

OBJECTIFS :

- modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition
- organiser des situations réelles de communication
- favoriser le vivre ensemble
- en développant des valeurs : respect, solidarité, coopération
- en développant des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe
- en construisant la cohésion du groupe
- en favorisant les interactions

MATÉRIEL pour la classe :

- un Grand ballon coop'
- un gonfleur
- une vessie
- dossards

Le ballon coop' se joue en théorie en faisant s'affronter 3 équipes de 4 joueurs. Dans le cadre de l'apprentissage, on tâchera de garder les équipes de 4 joueurs mais on pourra aménager suivant l'effectif de la classe

Chaque séance débutera par un échauffement d'une dizaine de minutes qui se décomposeront comme suit :

- Première partie individuelle : déplacement en trottinant sur tout l'espace de jeu afin de bien repérer les limites du terrain (on jouera la plupart du temps sur l'équivalent d'un terrain de basket dans un premier temps puis en fonction des élèves sur un terrain de handball)
- Seconde partie collective : L'enseignant introduit lors des déplacements aléatoires dans l'espace le kinball. Les élèves devront se le passer d'abord au sol puis en l'air.
- On pourra terminer l'échauffement par un jeu de type « kin roule » ou « kin relais »

LES RÈGLES DU BALLON COOP

1. le joueur qui frappe le ballon doit dire « omnikin » et la couleur de l'équipe visée avant de frapper le ballon

2. Lorsqu'une équipe entend sa couleur, elle doit attraper le ballon, avant que celui-ci touche le sol. Les joueurs peuvent déplacer le ballon seul ou à deux, dès qu'un 3^{ème} joueur prend contact, le marcher est interdit

SCORE

Lorsqu'une faute est commise lors du lancer ou de la réception, les équipes non fautes marquent chacune un point

3. Si l'équipe nommée réussit à attraper le ballon c'est à son tour de le lancer et elle doit le faire le plus vite possible pour déjouer l'adversaire.

4. Si l'équipe ne réussit pas, les autres équipes se voient attribuer un point et l'équipe fautive fait la mise en jeu.

RÉCEPTION

le ballon doit être attrapé avant qu'il ne touche le sol, un obstacle fixe ou les limites de la surface de jeu. Le ballon peut être relevé ou passé avec toutes les parties du corps

LE LANCER

- le même joueur ne peut pas lancer 2 fois de suite
- le ballon doit parcourir une distance de 1m80 ou plus
- la trajectoire de départ du ballon doit être ascendante ou au moins horizontale
- tous les joueurs doivent être en contact avec le ballon lorsqu'il est frappé
- le frappeur a 5s pour effectuer son lancer après que 3 coéquipiers aient touché le ballon

CONTACT PHYSIQUE

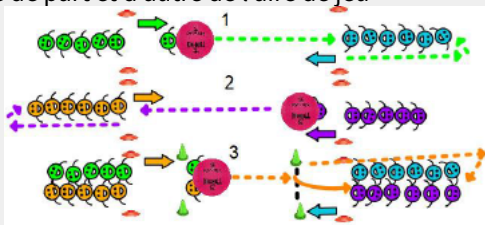
aucun contact physique autorisé
gêne volontaire = faute avec octroi d'un point aux deux autres équipes
gêne involontaire = jet à refaire avec le même lanceur

DÉROULEMENT SÉQUENCE

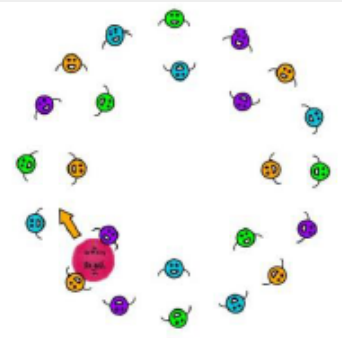
Déroulement		OBJECTIF		ACTIVITÉS PROPOSÉES
Séances 1 à 3 Entrer dans l'activité	45 min x 3	On tâchera de mettre en place des situations globales qui permettront de découvrir et de faire comprendre l'activité. On laissera libre cours au plaisir d'agir, de faire. On mettra en place des règles : de jeu, de sécurité, de vie.	E V A L U A T I O N D I A G N O S T I Q U E	KIN ROULE KIN TOMATE KIN RELAIS KIN DEMENAGEUR KIN BUT KIN CHATEAU KIN CHRONO
Séances 4 et 5 Se situer	45 min x 2	On mettra en place la situation de référence : Le point des connaissances sur chacun et sur l'activité sera fait.		KIN BALL
Séances 6 à 8 Apprendre et progresser	45 min x 3	Il s'agira de situations d'apprentissage où l'on s'efforcera de structurer et d'améliorer des conduites motrices.	E V A L U A T I O N F O R M A T I V E	LES CIBLES LE YOYO LA BALLE NOMMEE LES ZONES KIN CANON KIN VOLLEY LE BINOME LE CARRE MAGIQUE LE DESERT LE RENARD LES GARDIENS THEQUE KIN
Séances 9 et 10 Mesurer les progrès	45 min x 2	On reviendra sur la situation de référence afin de faire le bilan des savoirs construits	E V A L U A T I O N S O M A T I V E	KIN BALL + RENCONTRE EVENTUELLE


SÉANCES 1 à 3 : séances découverte

KIN RELAIS


BUT	Faire passer tous les joueurs de l'autre côté, le plus vite possible
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Contrôler la balle et se déplacer avec le plus vite possible
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves sont répartis en équipes qui se font face de part et d'autre de l'aire de jeu 1 et 2 : les joueurs passent individuellement 3 : Les joueurs passent en binômes <p>Matériel pour la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 ballons cônes coupelles 
CONSIGNES	Apporter le ballon de l'autre côté, selon les modalités prévues (en le faisant rouler ou en le portant, seul ou à deux) puis aller se placer en queue de la colonne d'arrivée. Le joueur (ou le binôme) « receveur » fait de même dans l'autre sens. Le jeu s'arrête lorsque les deux équipes ont changé de camp. (lorsque les 2 premiers joueurs se retrouvent en tête de colonne et que le dernier joueur a fini sa traversée).
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Seuls : diriger la balle au sol puis se déplacer en portant la balle en équilibre sur les mains A deux : Se déplacer simultanément pour ne pas faire tomber le ballon. Envoyer le ballon dans la bonne direction, avec une force adaptée
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Parvenir à apporter le ballon au joueur faisant face Déplacer le ballon sans le faire tomber, seul, ou en coordonnant son déplacement avec un partenaire
VARIANTES & VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> JEU 1 : Apporter le ballon en le faisant rouler au joueur placé en face et se ranger en queue de la colonne d'arrivée JEU 2 : Même jeu mais le ballon doit être porté en l'air jusqu'au joueur d'en face. Au départ, et en cas de chute de la balle, les joueurs partenaires du « porteur » peuvent l'aider à soulever la balle. JEU 3 : Même jeu en binômes mais le ballon est envoyé aux « receveurs » lorsque les porteurs atteignent les repères (cônes)

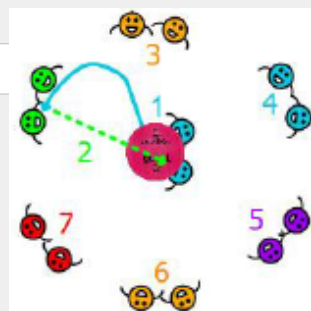
KIN ROULE


OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Manipuler, maîtriser, diriger, contrôler la balle 	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> Classe entière : 2/3 sur le cercle externe 1/3 sur le cercle interne Le couloir mesure 2m de large Durée du jeu : 1 min <p>Matériel pour la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 puis éventuellement 2 ballons 	
CONSIGNES	Réussir le plus de tours possible dans le temps donné <ol style="list-style-type: none"> la balle roule au sol. Elle est poussée avec les mains La balle est en l'air et se transmet de joueurs en joueurs sans jamais tomber au sol 	
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Anticiper pour réceptionner et diriger le ballon Orienter sa poussée dans le sens de rotation 	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Collectivement : réussir au moins un tour dans le temps donné Individuellement : recevoir et transmettre le ballon sans le faire sortir du cercle. 	
VARIANTES & VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> Se transmettre la balle à partir de positions variées (à genoux, assis, couché, ...) ou avec différentes parties du corps (mains, pieds...) Introduire un 2^{ème} ballon, départ à l'opposé du premier, dans le même sens. Une balle doit essayer de rattraper l'autre Mettre une cible mobile (un joueur) dans le couloir. Il faut toucher le joueur avec la balle 	

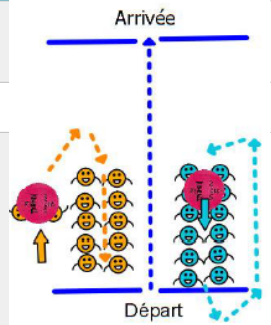
KIN TOMATE	
BUT 	<ul style="list-style-type: none"> Toucher les joueurs du centre avec le ballon. Pour les joueurs du centre : <ul style="list-style-type: none"> phase 1 : éviter de se faire toucher par le ballon phase 2 : bloquer le ballon pour qu'il ne touche pas le sol
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> S'approprier le ballon, contrôler le ballon et le diriger
DISPOSITIF	<p>Pour un atelier :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les élèves forment un cercle et on place 3 élèves au centre de celui-ci <p>Matériel pour la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> un ballon coop
CONSIGNES	<p>Phase 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les élèves sur le cercle (sans se déplacer) poussent ou frappent le ballon afin de toucher ceux qui sont au centre Celui qui réussit à toucher un joueur change de place avec celui-ci <p>Phase 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les joueurs sur le cercle lancent la balle en l'air Les joueurs du milieu doivent la contrôler avant qu'elle ne touche le sol Le joueur qui perd le contrôle du ballon prend la place de celui qui a lancé.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Regarder le lanceur pour anticiper sur la trajectoire du ballon s'aider pour contrôler le ballon
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> parvenir à toucher un joueur central contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol
VARIANTES & VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> nombre de joueurs, taille du centre




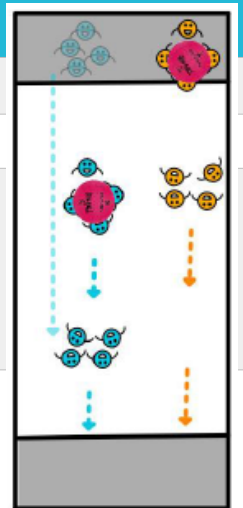
KIN CHRONO	
BUT 	<ul style="list-style-type: none"> Réussir le tour du « chrono » sans faire tomber le ballon
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Envoyer précisément, contrôler la balle et se déplacer
DISPOSITIF	<p>Pour un atelier :</p> <ul style="list-style-type: none"> Constituer des binômes Les binômes forment un cercle Un des binômes démarre au centre de ce cercle <p>Matériel pour la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> un ballon coop
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> Le binôme (1) au centre envoie le ballon au binôme (2) sur le cercle. Celui-ci réceptionne et vient se replacer au centre pour lancer à son tour au (3) et ainsi de suite jusqu'au dernier binôme (7) La passe compte 1 point si le ballon ne tombe pas au sol Le jeu s'arrête quand tous les binômes ont réalisé leur passe. On totalise le nombre de points marqués.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Orienter son tir vers la paire choisie. Se déplacer simultanément pour ne pas faire tomber le ballon
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Contrôler le ballon et rejoindre le centre du cercle sans l'avoir fait tomber sur le sol (1 point)
VARIANTES & VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> Augmenter ou diminuer le rayon du cercle Organiser deux ateliers en parallèle : l'équipe qui termine le tour en premier a gagné. L'équipe qui a le plus de points à l'issue du tour a gagné...



 KIN DÉMÉNAGEUR	
BUT	Se faire passer la ballon de main en main et le ramener à son point de départ le plus vite possible
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Contrôler la balle et se déplacer avec
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves sont répartis en équipe Chaque équipe se divise en deux groupes et se place de façon à former un couloir <p>Matériel pour la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 ballons coop bandes de marquage ou cônes
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> Les colonnes sont rangées devant la ligne de départ. Le ballon est donné au dernier binôme de la file au signal les élèves passent le ballon vers l'avant de la colonne Lorsque le ballon parvient au binôme en tête de colonne, les élèves doivent venir se placer en fin de colonne en portant le ballon à deux. Ainsi de suite jusqu'à ce que la colonne entière ait franchi la ligne d'arrivée. Si le ballon tombe il reprend là où a eu lieu la chute La première équipe à avoir fini a gagné.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> aider le binôme suivant à contrôler le ballon se déplacer simultanément pour ne pas faire tomber le ballon
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Parvenir à déplacer le ballon sans le faire tomber La première équipe complète à avoir passé la ligne d'arrivée a gagné.
VARIANTES & VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> Les joueurs sont assis

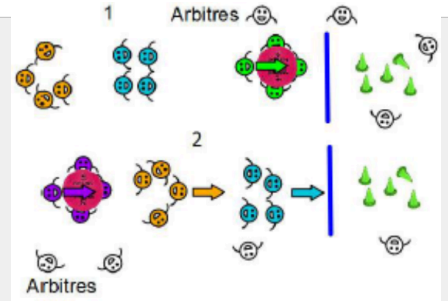


 KIN BUT	
BUT	Lancer la balle vers une zone d'en but, par frappes et contrôles successifs
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Contrôler, geler, frapper la balle
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> Constituer 2 équipes de 8 joueurs, chacune subdivisée en 2 groupes Durée du jeu : environ 5 min <p>Matériel pour la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 ballons coop marquage au sol pour délimiter les zones
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> Au signal, chaque équipe doit le plus vite possible amener le ballon en zone d'en but par frappes et contrôles successifs entre les deux groupes L'équipe qui arrive la 1^{ère} dans la zone d'en but a gagné Pour relancer, tous les membres de la cellule doivent être en contact avec le ballon Si le ballon tombe sur le sol, on revient au point de départ.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Orienter son tir vers la cellule partenaire anticiper sur la trajectoire pour réceptionner le ballon Se replacer en direction de la zone d'en but après une relance
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Arriver à la zone d'en but sans avoir fait tomber le ballon au sol
VARIANTES & VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> Jouer sur la distance à parcourir imposer un nombre maximum de passes



KIN CHATEAU

BUT	Détruire les tours du château
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Contrôler, geler, frapper la balle Viser et atteindre une cible
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> 3 ou 4 équipes de 4 par atelier avec des dossards de couleurs différentes Jeu 1 : arbitres pour le gel, la frappe et la marque (autres équipes en attente) Jeu 2 : Arbitres pour les mises en jeu, les fautes et la marque. <p>Matériel pour un atelier :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop cônes (cibles) bandes de marquage ou « chapeau chinois »
CONSIGNES	<p>Phase 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Chaque équipe de 4 essaie, chacune leur tour, à partir de la position de gel de faire tomber un maximum de quilles en frappant la balle. On change de frappeur à chaque essai puis d'équipe après 4 essais. On comptabilise le nombre de tours (quilles) tombées. Une équipe arbitre le gel, la frappe et la marque. On change d'équipe d'arbitres en même temps que d'équipe en jeu. <p>Phase 2</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 ou 3 équipes de 4 coopèrent pour attaquer les cibles. La balle est frappée par l'équipe A vers l'équipe B qui la contrôle la gèle et la lance à l'équipe C qui à son tour la gèle et attaque la cible en frappant. Après chaque essai on change de frappeurs dans toutes les équipes. Après 4 essais les équipes changent de rôle. Une équipe arbitre pour les mises en jeu, les fautes et la marque. On change de rôles en même temps que les équipes en jeu.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> lancer dans une direction précise en respectant les règles (appellation, trajectoire) Coopérer pour recevoir et geler la balle. Connaître et appliquer la terminologie et les gestes de l'arbitrage.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Jeu 1 : parvenir à faire tomber au moins 2 quilles sur 4 essais Jeu 2 : idem + contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol respecter les règles de base reconnaître et siffler les fautes de jeu
VARIANTES & VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> taille de l'espace de jeu et distance de tir 2 ateliers en parallèle : la 1^{ère} équipe qui a descendu le château a gagné ou après un temps donné celle qui a descendu le plus de quilles.





SITUATION DE RÉFÉRENCE

BUT

Marquer plus de points que les équipes adverses

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

- Coopérer pour jouer la balle
- Anticiper et évaluer les actions des partenaires et des adversaires pour agir
- Se placer en fonction de l'espace à couvrir et de la trajectoire de la balle

DISPOSITIF

- Constituer des équipes de 4 ou 5 joueurs maximum
- Pour une classe de 6 équipes : 3 équipes sont en jeu. 1 équipe arbitre. Les autres observent.

Matériel pour un atelier :

- 1 ballon coop
- dossards / chasubles
- sifflets, chronomètre
- terrain délimité

En Jeu	Arbitres	Observateurs
A - B - C	D	E - F
D - E - F	A	B - C
A - B - E	C	D - F
C - D - F	E	A - B
A - B - D	F	C - E
C - E - F	B	A - D



CONSIGNES

- On applique les **règles du jeu de ballon coopératif**, notamment :
 - ➡ Mise en jeu effectuée par l'équipe tirée au sort. La balle est tenue par les quatre joueurs et frappée par l'un d'entre eux.
 - ➡ Avant de frapper, celui qui engage appelle la couleur de l'équipe qui doit récupérer le ballon.
 - ➡ La balle doit être récupérée avant qu'elle ne touche le sol et « gelée » par 3 joueurs sur quatre. En cas de réussite, dans les 10 secondes, l'équipe qui vient d'immobiliser le ballon effectue à son tour un lancer de la même manière.
 - ➡ Quand le ballon n'est pas maîtrisé (tombe au sol) ou sort du terrain, l'équipe responsable donne un point aux deux autres équipes. La remise en jeu s'effectue au milieu du terrain par cette même équipe.
 - ➡ En cas de faute, l'équipe responsable donne un point aux deux autres équipes. La remise en jeu est faite par cette même équipe à l'endroit où a eu lieu la faute.

AUCUN CONTACT N'EST AUTORISÉ


VARIANTES & VARIABLES

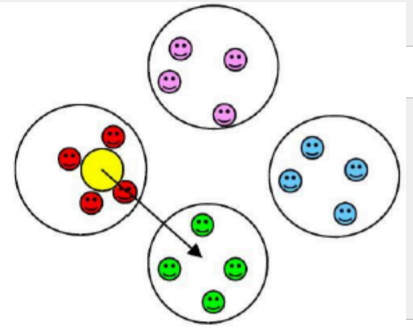
- taille de l'espace de jeu et distance de tir
- 2 ateliers en parallèle : la 1ère équipe qui a descendu le château a gagné ou après un temps donné celle qui a descendu le plus de quilles.

Grille d'observation à insérer dans le cahier d'EPS

[illegible]


SÉANCES 6 À 8 : situations d'apprentissages

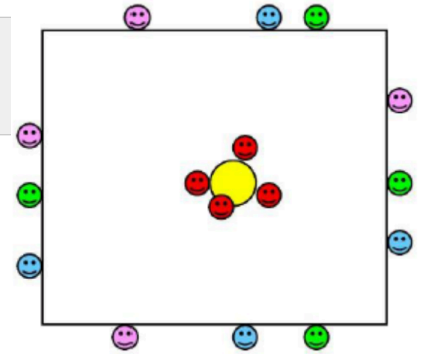
LES CIBLES	
	
BUT	La balle doit retomber dans la zone annoncée
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	Améliorer l'efficacité des lancers
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> 4 zones « cibles » Matériel pour un atelier de 16 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop dossards / chasubles sifflets et chronomètres plots de marquage
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> une équipe engage vers une des autres équipes en annonçant la couleur L'équipe qui reçoit, effectue à son tour un lancer Les équipes n'ont pas le droit de sortir de leurs zones Changement de lanceur à chaque tentative
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Augmenter l'amplitude du geste Orienter le lancer dans une direction donnée Lancer de plus en plus fort
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Atteindre la zone visée (1 point)
VARIABLES & VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> Modifier la distance à franchir Modifier la technique de lancer Modifier la taille des zones




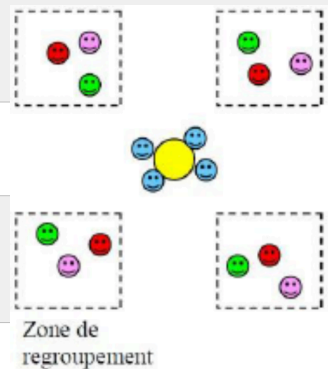
LE YOYO	
	
BUT	Pour une équipe, récupérer le ballon au centre du carré.  
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	Organiser le placement défensif et les déplacements liés au changement de statut
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> Possibilité de faire des équipes de 5 et de mettre plusieurs jeux en parallèle Matériel pour un atelier de 8 à 10 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop dossards / chasubles sifflets et chronomètres plots de marquage
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe au centre lance le ballon coop le plus haut possible et va le plus rapidement prendre la place des joueurs de l'équipe qui occupe les coins du carré (un seul joueur à chaque coin) Pendant ce temps celle-ci va au centre du carré réceptionner la balle, la contrôler puis la relancer et ainsi de suite. Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Être prêt Se déplacer rapidement vers la balle Se placer en fonction de ses partenaires Se regrouper rapidement au point de chute de la balle Se déplacer vers le centre dès que la balle est lancée Orienter son déplacement vers le coin du terrain Observer ses partenaires
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe récupère et contrôle le ballon
VARIABLES & VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> Modifier la taille du carré Appeler un joueur avant de lancer la balle




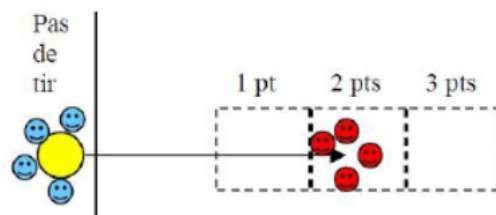
	LA BALLE NOMMÉE	
	BUT	Réagir vite pour se positionner sous le ballon afin de le réceptionner
	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	Réagir à un signal et se placer rapidement sous la balle
	DISPOSITIF	Matériel pour un atelier de 16 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop cônes
	CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe au centre lance le ballon en l'air le plus haut possible et appelle un joueur qui doit le réceptionner. Ensuite son équipe vient l'aider. Aussitôt après le lancer, l'équipe qui l'a effectué se place rapidement au bord du terrain. Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe
	CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Appeler un joueur avant de lancer le ballon Être prêt Se déplacer rapidement vers le ballon
	CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Pour l'élève appelé, réceptionner le ballon Pour son équipe, venir l'aider avant qu'il ne perde le contrôle Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe
	VARIABLES & VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> Taille du terrain Appel de deux joueurs en même temps




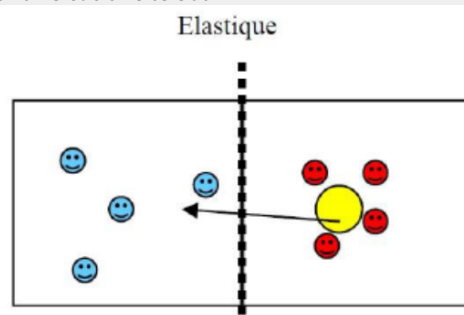
	LES ZONES	
	BUT	<ul style="list-style-type: none"> Pour l'équipe appelée se regrouper rapidement autour du ballon Pour les autres équipes se positionner de façon à occuper rapidement toutes les zones
	OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Améliorer l'efficacité des regroupements Savoir prendre une position défensive en occupant tout le terrain
	DISPOSITIF	Matériel pour un atelier de 8 à 10 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop marquage sol
	CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> Tous les joueurs se déplacent en dispersion Le meneur annonce une couleur qui donne le signal du regroupement L'équipe appelée se regroupe autour du ballon Les autres équipes se placent en organisation défensive (un joueur de chaque équipe dans chaque zone) Le ballon ne bouge pas (repère)
	CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Observer les partenaires pour se placer afin d'occuper toutes les zones Être attentif et réagir vite Orienter sa course vers le ballon pour l'équipe appelée
	CRITÈRES DE RÉUSSITE	L'équipe qui occupe les zones en dernier, donne un point aux autres équipes
	VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> Augmenter ou diminuer la taille du terrain Donner un signal visuel avec un dossard




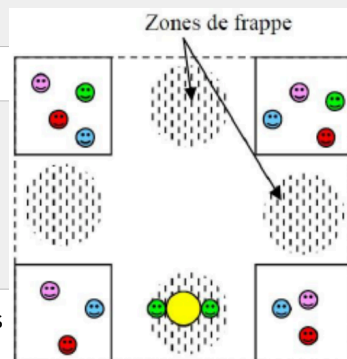
LE KIN CANON	
	
BUT	Lancer le ballon vers une autre équipe
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	Améliorer l'efficacité des lancers
DISPOSITIF	Matériel pour un atelier de 8 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop marquage sol
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> Constituer 2 équipes de 6 à 8 joueurs chacune subdivisée en 2 cellules de joueurs La 1^{ère} cellule engage vers l'autre qui doit réceptionner Celle-ci choisit de se positionner dans une zone à 1, 2 ou 3 points Au tour suivant, on inverse la cellule qui engage Puis c'est au tour de l'autre équipe
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Orienter son tir vers la cellule partenaire Apprécier les capacités des autres pour choisir la bonne zone
CRITÈRES DE RÉUSSITE	L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points sur 6 engagements
VARIANTES	Augmenter ou diminuer la taille des zones ou leur distance du pas de tir

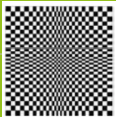


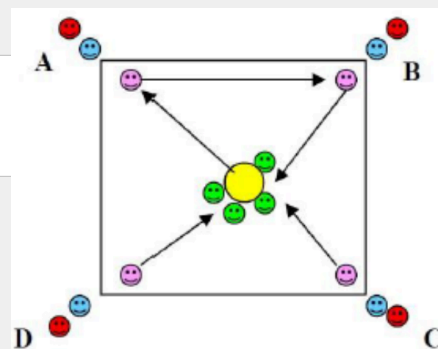
KIN VOLLEY	
	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> Pour l'équipe qui sert, envoyer le ballon dans la zone adverse en le faisant passer au dessus de l'élastique Pour l'équipe qui reçoit, contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Orienter son tir Améliorer la réception du ballon
DISPOSITIF	Possibilité d'organiser plusieurs jeux en parallèle Matériel pour un atelier de 16 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop marquage sol 1 élastique
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> Se placer par équipe de part et d'autre d'un terrain Engagement par une des deux équipes après un tirage au sort Le ballon doit passer au dessus de l'élastique L'équipe qui a réceptionné engage à son tour
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Se positionner sous le ballon pour le frapper Avoir des appuis décalés pied en opposition au bras pour avoir une frappe efficace Orienter son regard dans la direction du lancer
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Si l'équipe réceptrice perd le ballon elle donne un point à l'autre équipe Idem si l'équipe qui engage sort le ballon du terrain ou si le ballon passe sous l'élastique
VARIABLES & VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> Modifier la taille du terrain, Modifier la hauteur de l'élastique, Modifier le nombre de joueurs dans l'équipe




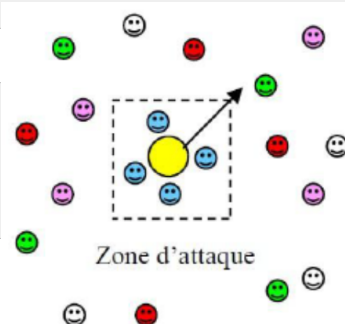
 LE BINÔME	
BUT	Contrôler le ballon et se déplacer avec sans le laisser tomber
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	Maîtriser le déplacement du ballon à 2 joueurs
DISPOSITIF	Matériel pour un atelier de 8 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop bandes de marquage au sol Cônes chasubles, dossards
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> Constituer des équipes de 4 joueurs repérées par des dossards Les joueurs des équipes se mélangent pour former 4 groupes placés dans des carrés Un binôme de même équipe se place dans une zone de frappe, engage en envoyant le ballon vers le haut et en appellent une couleur puis les deux joueurs reviennent dans le carré respectif Les 2 joueurs de la couleur appelée les plus proches de la zone où a eu lieu l'engagement doivent bloquer le ballon ensuite il porte celui-ci vers la zone de frappe de leur choix et engage à leur tour.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Rester face à face pour contrôler le déplacement Se déplacer sans perdre le ballon
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Bloquer le ballon avant le déplacement Se déplacer sans perdre le ballon




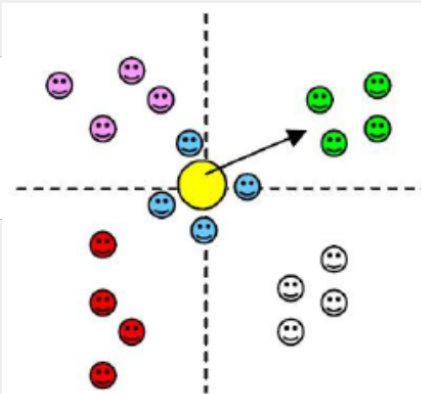
 LE CARRÉ MAGIQUE	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> Se déplacer à 2 Stabilisation et gel du ballon par le 3^{ème} joueur Frappe par le 4^{ème} joueur
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Maîtriser le déplacement du ballon seul ou à 2 joueurs Appréhender les différents rôles dans la maîtrise du ballon
DISPOSITIF	Matériel pour un atelier de 16 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop marquage sol cônes chasubles, dossards
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> Constituer des équipes de 4 joueurs repérées par des dossards Les joueurs des équipes se mélangent pour former 4 groupes placés aux angles du carré Un groupe se place au centre et engage vers A A se déplace avec le ballon vers B puis à deux, ils vont vers le milieu C les rejoint et le ballon est gelé prêt à être frappé D rejoint son équipe et frappe le ballon vers A et ainsi de suite. Lorsque tous les joueurs sont passés, on continue en faisant l'engagement vers B, puis vers C et enfin vers D
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et tenir son rôle, A, B, C, D Se placer sous le ballon pour mieux le contrôler
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe marque un point s'ils parviennent à effectuer toutes les consignes sans que le ballon ne tombe au sol.


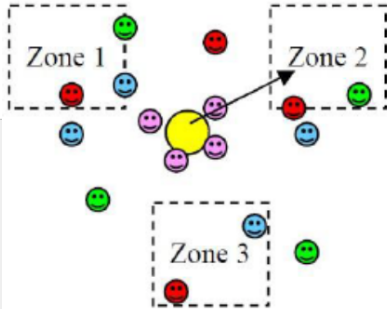



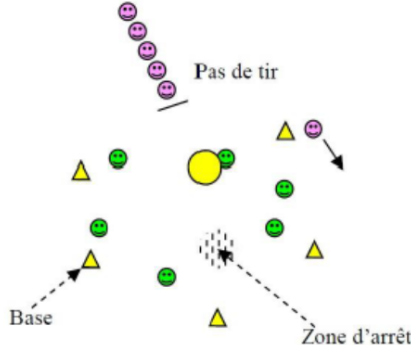
LE DÉSERT	
	
BUT	Récupérer le ballon et le ramener à l'intérieur de la zone d'attaque
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	Être capable de déplacer le ballon dans une zone d'attaque
DISPOSITIF	Matériel pour un atelier de 8 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop bandes de marquage au sol chasubles, dossards
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe qui engage est à l'intérieur de la zone d'attaque Un joueur de cette équipe frappe le ballon vers l'extérieur en appelant une couleur. Puis l'équipe sort et se disperse sur le terrain de façon à occuper tout l'espace Un joueur de l'équipe appelée réceptionne le ballon. Un 2^{ème} joueur vient l'aider. A 2, ils ramènent le ballon dans la zone. Le 3^{ème} joueur gèle le ballon et le 4^{ème} vient le frapper. Et le jeu continue.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Pour les frappeurs : orienter la frappe vers les espaces libres Pour les ramasseurs : occuper tout le terrain et s'organiser pour ramener rapidement le ballon
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Ramener le ballon dans la zone sans qu'il ait touché le sol



LE RENARD	
	
BUT	Feinter l'équipe appelée en mettant en place de faux frappeurs
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Constituer 5 équipes de 4 joueurs Diviser le terrain en 4 secteurs (1 par couleur). La couleur supplémentaire est celle qui frappe le ballon Un 6^{ème} groupe arbitre
DISPOSITIF	Matériel pour un atelier de 16 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop bandes de marquage au sol sifflet... chasubles, dossards
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe au centre frappe le ballon vers une zone en essayant de masquer la direction du lancer en utilisant un faux frappeur (un fait semblant pendant qu'un autre frappe réellement). L'équipe qui réceptionne vient à son tour se placer au centre et frappe à nouveau le ballon Entre temps, l'équipe qui a frappé précédemment prend sa place.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Frapper le ballon juste après le geste du faux frappeur Utiliser le regard (vers une zone) pour tromper l'adversaire
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe qui réussit à tromper l'adversaire marque un point



LES GARDIENS	
BUT	 <ul style="list-style-type: none"> Pour les frappeurs : marquer un but dans la zone de leur choix Pour les gardiens : récupérer le ballon dans la zone indiquée avant qu'il ait touché le sol
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Frapper la balle vers un espace mettant en danger l'équipe adverse Apprendre à occuper tout l'espace
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> Constituer 3 zones éloignées les unes des autres <p>Matériel pour un atelier de 16 joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop bandes de marquage au sol chasubles, dossards 
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> Une équipe frappe le ballon en annonçant la zone et la couleur de l'équipe appelée (zone 2 bleu) L'équipe appelée doit contrôler le ballon dans la zone indiquée sans que celui-ci ne touche le sol. L'équipe qui a réceptionné le ballon se déplace dans le terrain en tenant le ballon à 2. Au signal de l'enseignant, le ballon est immobilisé et frappé avec annonce de la zone et appel de la couleur.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les espaces vides pour les utiliser S'organiser au sein de l'équipe pour protéger toutes les zones
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Pour les frappeurs, mettre les ramasseurs en difficulté (1but = 1 point)

LA THÈQUE KIN	
BUT	 <ul style="list-style-type: none"> Pour les frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases Pour l'équipe des réceptionneurs : contrôler puis ramener le plus vite possible le ballon dans la zone d'arrêt
OBJECTIF D'APPRENTISSAGE	Frapper le ballon vers un espace mettant en danger l'équipe adverse
DISPOSITIF	<p>Matériel pour le groupe classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon coop cônes chasubles, dossards 
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> A tour de rôle, les joueurs tapent le ballon et partent en courant autour des bases Les joueurs ramasseurs contrôlent le ballon et le ramènent dans la zone d'arrêt pour stopper la course des coureurs Un coureur peut s'arrêter à une base et repartir à la frappe suivante. Si au moment de l'arrêt il se trouve entre deux bases, il doit revenir au pas de tir sans avoir marqué de point Lorsque tous les frappeurs ont tapé la balle, on change les rôles.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> Pour les frappeurs : orienter la frappe vers les espaces libres Pour les ramasseurs : occuper tout le terrain et s'organiser pour ramener rapidement le ballon
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Marquer plus de points que l'équipe adverse