But(s) du jeu : → Pour les joueurs en « attaque », marquer le plus vite possible sur les joueurs adverses. → Pour les joueurs en « défense », vite se positionner en défense pour récupérer le ballon. Conditions : Le moniteur lance le ballon en l'air en nommant une équipe. Cette équipe doit récupérer le ballon et l'attaquer sur l'équipe suivante. Les joueurs peuvent utiliser toutes les subtilités apprises durant les séances. Dès que le ballon est touché par un joueur nommé, l'équipe suivante peut démarrer. Le jeu s'arrête quand l'équipe en défense récupère le ballon. Ensuite, on recommence avec un lancer du moniteur.	
Sécurité : - Suivre les notions sécuritaires du porté de ballon et de la frappe	Critère(s) de réalisation : - Les joueurs en attaque se définissent un rôle rapidement. - Les joueurs en défense vont rapidement se placer en carré proche du ballon.

Match	
Arrangement : Ballon de Kin-Ball, chasubles Les joueurs de chaque équipe se positionnent en carré autour du ballon. Le moniteur se trouve près du ballon. But(s) du jeu : → Marquer un maximum de fois Conditions : Situation de match avec système de points. Les règles vues lors des séances précédentes sont d'application.	
Sécurité : - Suivre les notions sécuritaires du porté de balle et de la frappe - Être attentif à la couleur nommée.	Critère(s) de réalisation : - Réceptionner le ballon sans l'échapper et le relancer directement à une équipe en défense.



Objectif(s) à donner durant une situation jouée

Lors de situation(s) jouée(s), le moniteur peut varier la façon de gagner. Bien sûr, l'atteinte d'un certain nombre de points (par ex : 10 points) est la façon privilégiée car elle est semblable à une situation réelle en Kin-Ball. Le moniteur peut modifier certaines règles ou la façon de gagner pour valoriser certaines actions. Exemple : je gagne le match quand je marque 2x de suite, je gagne si je suis la dernière équipe à encaisser un point (excluant les fautes), ...

Pour ne pas toujours favoriser l'équipe la plus forte, le moniteur peut demander aux équipes d'atteindre des objectifs au terme d'un match. Les équipes jouent jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 10 points. Au terme des 10 points, chaque équipe aura atteint un stade (ballon de bronze, d'argent ou d'or) en fonction des objectifs qu'ils auront remplis. Ils n'ont accès au stade suivant que s'ils ont atteint le stade précédent.

Une équipe pourrait donc avoir « gagné » le match (1^{ère} équipe à 10 points) mais n'avoir atteint aucun stade. Alors que l'objectif aurait été d'atteindre le ballon d'or.

Exemple :

Ballon de bronze	Ballon d'argent	Ballon d'or
		
Réceptionner 3 balles sans encaisser	Marquer une fois en ACE (aucun joueur ne touche la balle)	Marquer une fois en faux-frappeur

L'évaluation au Kin-Ball

Chaque personne/enseignant a un rapport particulier à l'évaluation. On aime/on déteste, on fonctionne avec point/sans point,...

Ceci dessous, nous proposons 3 systèmes d'évaluation :

- Axé sur la coopération ;
- Axé sur les habiletés, les « gestes techniques » ;
- Axé sur « l'arbitrage ».

Il existe une multitude de façon d'évaluer. C'est pourquoi, nous vous proposons différentes manières d'évaluer (**Oui/Non**, **A/EVA/NA** et **le baromètre**). La façon importe peu, le plus important reste les critères que nous vous conseillons d'utiliser au vu des différentes séances.

Évaluation sur l'axe coopératif (HSC 1)

Savoir :

- Reconnaître les signaux de l'environnement ou émis par des partenaires ;
- Je connais des stratégies de jeux.

Savoir-faire :

- Communiquer et collaborer avec un ou plusieurs partenaires en exécutant des mouvements ou des actions motrices au bon moment, au bon endroit.

Coopération défensive		
Je viens aider un partenaire vers qui le ballon est frappé	Si le ballon est frappé vers moi, je me tourne vers un partenaire	Je me dépêche pour venir porter le ballon avec mes partenaires
Oui/Non	Oui/Non	Oui/Non
Coopération offensive		
Si je suis le joueur le plus loin du ballon, j'assume le rôle de frappeur	Je laisse mes coéquipiers participer à l'action offensive (frappeur, faux-frappeur ...)	DÉPASSEMENT J'annonce, à mes coéquipiers, l'équipe à attaquer s'ils ne la connaissent pas ou hésitent
Oui/Non	Oui/Non	Oui/Non

Évaluation sur l'axe des habiletés (HME 2)

Savoir-faire :

- Manipuler des objets en fonction de leurs caractéristiques (nature, forme, poids...)
- Exercer la coordination de mouvement et de manipulation d'objets

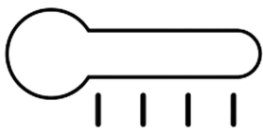
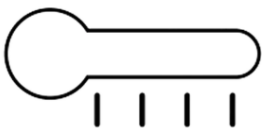
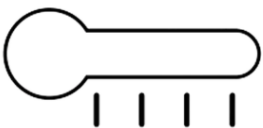
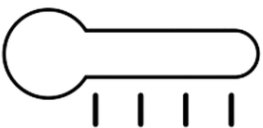
Manipulation de balle					
Je suis capable de récupérer un ballon qui vient vers moi ou à proximité (au moins l'amener vers un partenaire)			Je suis capable de porter le ballon de manière à me « protéger » moi et mes partenaires		
Acquis	En voie d'acquisition	Non-acquis	Acquis	En voie d'acquisition	Non-acquis
Maîtrise défensive					
Je suis en position de réception au moment où l'équipe attaquante va me jouer			Je suis placé à ma position dans le carré autour du ballon au moment où l'équipe attaquante va me jouer		
Acquis	En voie d'acquisition	Non-acquis	Acquis	En voie d'acquisition	Non-acquis
Maîtrise offensive					
Le ballon est frappé de manière à rendre la réception difficile (soit « à plat », soit dans l'espace libre)			Je m'identifie rapidement comme potentiel frappeur et j'enchaîne les rôles qui m'incombent le plus rapidement possible (courir vers le ballon, appeler et frapper)		
Acquis	En voie d'acquisition	Non-acquis	Acquis	En voie d'acquisition	Non-acquis

Évaluation sur l'arbitrage (GSS 4)

Cette évaluation a plus une vocation à évaluer un élève étant dans l'incapacité physique de réaliser la leçon (par exemple : élève sous certificat médical) mais qui aurait la possibilité d'arbitrer partiellement les matchs (voir cours CS 112). Même s'il est bien entendu possible de réaliser cette évaluation avec des élèves actifs en complément de celle réalisée pendant le jeu.

Savoir-être :

- Oser prendre la parole devant les autres
- Affirmer ses choix et se positionner si nécessaire (à posteriori)
- Construire une estime de soi

Arbitrage			
J'assume mon rôle avec sérieux	Je connais les règles que je suis censé faire appliquer	Je siffle quand je suis sûr de moi. Je siffle ce que je vois	Je suis capable d'expliquer la faute que je viens de siffler (que s'est-il passé et pourquoi je la siffle)
			

Évaluation du module

68 pts/1550 pts (Total) soit 4%

- ✓ Champ : savoir-faire didactique
- ✓ Type : certificative (68 Pts)
- ✓ Forme : écrite (28 Pts), cas avec ses paires (40 Pts)

Avant le stage	Organisation de la Fédération	/20
	Charte d'esprit sportif	/34
	Initiation théorique	/24
	Adaptation séance d'initiation	/28

Stage	Initiation pratique	/36
	Analyse et définition des objectifs	/45
	Thématique principale	/188
	Thématique secondaire	/188
	Sécurité des participants	/113
	Autocritique	/30
	Suivi des objectifs	/68
	Coaching	/30
	Arbitrage/réglementation	/74
	Charte d'esprit sportif pratique	/60
	Approche pédagogique	/30

Partie réflexive	Justification des choix	/60
	Correction 1 ^{ière} séance	/45
	Guide de progression	/16
	Évolution de sa pratique	/45

Fin de formation	Thématique non choisie 1	/188
	Thématique non choisie 2	/188
	Adaptation situation problème	/40

Total	/1550
--------------	--------------

- L'évaluation du module est composée de 2 parties:
 - L'adaptation sur la séance d'initiation :
 - ✓ L'évaluation est effectuée sur 28 Pts.

- ✓ Si le candidat n'obtient pas 75%, il doit effectuer une évaluation de rattrapage dans les 6 mois qui suivent la signification de son échec ;
- ✓ En cas d'une nouvelle non satisfaction, le candidat est refusé.
- L'adaptation à une situation problème (avec les paires) :
 - ✓ L'évaluation est effectuée sur 40 Pts.
 - ✓ Si le candidat n'obtient pas 75%, il doit effectuer un examen oral portant sur le même thème. Le candidat devra répondre aux questions des chargés de cours ;
 - ✓ En cas d'une nouvelle non satisfaction, le candidat est refusé.

1. Évaluation sur l'adaptation sur la séance d'initiation

- A la fin de la formation, le candidat doit réaliser une séance d'initiation avec des contraintes données. Cette séance est évaluée pour le module CS 121 mais également pour ce module CS122.
- Le candidat sera évalué par le(s) chargé(s) de cours qui utilisera(ont) la grille ci-dessous.
- L'adaptation sur la séance d'initiation du candidat est évaluée sur 28 points.

1.1. La grille d'évaluation

Fiche d'évaluation adaptation séance d'initiation		
Stagiaire : _____	Total : ____/28	
Réussite ☐	2 ^{ème} session ☐	Échec ☐

	A	EVA	NA
La séance du candidat est cohérente . <u>Justification</u> :			
Le candidat exploite tout le potentiel matériel et logistique pour donner un maximum de temps de jeu aux joueurs . <u>Justification</u> :			

Le candidat organise ses exercices de manière à permettre un maximum de mouvement. <u>Justification</u> :			
Le candidat garde une organisation plus ou moins similaire pour éviter les pertes de temps. <u>Justification</u> :			

Signature Chargé de Cours (Nom + Date)

Système de notation

La grille d'évaluation se compose de **4 critères**.

Dans la case correspondant à chaque critère, **3 appréciations** sont donc possibles :

- **A = Acquis** → le critère est maîtrisé ;
- **EVA = En Voie d'Acquisition** → le critère est maîtrisé de manière irrégulière (parfois oui, parfois non) ;
- **NA = Non Acquis** → le critère n'est pas maîtrisé (il n'apparaît jamais ou très rarement).

Après l'évaluation de **tous les critères** de la grille, le **calcul des points** se réalise de la manière suivante :

- Chaque critère « **A** » vaut 7 points ;
- Chaque critère « **EVA** » vaut 3 points ;
- Chaque critère « **NA** » équivaut à 0 point.
- Un maximum de 2 critères « **NA** » est autorisé. Au-delà, le candidat verra automatiquement descendre sa note à 2/10.

Attention, si un des items surlignés en jaune est « Non-Aquis » (NA), le candidat est automatiquement en seconde session ou en échec (s'il était déjà en seconde session).

2. Évaluation sur l'adaptation sur une situation problème

À partir d'une situation problématique donnée par un des chargés de cours, l'aspirant moniteur devra inventer en quelques minutes un exercice et une situation joué sur le thème imposé avec les contraintes définies. Il devra tout faire pour favoriser le temps moteur.

- Deux sessions d'examen auront lieu, à 6 mois et 1 an après la dernière journée de formation. Une fois que le candidat a commencé son stage, il peut réaliser l'examen. Il ne doit pas réaliser les examens lors des 2 sessions, mais bien lors d'une seule.
- Le chargé de cours, au moment de l'évaluation, utilise la grille d'évaluation qui est mise à sa disposition et la réalise en parfaite transparence avec le candidat.
- L'adaptation sur la séance d'initiation du candidat est évaluée sur 40 points.

2.1. La grille d'évaluation

Fiche d'évaluation adaptation situation problème	
Stagiaire : _____	Total : ____/40
Réussite ☐	2 ^{ème} session ☐ Échec ☐

	A	EVA	NA
Les exercices du candidat sont cohérents avec l'objectif. <u>Justification</u> :			
L'exercice du candidat est focalisé sur le kin-ball et non sur le physique. <u>Justification</u> :			
Le candidat exploite tout le potentiel matériel et logistique pour donner un maximum de temps de jeu aux joueurs. <u>Justification</u> :			
Le candidat oriente le match de manière à mettre en avant l'objectif. <u>Justification</u> :			

Le candidat fait en sorte que la contrainte ne soit pas un frein à l'apprentissage. <u>Justification</u> :			
--	--	--	--

Signature Chargé de Cours (Nom + Date)

Système de notation

La grille d'évaluation se compose de **5 critères**.

Dans la case correspondant à chaque critère, **3 appréciations** sont donc possibles :

- **A = Acquis** → le critère est maîtrisé ;
- **EVA = En Voie d'Acquisition** → le critère est maîtrisé de manière irrégulière (parfois oui, parfois non) ;
- **NA = Non Acquis** → le critère n'est pas maîtrisé (il n'apparaît jamais ou très rarement).

Après l'évaluation de **tous les critères** de la grille, le **calcul des points** se réalise de la manière suivante :

- Chaque critère « **A** » vaut 8 points ;
- Chaque critère « **EVA** » vaut 4 points ;
- Chaque critère « **NA** » équivaut à 0 point.
- Un maximum de 2 critères « **NA** » est autorisé. Au-delà, le candidat verra automatiquement descendre sa note à 2/10.

Attention, si un des items surlignés en jaune est « Non-Aquis » (NA), le candidat est automatiquement en seconde session ou en échec (s'il était déjà en seconde session).

Références bibliographiques

Équipe LSDM, *La pédagogie par le jeu : avantages et inconvénients*,
<https://www.lasalledesmaîtres.com/pedagogie-par-le-jeu/>

Angela PYLE, Apprentissage par le jeu, <http://www.enfant-encyclopedie.com/sites/default/files/dossiers-complets/fr/apprentissage-par-le-jeu.pdf>

Patrick MIOCHE, *Le Kin-Ball : un jeu collectif pas comme les autres*, <http://usep32.e-monsite.com/medias/files/kinball-doc-cycle-3.pdf>

Lionel TOUCHAIS, *Contrôle et stratégie en situation d'incertitude : Le cas du sport spectacle*,
<https://www.strategie-aims.com/events/conferences/13-xeme-conference-de-l-aims/communications/2368-controle-et-strategie-en-situation-dincertitude-le-cas-du-sport-spectacle/download>

Culture STAPS, *TD1 Basket-Ball : définition du basket-Ball – logique interne – logique interne – formes sociales – historique*,
<http://www.culturestaps.com/app/download/12931560/TD+BB+Logique+interne++Historique.pdf>.

Université Claude-Bernard-Lyon-1, *Théorie 1, Les sports collectifs*,
<https://www.studocu.com/fr/document/universite-claude-bernard-lyon-i/football/notes-de-cours/theorie-1-les-sports-collectifs/1983972/view>

Traitement de l'information,
http://peddycaliari.com/www.peddycaliari.com/Cours_Formation_commune/Entrees/2008/2/6_Traitement_de_linformation_files/Traitement%20de%20l%27information.pdf

J-P GOUSSARD, http://www.ins.tn/sites/default/files/pdf_actualites/document02-traitement-information-point-de-vue-cognitif.pdf

Équipe EPS Toulouse, *Jeux collectifs : sports collectifs de démarquage*, https://edu1d.ac-toulouse.fr/politique-educative-31/eps/files/2018/04/JEUX-SPORTS-CO_équipe-31.doc.pdf

Module d'apprentissage « Kin-Ball » en cycle 2 et 3, <http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/bayonne/eps/MODULE%20KIN%20Ball%20C2%20et%203%202018.pdf>

Dominique KRAEMER, *Théorie des APS : généralités sur les sports collectifs (résumé)*,
http://www.phoenixhockey.be/wp-content/uploads/2012/01/theorie_dom.pdf

Jean-Marc Santi, Olivier Arnould et Stéphane Mercier, *La boîte à outils de la prise de décision*,

<https://www.e-marketing.fr/Thematique/academie-1078/fiche-outils-10154/Le-traitement-des-informations-324700.htm#>