



LE KIN-BALL



Fiche technique

Point historique : créé en 1986 au Québec par Mario Demers pour répondre aux demandes spécifiques des professeurs d'EPS, avec pour souci de développer des valeurs de coopération entre les joueurs, tout en rendant plus attractif des cours d'EPS souffrant d'un fort taux d'absentéisme.

C'est un sport fédéré, reconnu par les associations nationales d'éducateurs physiques et les ministères de l'Éducation de plusieurs pays. Le Japon en a même fait une discipline officielle du programme d'éducation au primaire.

Description de l'activité sportive : le kin-ball est un sport collectif mixte ayant pour particularités la taille du ballon (diamètre 1,22m) et le nombre d'équipes (3). Le kin-ball **favorise l'esprit d'équipe et développe la réactivité et l'adresse**, notamment grâce à l'implication nécessaire de l'ensemble des joueurs. **La règle du sans contact, implique peu de risques et réduit la dimension affective/émotionnelle**. L'esprit d'équipe est le maître mot.

Aménagement matériel et

humain (AMH)

Humain :

- 3 équipes de 4 personnes, se disposant en carré autour du ballon, afin de couvrir tout l'espace.

Matériel :

- 1 ballon de 1.22 cm de diamètre et de moins de 1kg
- Terrain de 21.40m x 21,40m
- Plots
- Chasubles (3 lots de couleurs)
- Sifflet

Objectif

Arrêter le ballon avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'il ne touche le sol lorsque son équipe est nommée.

L'équipe qui a attrapé le ballon le relance à une autre équipe et le jeu se poursuit tant qu'il n'y a pas de faute commise. Si l'équipe nommée ne réussit pas à attraper le ballon, 1 point est accordé aux deux autres équipes.

Temps de jeu :

- 3 périodes de 15 minutes
- Un temps d'arrêt entre chaque période
- C'est l'équipe qui a le moins de points qui recommence avec le ballon.
- Si égalité, tirage au sort pour déterminer l'équipe débutant avec le ballon

Gain d'une manche :

- L'équipe qui remporte 13 points gagne la manche.
- La première équipe qui gagne 3 manches, gagne la partie. Au maximum 7 manches.

Fiche technique (suite)

REGLEMENT

Mise en jeu : au centre du terrain

Le lancer :

- **Le même joueur ne peut lancer le ballon 2 fois de suite.**
- Lanceur doit dire « *OMNIKIN* » et la couleur d'une équipe adverse avant de frapper le ballon.
- Le lancer doit être fait après l'appellation complète.
- On ne peut appeler qu'une seule couleur après avoir prononcé « *OMNIKIN* ».
- Le ballon doit parcourir une distance de 1,80m ou plus.
- Le lancer doit se faire à l'intérieur des limites de la surface de jeu.
- **AUCUN CONTACT PHYSIQUE N'EST PERMIS ENTRE LES JOUEURS !**
- La frappe se fait à 2 mains, style base-ball (la poussée est autorisée chez les cycles 2 ou néo cycle 3).
- Le frappeur doit effectuer un lancer qui a une pente nulle ou ascendante mais jamais descendante.
- **Tous les joueurs (x4) de la même équipe doivent être en contact corporel avec le ballon lorsque celui-ci est frappé.**
- Le frappeur à 5'' pour effectuer son lancer après que 3 coéquipiers aient touché un ballon **OU** après les 2 coups de sifflet de l'arbitre (repères temporels / signaux à adapter selon les cycles).

Les limites du terrain : murs ; plafond ; tous les objets fixes sur le terrain

Pointage : lorsqu'une équipe commet une faute, les deux autres équipes se voient attribuer 1 point.

Obstruction volontaire : 1 point est attribué aux deux autres équipes si un joueur bloque de façon intentionnelle un autre joueur ou le ballon.

Obstruction involontaire : si un joueur bloque un adversaire (ADV) ou touche au ballon de façon involontaire, il n'y a aucun point d'attribué et il y a reprise de jeu.

LE KIN-BALL

Quelques situations d'apprentissage...



VOLLEY-BALL GEANT (Cycle 3)

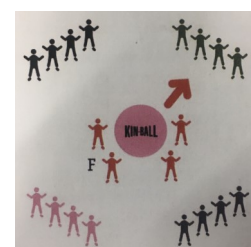
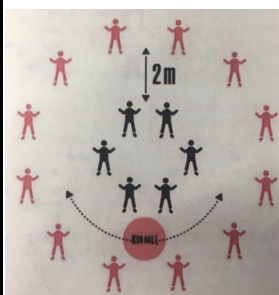
But	- Envoyer la balle dans l'espace libre adverse - Réceptionner avec les différentes parties du corps - Se faire des passes
Matériel (AMH)	- 1 ballon de kinball - Un filet OU obstacle de 1m (hauteur) maximum, qui sépare les 2 demi-terrains - 3 équipes, dont 1 à l'arbitrage
Consignes	- Le ballon ne doit pas tomber dans son propre camp. Il doit être toujours en mouvement. - L'équipe gagne un point si la balle tombe dans le camp adverse.
Variantes	- Les joueurs ne peuvent pas récupérer la balle hors du terrain.

LE CARROUSEL

- 5 équipes de 4 joueurs.
- 4 groupes prennent position dans les coins et l'autre se place au centre du terrain.
- **Groupe au centre** : faire une frappe dans un des coins du gymnase. Et va se placer dans ce coin du gymnase en suivant.
- **Groupe attaqué** : doit saisir le ballon et se déplacer vers le centre avec 2 joueurs en contact avec le ballon.
- **Groupes non attaqués** : aller toucher le plot respectif dans leur coin et revenir à leur place.
- Team au centre doit lancer vite!

CHASSEUR DE PLANETES (Cycle 2)

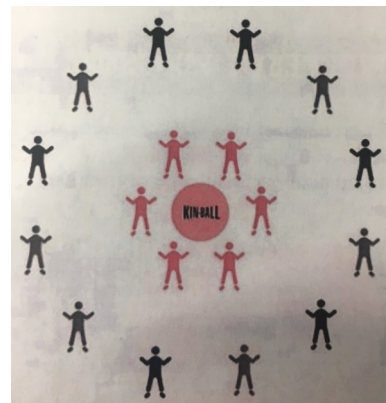
But	- Faire manipuler le ballon à chacun, ballon au sol.
AMH	- 1 ballon de kinball - Autant de foulard que de joueurs
Dispositif	Tous les participants forment 2 cercles : un grand et un petit - Cercle intérieur (en nombre inférieur) : regardent ceux du cercle extérieur. La largeur de la couronne séparant les deux cercles est d'environ 2m.
Consignes	- Faire faire au ballon le plus de tours possibles en 1'. - Introduire 1 joueur dans le parcours et lui demander de toucher le ballon. - Introduire 1 joueur dans le parcours et essayer de le toucher avec le ballon. - Bander les yeux des joueurs (ou leur demander de fermer les yeux) : ils doivent faire progresser le ballon au son et au toucher.



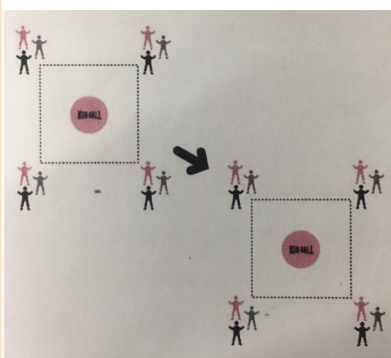
Quelques situations d'apprentissage (suite)

BALLE NOMMEE

But	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser l'arrêt de la balle. - Se placer sous la balle pour l'immobiliser. - Agir en coopération.
AMH	<ul style="list-style-type: none"> - 3 chasubles - 1 ballon de kinball - Demi terrain de hand - 3 équipes de 4 joueurs minimum sont allongés au sol
Con-signes	<ul style="list-style-type: none"> - L'équipe marque 1 point si elle ramène la balle au centre sans la faire tomber. - Le premier contact doit se faire avec le pied (A ADAPTER SUR LES CYCLES) - Le meneur de jeu appelle une couleur « rose » (ou gris ou bleue). Les roses se lèvent, le meneur de jeu envoi la balle en chandelle, dans la surface de jeu. - L'équipe appelée récupère le ballon avant qu'il ne tombe au sol, le stabilise et le déplace vers le centre du terrain. - Une fois que cela est fait, changement du meneur de jeu.



LA COUPE AU CARRE (Cycle 3)



But	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en place la structure défensive de chaque équipe. - Respecter la position carré.
AMH	<ul style="list-style-type: none"> - 3 lots de 4 chasubles - 1 ballon de kinball - 3 équipes de 4 joueurs se placent en carré (Nord, Sud, Est, Ouest) - Le meneur de jeu est placé au milieu avec le ballon
Con-signes	<ul style="list-style-type: none"> - Au signal, le meneur de jeu se déplace avec le ballon dans toute la salle en changeant de direction. - La structure carré de chaque équipe doit être conservé dans tous les déplacements.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements rapides. - Ne pas se faire toucher avec le ballon. - Respect du carré défensif. - Le joueur touché fait gagner 1 point aux deux autres équipes.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Faire varier les formes (losange, triangle, rectangle) en lien avec la géométrie.