

<b>I. CULTURE DE LA SENSIBILITE</b>	<b>II. CULTURE DE LA REGLE ET DU DROIT</b>	<b>III. CULTURE DU JUGEMENT</b>	<b>IV. CULTURE DE L'ENGAGEMENT</b>

**Champ d'apprentissage EPS : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

**APSA**

**Kinball, jeu innovant au service de la coopération**

**Support envisagé : unité d'apprentissage**

Préambule :

**Qu'est-ce que le Kinball?**

Le Kinball est un jeu collectif mixte venu du Canada. Il a été réglementé en 1988 au Québec. Ce sport récent est proposé à l'USEP depuis 2001. C'est un sport collectif où trois équipes de quatre joueurs se rencontrent en même temps sur un terrain carré de 21 mètres de côté maximum, soit environ la moitié d'un terrain de handball. La balle utilisée est relativement légère compte tenu de sa taille : elle a un diamètre de 1m22 et elle pèse à peine 1 kilogramme ! Elle n'est jamais tenue, elle est à tout moment portée.

**But du jeu :**

L'équipe qui a la balle appelle une des deux autres équipes et frappe la balle de façon à mettre l'équipe appelée en difficulté de réception. Les joueurs de l'équipe appelée doivent rattraper la balle avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'elle ne touche le sol. Si l'équipe rattrape la balle, elle la relance à une autre équipe de son choix et ainsi de suite. Pour gagner, il faut totaliser plus de points que les deux autres équipes sachant que lorsqu'une équipe appelée ne rattrape pas la balle ou qu'une des trois équipes fait une faute, alors les deux autres équipes marquent un point.

**Le matériel :**



La balle utilisée pour le KIN-BALL est un gros ballon de baudruche constitué d'une enveloppe synthétique et d'une vessie en caoutchouc, remplie avec un gonfleur électrique.  
Trois jeux d'au moins quatre dossards de couleurs différentes.  
Un compteur de points pour indiquer le score.

**Pourquoi le Kinball ?**

La coopération et la mixité : jeu collectif particulier, tous les joueurs doivent avoir un contact corporel avec la balle avant de la lancer. Relativement vierge de représentations sociales, autant les filles que les garçons s'y impliquent.  
Le respect des autres : il fait partie intégrante des règles de jeu officielles dans lesquelles il est valorisé par des points en fin de partie. Les règles sont faites de manière à pénaliser un joueur qui manque de respect envers un adversaire, un co-équipier ou un arbitre.


Toute personne peut pratiquer l'activité, du plus petit au plus grand, quelles que soient sa corpulence, ses différences.  
Il développe la prise d'informations, l'anticipation de l'action, la coordination motrice, la vitesse d'exécution.

L'accessibilité est facilitée par le fait que les habiletés motrices exigées sont à la portée de tous. L'entrée dans l'activité ne nécessite pas de bagage technique préalable ni de qualités physiques importantes, qualités qui se révéleront toutefois nécessaires au fur et à mesure de la progression dans l'activité.

<b>Compétences EPS</b>	
<p>Cycle 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre</li> <li>- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible</li> <li>- Accepter l'opposition et la coopération</li> <li>- S'adapter aux actions d'un adversaire</li> <li>- Accepter l'opposition et la coopération</li> <li>- S'adapter aux actions d'un adversaire</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples</li> <li>- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres</li> <li>- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité</li> </ul>	<p>Cycle 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</li> <li>- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>- Se reconnaître attaquant/défenseur</li> <li>- Coopérer pour attaquer et défendre</li> <li>- Accepter de tenir les rôles simples d'arbitre et d'observateur.</li> <li>- S'informer pour agir</li> </ul>

<b>Démarche EPS</b>	<b>Objectifs d'apprentissage en EPS</b>	<b>Compétence EMC</b> <i>Dispositifs/attitudes favorisant la compétence</i>
<p>Jeux d'appropriation</p> <p>Souris Kin</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;"> <p><b>ORGANISATION</b></p> <p>Une balle de sport KIN-BALL®.            Un terrain : 10 x 10 m.            Trois équipes avec un nombre d'enfants identique (équipes de 4 ou de 6) dont une équipe de chats et deux équipes de souris.            Un arbitre et un juge de ligne.</p> </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;"> <p><b>DEROULEMENT</b></p> <p>Les souris (enfants en binôme se donnant la main) sont dispersées sur le terrain.</p> <p>Les chats (seuls) sont dispersés sur le terrain.</p> <p>Les chats se passent la balle en la faisant rouler au sol pour toucher les binômes de souris qui doivent se déplacer sans se séparer.</p> <p>Les binômes de souris touchés sont immobilisés.</p> <p>Quand toutes les souris sont immobilisées, on change l'équipe des chats.</p> </div>	<p>Découvrir la spécificité du ballon de kinball</p>	<p><b>Culture de la sensibilité</b></p> <div style="border: 1px solid pink; padding: 5px;"> <p><i>1.5. Être capable de coopérer.</i></p> <p><i>1.6. Se sentir membre d'une collectivité.</i></p> </div>

<p>Jeux d'appropriation</p> <p>Thèque Kin</p> <p><b>ORGANISATION</b></p> <p><b>Former deux équipes de 6 joueurs minimum : 1 équipe de réceptionneurs et 1 équipe de frappeurs.</b>  <b>Un juge de marque, un arbitre.</b>  <b>Une balle de sport KIN-BALL®</b>  <b>Des plots pour délimiter la zone de frappe, la niche, et indiquer les bases (4 ou 5) – principe de la thèque ou baseball.</b></p> <p><b>DEROULEMENT CONSIGNES</b></p> <p><b>Pour l'équipe des frappeurs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 joueurs de l'équipe soutiennent la balle dans la zone de frappe. Tous les autres sont assis.</li> <li>• Un 4ème joueur se lève et vient frapper la balle le plus loin possible et si possible hors de la zone délimitée par les bases puis court autour des bases en commençant obligatoirement par la base n° 1.</li> </ul> <p><b>Pour l'équipe des réceptionneurs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrôler puis ramener la balle le plus vite possible au réceptionneur situé dans la « niche » pour la geler avec lui à l'intérieur de la niche.</li> </ul> <p><b>Règles</b></p> <p>Lors de la frappe, si la trajectoire est descendante ou si la balle ne parcourt pas au moins deux mètres, alors le frappeur profite d'une deuxième tentative. Si la trajectoire de la frappe est bonne et que la balle n'est pas réceptionnée, l'équipe des réceptionneurs doit repasser à l'endroit du point de contact au sol de la balle avant de regagner la niche.</p> <p>Au moment où la balle est gelée dans la niche, les frappeurs qui courent doivent être arrêtés à une base. Ils essaieront de finir leur tour lors de la prochaine frappe de leur équipe. Ils sont sinon éliminés.</p> <p>L'équipe des frappeurs doit faire le maximum de tours (si le dernier frappeur n'a pas terminé son tour, on compte le nombre de bases franchies).</p> <p>Le jeu s'arrête quand tous les frappeurs ont frappé une fois la balle.</p> <p>A l'issue de la première phase, les joueurs changent de rôle.</p>	<p>Frapper la balle vers un espace mettant en difficulté l'équipe appelée</p>	<p><b>Culture de la sensibilité</b></p> <p><i>1.4. Accepter les différences</i>  <i>1.5. Être capable de coopérer.</i>  <i>1.6. Se sentir membre d'une collectivité.</i></p>
<p>Situation de référence 1 :  <b>LE CARRE INFERNAL</b>  4 équipes de 4 joueurs placées dans chacun des 4 carrés (8m de côté).  Mise en place des rôles sociaux : juge(s) de ligne, juge(s) de marque, arbitre  But : Faire tomber la balle dans le carré de l'équipe adverse</p>	<p>Contrôler la balle  Déplacer la balle  Geler la balle  Frapper la balle  Réceptionner la balle</p>	<p><b>Culture de la sensibilité</b></p> <p><i>1.5. Être capable de coopérer.</i>  <i>1.6. Se sentir membre d'une collectivité.</i></p>

<p>L'équipe qui met en jeu se met en position de gel. Le joueur en position de frappe annonce la couleur choisie, envoie la balle vers le carré de la couleur appelée. L'équipe appelée doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol. Elle se met à son tour en position de gel et attaque une équipe (appellation+frappe). Si la balle tombe au sol, les 3 autres équipes marquent un point.</p>		<p><i>La situation doit amener les équipes à comprendre que l'efficacité de l'attaque dépend de la participation active de chacun des membres.</i></p> <p><b>Culture du jugement</b></p> <p><i>III.3. S'informer de manière rigoureuse. III.4. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général. Avoir le sens de l'intérêt général.</i></p> <p><i>La situation amène progressivement les élèves à comprendre que l'efficacité offensive est liée à une prise d'information rapide et rigoureuse.</i></p>
<p>Evolution de la situation de référence</p> <p>Cette situation évolutive peut être proposée avec des situations liées aux 5 principes d'action de l'activité :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Stabiliser la balle</li> <li>2) Déplacer la balle</li> <li>3) Frapper la balle</li> <li>4) Envoyer la balle dans un espace libre</li> <li>5) Occuper l'espace (situation offensive/ défensive)</li> </ol>		
<p>Situation de référence 2 à placer en milieu de module d'apprentissage</p> <p><b>Nombre d'enfants</b> : 12+4+4 3 équipes de 4 joueurs 1 équipe de 3 juges et 1 arbitre 1 équipe de 4 joueurs pour la marque</p> <p>La situation se joue sur un terrain carré de 21mX21m</p> <p><b>But du jeu</b> :</p> <p>Frapper la balle de façon à marquer plus de points que chacune des autres équipes: pour cela, faire le moins de fautes possibles et mettre en difficulté l'équipe appelée.</p> <p>Déroulement :</p> <p>Les 3 équipes se positionnent librement sur le terrain.</p> <p>1 – Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.</p> <p>L'équipe qui a la balle doit annoncer la couleur de l'équipe qu'elle souhaite appeler puis frapper dans les limites des 5 secondes autorisées à la suite du gel de la balle. L'équipe appelée réceptionne la balle et la stabilise (« gel » : trois joueurs en contact avec la balle) avant d'appeler à son tour une équipe et frapper.</p> <p>La frappe ne peut être effectuée deux fois de suite par le même frappeur.</p>	<p>Stabiliser la balle Déplacer la balle Frapper la balle Envoyer la balle dans un espace libre Occuper l'espace (situation offensive/ défensive)</p>	<p><b>Culture de la règle et du droit</b></p> <p><i>II.1. Respecter les règles communes. II.2. Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.</i></p> <p><i>Les règles sont amenées progressivement, en amenant d'abord la marque, assez spécifique au kinball : les points sont marqués par les 2 autres équipes lorsque l'équipe appelée ne rattrape pas la balle ou lorsque l'une des 3 autres équipes fait une faute. Les rôles sociaux d'arbitre, de juges de ligne et de marqueurs sont à mettre en place dès le début du module.</i></p> 

		<p>L'utilisation de marqueurs est importante, car elle impacte des stratégies au niveau des choix effectués lors de l'appellation.</p> <p><b>Culture du jugement</b></p> <p><i>III.3. S'informer de manière rigoureuse.</i>  <i>III.4. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général. Avoir le sens de l'intérêt général.</i></p>
<p>Situation de référence 3 proposée en fin de module d'apprentissage</p> <p>Le dispositif (terrain, nombre de joueurs, de marqueurs, de juges) est le même que dans la situation de référence 2</p> <p><b>But du jeu :</b>  Garder l'avantage à la marque en attaquant (appel et frappe) l'une ou l'autre des équipes adverses (maîtrise du score et de l'équilibre entre les trois équipes). Pour cela, faire toucher la balle au sol dans les limites du terrain ou mettre l'équipe appelée dans l'impossibilité de réceptionner la balle tout en faisant le moins de fautes possible.</p> <p><b>Déroulement :</b>  Les 3 équipes occupent librement le terrain.  Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.  L'équipe qui a la balle choisit 1 frappeur (différent à chaque action).  Le serveur doit frapper la balle dans les 5 secondes, avec les deux mains et de façon à ce que celle-ci parcourt 2m00 minimum avec une trajectoire ascendante.  En défense, la balle n'est gelée que lorsque 3 membres de la même équipe sont en contact avec elle. Une balle peut être réceptionnée à l'extérieur du terrain, mais le gel puis la frappe doivent être effectués à l'intérieur de celui-ci. Déplacements et passes peuvent être utilisés avant qu'un troisième joueur entre en contact avec la balle, mais sur un temps maximum de 10 secondes.  Les limites sont le terrain et le plafond. Si le serveur frappe la balle en dehors des limites et que celle-ci n'est pas touchée par l'équipe appelée, il y a faute pour l'équipe qui sert.  Quand une équipe commet une faute, les deux autres équipes reçoivent 1 point.</p>	<p>Stabiliser la balle  Déplacer la balle  Frapper la balle  Envoyer la balle dans un espace libre  Occuper l'espace (situation offensive/défensive)</p>	<p><b>Culture de la sensibilité</b></p> <p><i>I.3. Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.</i>  <i>I.4. Accepter les différences</i>  <i>I.5. Être capable de coopérer.</i>  <i>I.6. Se sentir membre d'une collectivité.</i></p> <p><b>Culture de la règle et du droit</b></p> <p><i>II.1. Respecter les règles communes.</i>  <i>II.2. Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.</i></p> <p><b>Culture du jugement</b></p> <p><i>III.3. S'informer de manière rigoureuse.</i>  <i>III.4. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général. Avoir le sens de l'intérêt général.</i></p> <p><b>Culture de l'engagement</b></p> <p><i>IV.1. Être responsable de ses propres engagements.</i>  <i>IV.2. Être responsable envers autrui.</i></p>
<p>Situations liées aux principes d'action de l'activité</p> <p>Les situations proposées ci-dessous sont des illustrations d'ateliers permettant de faire évoluer les élèves sur les 5 principes d'action de l'activité kinball.</p> <p>STABILISER LA BALLE</p>	<p>Réussir à attraper et à stabiliser la balle à 2 joueurs</p>	<p><b>Culture de la sensibilité</b></p> <p><i>I.5. Être capable de coopérer.</i>  <i>I.6. Se sentir membre d'une collectivité.</i></p>

### Objectif

Réussir à attraper la balle à 2 joueurs

### Déroulement et consignes

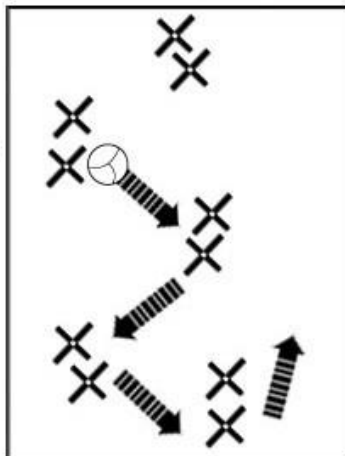
Les joueurs sont disposés par paires, en deux rangées face à face, et intercalées (schéma ci-contre).

La balle est contrôlée par une paire et envoyée à la paire suivante située sur l'autre rangée. La balle circule ainsi d'un côté à l'autre.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que la balle arrive à l'extrémité du couloir sans avoir touché le sol.

La dernière paire fait alors rouler la balle au sol pour venir se situer à l'autre extrémité et reprendre le jeu.

Les joueurs doivent bien rester sur leur position (possibilité de dessiner un cercle au sol pour chaque groupe).



## DEPLACER LA BALLE

### Objectif

Maîtriser le déplacement de la balle seul et à deux joueurs.

### Déroulement et consignes

Les joueurs sont divisés en quatre groupes positionnés aux 4 coins d'un carré d'environ 7 m de côté (voir schéma).

Le joueur A a la balle et se déplace seul jusqu'au joueur B.

Ils se déplacent ensemble vers le joueur C.

Les 3 joueurs stabilisent la balle et le joueur D vient la frapper en diagonale vers le deuxième joueur A qui la relève et l'exercice recommence.

Après leur intervention sur la balle, les joueurs vont se replacer derrière la colonne suivante.

### Critère de réussite

Joueur A seul : le déplacement de la balle se réalise avec une main sous la balle pour la soutenir, l'autre appliquée à l'arrière pour pousser. La balle est située à hauteur des yeux.

Joueurs A et B : les deux joueurs doivent rester face à face. Les deux mains des joueurs sont posées sur la balle à hauteur du centre de celle-ci.

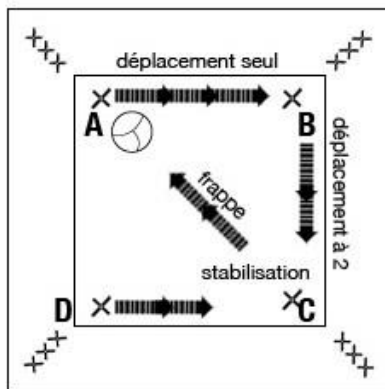
### Variante possible

A passe la balle à B et se dirige vers C.

B réceptionne et passe la balle à C puis se dirige vers lui.

C réceptionne la balle et A, B, C la gèlent.

D vient frapper la balle en direction du deuxième joueur A.



Maîtriser le déplacement de la balle seul et à deux joueurs

### Culture de l'engagement

IV.1. Être responsable de ses propres engagements.

IV.2. Être responsable envers autrui.

### Culture de la sensibilité

I.5. Être capable de coopérer.

I.6. Se sentir membre d'une collectivité.

### Culture du jugement

III.3. S'informer de manière rigoureuse.

III.4. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général. Avoir le sens de l'intérêt général.

### Culture de l'engagement

IV.1. Être responsable de ses propres engagements.

IV.2. Être responsable envers autrui.

## FRAPPER LA BALLE

### Déroulement et consignes

Plusieurs équipes de 4 élèves se positionnent indifféremment sur un grand cercle.

Une des équipes est au centre avec la balle.

Elle appelle une autre équipe (par sa couleur ou son numéro...)

**en prononçant la formule choisie en entier et de façon claire et audible avant de frapper** la balle en hauteur

L'équipe nommée contrôle la balle, se déplace au centre, la gèle et appelle à son tour une autre équipe.

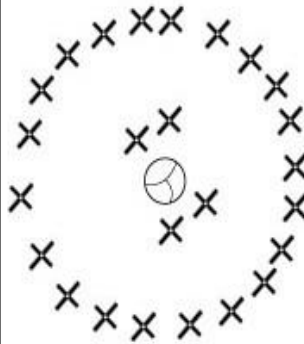
Après avoir frappé la balle, les joueurs se replacent sur le cercle.

### Critère de réussite

La formule est audible et claire.

Elle est entendue par trois juges placés à l'extérieur du cercle.

La frappe est effectuée **après** la prononciation de la formule.



Être capable de prononcer de façon audible et claire la formule « Omnikin+la couleur appelée »  
Enchaîner avec une frappe suite à l'appellation

### Culture de la sensibilité

- I.1. Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
- I.2. S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
- I.3. Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.
- I.4. Accepter les différences
- I.5. Être capable de coopérer.
- I.6. Se sentir membre d'une collectivité.

## ENVOYER LA BALLE DANS UN ESPACE

### Objectif

**Etre capable de lancer aux endroits où il n'y a pas de joueur.**

### Déroulement et consignes

Former 5 équipes de 4 joueurs. Quatre d'entre elles se placent en ligne comme sur le schéma ci-contre et la 5ème (joueur J) réparti de 2 à 4 joueurs dans l'espace de jeu.

L'enseignant lance la balle entre les premiers joueurs des colonnes 1 et 2. Ces derniers la réceptionnent et la contrôlent. Le premier joueur de la colonne 3 vient former le trio qui gèle la balle. Le joueur de la colonne 4 arrive pour frapper la balle à un endroit libre (sans joueur J) de l'aire de jeu.

Les joueurs J essaient de réceptionner la balle puis la redonnent à l'enseignant et vont former une ligne en fin de colonne.

L'équipe qui a frappé prend la place des joueurs J et décide du nombre de joueurs à placer dans l'espace de jeu.

### Critère de réussite

Chute de la balle au sol sans que les joueurs J n'aient réussi à la toucher.

Rapidité d'exécution

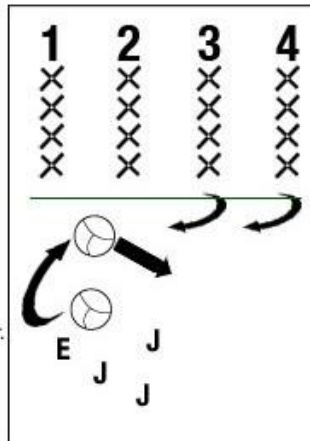
### Variantes possibles

Faire le décompte des 10 secondes à haute voix entre le premier contact d'un joueur de l'équipe et la frappe (faute de temps).

Demander aux joueurs J situés en défense d'être plus ou moins mobiles.

Faire varier le nombre de joueurs J de 2 à 4.

Faire varier l'espace sur lequel se dispersent les joueurs.



Frapper la balle vers un espace mettant en difficulté l'équipe appelée

### Culture de la sensibilité

- I.3. Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.
- I.4. Accepter les différences
- I.5. Être capable de coopérer.
- I.6. Se sentir membre d'une collectivité.

### Culture de la règle et du droit


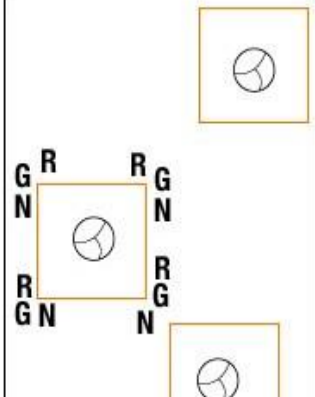
- II.1. Respecter les règles communes.
- II.2. Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.

### Culture du jugement

- III.3. S'informer de manière rigoureuse.
- III.4. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général. Avoir le sens de l'intérêt général.

### Culture de l'engagement

- IV.1. Être responsable de ses propres engagements.
- IV.2. Être responsable envers autrui.

<p><b>OCCUPER L'ESPACE (SITUATION OFFENSIVE)</b></p> <p><b>Déroulement et consignes</b>  Les joueurs courent partout dans le gymnase, Au coup de sifflet, ils se regroupent par 4 en prenant la position offensive, soit trois joueurs agenouillés formant un triangle. Le quatrième est prêt à frapper.  Durée maximum : cinq minutes. Le meneur du jeu précise systématiquement la position offensive individuelle et celle du groupe.</p> <p><b>Critères de réussite</b>  La balle est stable et le trio immobile.  La position offensive individuelle est correcte : position accroupie, un genou au sol, fesses sur le talon, poitrine sur le genou, mains au dessus de la tête, paumes vers le haut, tête rentrée qui n'est pas en contact avec la balle.  La position offensive d'équipe (triangle ou corridor) est correcte : les joueurs s'organisent en triangle autour de la balle ou dans la position corridor – deux joueurs face au troisième – Les joueurs sont à la périphérie de la balle et en aucun cas sous celle-ci.</p> <p><b>Variante possible</b>  Cet éducatif peut servir de mise en train à l'échauffement. Au signal les joueurs adoptent la position déterminée par le meneur (triangle ou corridor).</p> 	<p>Connaître et maîtriser la position offensive individuelle et par équipe</p>	<p><b>Culture de la sensibilité</b></p> <p><i>I.3. Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.</i>  <i>I.4. Accepter les différences</i>  <i>I.5. Être capable de coopérer.</i>  <i>I.6. Se sentir membre d'une collectivité.</i></p> <p><b>Culture de la règle et du droit</b></p> <p><i>II.1. Respecter les règles communes.</i>  <i>II.2. Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.</i></p> <p><b>Culture du jugement</b></p> <p><i>III.3. S'informer de manière rigoureuse.</i>  <i>III.4. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général. Avoir le sens de l'intérêt général.</i></p> <p><b>Culture de l'engagement</b></p> <p><i>IV.1. Être responsable de ses propres engagements.</i>  <i>IV.2. Être responsable envers autrui.</i></p>
<p><b>OCCUPER L'ESPACE (SITUATION DEFENSIVE)</b></p> <p><b>Déroulement et consignes</b>  Former 3 équipes de 4 joueurs. Prévoir deux joueurs supplémentaires.  <b>Etape 1</b> : les deux joueurs supplémentaires sont en possession de la balle et la déplacent dans le gymnase. Au signal, ils s'arrêtent et les joueurs de chacune des équipes viennent se placer aux quatre coins d'un carré ayant pour centre la balle au minimum à trois mètres de celle-ci.  <b>Etape 2</b> : les deux joueurs supplémentaires sont en possession de la balle et la déplacent dans le gymnase. Les joueurs des trois autres équipes déjà placés aux quatre coins du carré doivent suivre le déplacement tout en restant en position de carré défensif.  L'enseignant peut stopper par un signal le déplacement de temps à autre afin de vérifier la position de chaque équipe.</p> <p><b>Critère de réussite</b>  La position du carré défensif est respectée.</p> 	<p>Maîtriser l'organisation en carré défensif</p>	<p><b>Culture de la sensibilité</b></p> <p><i>I.3. Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.</i>  <i>I.4. Accepter les différences</i>  <i>I.5. Être capable de coopérer.</i>  <i>I.6. Se sentir membre d'une collectivité.</i></p> <p><b>Culture de la règle et du droit</b></p> <p><i>II.1. Respecter les règles communes.</i>  <i>II.2. Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.</i></p> <p><b>Culture du jugement</b></p> <p><i>III.3. S'informer de manière rigoureuse.</i>  <i>III.4. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général. Avoir le sens de l'intérêt général.</i></p> <p><b>Culture de l'engagement</b></p> <p><i>IV.1. Être responsable de ses propres engagements.</i>  <i>IV.2. Être responsable envers autrui.</i></p>

Sitographie :

<https://usep.org/index.php/2017/09/06/kinball/>

<http://webetab.ac-bordeaux.fr/primaire/64/bayonne/eps/MODULE%20KIN%20Ball%20C2%20et%203%202018.pdf>

Des élèves de Chateaubriant découvrent le Kinball <https://www.youtube.com/watch?v=3oR9UvFTUr0>