



Cours Spécifiques

« animateur Kin-Ball »

Thématique 2

Didactique et méthodologie

Module 0.2.1

Les jeux Omnikin® au service du Kin-Ball

Version 2025

Créé par :



FÉDÉRATION FRANCOPHONE
BELGE DE **KIN-BALL**

En collaboration avec :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Adeps • pro

Table des matières

Préambule	2
Quand mettre en place les jeux proposés dans ce document ?	3
Puis-je adapter chaque jeu en fonction de l'âge des joueurs ?	3
La signalétique.....	4
Comment lire la fiche d'un jeu ?	6
Les variantes	8
Les concepts clés.....	10
Les fiches de jeu	10
Extension des jeux Omnikin	51
Évaluation lors du stage pédagogique	55
1. Fiche d'objectif(s)	56
2. Évaluation section préparation	57
Bibliographie.....	58
Annexe	59

Préambule

Ci-dessous, une liste non exhaustive de situations de jeux sont décrites à titre d'exemples. Afin de susciter la motivation et ainsi d'éviter la monotonie, il sera important de proposer des variantes, des évolutions grâce à une démarche progressive, réfléchie et adaptée au public ciblé.

Ces jeux portent le nom de jeux OMNIKIN® à orientation Kin-Ball et non de jeu de Kin-Ball car ils ne sont pas représentatifs du sport et leurs règles sont souvent éloignées voire à l'opposé du sport originel. Ils ne sont qu'un moyen de :

- Découvrir le « ballon géant » ;
- Vaincre l'appréhension du ballon ;
- Développer les habiletés motrices des joueurs ;
- Développer sa maîtrise du ballon ;
- Démarrer l'acquisition d'une nouvelle habileté ;
- Développer la coopération socio-motrice.

L'animateur mettra donc un point d'honneur à utiliser les termes adéquats afin que les joueurs dont il a la charge ne confondent pas les jeux avec le sport.

Pour optimiser l'efficacité de ces jeux, l'animateur veillera à :

- 1) Définir l'âge, le nombre et le « niveau » des participants ;
- 2) Définir le timing accordé au jeu et à ses variantes ;
- 3) Définir l'objectif qu'il veut atteindre au terme du jeu afin de pouvoir établir une progression dans l'évolution du jeu (variantes) ;
- 4) Établir des règles qui permettent à chacun d'avoir des chances égales de réussite.

Dans ce dossier, le terme « animateur » est utilisé pour désigner le moniteur chargé d'animer le jeu. Le terme joueur, quant à lui, désigne la personne qui vit le jeu (élève, enfant, adulte, ...).

L'utilisation de ces formes désignent aussi bien les femmes que les hommes.

Quand mettre en place les jeux proposés dans ce document ?

Les jeux qui sont proposés ci-dessous n'ont pas de visées pédagogiques profondes. Du moins, pas avec les règles qui ont été inscrites. Ils sont par contre d'excellents outils de démarrage pour une nouvelle acquisition chez les joueurs ou un moyen de faire découvrir « le gros ballon » de façon ludique. Nous préconisons donc trois moments durant lesquels il est intéressant de réaliser ces jeux :

1) L'échauffement :

Primordial au début de chaque séance (peu importe le sport), il s'agit du moment de transition entre l'état de repos et la pratique. Il vise à solliciter progressivement les joueurs tant sur le plan physique que mental et cela, dans la perspective d'entrer efficacement dans la partie principale. Il est composé d'exercices déjà maîtrisés et réalisés en évitant au maximum les temps d'arrêt. Les consignes doivent donc être très brèves. Si l'animateur souhaite intégrer un nouvel apprentissage, il conviendra de le placer à la fin de l'échauffement.

2) Le retour au calme :

Il s'agit de la partie finale de la séance. Elle doit permettre aux joueurs de « sortir » de la séance (de diminuer le rythme cardiaque et l'excitation nerveuse). Il conviendra donc de choisir des jeux de faible intensité. Deux types de jeu peuvent être proposés, des jeux pour laisser une bonne impression sur l'activité ou un jeu qui rassemble ce qu'ils ont appris (mais à une intensité plus faible).

3) Lors d'un stage ou d'une journée découverte :

Ce moment fait plus l'objet d'une période d'amusement. Il conviendra donc de choisir des jeux appropriés qui laisseront un bon sentiment/souvenir aux joueurs. L'idéal est de choisir une notion à travailler chez les joueurs et de la proposer à travers différents jeux avec une augmentation dans la difficulté des jeux et des règles.

Puis-je adapter chaque jeu en fonction de l'âge des joueurs ?

Il est INDISPENSABLE d'adapter les jeux en fonction du public qui se trouve face à l'animateur. Chaque tranche d'âge correspond à un ou plusieurs développement(s) précis, il faut donc en tenir compte. Quatre changements peuvent être apportés pour une adaptation optimale :

1) La taille du ballon :

Les ballons de types Kin-Ball sont principalement produits par la marque OMNIKIN®. Le ballon standard mesure 1m22 de diamètre, mais d'autres tailles existent et sont plus adaptées aux joueurs en bas âge (- de 8 ans). Nous conseillons, pour cette tranche d'âge, soit le 84cm soit le 102cm de diamètre.

2) Le nombre de joueurs :

C'est un facteur important de l'adaptation ; malheureusement cette adaptation n'est pas toujours réalisable car elle dépend du nombre de ballons disponibles. Afin de permettre la participation de tous, un rendement optimal et un maximum de réussite, il est préconisé de toujours utiliser le plus de ballons possibles.

3) Les dimensions de la surface de jeu :

Ce changement dépend forcément de la place dont dispose l'animateur. Un espace trop grand ou trop petit peut nuire au bon déroulement du jeu. Dans les fiches, la plupart des jeux peuvent se jouer sur un terrain de volley (18m sur 9). Cependant, il est essentiel d'adapter la surface en fonction du jeu, nombre de personnes et des ballons à disposition.

4) Les règles :

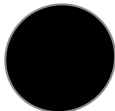
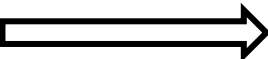
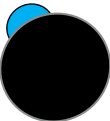
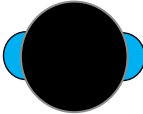
Il s'agit de la modification qui doit faire l'objet de la plus grande réflexion. Des règles pensées sur le moment peuvent paraître d'excellentes idées dans un premier temps mais, au fur et à mesure de la séance, des complications peuvent apparaître si toutes les possibilités n'ont pas été envisagées. Les règles doivent être : claires, précises, concises. Des explications à rallonge n'entraînent que le doute et l'incertitude pour le joueur. Pour les joueurs en bas âge, privilégiez une consigne à la fois. Il sera préférable pour eux de refaire plusieurs fois le même jeu avec une règle supplémentaire à chaque nouvelle part (voir « C'est quoi une variante ? »)

La signalétique

Établir une signalétique est primordial pour permettre à tous de pouvoir décoder un schéma réalisé par n'importe quel animateur. Son rôle est de permettre le décodage rapide de tous les exercices, tâches, jeux, ... dans le cas de partage de données ou dans la transmission d'informations. Elle pourrait permettre de vaincre la barrière de langue dans le cas où celle-ci deviendrait internationale. Actuellement, aucune signalétique internationale commune n'a été mise en place.

Toutes les préparations, jeux, exercices, ... à rendre dans les formations ADEPS devront suivre cette signalétique. Il est donc indispensable de la suivre, l'utiliser et de la connaître. Les dessins devront représenter la position de départ (la position que tous doivent avoir avant le lancement du jeu) et les flèches représenteront les mouvements à réaliser lors des jeux, exercices, ...

Vous trouverez ci-dessous tous les pictogrammes envisagés pour faire face à toutes les situations.

Attaquant (ou personne en possession du ballon)	
Défenseur (ou une personne en attente du ballon ou qui évite le ballon) Poste spécifique : - Rapproché (R) - Ailier (A) - Pointe (P)	   
Ballon	
Passe	
Déplacement du ballon	
Déplacement du joueur	
Frappe	
Ballon porté par un joueur	
Ballon porté par deux joueurs	

Comment lire la fiche d'un jeu ?

Avant de commencer à vous présenter les jeux, il nous semblait opportun de vous apprendre à décoder une fiche. Pour chacun des points, vous trouverez une brève définition afin d'en faciliter la compréhension.

① **Titre du jeu.**

② **Arrangement** : Matériels et position de départ.

③ **But(s) du jeu** : C'est l'objectif(s) à atteindre.

ATTENTION : Un même jeu peut avoir plusieurs objectifs lorsque celui-ci propose différents rôles aux joueurs.

④ **Conditions** : Règles élémentaires, consignes d'exécutions.

⑤ **Critères de réalisation** : Ce sont des exécutions observables qui remplissent les conditions pour atteindre un objectif défini. Autrement dit, ce sont des éléments à respecter pour la bonne réalisation du jeu. « Comment faire pour réussir... ? ».

⑥ **Consignes de sécurité** : Ce sont les mesures préventives spécifiques à la réalisation du jeu. Il est essentiel de les communiquer pour un déroulement en toute sécurité.

⑦ **Variantes** : Les variantes sont des paramètres qui, lorsqu'on agit sur eux, provoquent des adaptations, des régulations et changements de stratégie. Ces paramètres permettent de simplifier ou de complexifier la tâche et ainsi de faire avancer la « construction » du savoir.

⑧ **Schéma/Dessin du jeu** : La zone bleue définit l'espace de jeu. Pour savoir comment disposer les pictogrammes, se référer au chapitre « La signalétique ».

⑨ **Habileté développée** : Nous parlerons d'habileté gestuelle et motrice (même s'il en existe bien d'autres). L'habileté motrice est la capacité acquise par apprentissage d'atteindre des résultats fixés à l'avance avec un maximum de réussite et souvent un minimum de temps, d'énergie ou des deux. **C'est aussi l'objectif global du jeu.**

⑩ **Nombre de joueurs** : Il s'agit ici du nombre maximum de joueurs que le jeu permet avec le matériel de base afin de garder un minimum de rendement. Si l'animateur dispose de plus de ballons, qu'il n'hésite pas à les utiliser pour faire plus de groupe.

⑪ **Age** : Age minimal préconisé pour réaliser le jeu avec les règles décrites dans le document.

⑫ **Difficulté** : Chaque étoile correspond à un niveau de difficulté. Elles permettent de savoir rapidement si le jeu est adapté aux joueurs (il correspond donc à son niveau) dont vous avez la charge. On peut parler de gradation.

	Très facile	Pour des joueurs novices
	Facile	Pour des joueurs ayant déjà pratiqué un peu le Kin-Ball
	Intermédiaire	Pour des joueurs ayant une bonne maîtrise du ballon
	Difficile	Pour des joueurs qui maîtrisent le ballon avec les mains et pieds
	Très difficile	Pour des joueurs expérimentés



Fiche : ①

Arrangement : ②

But(s) du jeu : ③
→

Conditions : ④

Critère(s) de réalisation : ⑤

Consignes de sécurité : ⑥

Variantes : ⑦

DIFFICULTE	★☆☆☆☆ ⑫
A PARTIR DE	⑪
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	⑩
HABILETE DEVELOPPEE	⑨

⑧

Les variantes

Les variantes font partie intégrante des jeux. Elles permettent l'évolution de ceux-ci en fonction des objectifs que l'animateur aura au préalable définis. Pour rappel, les variantes sont des paramètres qui, lorsqu'on agit sur eux, provoquent des adaptations, des régulations et changements de stratégie. Ces paramètres permettent de simplifier ou de complexifier la tâche et ainsi de faire avancer la « construction » du savoir.

Il existe plusieurs types de variantes, que nous explorerons plus profondément dans les formations de niveau Initiateur, Éducateur et Entraîneur.

Pour ce module, nous allons nous concentrer sur des variantes collectives (que nous réutiliserons plus tard également). Comme son nom l'indique, celles-ci sont destinées à l'ensemble du groupe. Les variantes doivent rendre le jeu plus facile ou difficile (par rapport à l'objectif poursuivi) pour les joueurs tout en gardant le même but. Elles doivent également avoir du sens, changer pour changer n'apportera rien au jeu. Nous en décelons 3 types :

- Les adaptations terrains (A.T.) ;
- Les changements d'organisations (C.O.) ;
- Les changements de règles (C.R.).

Les variantes sont certainement les choses les plus complexes dans l'élaboration d'un jeu. Sans une préparation minutieuse, elles peuvent impacter négativement son déroulement. Il ne suffit pas de répondre à l'objectif, plusieurs considérations sont à prendre en compte :

- L'organisation de son matériel ;
- La rédaction claire et précise des consignes ;
- L'anticipation des réactions des joueurs ;
- La simplification ou complexification du jeu de base ;
- ...

Les adaptations terrains (A.T.) :

Avec les A.T., le moniteur jouera sur :

- Le nombre et la taille du ballon
- Les dimensions du terrain
- Le nombre de joueurs

Ces adaptations sont les plus faciles à mettre en place. Ce sont des adaptations qui peuvent se réaliser très rapidement, quasi dans l'instant, et pourtant elles peuvent tout changer dans la réussite du jeu.

Les changements d'organisations (C.O.) :

Le changement d'organisation (C.O.) est un aménagement autre du matériel pour atteindre un même but, un même objectif. Pour se faire, le matériel ainsi que le niveau de difficulté peuvent varier, tant

que la nouvelle organisation reste fidèle au but défini. Ces changements réclament une grande réflexion. Afin de minimiser les pertes de temps, il faut donc penser au préalable à tout organiser pour faire les modifications rapidement. Une des erreurs est de faire un changement dans son organisation mais également dans les règles. Or, pour que le joueur puisse évoluer en élaborant de nouvelles stratégies, il doit absolument progresser par étape.

Les changements de règles (C.R.) :

Les C.R. remplacent/ajoutent une règle par/à une autre plus ou moins facile ou difficile.

On pourrait croire ces changements assez simples mais l'erreur est vite arrivée. Un changement de règle modifie le comportement du joueur. Cela peut être positif comme : le comportement adéquat ou négatif comme : l'incompréhension, une réponse motrice tout à fait différente à celle prévue, le rejet du jeu, ... Il est essentiel pour l'animateur de pouvoir anticiper tous ces comportements afin d'éviter une perte de temps dans le rappel des consignes pour arriver au(x) résultat(s) attendu(s).

Code de difficulté :

Les variantes peuvent rendre le jeu plus facile ou plus difficile. Afin de visualiser si la variante est plus facile ou plus difficile, il est nécessaire d'établir un code. Celui-ci se place à la fin de l'explication. Voici les symboles.

Beaucoup plus facile que le jeu de base	Plus facile que le jeu de base	Plus difficile que le jeu de base	Beaucoup plus difficile que le jeu de base
(--)	(-)	(+)	(++)

Exemple dans les fiches :

Vous trouverez des exemples de ces variantes en :

- Fiche 1 (1 étoile)
- Fiche 11 (2 étoiles)
- Fiche 25 (3 étoiles)
- Fiche 33 (4 étoiles)
- Fiche 39 (5 étoiles)

Lors des séances de coenseignement, que les aspirants Moniteurs Animateurs réaliseront plus tard, ces derniers devront trouver des variantes aux autres jeux.

Les concepts clés

Les concepts clés sont présents sur les fiches de jeu sous la forme suivante :



Cette image, présente dans une fiche, signale que dans cet exercice un élément technique peut/doit être travaillé. Cet élément sera noté sous le Concept Clé, de la manière suivante :



Voici une liste non-exhaustive des différents concepts clés que vous rencontrerez dans le document, ceux-ci sont détaillés dans les modules de la formation initiateur :

Concepts clés	Explications
Position défensive	Position à adopter en défense pour récupérer la balle.
Maintien de balle	Lors d'un déplacement à 2, la balle doit être maintenue au niveau des épaules des 2 joueurs. Chacun pousse vers l'autre.
Position corps / balle	Le corps doit être sur le côté du ballon (au moment de la frappe) pour que les bras arrivent au centre de la balle.
Orientation de la réception	Lors d'une réception seule, s'orienter vers un partenaire pour qu'il m'aide à stabiliser la balle.
Technique orientation pied	Pour orienter le ballon au pied dans la direction souhaitée : se pencher en arrière et étendre le pied pour toucher avec l'avant-pied jambe tendue.

Les fiches de jeu

Vous trouverez ci-dessous 40 fiches de jeu. Comme énoncé dans le préambule, il s'agit d'une liste non-exhaustive.



Fiche 1 : 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(s) du jeu :

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

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 la mettre dans l'autre cerceau avant de revenir au jeu. A la fin du temps, l'animateur compte le nombre de petites balles déplacées pour connaître le score du chasseur.

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	6 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon

Critère(s) de réalisation :

Chasseur :

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

Consignes de sécurité :

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

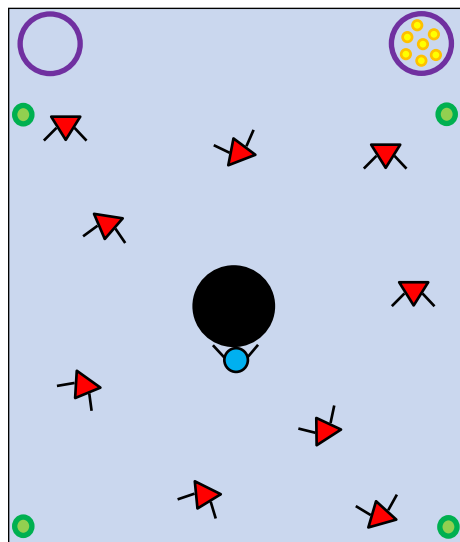
Variantes :

A.T : Je diminue le terrain de 2m de chaque côté. Le chasseur aura moins de distance à faire avec le ballon (-)

C.O : Je divise le terrain en 2. Chaque côté avec un chasseur et une moitié de chassé. Je change de côté uniquement quand je suis touché. (-)

C.R : Après avoir touché quelqu'un, je dois toucher une ligne avec le ballon. Je garde la maîtrise. (+)

C.R : Deux chasseurs avec un seul ballon. Ils doivent se tenir la main pour chasser. Maîtrise à 2 (++)





Fiche 2 : Course poursuite en relais.

Arrangement : 2 à 4 ballons de Kin-Ball + plots.

A chaque coin du terrain, une zone est délimitée par 4 plots. Les joueurs sont répartis en 4 équipes. Chaque équipe est placée dans une zone. Un ballon est donné au premier joueur de chaque groupe.

But(s) du jeu :

→ Être la 1^{ère} équipe à finir le relais avec tous ses joueurs.

Conditions : Au signal, le premier joueur de chaque équipe sort de sa zone pour courir rapidement un tour en poussant le ballon avant d'y revenir. Une fois de retour dans sa zone, il le donne au joueur suivant afin qu'il puisse démarrer.

Critère(s) de réalisation :

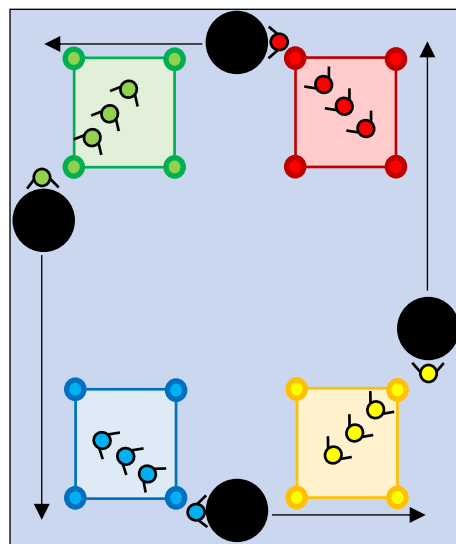
- Utiliser uniquement les mains pour manipuler le ballon ;
- Rester en contact permanent avec le ballon.

Consignes de sécurité :

- Observer les déplacements des adversaires pour éviter les collisions en sortant et en entrant dans sa zone.
- Passer à l'extérieur des zones adverses.

Variantes :

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	6 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon



Fiche 3 : Course relais.



Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + cônes.

Les joueurs sont répartis en deux équipes. Chaque équipe se place en file, avec un ballon, derrière un cône. Face à celui-ci, de l'autre côté du terrain, se trouve un autre cône.

But(s) du jeu :

→ Effectuer un aller-retour le plus rapidement possible.

Conditions : Au signal, le premier joueur de chaque file fait rouler le ballon, contourne le cône d'en face et revient pour le donner au joueur suivant. Le jeu se termine quand tous les joueurs ont réalisé l'exercice. La première équipe qui terminera sera l'équipe gagnante.

Pour les autres tours, voici une idée de progression :

- Faire rouler le ballon seul en déplacement arrière ;
- Porter le ballon tous ensemble ; à trois ; à deux ; seul (dès que le ballon tombe, on recommence du début).

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	6 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon

Critère(s) de réalisation :

- Rester en contact permanent avec le ballon ;
- Bloquer le ballon à hauteur poitrine des joueurs (si ballon porté par 2 joueurs ou plus).

Consignes de sécurité :

- On donne le ballon au suivant, sans le pousser ni le lancer ;
- On ne pousse pas violemment le ballon vers quelqu'un.

Variantes :

Concept Clé

Maintien de
balle



Fiche 4 : Tic-Tac boum.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball.

Les joueurs forment un cercle, se lâchent les mains et reculent de quelques pas, de façon à créer un cercle suffisamment grand. L'animateur donne le ballon à un joueur du cercle.

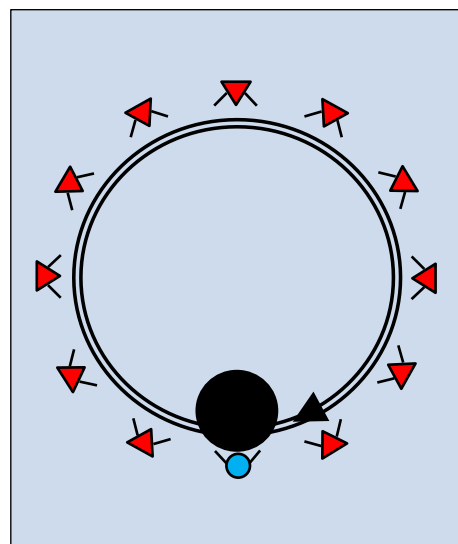
But(s) du jeu :

→ Se défaire le plus vite possible du ballon tout en le passant, de façon contrôlée, à la personne à côté.

Conditions : Quand l'animateur commence à dire « Tic-tac, tic-tac, ... », le joueur en possession du ballon le fait rouler au joueur à côté de lui (sens horlogique) et ainsi de suite jusqu'à ce que l'animateur dise « BOUM ! ». A ce moment-là, le joueur en possession du ballon est éliminé (ou prend le rôle de l'animateur). Le joueur suivant reprend le ballon et, au signal de l'animateur, recommence le jeu.

(Pour permettre un maximum de temps de jeu à chacun, chaque joueur démarre avec 3 vies).

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon



Critère(s) de réalisation :

- Passer le ballon rapidement et de façon contrôlée au suivant.

Consignes de sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Variantes :



Fiche 5 : Jeu de réactivité.

Arrangement : 3 ballons de Kin-Ball (ou 3 objets) de couleurs différentes.

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

But(s) du jeu :

→ Se placer rapidement face au ballon de la couleur citée par l'animateur.

Conditions : Les joueurs doivent se déplacer en fonction de l'appellation faite par l'animateur (tout en restant sur leur « ligne imaginaire »). L'animateur 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. L'animateur commence d'abord sans éliminer et peut induire en erreur en montrant un autre ballon du doigt et/ou en faisant des fautes d'appellation.

Critère(s) de réalisation :

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

Consignes de sécurité :

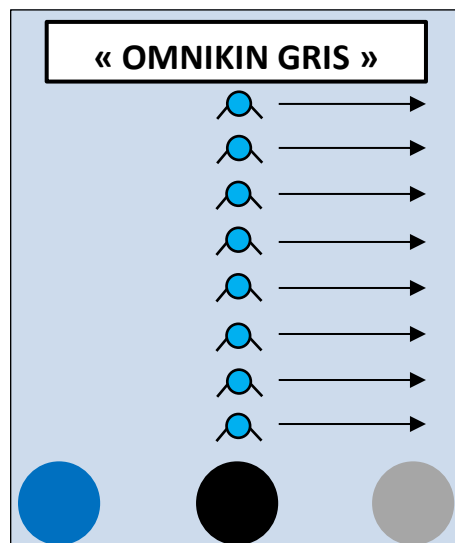
- Rester sur sa « ligne imaginaire ».
- Garder minimum un bras de distance avec le joueur devant soi.

Variantes :

Concept Clé

Position
défensive

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs (3 ballons ou objets)
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Réactivité





Fiche 6 : La comète autour de la Terre.

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + cônes.

Les joueurs sont répartis en 2 équipes avec 1 ballon par équipe. Une équipe se place en cercle et l'autre en file entre les deux cônes.

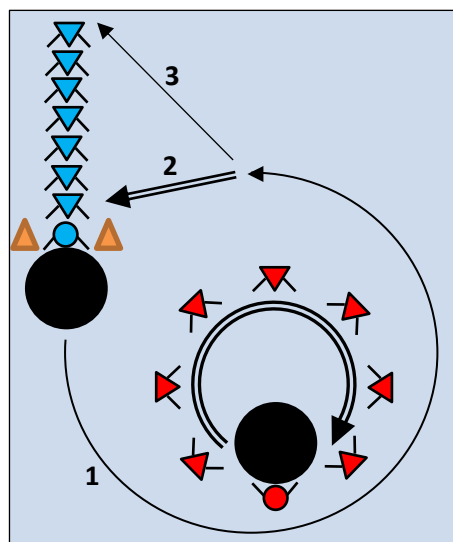
But(s) du jeu :

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

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

Conditions : Au signal, les joueurs de l'équipe en cercle se font des passes au sol avec un ballon (la terre) dans le sens horlogique (1 point par tour). Les joueurs de l'autre équipe doivent, chacun à leur tour, courir en poussant leur ballon (comète) au sol 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.

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	6 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs (2 ballons)
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon



Critère(s) de réalisation :

File :

- Avoir en permanence les mains sur le ballon

Cercle :

- Contrôler le ballon pour mieux le diriger.

Consignes de sécurité :

File :

- Ne pas courir à ras des joueurs du cercle.

Cercle :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Variantes :



Fiche 7 : Repousser Jupiter.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball.

Les joueurs forment un cercle, se lâchent les mains et reculent de quelques pas, de façon à créer un cercle suffisamment grand. Ensuite, ils se couchent, en appui sur leurs coudes, les jambes vers le centre du cercle. L'animateur place le ballon devant les jambes d'un joueur.

But(s) du jeu :

→ Se faire des passes aux pieds en gardant le ballon à l'intérieur du cercle.

Conditions : Les joueurs doivent repousser le ballon (Jupiter) avec la plante de leurs pieds, dès que celui-ci arrive près d'eux.

Critère(s) de réalisation :

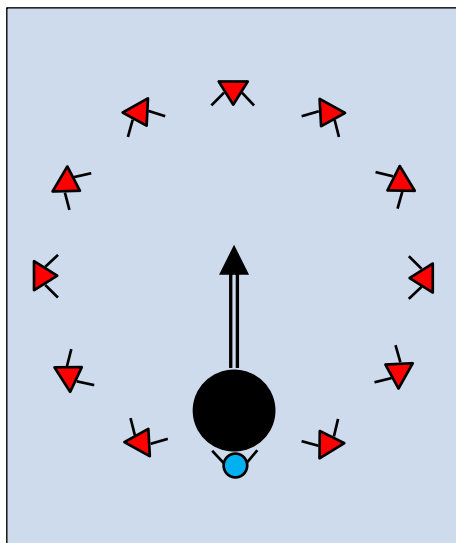
- Pousser le ballon en son centre ou au-dessus.
- Le ballon reste au maximum au sol.

Consignes de sécurité :

- Repousser le ballon avec la plante du pied et non la pointe.
- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Variantes :

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon (au pied)





Fiche 8 : Lutte sumo.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + un marquage au sol (un cercle).

Délimiter un cercle à l'aide d'un marquage au sol. Le ballon doit couvrir la moitié de l'espace. Deux joueurs se placent à l'intérieur du cercle, face à face et de part et d'autre du ballon.

But(s) du jeu :

→ Faire sortir son adversaire du cercle.

Conditions : Au signal, les 2 joueurs commencent à pousser le ballon l'un vers l'autre et en même temps afin de faire sortir son adversaire en dehors du cercle de jeu (les 2 pieds doivent être à l'extérieur). Si le ballon sort des limites du jeu, mais que le joueur reste à l'intérieur, on recommence le jeu. Si un des joueurs laisse volontairement sortir le ballon pour éviter de sortir lui-même du cercle, il a automatiquement perdu.

Critère(s) de réalisation :

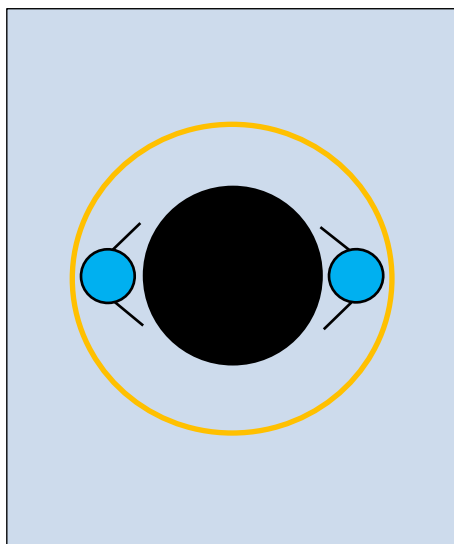
- Rester continuellement en contact avec le ballon (à l'intérieur du cercle).
- Pousser avec les mains (sur le ballon) et le corps.

Consignes de sécurité :

- Le ballon doit rester au sol
- Pas d'à-coup sur le ballon
- Une fois que l'adversaire a perdu, on arrête de pousser.

Variantes :

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	6 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	2 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon





Fiche 9 : L'imitateur.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball.

Les joueurs sont debout, en dispersion dans la salle et face à l'animateur qui est en possession du ballon.

But(s) du jeu :

→ Imiter avec son corps le mouvement du ballon.

Conditions : L'animateur va déplacer le ballon. Les joueurs doivent imiter le déplacement du ballon (gauche – droite – avant – arrière – tour sur lui-même – saut).

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Réactivité

Critère(s) de réalisation :

- Observer les mouvements du ballon.

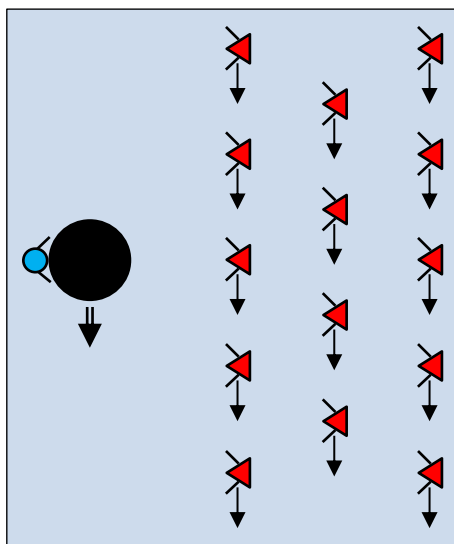
Consignes de sécurité :

- Garder une distance de sécurité par rapport aux autres joueurs (minimum 2 mètres).
- Pas de mouvement qui inciterait à réaliser une roulade.

Variantes :

Concept Clé

Position
défensive





Fiche 10 : 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.

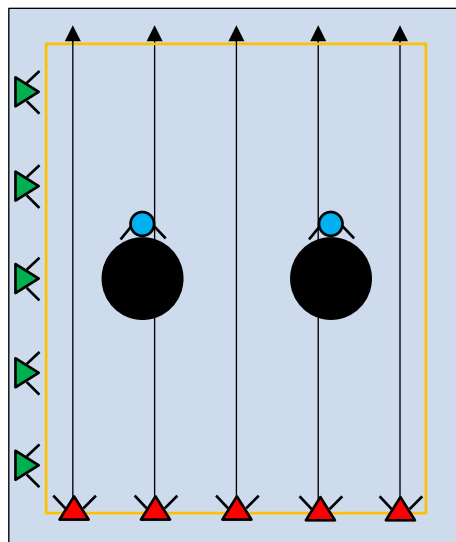
But(s) du jeu :

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.

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	6 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	12 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon



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.

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.

Variantes :



Fiche 11 : Construction de l'horloge.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 12 plots.

Quatre joueurs se trouvent aux plots représentant 12h, 3h, 6h et 9h. Les autres se trouvent au milieu des plots.

But(s) du jeu :

→ Toucher ceux au centre pour compléter l'horloge.

→ Être le dernier au milieu de l'horloge.

Conditions : Sans se déplacer, les joueurs aux plots doivent pousser le ballon, avec les mains, pour toucher les joueurs au centre. Pour se faire, ils peuvent se faire des passes entre eux. Quand un joueur au centre est touché, il complète l'horloge en se plaçant à un plot vide (1h, 2h, 4h, ...), avec le ballon et devient ainsi attaquant. Si le ballon reste au centre ou à l'extérieur du cercle, l'animateur ou le joueur le plus proche va le chercher sans pouvoir toucher un joueur adverse.

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	9 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	13 joueurs
HABILITÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon

Critère(s) de réalisation :

Joueurs aux plots :

- Coopérer pour toucher rapidement les joueurs.

Joueurs au centre :

- Observer le ballon pour l'esquiver au mieux.

Consignes de sécurité :

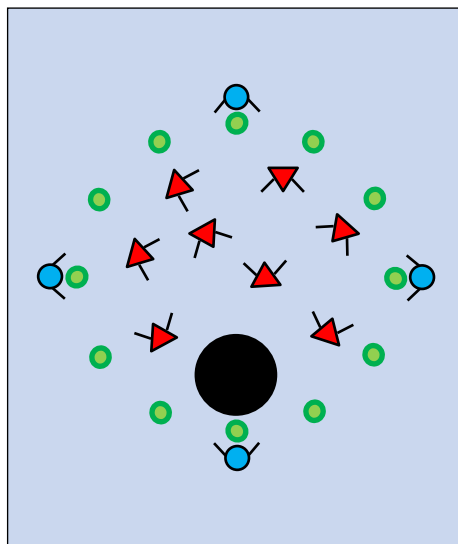
- Remettre à sa place un plot déplacé ;
- Le ballon reste en contact avec le sol (pas de rebond).

Variantes :

A.T : Ajouter un ballon pour favoriser la coopération. Les joueurs au centre devront esquiver 2 ballons. (-)

C.O : Trois joueurs sont dos à dos au milieu du cercle. Ils peuvent recevoir le ballon, le passer et/ou toucher des joueurs qui courent autour d'eux. Trajectoire de face bloquée. (+)

C.R : Un joueur est placé au centre comme point relais pour toucher les joueurs. Sans ballon, déplacement illimité. Avec ballon, interdiction de se déplacer ou de se retourner. (-)





Fiche 12 : La rotation de la terre.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball.

Les joueurs sont couchés en ligne droite, les uns à côté des autres et la tête du même côté.

But(s) du jeu :

→ Transporter le ballon de l'autre côté de la salle sans l'échapper (le faire tomber).

Conditions : Au signal de l'animateur, à l'aide des mains et/ou des jambes, passer le ballon à son voisin, sans le faire tomber (1) ; se relever et aller se coucher à la suite de la ligne (2).

Critère(s) de réalisation :

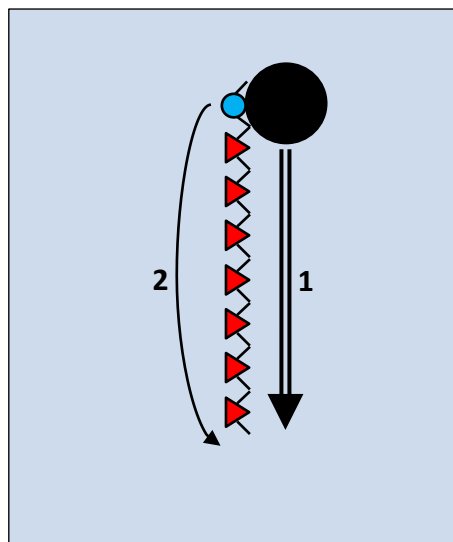
- Contrôler le ballon avant de le passer.

Consignes de sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Variantes :

DIFFICULTÉ	★ ★ ★ ★ ★
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maîtrise du ballon





Fiche 13 : Le tour du monde.

Arrangement : 1 ballon de Kin-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. L'animateur donne le ballon à un groupe qui le soulève.

But(s) du jeu :

→ Transporter le ballon par 2 sans l'échapper.

Conditions : Au signal, les joueurs en possession du ballon courent, 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.

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILITÉ DEVELOPPÉE	Maitrise du ballon

Critère(s) de réalisation :

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

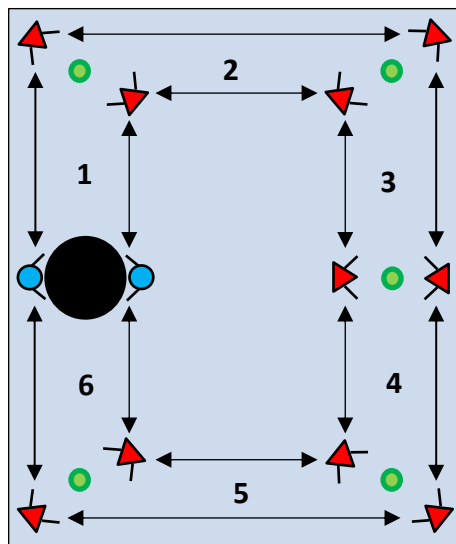
Consignes de sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Variantes :

Concept Clé

Maintien de balle





Fiche 14 : 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.

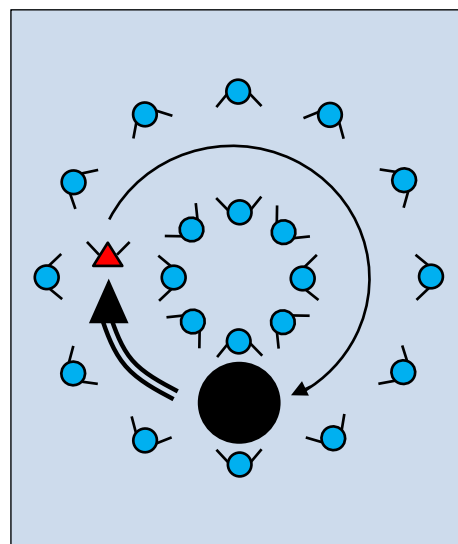
But(s) du jeu :

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 aller toucher l'arrière du ballon mais, sans se faire toucher par ce dernier mis en mouvement au sol 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.

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	6 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation au sol



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.

Consignes de sécurité :

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

Variantes :



Fiche 15 : Remettre la terre à sa place.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + plots + 1 cerceau + 4 jeux de vareuses.

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

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILITÉ DEVELOPPÉE	Maitrise du ballon + occupation de l'espace

Critère(s) de réalisation :

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

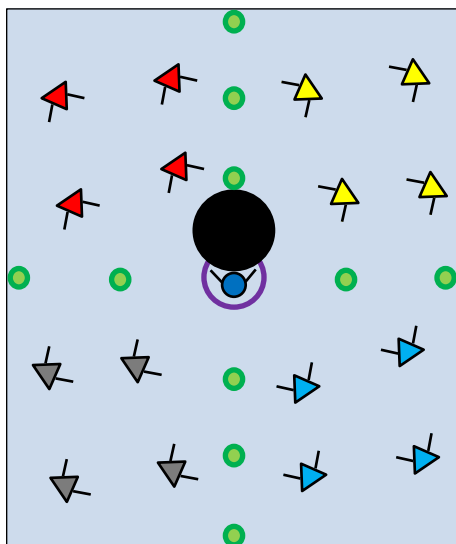
Consignes de sécurité :

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

Variantes :

Concept Clé

Position en carrée





Fiche 16 : Viser la cible.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + plots.

Les joueurs sont répartis par groupes de 4 (1 lanceur, 2 porteurs et 1 réceptionneur). Trois cibles (A, B et C) sont délimitées par des plots et placées les unes derrières les autres. Les porteurs et lanceur se situent d'un côté et le réceptionneur de l'autre côté des différentes zones.

But(s) du jeu :

→ Pousser le ballon vers une cible et l'atteindre après l'avoir nommée « OMNIKIN A » (par ex.).

Conditions : Au signal, le lanceur nomme une zone et pousse le ballon à deux mains afin de l'atteindre. C'est le premier rebond qui compte. On ne vise pas une même cible 2x d'affilé. Après le premier rebond, le réceptionneur récupère le ballon et les joueurs changent les rôles dans le sens horlogique.

Critère(s) de réalisation :

- Pousser à deux mains en direction d'une cible, avec ou sans élan.
- Pour atteindre une cible lointaine, prendre son élan et pousser le ballon sans s'arrêter devant.

Consignes de sécurité :

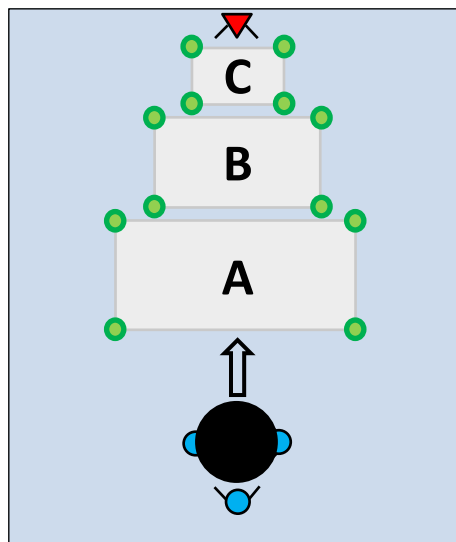
- Pousser le ballon et non frapper.
- Les porteurs portent le ballon face à face.

Variantes :

Concept Clé

Position corps
/ ballon

DIFFICULTÉ	★ ★ ★ ★ ★
À PARTIR DE	6 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	6 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Précision





Fiche 17 : Le train sur les rails.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball (+ plots).

Les joueurs (rails) forment deux lignes distantes d'environ un mètre. Chaque joueur est face à un autre. Le ballon (train) démarre à une extrémité, porté par deux joueurs avec leurs mains, plus haut que la tête.

But(s) du jeu :

→ Déplacer le ballon sans l'échapper (sans le faire tomber).

Conditions : Au signal, les deux premiers rails passent le train aux deux suivants (1) puis, en courant chacun derrière leur ligne, vont se placer à l'autre extrémité pour continuer la ligne du chemin de fer (2). Et ainsi de suite jusqu'à l'arrêt de l'exercice. (Des plots peuvent servir de repères pour savoir où se placer).

Critère(s) de réalisation :

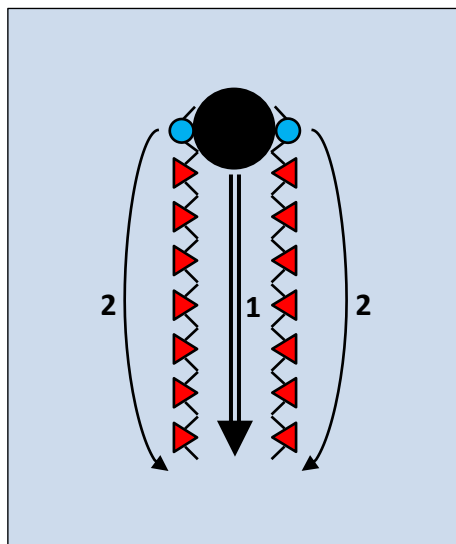
- Stabiliser le ballon à 2.
- Donner le ballon aux suivants et attendre qu'ils le stabilisent, avant de courir à l'autre extrémité.

Consignes de sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.

Variantes :

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maîtrise du ballon





Fiche 18 : 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.

Critère(s) de réalisation :

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

Consignes de sécurité :

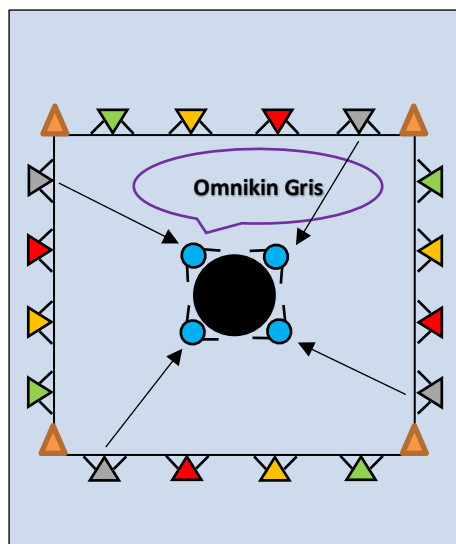
- Retourner rapidement à sa place après avoir lancé le ballon.

Variantes :

Concept Clé

Orientation de
la réception

DIFFICULTÉ	★ ★ ★ ★ ★
À PARTIR DE	8 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maitrise du ballon + occupation de l'espace





Fiche 19 : Kin shoot.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + plots.

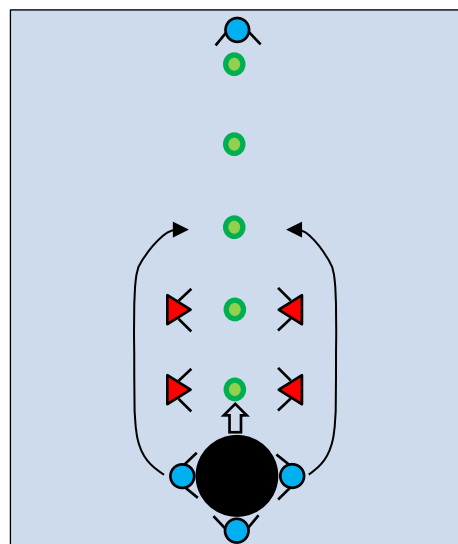
Deux porteurs se positionnent avec le ballon au-dessus du premier plot (les autres porteurs se placent par 2 aux plots suivants. Un shooteur se trouve derrière le ballon et un autre se trouve derrière le dernier plot.

But(s) du jeu :

Shooteur → Envoyer le ballon précisément avec le pied vers un autre groupe de porteur.

Conditions : Les porteurs tiennent le ballon debout à hauteur poitrine, bras tendus, doigts vers le haut, le plus éloigné du ballon. Au signal, le shooteur appelle et shoote vers les porteurs suivants et ainsi de suite jusqu'au dernier plot. Dès que le ballon quitte leurs mains, les porteurs vont rapidement se placer au prochain plot libre en contournant les autres porteurs. Arrivé au dernier plot, l'autre shooteur réalise l'exercice dans l'autre sens. Une fois terminé, les deux shooteurs changent de place avec deux porteurs.

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	8 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	8 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maitrise du ballon (au pied)



Critère(s) de réalisation :

Shooteur :

- A l'arrêt, frapper sous le ballon, au milieu de celui-ci.

Porteurs :

- Adapter la hauteur du ballon à la taille du shooteur.

Consignes de sécurité :

- Frapper le ballon au niveau de la cheville.
- Suivre du regard la trajectoire du ballon (normalement ascendante).

Variantes :

Concept Clé

Technique
orientation pied



Fiche 20 : Train encerclé.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball.

Quatre joueurs (une locomotive et trois wagons) se placent en file (train). Les autres joueurs forment un cercle autour de cette file, se lâchent les mains et reculent de quelques pas, de façon à créer un cercle suffisamment grand. L'animateur donne le ballon à un joueur du cercle.

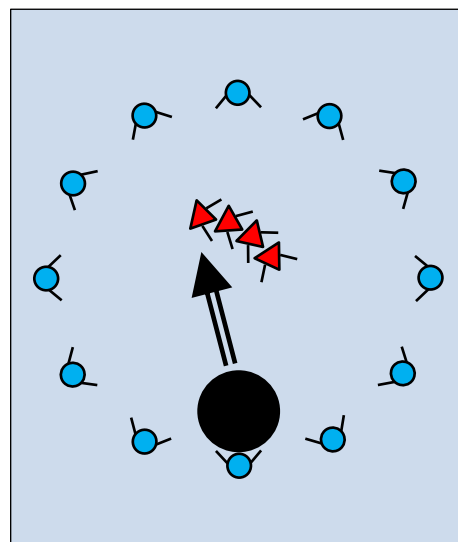
But(s) du jeu :

Joueurs du cercle → Toucher le wagon de queue avec le ballon.

Locomotive → Protéger le plus longtemps possible le wagon de queue.

Conditions : Les joueurs du train tiennent la taille du joueur qui le précède (avec les 2 mains). Le premier étant la locomotive et le dernier étant le wagon de queue. Les joueurs du cercle doivent toucher le wagon de queue avec le ballon. La locomotive doit diriger le train de manière à repousser le ballon (avec les mains) et ainsi protéger le wagon de queue. Lorsque celui-ci est atteint, le joueur qui l'a touché prend la place de la locomotive, l'ancienne locomotive prend la place du premier wagon et ainsi de suite. Quant à l'ancien wagon de queue, il va rejoindre les joueurs du cercle.

DIFFICULTÉ	★★★★☆☆
À PARTIR DE	8 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	20 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon



Critère(s) de réalisation :

Locomotive :

- Éloigner un maximum le train du ballon ;
- Se placer entre le ballon et le wagon de queue pour le protéger.

Joueurs du cercle :

- Jouer rapidement pour compliquer les manœuvres de la locomotive.

Consignes de sécurité :

- Pousser le ballon uniquement avec les mains.
- Le ballon reste toujours au sol.

Variantes :

Fiche 21 : L'étoile de mer.



Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball.

Les joueurs sont répartis en 3 files autour du ballon. Le 1^{er} joueur de chaque file porte le ballon.

But(s) du jeu :

→ Tous les joueurs doivent porter le ballon en passant par les 3 files.

Conditions : Au signal, le porteur d'une file va lâcher le ballon pour se placer à l'arrière de la file à sa droite (1). Le joueur suivant (de cette même file) va directement prendre la place de l'ancien porteur (2). Une fois ce joueur au contact du ballon, le porteur de l'autre file va, à son tour, lâcher le ballon (3) et se faire remplacer (4), etc. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les joueurs reviennent à leur point de départ.

Critère(s) de réalisation :

- Le ballon doit être maintenu en l'air.
- Les joueurs peuvent communiquer pour savoir quand changer de file.

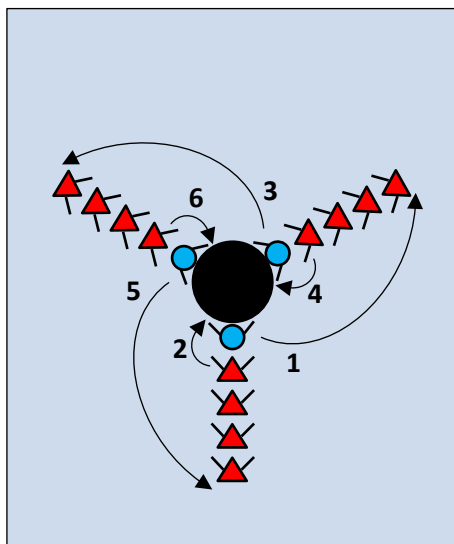
Consignes de sécurité :

- Porter le ballon sans le pousser.

Variantes :

Concept Clé

Porté à 2 ou 3





Fiche 22 : Handball KIN.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 2 goals + des vareuses.

Les joueurs sont divisés 2 équipes.

But(s) du jeu :

→ Envoyer le ballon dans le goal plus de fois que son adversaire.

Conditions : L'équipe en possession du ballon doit évoluer sur tout le terrain en direction du goal adverse. Les joueurs peuvent se déplacer avec le ballon et faire des passes mais ce dernier doit rester constamment en contact avec le sol. Il n'y a pas de gardien. Quand un défenseur touche le ballon ou l'attaquant porteur du ballon (même de l'arrière) n'importe où sur le terrain, celui-ci ne peut plus avancer ; il est alors obligé de faire une passe. Seul le défenseur qui l'a touché(e) peut l'empêcher de faire sa passe en restant à minimum 1,5m de lui. Si la défense intercepte une passe, elle peut directement contre-attaquer.

Critère(s) de réalisation :

Attaquants :

- Se déplacer quand la voie est libre ;
- Faire des passes précises ou en profondeur.

Défenseurs :

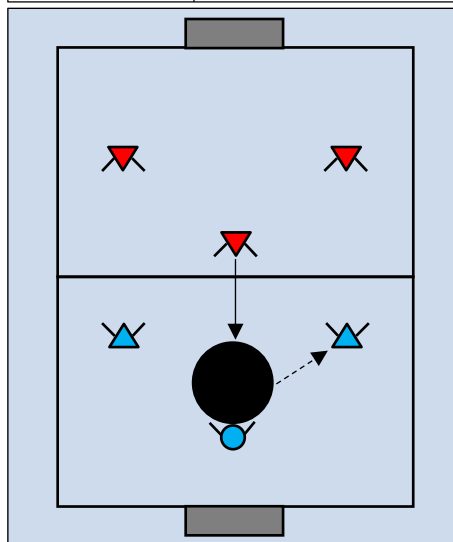
- Bloquer l'avancée du joueur avec le ballon ;
- Anticiper les passes pour intercepter le ballon.

Consignes de sécurité :

- Les contacts doivent être légers.

Variantes :

DIFFICULTÉ	★★★★☆☆
À PARTIR DE	9 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	6 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon + occupation de l'espace





Fiche 23 : Chasseurs chassés.

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + cônes.

Placer les cônes en forme de cercle. Les joueurs sont répartis en 2 équipes. Chaque équipe est placée derrière un cône de départ avec un ballon de part et d'autres du cercle.

But(s) du jeu :

→ Rattraper l'équipe adverse et toucher un adversaire.

Conditions : Au signal, 2 joueurs de chaque équipe font le tour du cercle (à l'extérieur) dans un sens prédéfini en portant le ballon. Une fois de retour au point de départ, le ballon est donné aux 2 joueurs suivants qui réalisent à leur tour l'exercice, etc.

Critère(s) de réalisation :

- Garder le contrôle du ballon ;
- Toucher un adversaire avec la main.

Consignes de sécurité :

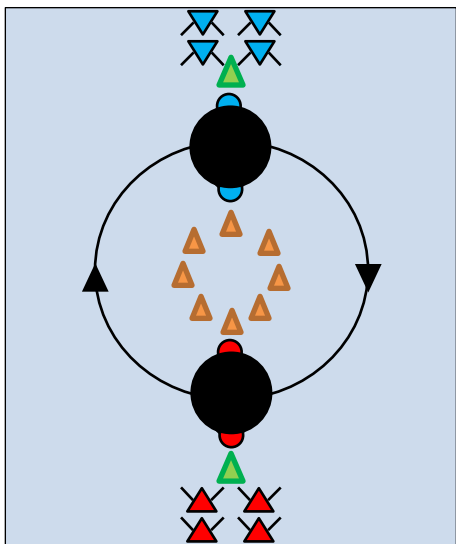
- Observer le placement des cônes afin de les éviter.

Variantes :

Concept Clé

Maintien de
balle/Course
orientée

DIFFICULTÉ	★★★★☆☆
À PARTIR DE	8 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	8 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maitrise du ballon





Fiche 24 : Tapis volant.

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + 4 tapis de gym (sarneige).

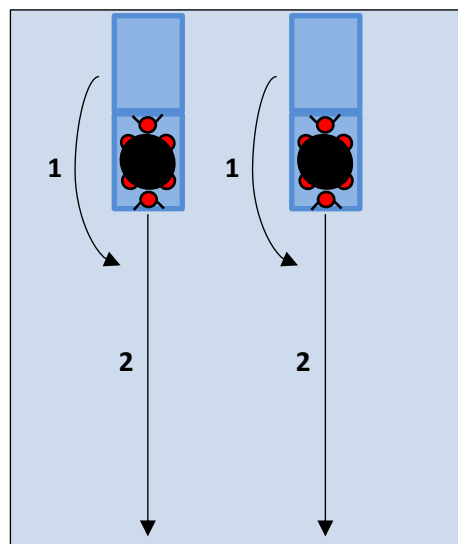
Les tapis sont alignés par deux, dans le sens de la longueur. Les joueurs sont répartis en deux équipes. Chaque équipe se place debout en portant son ballon sur une ligne de tapis (le premier tapis).

But(s) du jeu :

→ Arriver de l'autre côté de la salle en restant sur les tapis et en gardant le contrôle du ballon.

Conditions : Au signal, les joueurs doivent traverser la salle en déplaçant leurs tapis, de l'arrière vers l'avant, tout en portant le ballon. Si le ballon tombe ou qu'une partie du corps touche le sol, il faut recommencer au point de départ (exceptés les doigts qui peuvent glisser sous le tapis). La 1^{ère} équipe qui atteindra l'autre côté de la salle sera proclamée gagnante.

DIFFICULTÉ	★★★★☆☆
À PARTIR DE	7 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	6 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maitrise du ballon



Critère(s) de réalisation :

- S'attribuer un rôle (porter le ballon ou déplacer les tapis).
- Ballon bloqué entre les porteurs (sans toucher le tapis) pour un contrôle optimal lors du changement de tapis.

Consignes de sécurité :

- Attendre le signal d'un coéquipier pour changer de tapis (ne pas confondre vitesse et précipitation).

Variantes :

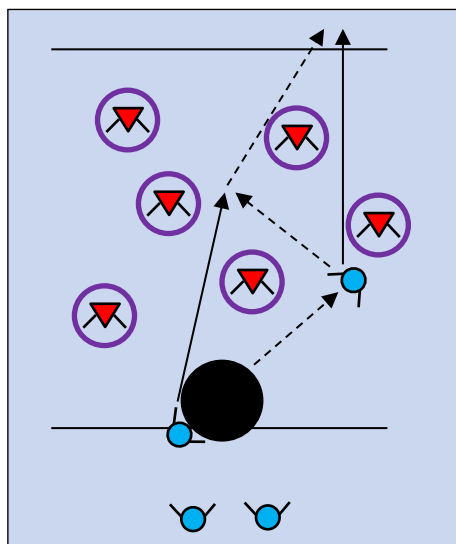
Concept Clé

Porté à 2 ou 3
ou +

Fiche 25 : Champ de mines.



DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	10 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	12 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	La passe + occupation de l'espace



Arrangement : Ballon(s) de Kin-Ball + cerceaux.

Des joueurs se trouvent dans le terrain dans un cerceau (mine). Les autres sont d'un côté avec le ballon.

But(s) du jeu :

→ Arriver de l'autre côté du terrain sans faire tomber ou « exploser » le ballon.

Conditions : Au signal, deux joueurs se font des passes pour atteindre l'opposé de la salle. Les joueurs dans les cerceaux ne peuvent sortir de ceux-ci mais peuvent essayer de toucher le ballon (mine) en tendant les bras ou en sautant. Si les passeurs parviennent de l'autre côté de la salle, 1 point. Si le ballon tombe ou est touché par une mine, ils donnent le ballon au suivant. Les passeurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon, ni se faire des passes à eux-mêmes.

Critère(s) de réalisation :

- Garder le ballon en l'air en évitant les mines ;
- Le ballon est maîtrisé à chaque réception ;
- Le joueur sans ballon se place dans l'espace libre.

Consignes de sécurité :

- Intercepter le ballon sans le frapper ;
- Les mines ne touchent pas le ballon qui est au sol.

Variantes :

A.T : Diminuer le nombre de joueurs pouvant intercepter le ballon. Espace plus important pour rentrer en maîtrise. (-)

C.O : Un terrain en croix est formé. Ceux qui possèdent le ballon doivent aller à un autre « coin » de la croix. Choix du coin en fonction de sa maîtrise (-)

C.R : Réaliser un porté de balle à chaque réception. Maîtrise dans un espace restreint (+)

Concept Clé

Maitrise de
balle seule



Fiche 26 : Prise en main.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + plots.

Délimiter un cercle avec des plots. Chaque joueur se place derrière un plot (il faut un plot de plus que le nombre de joueurs pour que celui-ci reste libre). L'animateur (ou un joueur) se place au centre du cercle avec le ballon et face au joueur qui a le plot libre sur sa droite.

But(s) du jeu :

→ Enchaîner réception/passe sans échapper le ballon.

Conditions : Au signal, l'animateur effectue une passe vers un joueur (celui qui a le plot libre à sa droite) (1) ; ce dernier réceptionne le ballon et le renvoie à l'animateur (2) ; contourne le cercle en courant, dans le sens horlogique, afin de se placer au plot libre (3). Dès que l'animateur a réceptionné le ballon, il le passe au joueur suivant, etc...

Critère(s) de réalisation :

- Contrôler le ballon avant de le passer à la personne centrale.

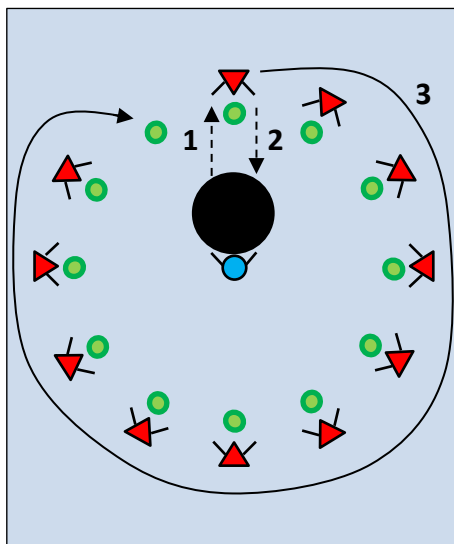
Consignes de sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- En courant, contourner largement le cercle.

Variantes :

Concept Clé

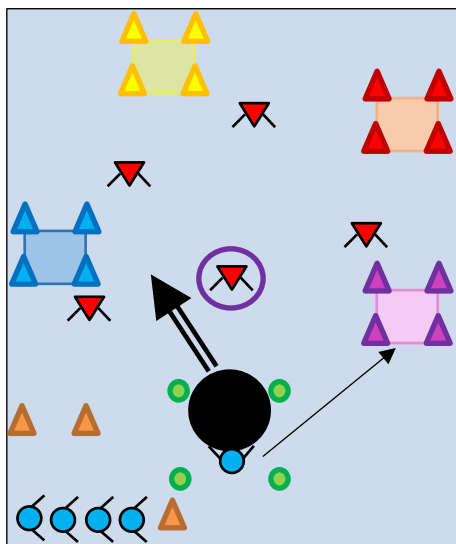
Poussée de balle
(passe) vers
objectif



Fiche 27 : Base Kin.



DIFFICULTÉ	★★★★★☆☆☆☆
À PARTIR DE	10 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maîtrise du ballon + occupation de l'espace



Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + des cônes + 4 plots + 1 cerceau.

Délimiter une zone de lancer avec les 4 plots et, en face, placer un cerceau comme zone d'arrêt. A l'aide de cônes, délimiter des bases sur le pourtour du terrain et placer 2 cônes en fin de course pour marquer l'arrivée. Les joueurs sont répartis en 2 équipes. L'équipe offensive se place en file derrière la zone de lancer et l'équipe défensive se place en dispersion sur le terrain.

But(s) du jeu :

Attaquants → Réaliser le tour du terrain en passant par chaque base sans se faire éliminer.

Défenseurs → Éliminer 3 joueurs adverses.

Conditions : Le lanceur lance le ballon et court le plus vite possible en passant par chaque base. Les défenseurs doivent réceptionner le ballon et le ramener dans la zone d'arrêt. Pour déplacer le ballon, celui-ci doit obligatoirement être maîtrisé (porté et/ou passé) à un ou à deux.

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 les défenseurs maîtrisent le ballon dans la zone d'arrêt 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)).

Critère(s) de réalisation :

Défenseurs :

- Se déplacer en contrôlant le ballon.

Attaquants :

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

Consignes de sécurité :

Défenseurs :

- Communiquer pour savoir qui réceptionne.
- Priorité au coureur, ne pas gêner sa course.

Variantes :



Fiche 28 : Renverser les quilles.

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball (ou plus) + des plots + des quilles (ou cônes) de différentes couleurs.

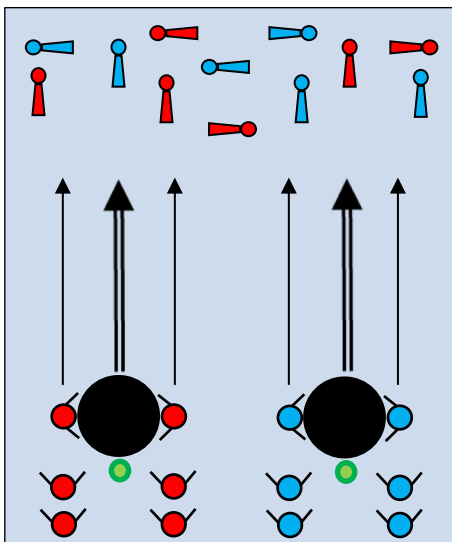
Les joueurs sont répartis en deux équipes et chacune d'elles est divisée en deux files, de part et d'autre d'un plot. Un ballon par équipe. Des quilles sont placées dans le fond de la salle. Mélanger les couleurs de manière à en avoir de manière équitable un peu partout. Une moitié des quilles de chaque couleur est relevée, l'autre moitié est abaissée.

But(s) du jeu :

→ Avoir plus de quilles relevées que l'adversaire

Conditions : Chaque équipe a une couleur déterminée. Au signal, deux joueurs de chaque équipe vont pouvoir se déplacer avec le ballon pour **SOIT** : relever une de leur quille, **SOIT** abaisser une de leurs adversaires n'importe où sur le terrain. Ils viennent ensuite donner le ballon aux 2 joueurs suivants. On joue en temps. Attention : la quille doit rester sur place (pas de shoot). Si le ballon tombe, l'animateur abaisse une quille de l'équipe qui a fait tomber le ballon. A la fin du temps imparti, l'équipe qui aura le plus de quilles relevées sera l'équipe gagnante.

DIFFICULTÉ	★★★★☆☆
À PARTIR DE	8 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	8 joueurs
HABILITÉ DEVELOPPÉE	Maîtrise du ballon



Critère(s) de réalisation :

- Se déplacer et réaliser son action (abaisser/relever) en gardant la maîtrise du ballon.
- Communiquer entre coéquipiers pour décider qui réalise quelle action.

Consignes de sécurité :

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

Variantes :

Concept Clé

Maintien de
balle/Course
orientée



Fiche 29 : Enfiler la vareuse.

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

Les joueurs sont répartis en deux équipes et chacune d'elles est divisée 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 : Deux équipes sont créées. Au signal, deux joueurs de chaque équipe vont pouvoir se déplacer avec le ballon pour aller enfiler une vareuse sans faire tomber le ballon. 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.

Critère(s) de réalisation :

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

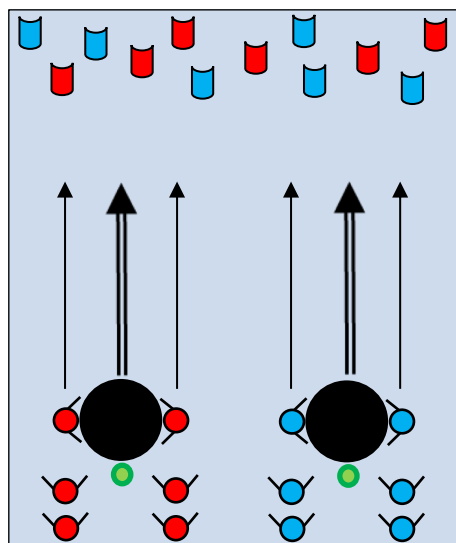
Consignes de sécurité :

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

Variantes :

Concept Clé
Maintien de
balle/Course
orientée

DIFFICULTÉ	★★★★☆☆
À PARTIR DE	10 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	8 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maîtrise du ballon





Fiche 30 : 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 :

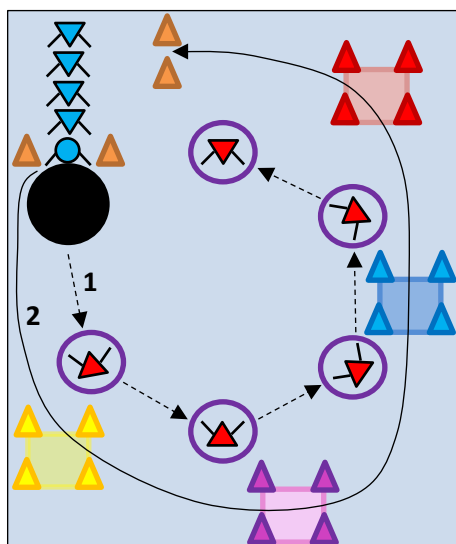
Le 1^{er} joueur de la file exécute une passe « fourbe » vers le joueur du cerceau devant lui (1) et court le plus vite possible en passant par chaque base (2). Pendant ce temps, le joueur du cerceau envoie le ballon à son coéquipier et ainsi de suite jusqu'au joueur du dernier cerceau. Une fois celui-ci 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)).

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	10 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	24 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	La passe



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.

Consignes de sécurité :

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

Variantes :



Fiche 31 : Les crocodiles.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball.

Le terrain est séparé en 3 parties égales. Deux joueurs se placent dans la partie centrale (crocodiles). Les autres joueurs forment des binômes et occupent chacun une file, de part et d'autre de la zone centrale (un binôme jaune et un binôme bleu sur l'image). Une file avec ballon pour les lanceurs et celle sans ballon pour les réceptionneurs.

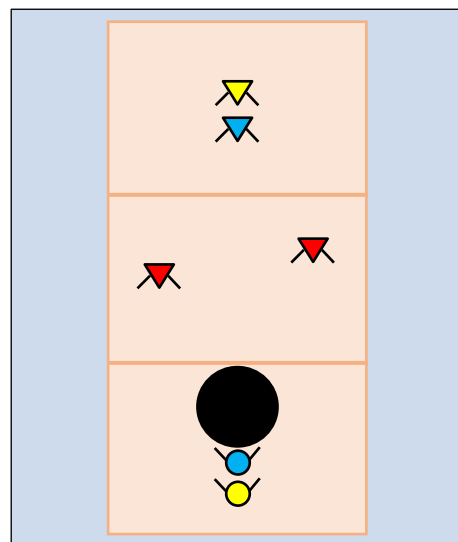
But(s) du jeu :

Lanceurs → Toucher un crocodile en lançant le ballon.

Crocodiles → Réagir rapidement pour éviter le ballon afin de rester dans la zone centrale.

Conditions : Au signal, le lanceur en possession du ballon effectue un lancer pour toucher un crocodile. Si un des crocodiles est atteint (sur n'importe quelle partie du corps) par le ballon, avec ou sans rebond, le binôme central échange sa place avec le binôme à l'origine du lancer. Si le ballon ne touche personne, le lanceur va derrière la file des réceptionneurs pendant que son binôme récupère le ballon, l'apporte au lanceur suivant et se place derrière sa nouvelle file. A la fin du temps imparti, le binôme qui aura occupé le plus longtemps la zone centrale gagnera la partie.

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	10 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	6 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maitrise du ballon



Critère(s) de réalisation :

Lanceurs :

- Lancer le ballon horizontalement ou vers le bas.

Crocodiles :

- Observer la trajectoire du ballon et réagir rapidement.

Consignes de sécurité :

- Si impossible d'éviter le ballon, utiliser les bras pour se protéger (le contact avec les bras compte quand même).

Variantes :

Concept Clé
Orientation du
poussé



Fiche 32 : Lance tapis.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 4 cônes + 1 tapis de gym (sarneige) par enfant + vareuses.

A l'aide de cônes, deux buts sont formés aux deux extrémités du terrain. Entre ces buts sont disposés plusieurs tapis (minimum 4 mètres par rapport aux buts). Les joueurs sont répartis en deux équipes de couleurs différentes et chacun se place debout sur un tapis (l'animateur peut placer une vareuse par tapis pour former plus rapidement les groupes et surtout alterner les couleurs de façon équitable).

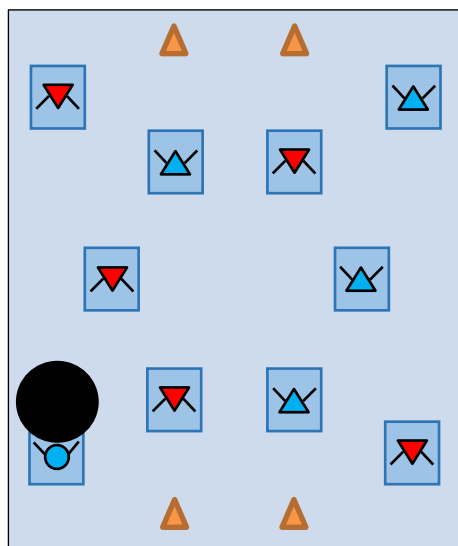
But(s) du jeu :

Équipe offensive → Lancer le ballon dans le but adverse en se faisant des passes.

Équipe défensive → Intercepter et/ou faire tomber le ballon pour en prendre la possession.

Conditions : En restant sur leur tapis, les joueurs réalisent des passes (en l'air) entre eux pour envoyer le ballon dans le but adverse. Si le lancer passe à côté du goal, le joueur adverse le plus proche va rechercher le ballon. Si, en voulant réceptionner le ballon ou en le maîtrisant, l'entièreté du corps ne touche plus le tapis, le ballon est donné à l'équipe adverse (au joueur le plus proche). Également si un défenseur intercepte une passe. Il n'y a pas de gardien. L'animateur devra penser à changer les joueurs de places afin que chacun puisse passer par les différentes positions sur le terrain.

DIFFICULTÉ	★★★★☆☆
À PARTIR DE	11 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	10 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	La passe



Critère(s) de réalisation :

Équipe offensive :

- Passe précise vers un partenaire (droite, en cloche, ...).

Équipe défensive :

- Intercepter le ballon en le réceptionnant ou en le faisant tomber (dans les 2 cas, je le récupère).

Consignes de sécurité :

- Les tapis se trouvent à minimum 2m l'un de l'autre.

Variantes :

Fiche 33 : Aki géant.



Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball + 8 plots.

Tous les joueurs, répartis en deux groupes, forment un cercle, rectangle, carré, ... dans l'espace délimité par les plots.

But(s) du jeu :

→ Réaliser un maximum de passes (plus que l'autre groupe) avec les pieds en gardant le ballon en l'air.

Conditions : Un joueur ou l'animateur lance le ballon en l'air. A partir de ce moment, il ne peut plus toucher le sol. Le premier groupe qui fait tomber le ballon a perdu. Les joueurs ne peuvent utiliser que leur pied pour conserver le ballon en l'air. Un même joueur ne peut toucher le ballon 2x de suite.

Critère(s) de réalisation :

- Les joueurs se parlent pour savoir lequel va renvoyer le ballon ;
- Les joueurs occupent au maximum l'espace ;
- Le ballon est toujours envoyé vers le haut.

Consignes de sécurité :

- On shoote dans le ballon au niveau de la cheville, pointe de pied tendue.

Variantes :

A.T : Utilisation de 2 ballons dans chaque groupe. Gérer les hauteurs des 2 ballons pour qu'il ne tombe jamais. (++)

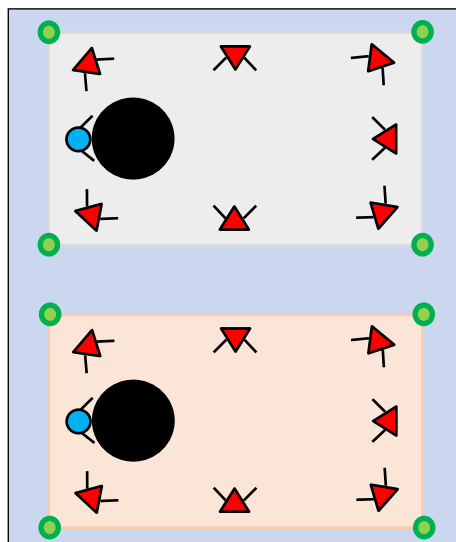
C.O : Chaque joueur est dans un carré à lui et ne peut en sortir. Précision dans la maîtrise du pied. (+)

C.R : Un rebond avant chaque prise au pied. Analyse de trajectoire plus facile et placement sous ballon + adéquat. (-)

Concept Clé

Technique
orientation pied

DIFFICULTÉ	★★★★★☆☆
À PARTIR DE	11 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	8 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maîtrise du ballon (au pied)





Fiche 35 : Les canons.

Arrangement : 2 ballons de Kin-Ball.

Les joueurs sont répartis en 2 équipes, séparés par un « filet » (un banc peut faire office de filet). Une moitié de joueurs est couchée au sol (canons), l'autre moitié reste debout. Un ballon par équipe.

But(s) du jeu :

→ Faire en sorte que le ballon tombe dans la partie adverse.

Conditions : Chaque joueur debout doit mettre ou lancer le ballon sur les pieds d'un canon de son équipe qui va le pousser face à lui de l'autre côté du « filet ». Quand un ballon tombe d'un côté, l'équipe adverse gagne un point. La première équipe qui atteint 10 points gagne.

Critère(s) de réalisation :

Canons :

- Pousser dans l'espace libre.

Joueurs :

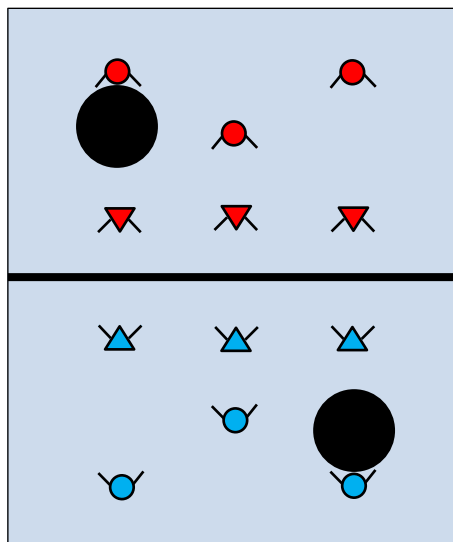
- Faire pousser un canon qui n'a personne face à lui.

Consignes de sécurité :

- Ne pas faire tirer un canon qui a un joueur de son équipe face à lui.
- Espacer les canons.

Variantes :

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	12 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	12 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Maîtrise de balle





Fiche 36 : Le Killer.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball.

Les joueurs sont assis, en dispersion sur le terrain. L'animateur est en possession du ballon.

But(s) du jeu :

→ Garder le ballon en l'air grâce aux pieds.

Conditions : L'animateur lance le ballon en « cloche » vers un joueur. En restant assis, le joueur doit le réceptionner et le contrôler avec son pied avant de l'envoyer à un autre joueur, etc.

Critère(s) de réalisation :

- Le ballon reste en l'air.
- Communiquer pour savoir qui prend le contrôle de la balle.

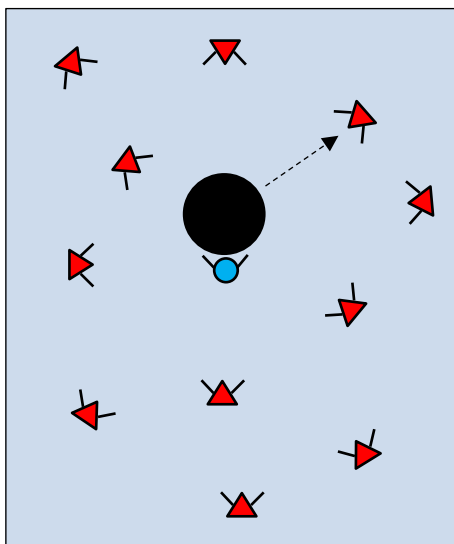
Consignes de sécurité :

- Faire des passes ascendantes.
- Communiquer pour éviter les contacts entre joueurs.

Variantes :

Concept Clé

Technique
orientation pied





Fiche 37 : Le bowling.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + 6 plots par équipe.

Les joueurs sont répartis en équipe de 6. Dans chaque équipe, deux porteurs et un frappeur se place au centre du cercle délimité par les plots. Ces derniers sont placés à environ 6-7 mètres du centre. Les trois autres joueurs se placent à l'extérieur du cercle et occupent les rôles de :

- **Joueur en attente** ;
- **Gestionnaire de plots** ;
- **Réceptionneur**.

But(s) du jeu :

→ Toucher chaque plot avec le ballon grâce à une frappe.

Conditions : Chaque joueur doit à tour de rôle frapper pour essayer de toucher un des 6 plots.

- **Joueur en attente** : comme son nom l'indique, reste passif pendant l'action.
- **Gestionnaire de plots** : retourne le plot qui a été touché pour montrer qu'il ne doit plus être visé.
- **Réceptionneur** : récupère le ballon après la frappe.

La tournante se fait dans le sens : frappeur – porteur – porteur – gestionnaire de plot – réceptionneur – joueur en attente.

Critère(s) de réalisation :

- Orienter les porteurs vers un plot en particulier.
- Orienter ses bras en fonction du plot ciblé.

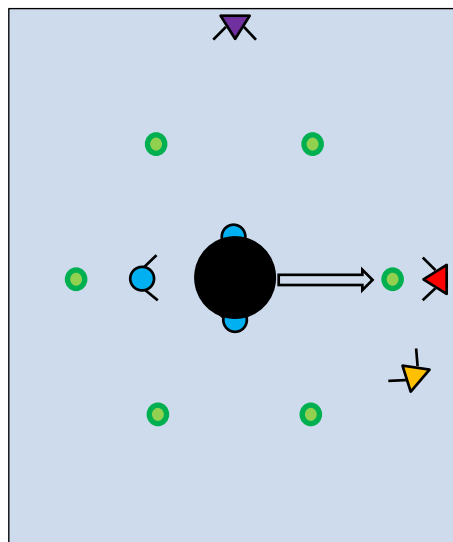
Consignes de sécurité :

- Suivre du regard la trajectoire du ballon.
- Frappe à un bras possible, uniquement si déjà maîtrisée.

Variantes :

Concept Clé
Finition
frappe

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	10 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	6 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Précision





Fiche 38 : La cible.

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

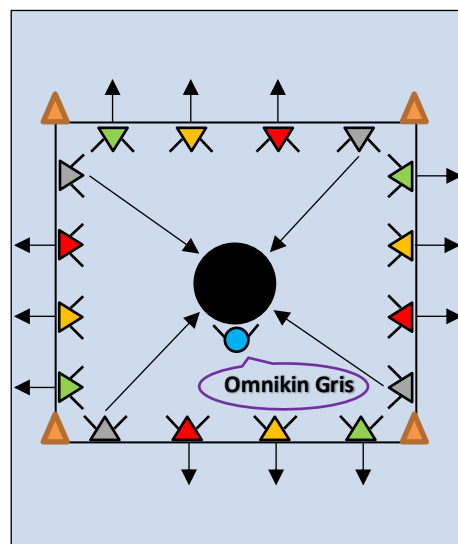
Délimiter un terrain carré avec des cônes. Les joueurs sont répartis en 4 équipes avec les vareuses. Chaque joueur d'une même équipe est assis devant une des 4 lignes du terrain. L'animateur se place au centre, avec le ballon.

But(s) du jeu :

Équipe offensive → Toucher un joueur adverse avec la balle pour faire perdre un point à son équipe
Cible → Récupérer, seul, le ballon qui me touche pour ne pas perdre de point

Conditions : L'animateur annonce une couleur et lance le ballon vers le haut. Les joueurs de cette équipe doivent récupérer le plus vite possible le ballon pendant que les autres joueurs s'éloignent. Quand ils sont tous en contact, ils crient STOP. A ce moment-là, les autres joueurs ne peuvent plus bouger. L'équipe en attaque peut choisir sa cible. Un attaquant appelle une couleur et frappe vers un joueur de l'équipe nommée de façon à ce que le ballon le touche. S'il y parvient, l'équipe ciblée perd 1 point (3 points au départ pour chaque équipe). Si le ballon touche le sol, un mur, le plafond, ... avant le joueur, il n'y a pas de perte de point. Dans les deux cas, les joueurs retournent à leur place et l'animateur choisit une autre équipe pour relancer le ballon.

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	10 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	16 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Précision



Critère(s) de réalisation :

Équipe offensive :

- Réceptionner rapidement le ballon ;
- Envoyer le ballon sur un joueur proche.

Cible :

- S'être éloigné rapidement du ballon.
- Se placer en position défensive pour réceptionner le ballon (si nécessaire) sans qu'il ne touche le sol.

Consignes de sécurité :

- S'éloigner rapidement du ballon.
- Observer les déplacements des autres joueurs pour éviter les contacts.
- Frappe à un bras possible, uniquement si déjà maîtrisée.

Variantes :



Fiche 39 : Kin-tennis.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball.

Sur un terrain de volley, deux joueurs de chaque côté du terrain.

But(s) du jeu :

→ Faire en sorte que le ballon ne revienne pas dans sa partie de terrain.

Conditions : Un joueur frappe librement (1 bras, 2 bras, pousser) dans le ballon en étant placé derrière la zone de service ; le ballon doit rebondir au-delà de la ligne de service adverse. L'équipe adverse frappe à son tour dans le ballon. Plusieurs éléments qui font perdre :

- Double rebond dans le terrain ;
- Frappe du bas du corps ;
- Premier rebond à l'extérieur du terrain ;
- La balle ne franchit pas le milieu du terrain ;
- Passe à l'équipier.

Critère(s) de réalisation :

- Se parler entre coéquipier pour savoir qui va renvoyer le ballon ;
- Envoyer le ballon dans les espaces libres (ou près des lignes) ;
- Se replacer à chaque fois au milieu de sa partie du terrain.

Consignes de sécurité :

- Frappe en appui obligatoire ;
- Frappe à un bras uniquement si déjà maîtrisée.

Variantes :

A.T : Diminution de la longueur du terrain. Le jeu va souvent s'orienter vers le fond. Meilleure position. (-)

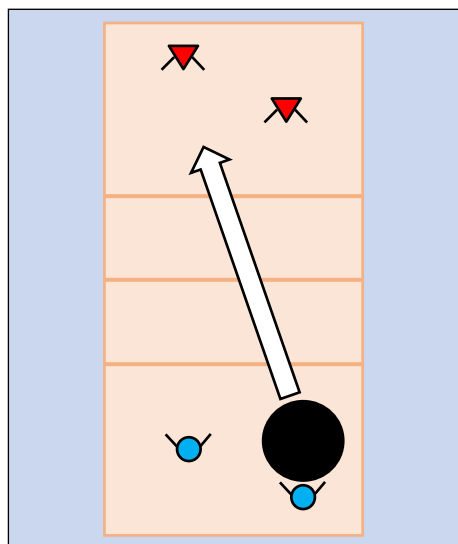
C.O. : Monter un filet/étendre un élastique au centre du terrain (+)

C.R : Obligation de jouer en alternance. Un joueur frappe puis l'autre, positionnement différent par rapport au jeu de base. (+)

Concept Clé

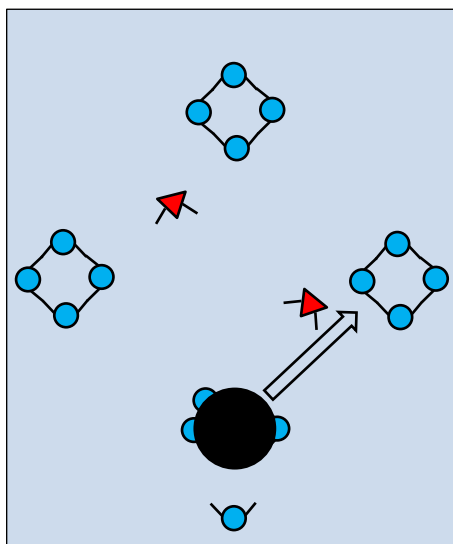
Précision

DIFFICULTÉ	★★★★★
À PARTIR DE	14 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	4 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Précision + occupation de l'espace





DIFFICULTÉ	★★★★★
À PARTIR DE	11 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	18 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Coopération + occupation de l'espace



Fiche 40 : Le carrousel.

Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball.

Les joueurs sont répartis en 4 équipes de 4 joueurs (attaque) et une de 2 joueurs (défense). Les joueurs de chaque équipe offensive forment un carré en se tenant les mains et occupent chaque côté du terrain. Les joueurs de l'équipe défensive se placent en dispersion entre ces 4 groupes. Le ballon est donné à une équipe offensive.

But(s) du jeu :

Équipes offensives → S'envoyer la balle d'équipe en équipe en évitant les défenseurs.

Équipe défensive → Occuper au mieux l'espace pour intercepter le ballon.

Conditions : L'équipe en possession du ballon doit le porter (type kin-ball → voir annexe) et frapper vers une autre équipe qui va devoir le réceptionner. L'équipe au centre doit empêcher la transmission de se faire en interceptant le ballon.

Plusieurs règles :

Les porteurs du ballon

- Se lâcher les mains ;
- 10'' pour envoyer le ballon ;
- Toutes les frappes sont autorisées (enroulée, désaxée, lob, ...).
- Alternier les frappeurs

Les défenseurs

- Se positionner à minimum 2m du ballon et des joueurs offensifs ;
- Intercepter le ballon (l'attraper/le faire tomber).

Les réceptionneurs

- Déplacement interdit avant la frappe.
- Le ballon tombe au milieu d'eux ou un joueur le récupère à une main. Pas de désolidarisation.

Critère(s) de réalisation :

Équipes offensives :

- Observer la position des défenseurs avant de décider où frapper.

Équipe défensive :

- Se placer de façon à empêcher les transmissions « faciles ».

Consignes de sécurité :

- Contacts corporels entre équipes interdits.
- Frappe à un bras possible, uniquement si déjà maîtrisée.

Variantes :

Extension des jeux Omnikin

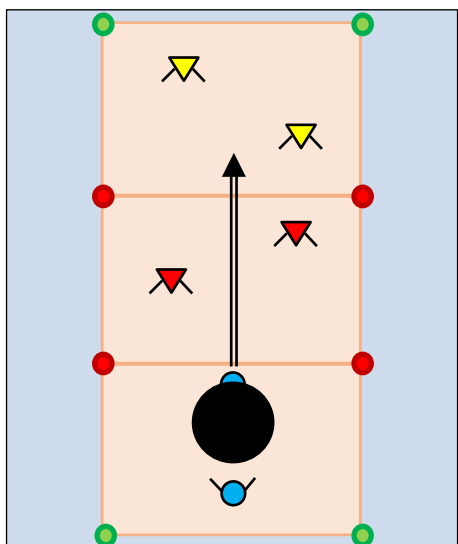
Les jeux ci-dessous ont été inventés, créés, trouvés après la création de ce document. Ceux-ci ont leur place dans un module de Kin-Ball pour autant qu'ils soient utilisés correctement et en lien avec leur objectif. Ils sont donc rajoutés afin d'en faire profiter chaque moniteur.

Les jeux sont placés dans un ordre aléatoire (contrairement au document). Le moniteur devra donc être attentif lors de la proposition du jeu à ses joueurs et bien s'assurer que le jeu est adapté à son public.



Fiche 41 : La poire.

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	10 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	9 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Précision + occupation de l'espace



Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + plots.

Délimiter 3 zones l'une à la suite de l'autre avec des plots (ex : terrain de badminton). Les joueurs sont placés par 2 dans chacune d'elles. Le ballon est donné à un binôme d'une zone extérieure.

But(s) du jeu :

S'échanger la balle avec l'équipe opposée (à l'extérieur) sans finir dans la zone centrale (2 façons possibles).

Conditions : Un joueur porte le ballon et son partenaire frappe vers la zone opposée en faisant passer le ballon par-dessus le binôme central (défenseurs). Le binôme opposé réceptionne le ballon et le renvoie à son tour vers le groupe de départ, etc. Si le duo central intercepte le ballon (1) ou que ce dernier sort des limites du terrain (2), le dernier binôme à avoir touché le ballon échange sa place avec celui de la zone centrale.

Critère(s) de réalisation :

- Frapper sous le milieu du ballon (frappe lobée).

Consignes de sécurité :

- Agir dans les limites de sa zone.

Variantes :

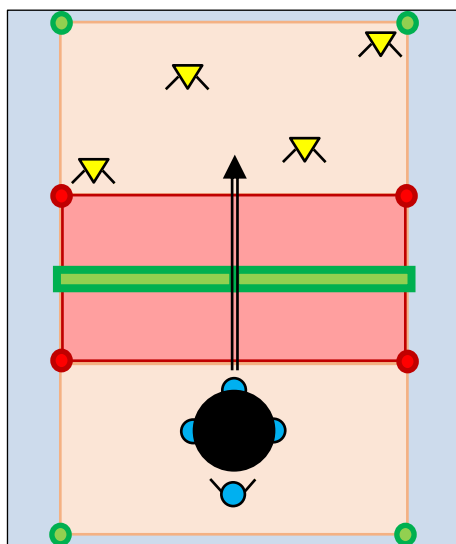
Concept Clé

Position des bras
sur le ballon



Fiche 42 : Bataille navale.

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	10 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	10 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Précision + occupation de l'espace



Arrangement : 1 ballon de Kin-Ball + plots + cloisons mobile de séparation.

Délimiter 1 terrain avec des plots (ex : terrain de volley-ball) et le séparer en 2 zones égales avec des cloisons mobiles de séparation. Délimiter 1 zone impénétrable de chaque côté des cloisons à 1m d'elles. Les joueurs sont répartis en 2 groupes et chaque groupe se place dans une zone. Le ballon est donné à un groupe.

But(s) du jeu :

Être la première équipe à marquer 5 points (1 point par joueur touché avec le ballon)

Conditions : Les joueurs de l'équipe sans ballon se répartissent debout dans leur zone et ne peuvent plus bouger après l'appellation. L'équipe en possession du ballon s'organise pour le porter en position offensive et met en place un ordre de frappeurs. Après l'appellation, le frappeur envoie le ballon par-dessus les cloisons. Suite à la frappe, si le 1er contact se fait sur un joueur adverse, l'équipe offensive gagne 1 point. Si le joueur s'abaisse et que le ballon aurait dû le toucher, cette frappe compte quand même pour une touche. Si le 1er contact se fait sur une cloison ou sur le sol, pas de point. Dans les 2 cas, le ballon revient à l'équipe adverse.

Critère(s) de réalisation :

- Frapper sous le milieu du ballon pour passer par-dessus les cloisons ;
- Adapter sa puissance pour l'envoyer plus ou moins loin.

Consignes de sécurité :

- Toujours regarder en direction des cloisons pour voir la trajectoire du ballon ;
- Se protéger avec les mains si le ballon arrive sur soi.

Variantes :

Concept Clé
Position des bras
sur le ballon



Fiche 43 : À faire soi-même

Arrangement :

But(s) du jeu :

Conditions :

DIFFICULTÉ	★★★★☆
À PARTIR DE	ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	joueurs
HABILETÉ DÉVELOPPÉE	

Critère(s) de réalisation :

-

Consignes de sécurité :

-

Variantes :

Évaluation lors du stage pédagogique

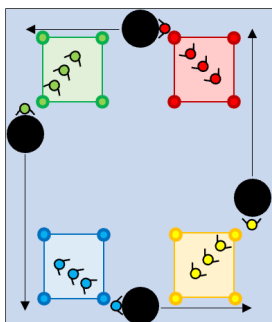
Pendant toute la durée de son stage, le stagiaire doit utiliser les fiches ci-dessus. Il pourra modifier le jeu s'il souhaite le modifier afin qu'il colle plus à sa réalité ou à son objectif.

Il devra également noter ses variantes (obligatoire) dans la fiche de jeu à l'endroit prévu à cet effet.



Fiche 2 : Course poursuite en relais.

DIFFICULTÉ	★☆☆☆☆
À PARTIR DE	5 ans
MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN BALLON	6 joueurs
HABILETÉ DEVELOPPÉE	Manipulation du ballon



Arrangement : 2 à 4 ballons de Kin-Ball + plots.

A chaque coin du terrain, une zone est délimitée par 4 plots. Les joueurs sont répartis en 4 équipes. Chaque équipe est placée dans une zone. Un ballon est donné au premier joueur de chaque groupe.

But(s) du jeu :

→ Être la 1^{ère} équipe à finir le relais avec tous ses joueurs.

Conditions : Au signal, le premier joueur de chaque équipe sort de sa zone pour courir rapidement un tour en poussant le ballon avant d'y revenir. Une fois de retour dans sa zone, il le donne au joueur suivant afin qu'il puisse démarrer.

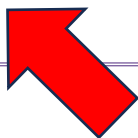
Critère(s) de réalisation :

- Utiliser uniquement les mains pour manipuler le ballon ;
- Rester en contact permanent avec le ballon.

Consignes de sécurité :

- Observer les déplacements des adversaires pour éviter les collisions en sortant et en entrant dans sa zone.
- Passer à l'extérieur des zones adverses.

Variantes :



1. Fiche d'objectif(s)

Dans cette fiche, le stagiaire notera l'objectif de chaque séance.

Séance N°	Date	Échauffement (E) / Retour au calme (RC)	Objectifs
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

2. Évaluation section préparation

L'évaluation des préparations à réaliser durant le stage se fait dans le module CS 024. Les préparations comptent pour 25% des points du stage qui est certificatif pour l'obtention du brevet animateur Kin-Ball.

Bibliographie

Nathalie LEBLANC, *Le Guide de l'Entraîneur*, http://www.kin-ball.qc.ca/download/ABC_kin-ball_2.pdf

Louis GRONDIN et Geneviève BEAUMIER, *Jeux coopératifs avec ballons OMNIKIN*, <https://docplayer.fr/21164972-Jeux-cooperatifs-avec-ballons-omnikin.html>

Académie Poitiers, Direction des services départementaux de l'éducation nationale Deux-Sèvres, *Le Kin-Ball : module d'apprentissage en EPS au cycle 3*, http://usep46.org/spip/IMG/pdf/ua_kinball_deux_sevres.pdf

USEP01 Commission Sports Innovants, *Unité d'apprentissages au cycle 3*, http://www.ac-clermont.fr/fileadmin/user_upload/DSDEN-15/Services_departementaux/Espace_pedagogique/EPS/APSA/handicaps/UA_Kinball_cycle_3.pdf

USEP Nancy – Metz, *Module Kin-Ball*, https://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-circos/ientoul/sites/ientoul/IMG/pdf/Modules_kinball.pdf

Equipe EPS 1 de la Mayenne, *L'activité Kin-Ball à l'école primaire*, http://www.ac-clermont.fr/fileadmin/user_upload/DSDEN-15/Services_departementaux/Espace_pedagogique/EPS/APSA/handicaps/kinball-unite-apprentissage.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>

Daniel DE MARTINI & Martin BARRETTE & Davide MAURER & Zoé MARCI, *Cahier pratique 69 : Kin-Ball*, <https://www.mobilesport.ch/actualite/cahier-pratique-69-kin-ball/>

Denis DUPORT, *Définitions concernant l'EPS*, http://web40.ac-bordeaux.fr/fileadmin/pedagogie/circonscriptions/M/EPS/mise_en_oeuvre/EPS_definitions.pdf

LAPALME R. & BERGERON G. (2001), *OMNIKIN : jeux coopératifs*. Charny (QC) Canada. OMNIN Inc.

Annexe

Porter de balle type Kin-Ball.

L'explication de ce type de porter est expliqué dans le module CS 0.4.1 « Comment garantir au mieux la sécurité dans un groupe ? ». Ci-dessous une photo à titre d'exemple.

