



Découverte du Kin-Ball

CM 14 — Acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu...

...en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires.

CM 24 — Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu...

...en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe.

Le Kin-Ball, c'est...

- ✓ Un sport non-violent créé au Canada en 1986.
- ✓ Le développement des valeurs de coopération.
- ✓ Un rôle d'égale importance entre tous les joueurs, aucun ne reste passif.

Pour aller plus loin...

- ✓ http://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2013/10/praxis_2010_69_kin_ball_f.pdf
- ✓ <http://www.usep44.org/docs/DocpedaKinball.pdf>
- ✓ <http://www.eptramelan.ch/j25/index.php/ressources/sports/121-le-kin-ball>
- ✓ <http://classeelementaire.free.fr/EPS/jeux/Kinball/Module-C2-Rouen.pdf>



Si la forme finale du jeu convient mieux aux élèves à partir du cycle 2, de nombreux jeux d'initiation avec le ballon de Kin-Ball sont possibles pour les élèves du cycle 1. Le plaisir est garanti.

Matériel :

Le matériel peut-être commandé sur le site « vistawell.ch ».

- Des fiches didactiques, des idées de jeux :



5991 **NOUVEAUTÉ** Prix public 32.00 CHF ajouter

web-code 205

Eventail KIN-BALL® -OMNIKIN®
avec 36 fiches thématiques, EN FRANCAIS, des éditions INGOLD.

- Pour l'achat des ballons (c'est relativement cher), il faut faire une demande au SEPS. Ils ne sont pas disponibles à la CADEV, mais peuvent être déduits du compte 3103.8 de l'Établissement.



- Pour l'achat d'une pompe (indispensable), c'est du ressort des communes.



9332 Prix public 69.00 CHF ajouter
Votre 10% **62.10 CHF**
rabais de quantité

Compresseur Bravo OV4
220V/150 mbar, 400 W.

Jouer avec un ballon de Kin-Ball

Estafettes

1) **Estafette un par un**

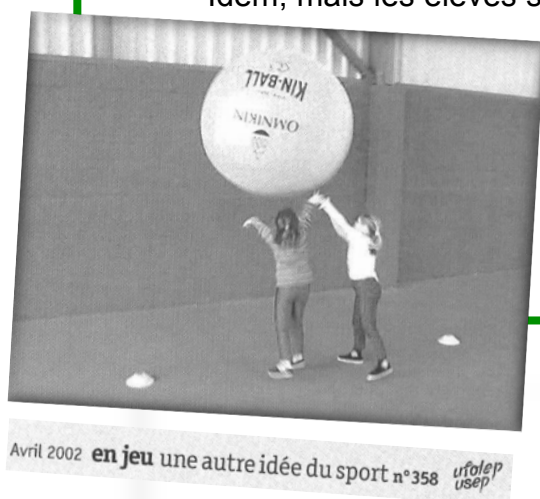
Former 3 colonnes à 15-20 m. d'un mur. Le premier de chaque colonne court en faisant rouler le ballon avec ses mains, le fait rebondir contre le mur et le réceptionne pour le rouler et le passer au camarade suivant qui attend debout sur un banc.

2) **Estafette deux par deux**

Idem, mais 2 élèves de la même équipe roulent le ballon en même temps.

3) **Estafette en portant le ballon au-dessus de sa tête**

Idem, mais les élèves sont par groupes de 3 en attente derrière un banc. Dès qu'ils ont pu mettre le ballon au-dessus de leur tête en le portant avec leurs mains, ils partent en courant en direction du mur, lancent le ballon contre celui-ci et le réceptionnent sans qu'il tombe par terre puis terminent leur parcours et passent le ballon aux 3 coéquipiers suivants qui attendent derrière le banc.

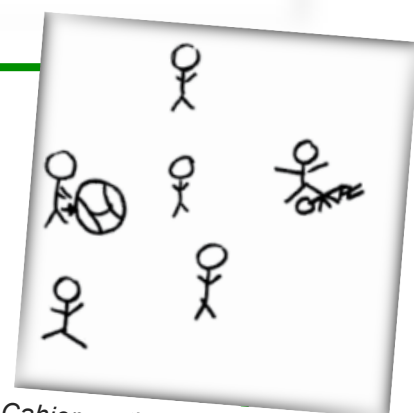


Jeu du loup

1 ou 2 loups (chacun avec un ballon) courent après leurs camarades en roulant ou en poussant le ballon, et ils essaient de toucher un maximum d'entre eux. Lorsqu'un élève est touché, il doit s'arrêter et écarter les jambes. Pour qu'il puisse revenir dans le jeu, un de ses camarades doit passer entre ses jambes. Changer régulièrement les loups.

Variantes :

- Avec de jeunes élèves, désigner deux loups roulant ou poussant un ballon.
- Par paire en se donnant la main.



Cahier pratique «mobile» 69/2010

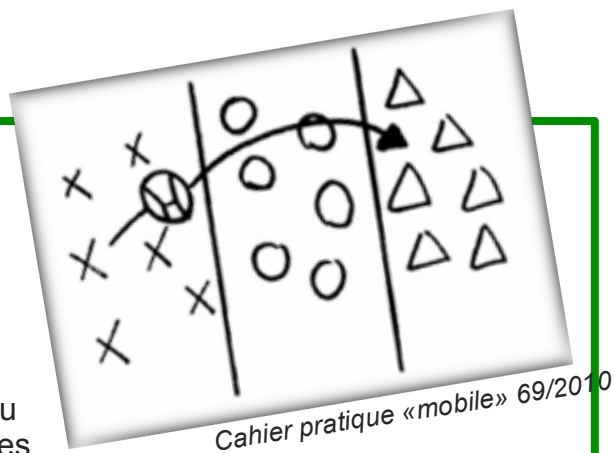
Mouche géante

Les élèves sont répartis en trois groupes: celui au centre essaie d'intercepter le ballon.

Diviser la classe en trois équipes: une au centre, les deux autres à chacune des extrémités du terrain. Ces deux dernières se passent le ballon par dessus les joueurs de l'équipe au centre qui, eux, doivent tenter de l'intercepter. L'équipe dont la passe est interceptée doit prendre la place de celle du centre. Qui est le moins souvent la mouche?

Variantes

- Avant de passer la balle, obligation de faire trois passes au sein de l'équipe.
- Pour plus d'intensité, introduire un deuxième ballon.



Chasseur de planètes

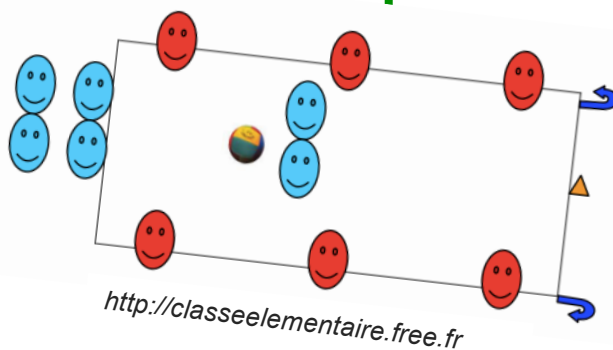
Organisation en cercle:

Les joueurs forment un grand cercle extérieur et un plus petit à l'intérieur. Ils constituent ainsi un couloir pour faire circuler la balle, en la faisant rouler puis en se passant le ballon en l'air.

- Faire faire au ballon le plus de tours possibles en 1 min.
- Placer un joueur dans le couloir et essayer de le toucher.

Lapin chasseur

Les chasseurs se placent en formation couloir (face-à-face). Les lapins sont rangés par 2, mains dans la main par équipe à l'entrée du couloir. Traversée du couloir en évitant le ballon envoyé par les chasseurs. Retour sur les côtés.



Grands jeux

Volley-Ball géant

2 équipes de 5 joueurs environ de chaque côté de 2 bancs l'un sur l'autre. Une équipe met en jeu le ballon pour qu'il passe par-dessus les bancs. L'équipe en face doit se déplacer pour éviter que le ballon ne tombe par terre.

Points : Si le ballon tombe par terre, l'équipe qui n'a pas pu l'attraper donne un point à l'équipe adverse.

Tant qu'une équipe au service marque des points, elle ressort. Dès que l'équipe au service fait une faute, elle donne un point à l'équipe adverse et perd son service.



Balle brûlée

Cet exercice se base sur le jeu fort connu de la «balle brûlée». Les élèves doivent toutefois s'habituer à la grandeur du ballon de Kin-Ball et aux conditions de jeu quelque peu différentes.

Variantes

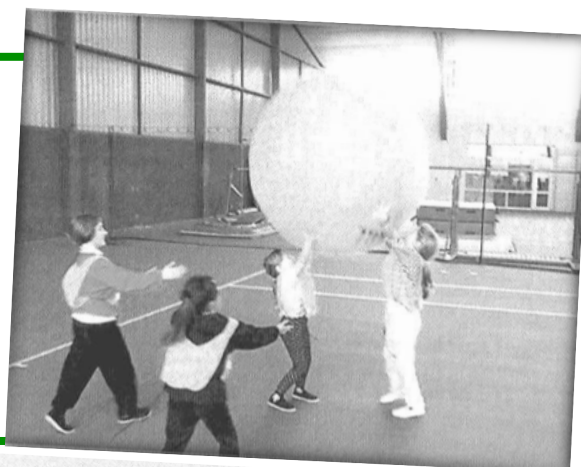
- Equipe défensive: faire trois passes avant de poser le ballon dans le cerceau.
- Pour plus d'intensité dans le jeu, s'élaner à plusieurs joueurs.
- Frapper le ballon au lieu de le lancer (cellule formée par 2 joueurs).



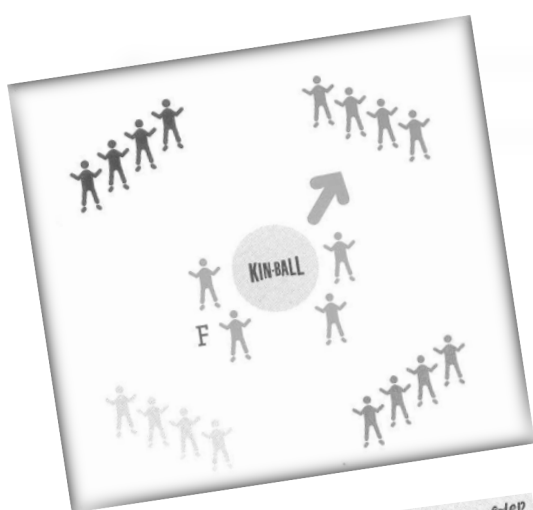
Progresser vers la forme finale

Balle nommée

Dans une demi-salle, 2-3 équipes de 4 en carré. L'enseignant (ou un élève) crie une couleur puis lance le ballon en l'air. Les 4 joueurs d'une équipe doivent réussir à attraper le ballon avant qu'il touche par terre et le stabiliser. Revenir au centre.



Avril 2002 **en jeu** une autre idée du sport n° 358 ufolep usep



Avril 2002 **en jeu** une autre idée du sport n° 358 ufolep usep

Le Carrousel

5 groupes de 4 joueurs

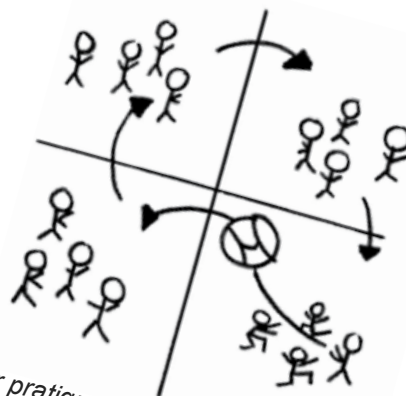
4 équipes dans les coins de la salle. 1 équipe au centre qui attaque en direction d'un des groupes. (attention, frappe à 2 mains). Le groupe doit bloquer la balle avant qu'elle ne touche par terre et revenir au milieu (2 élèves tiennent le ballon) et attaquer. (5 secondes pour attaquer dès qu'ils touchent le ballon à 3)

Quatre coins

Former 4 équipes de 4 joueurs ou plus et diviser la salle en quatre. Le ballon est frappé d'une équipe à l'autre. Au moment de la frappe, 3 joueurs touchent le ballon et un quatrième le dégage. Une équipe marque un point lorsque le ballon touche le sol dans la zone adverse.

Variantes:

- Jouer avec 2 ballons.
- L'équipe en possession du ballon peut décider où envoyer le ballon.
- Annoncer la couleur de l'équipe à la réception.



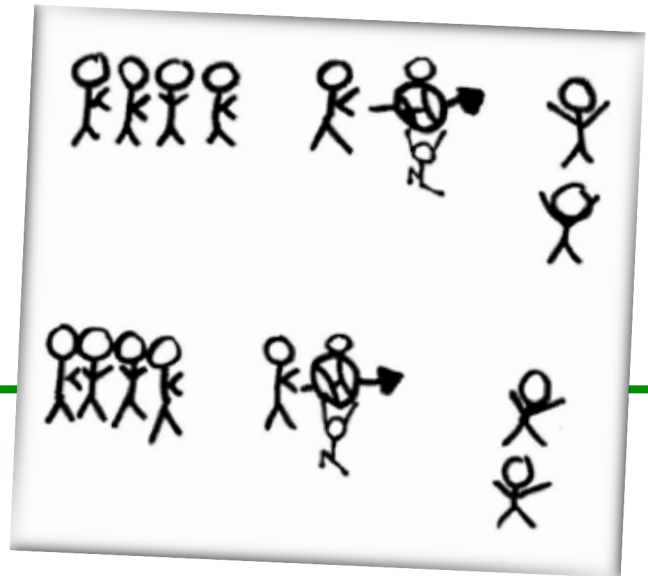
Cahier pratique «mobile» 69/2010

Omnikin

Diviser la classe en 2 groupes. Chaque groupe forme une colonne de frappeurs et une cellule de 4 joueurs, dont deux ont pour mission de soutenir le ballon et les 2 autres de le récupérer après la frappe. Les joueurs en colonne frappent tour à tour le ballon (attention: frappe à deux mains!) après avoir fait l'annonce «omnikin + une couleur» (p. ex. «omnikin noir»). Changer les joueurs des cellules à intervalles réguliers.

Variantes:

- Demander aux joueurs offensifs de taper une fois dans les mains après avoir annoncé la couleur (juste avant la frappe).
- Les joueurs qui tiennent le ballon et ceux qui le récupèrent échangent à chaque fois leurs positions.



Cahier pratique «mobile» 69/2010

«Omnikin» et annonce de la couleur

Avant de frapper, un des quatre joueurs de l'équipe qui attaque a l'obligation, selon les règles du Kin-Ball, de choisir quelle sera l'équipe à la réception. Pour ce faire, le joueur concerné crie haut et fort «Omnikin» et annonce immédiatement la couleur de l'équipe désignée. Entre le moment de l'annonce et la frappe, un temps minimum doit s'écouler afin de permettre à l'arbitre de répéter de vive voix la couleur de l'équipe choisie. Si la frappe intervient trop vite, l'équipe est pénalisée. Le règlement interdit également d'appeler une équipe qui accuse plus de deux points de retard.

A l'école, on conseille aux élèves – afin d'éviter toute précipitation – de taper une fois dans leurs mains entre l'annonce de la couleur et la frappe du ballon. Il s'agit également de veiller à ce que les équipes soient appelées à réceptionner de manière égale sans forcément tenir compte de la règle des deux points d'écart.

Kin-Ball: Règles pour l'école

But

Une équipe sert le ballon à l'une des équipes adverses préalablement désignée de façon à ce que cette dernière ne puisse le saisir avant qu'il ne touche le sol. Pour l'équipe désignée à la réception, le but est donc de relever le ballon avant que celui-ci ne touche le sol.

Partie

Une partie se termine lorsqu'une équipe a remporté trois périodes (total de sept périodes maximum). Celles-ci sont prolongées tant qu'il n'y a pas de gagnant. La durée d'une période est de sept minutes. Chez les juniors, une partie se joue en trois périodes de dix minutes. Les points sont additionnés d'une période à l'autre et le gagnant est celui qui a le plus de points au terme de la troisième période.

Equipes

Trois équipes s'affrontent simultanément. Quatre joueurs de chacune d'entre elles sont sur le terrain en même temps (douze joueurs en tout). Les autres joueurs sont sur le banc pour les changements. A l'école, il est possible de jouer sur chacune des moitiés de terrain avec des équipes composées de trois joueurs (18 joueurs en tout).

Terrain

Toute la surface de la salle de sport constitue la surface de jeu (dimension maximale: 21 m x 21 m). Les murs, le plafond et les objets fixes (paniers de basketball, anneaux, etc.) de la salle ne font pas partie du jeu et sont considérés «hors limites». Pour les débutants, il est conseillé de laisser le jeu se poursuivre lorsque la balle touche la paroi suite à un contact défensif. Aucun filet ou but n'est requis pour jouer au Kin-Ball.

Déroulement

L'équipe au service détermine quelle sera l'équipe qui devra réceptionner le ballon. Le serveur, avant de frapper, crie «Omnikin» et énonce la couleur de l'équipe à la réception. Il frappe alors le ballon

avec un ou deux bras (à deux bras pour les débutants); la trajectoire est obligatoirement ascendante ou horizontale et le point de chute du ballon se situe à plus de 1,8 mètre de distance du lieu de la frappe. L'équipe à la réception doit contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol. Ce contrôle peut se faire avec n'importe quelle partie du corps, sans toutefois emprisonner le ballon entre les bras ni le tenir par l'encolure. Si, au moment de la réception, seuls un ou deux joueurs touchent la balle, ceux-ci ont le droit de se déplacer en gardant le ballon en main ou en se faisant des passes, ce qui leur permet de déjouer les défenses adverses lors de la prochaine remise en jeu. Dès qu'un troisième joueur touche la balle, l'équipe est contrainte de s'immobiliser immédiatement et devra exécuter la prochaine remise en jeu à cet endroit-là. Le jeu se poursuit ainsi. Lorsqu'une faute est commise, l'arbitre siffle et arrête le jeu. L'arbitre replace le ballon à l'endroit où la faute a été commise et le redonne à l'équipe fautive.

Points

- Si l'équipe à la réception ne saisit pas le ballon, les deux autres équipes marquent chacune un point.
- Si l'équipe au service (ou le serveur lui-même) commet une faute, les deux autres équipes marquent un point.

Fautes

Il y a faute lorsque:

- le frappeur sert le ballon directement hors des limites du terrain, vise le plafond ou tout autre objet de la salle (panier de basketball, lampe, banc, etc.);
- le ballon est servi avec une trajectoire descendante;
- le ballon est servi mais ne parcourt pas la distance suffisante de 1,8 mètre;
- un joueur sert le ballon deux fois de suite;
- un ballon frappé n'est pas soutenu par trois joueurs au moment de la frappe.

Six règles d'or pour l'école

Nombre de joueurs: Commencer avec des cellules de trois joueurs. La compréhension au sein de celles-ci en est simplifiée.

Surface de jeu: Avec des débutants, il est conseillé de poursuivre le jeu lorsque le ballon touche la paroi suite à un contact défensif.

Règles: Pour garantir le bon déroulement du jeu, ne pas imposer trop de règles au départ et être tolérant quant à leur interprétation.

Dynamisme: Le jeu s'avère passionnant lorsqu'il est rythmé et les interruptions brèves. A ce titre, il convient de faire respecter dès le début la règle des dix et cinq secondes qui stipule que les joueurs ont dix secondes après la réception du ballon pour se placer et que le frappeur dispose de cinq secondes supplémentaires pour frapper celui-ci.

Calcul des points: L'enseignant doit rapidement, au cours des différents jeux, indiquer les points de chaque équipe pour amener un petit esprit de compétition.

Ecole primaire: La couleur adverse et le nom du joueur qui doit frapper peuvent être annoncés par l'enseignant.