

Le Kin Ball à l'école

Dossier pédagogique



I. PRESENTATION DE L'ACTIVITE

1. LE MATERIEL

La balle utilisée pour Le sport KIN-BALL® est un gros ballon de baudruche constitué d'une enveloppe synthétique et d'une vessie en caoutchouc. A l'aide d'un gonfleur électrique, la vessie est plus ou moins gonflée suivant l'effet recherché, sachant que plus la baudruche est tendue et plus le contrôle est difficile.

Trois jeux d'au moins quatre dossards de couleurs différentes.

Un compteur de points pour indiquer le score.

.Equipements :

- 1 balle de 120 cm pour le cycle 3
- 3 jeux de dossards



2. QU'EST-CE QUE LE SPORT KIN-BALL?

Le sport KIN-BALL est un jeu collectif mixte venu du Canada. Il a été réglementé en 1988 au Québec puis s'est développé au Japon, aux Etats-Unis avant d'arriver en Europe, d'abord en Allemagne et en Belgique avant de rejoindre nos contrées. Ce sport récent est proposé à l'USEP depuis 2001.

C'est un sport collectif où trois équipes de quatre joueurs se rencontrent en même temps sur un terrain carré de 21 mètres de côté maximum, soit environ la moitié d'un terrain de handball.

La balle utilisée est relativement légère compte tenu de sa taille : elle a un diamètre de 1m22 et elle pèse à peine 1 kilogramme !

But du jeu :

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

Pourquoi Le sport KIN-BALL ?

La coopération et la mixité : jeu collectif particulier, tous les joueurs doivent avoir un contact corporel avec la balle avant de la lancer. Relativement vierge de représentations sociales, autant les filles que les garçons s'y impliquent.

Le respect des autres : pas de fair play, pas de sport KIN-BALL. Il fait partie intégrante des règles de jeu officielles dans lesquelles il est valorisé par des points en fin de partie. Les règles sont faites de manière à pénaliser un joueur qui manque de respect envers un adversaire, un co-équipier ou un arbitre.

Toute personne peut pratiquer l'activité, du plus petit au plus grand, quelles que soient sa corpulence, ses différences.

Il développe la prise d'informations, l'anticipation de l'action, la coordination motrice, la vitesse d'exécution.

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

Pour ces raisons, le sport KIN-BALL est une activité innovante source de plaisir.

3. REGLEMENT USEP

But du jeu :

- Servir la balle à une équipe adverse afin que celle-ci ne puisse la récupérer avant qu'elle ne touche le sol.
- Faire toucher la balle au sol dans les limites du terrain ou mettre l'équipe appelée dans l'impossibilité de réceptionner la balle afin de marquer un point de plus que les deux autres équipes adverses.

Pour jouer :

- 3 équipes de 4 joueurs sur le terrain ROSE / GRIS / NOIR (ou trois autres couleurs)
- lorsque la balle est réceptionnée, elle doit être gelée, c'est-à-dire immobilisée par le contact de 3 joueurs. C'est alors que le 4ème joueur pourra frapper la balle.

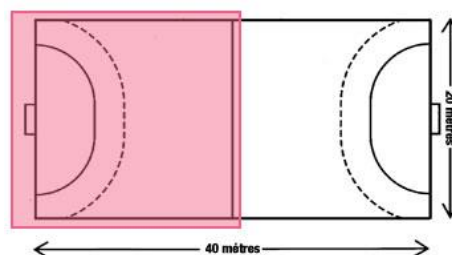
Equipements :

- 1 balle de 90 cm pour le cycle 2 – 120 cm pour le cycle 3
- 3 jeux de dossards
- 1 compteur de points appelé "table de marque"



Terrain :

- ✓ environ ½ terrain de Hand-ball 21 X 21 m



LA RENCONTRE :

Temps de jeu : 3 tiers temps de 5 minutes pour le cycle 2 – 7 minutes pour le cycle 3

Mise en jeu : au centre de l'espace de jeu, par tirage au sort. Aux périodes suivantes, la balle est donnée à l'équipe totalisant le moins de points et la mise en jeu se fait au centre de l'espace de jeu

Remise en jeu sur faute :

L'arbitre siffle une fois et la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute

Comptage des points :

Lorsqu'une faute est commise par une équipe, les deux autres marquent un point.

L'esprit du jeu impose que le choix de l'équipe à attaquer permette de contenir un écart des scores de 3 points maximum entre les équipes. Il s'agit donc de ne pas attaquer une équipe en difficulté par rapport au score ce qui permet de garder une émulation en évitant de creuser un trop grand écart.

LA LOI DU JEU : LES REGLES

Frappe de la balle :

Elle doit être précédée de l'appellation « balle pour les + la couleur de l'équipe appelée » ou « Omnikin + la couleur de l'équipe appelée » (Faute d'appellation). Elle ne peut être effectuée que lorsque trois joueurs de l'équipe sont en contact avec la balle. Celle-ci est alors « gelée » et les joueurs ne doivent plus se déplacer (Faute de marcher). La durée écoulée entre le gel de la balle et la frappe ne doit pas dépasser 5 secondes (Faute des 5 secondes). La trajectoire de la balle doit être ascendante et la balle doit parcourir plus de deux mètres (Faute de frappe-trajectoire). Un même joueur ne peut pas frapper la balle deux fois de suite (Faute du frappeur).

Réception de la balle : la balle doit être réceptionnée avant qu'elle ne touche le sol dans les limites du terrain (Faute de récupération). Elle peut être réceptionnée et contrôlée par un joueur avec n'importe quelle partie du corps sans être emprisonnée avec les bras (Faute de tenue).




Déplacement de la balle : le déplacement avec la balle est autorisé à partir d'un contact d'un ou deux joueurs et pas plus (Faute de marcher). Il est aussi possible de faire des passes. La durée entre le premier contact et la frappe ne doit pas dépasser 10 secondes (Faute des 10 secondes).









Sortie de terrain : une balle réceptionnée et déplacée en dehors des limites du terrain peut être jouée mais elle doit être frappée à l'intérieur des limites. Elle ne doit pas toucher le sol en dehors du terrain (Faute de sortie de terrain).

Contact physique : aucun contact physique entre les joueurs n'est autorisé (Faute de contact). Seuls les joueurs de l'équipe appelée ont le droit de rentrer en contact avec la balle (Faute de contact, obstruction ou gêne involontaire).

Conduite sportive : les joueurs doivent avoir une conduite sportive respectueuse des autres joueurs, des juges, des arbitres, des spectateurs... (Faute de conduite antisportive).

DESCRIPTION DES FAUTES

| Il y a | Si... | Alors... | Où et comment |
|--|---|---|-------------------------------|
|  Faute d'appellation | Une équipe appelle sa propre couleur * ou appelle en hésitant une autre couleur ou frappe la balle avant d'avoir annoncé la couleur | L'équipe qui a fait la faute d'appellation remet en jeu une nouvelle fois | A l'endroit où elle se trouve |
|  Faute du frappeur | La frappe est réalisée deux fois de suite par le même frappeur | L'équipe qui a fait la faute de frappe remet en jeu avec un autre frappeur | |
|  Faute des 5 secondes ou faute de temps | La balle gelée n'est pas frappée dans les 5 secondes | L'équipe qui a fait la faute des 5 secondes recommence une nouvelle mise en jeu | |

| | | | |
|--|---|--|--|
|  <p>Faute! Faute de frappe-trajectoire : <i>lancer trop court ou/et pente descendante</i></p> | <p>La balle est frappée selon une trajectoire descendante ou suivant une distance inférieure à deux mètres</p> | <p>L'équipe qui a frappé recommence une nouvelle mise en jeu</p> | <p>A l'endroit de la mise en jeu</p> |
|  <p>Faute! Faute de récupération</p> | <p>La balle touche le sol après une frappe (balle non récupérée ou échappée)</p> | <p>L'équipe appelée qui n'a pas réussi à récupérer la balle remet en jeu</p> | <p>A l'endroit où la balle est tombée</p> |
|  <p>Faute! Faute des 10 secondes ou faute de temps</p> | <p>Deux co-équipiers se déplacent avec la balle durant plus de 10 secondes</p> | <p>Le jeu est arrêté et l'équipe qui a fait la faute remet en jeu</p> | <p>A l'endroit de l'arrêt du jeu</p> |
|  <p>Faute! Faute de marcher « gel » de la balle</p> | <p>Plus de deux joueurs en contact avec la balle se déplacent</p> | <p>L'équipe qui a fait la faute remet en jeu</p> | <p>A l'endroit où les trois joueurs sont entrés en contact avec la balle</p> |
|  <p>Faute! Sortie de terrain (1)</p> | <p>La balle touche le sol à l'extérieur du terrain.</p> | <p>L'équipe qui a fait sortir la balle remet en jeu</p> | <p>Au plus près de la sortie, dans le terrain</p> |
|  <p>Faute! Faute de tenue de la balle</p> | <p>Un joueur emprisonne la balle avec ses bras</p> | <p>L'équipe qui a fait la faute remet en jeu</p> | <p>A l'endroit de la faute</p> |
|  <p>Faute! Faute de contact Obstruction ou gêne involontaire (2)</p> | <p>La balle touche un joueur d'une équipe non appelée ou deux joueurs se percutent ou se gênent</p> | <p>L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu</p> | <p>Du même endroit</p> |
|  <p>Faute! Conduite antisportive par : obstruction volontaire entre deux joueurs ou un joueur et la balle ou actes, paroles antisportives(3)</p> | <p>Un joueur d'une équipe non appelée vient percuter volontairement un joueur de l'équipe appelée ou intervient sur la balle</p> <p>Insulte ou violence d'un joueur envers un autre joueur ou un arbitre ou un spectateur</p> | <p>L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu</p> <p>Le joueur (ou l'équipe) qui a commis la faute reçoit une pénalité (2)</p> | <p>A l'endroit de son interruption dans la continuité de l'action</p> |

II. MODULE D'APPRENTISSAGE

1. COMPETENCES

AUX CYCLES 2 ET 3 :

Il s'agit d'aborder la compétence disciplinaire inscrite dans les programmes de l'éducation nationale de 2002 « S'OPPOSER COLLECTIVEMENT ». Ces compétences peuvent se décliner en termes de coopération et en termes d'opposition.



COOPERATION EN SPORT KIN-BALL® **SAVOIR :**

- ▶ Mettre en place des stratégies d'attaque et de défense
- ▶ Se répartir pour occuper l'espace
- ▶ Déplacer à deux la balle en coordonnant ses actions
- ▶ Soutenir et aider à la stabilisation de la balle
- ▶ S'organiser et choisir le frappeur

Tous les joueurs dans chaque équipe sont valorisés.



OPPOSITION EN SPORT KIN-BALL® **attaquant / défenseur** **SAVOIR :**

- ▶ Utiliser des stratégies d'attaque et de défense
- ▶ Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, attaquant-défenseur.
- ▶ Tenir compte du score pour lancer une attaque

2. SITUATION DE REFERENCE

Matériel :

Pour les joueurs

1 balle, 3 jeux de 4 chasubles

Pour les juges et arbitre

Des fiches de marques et 3 crayons et/ou le compteur

1 chronomètre

3 foulards pour les juges de temps, de ligne et d'attaque

1 sifflet pour l'arbitre

4 dossards ou tee-shirts

Nombre d'enfants : 12+1+1

3 équipes de 4 joueurs

1 équipe de 3 juges et 1 arbitre

1 équipe de 4 joueurs pour la marque

Espace :

1 terrain de 21m x 21m

But du jeu :

Frapper la balle de façon à marquer plus de points que chacune des autres équipes: pour cela, faire le moins de fautes possibles et mettre en difficulté l'équipe appelée.

Pour les attaquants

Appeler une couleur et frapper la balle dans les 5 secondes en essayant de mettre en difficulté de réception l'équipe appelée.

Pour les défenseurs

L'équipe appelée doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol, la geler et la frapper à son tour dans le respect des règles.

Les fautes et points sont pris en compte.

Déroulement :

Les 3 équipes se positionnent librement sur le terrain.

1 – Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.

L'équipe qui a la balle doit annoncer la couleur de l'équipe qu'elle souhaite appeler puis frapper dans les limites des 5 secondes autorisées à la suite du gel de la balle. L'équipe appelée réceptionne la balle et la stabilise (« gel » : trois joueurs en contact avec la balle) avant d'appeler à son tour une équipe et frapper.

La frappe ne peut être effectuée deux fois de suite par le même frappeur.

2 – Plusieurs cas de figure peuvent alors se présenter.

Si l'équipe appelée réceptionne puis gèle la balle correctement, le jeu continue.

Si l'équipe appelée ne réceptionne pas, une faute est notée pour cette équipe sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

Si la balle touche le sol en dehors de la zone sans avoir été touchée, une faute est notée pour l'équipe qui a frappé la balle sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

Si l'équipe réceptionne en dehors du terrain, elle doit alors revenir à l'intérieur du terrain pour stabiliser la balle et frapper.

Les équipes peuvent se déplacer avec la balle tant qu'un ou deux joueurs sont en contact avec elle. Elle est gelée (immobilisée) dès le contact du troisième joueur.

Un maximum de 5 secondes doit s'écouler entre le gel de la balle et la frappe de celle-ci.

Quand une équipe commet une faute, celle-ci est notée sur la feuille de marque et les deux autres équipes reçoivent 1 point.

Règles et fautes :

Appellation, récupération, 5 secondes, frappe de la balle (faute du frappeur), déplacement avec la balle (faute de marcher), sortie de terrain, intervention sur la balle (pas de tenue), intervention des joueurs (faute de contact), conduite sur le terrain.

Pour progresser, il est nécessaire de travailler spécifiquement les 5 principes d'action qui régissent l'activité afin d'affiner les réponses motrices et stratégiques au regard des difficultés rencontrées par l'équipe.

3. SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :

A : CONTROLE DE LA BALLE

Objectif

Réussir à attraper la balle à 2 joueurs

Déroulement et consignes

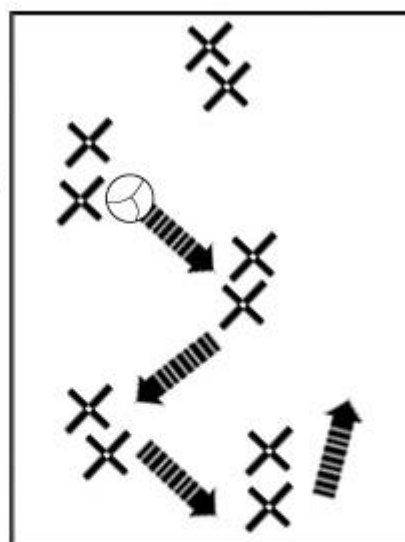
Les joueurs sont disposés par paires, en deux rangées face à face, et intercalées (schéma ci-contre).

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

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

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

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



Critère de réussite

La balle ne tombe pas au sol.

Variante possible

Augmentation des distances entre les 2 rangées

B : FRAPPER LA BALLE / RELEVER, RECEPTIONNER LA BALLE / SE DEPLACER / « GELER » LA BALLE

Objectif

Etre capable d'éviter les fautes de « marcher » avec la balle.

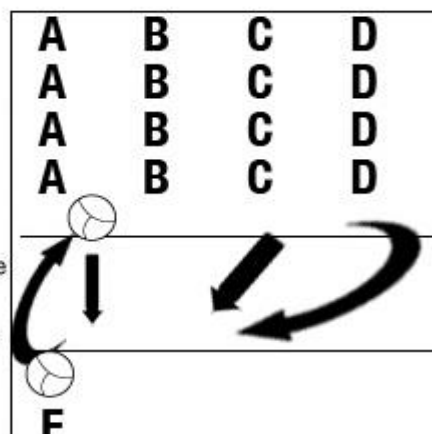
Déroulement et consignes

Le groupe est divisé en quatre colonnes A, B, C et D, placées derrière une ligne (voir schéma).

L'enseignant lance la balle (d'une zone située à environ 5 m) au joueur A qui relève et contrôle la balle, aidé du joueur B.

Les deux joueurs se déplacent avec la balle en direction de la zone où se trouve l'enseignant. Alors le joueur C vient compléter le triangle pour immobiliser la balle. Le joueur D vient frapper la balle en direction du joueur A suivant.

Après leur intervention, les joueurs vont se placer derrière la colonne suivante (joueur A dans la colonne B, joueur B dans la colonne C, ...).



Critère de réussite

Dès le contact du troisième joueur à la balle, celle-ci est immobilisée, les joueurs ne se déplacent plus.

Variante possible

Ajouter le décompte de dix secondes entre le moment où le joueur A touche la balle et l'immobilisation de celle-ci.

C : FRAPPER LA BALLE / LANCER LA BALLE

Objectif

Etre capable de lancer loin.

Déroulement et consignes

L'exercice se pratique sous la forme d'un concours

« lancer le plus loin possible ».

Les joueurs sont disposés en deux colonnes derrière une ligne où deux joueurs (T) tiennent la balle. Un joueur (J) se place au delà de la ligne.

Son rôle sera de renvoyer la balle. Des zones sont tracées au sol.

Chaque zone vaut un point de plus que la précédente. Il s'agit de totaliser les points de chaque lanceur de l'équipe. Celle qui a totalisé le plus de point a gagné.

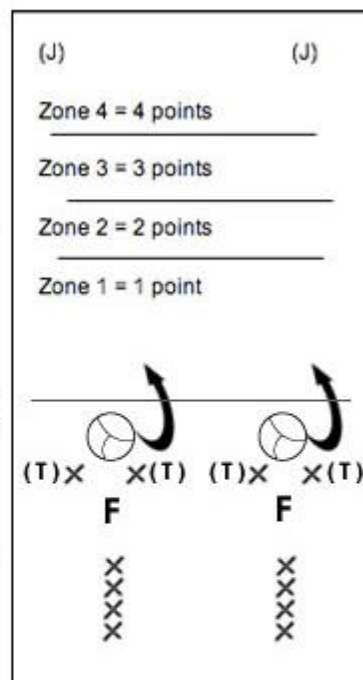
Le joueur qui a frappé remplace un des joueurs T qui remplace le joueur J qui se place en fin de la colonne des frappeurs. Expliquer au préalable la technique du lancer mains liées.

Critère de réussite

La distance parcourue par la balle.

Lors de la frappe, le contact avec les avant-bras doit se faire légèrement sous le centre de la balle (pour cela les joueurs qui gèlent la balle doivent adopter une position basse accroupie).

Le frappeur utilise un élan pour transférer sa vitesse dans le lancer (pour cela, il bloque son déplacement juste avant la frappe, transfère son poids du corps et frappe).



Variante possible

Un juge vérifie que la trajectoire reste ascendante.

D : ENVOYER LA BALLE DANS UN ESPACE LIBRE

Objectif

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

Déroulement et consignes

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

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

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

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

Critère de réussite

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

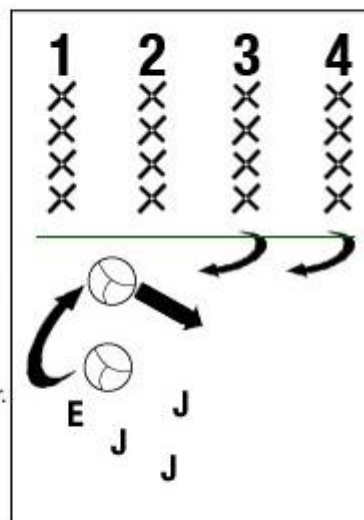
Variantes possibles

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

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

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

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



1. HISTORIQUE

Le concept même du sport KIN-BALL® a été pensé par **Mario Demers** et par la suite, concrétisé et développé par la compagnie Omnikin inc. en 1987 qui regroupait alors des éducateurs physiques d'universités québécoises

Le mot **Omnikin** vient de **OMNI** qui signifie omniprésent, et du mot **KIN** qui veut dire la science de l'homme en mouvement.

Le sport KIN-BALL®, **sport d'équipe tout nouveau**, allait être créé pour constituer une activité parascolaire, c'est-à-dire une activité qui complète le programme d'activité physique dont le nombre d'heures est restreint.

Le sport KIN-BALL® ne s'est pas créé du jour au lendemain. Des éducateurs physiques se sont concertés afin d'expérimenter les potentialités de ce ballon unique pour finalement faire naître le sport KIN-BALL®. À l'origine, la balle était utilisée dans différentes activités d'adresse, de coopération et de conditionnement physique.

En 1985, le premier cours destiné aux enfants est mis sur pied. Devant la popularité du programme, Mario Demers se dit qu'il faut absolument inventer un jeu autour de cette sphère de plaisir.

Après plusieurs jours et plusieurs nuits de réflexion, des idées et des images mûrissent et prennent forme. La réflexion donne finalement naissance à ce qu'il décide de nommer le sport KIN-BALL® (du mot grec KINESIS qui veut dire en mouvement). C'est en août 1987 que ce sport a véritablement été constitué avec des règlements protégés. Le nombre d'écoles expérimentant le sport KIN-BALL®, comme activité parascolaire, est passé de 10 en 1987 à plus de 600 en 2000.

En 1990, ce fut le début de l'exportation des produits du sport KIN-BALL®. Enfin, les années d'effort furent récompensées en étant finaliste au prestigieux concours "Les Mercuriades 91", catégorie Innovation, pour la création du premier sport québécois et canadien. De plus, Omnikin, avec le sport KIN-BALL®, a remporté le prix lauréat de l'Esprit sportif dans la catégorie "Organisme favorisant les valeurs de l'esprit sportif" attribué par la régie de la sécurité dans les sports du Québec. Omnikin est maintenant rendu à dépasser les frontières de la belle province, pour aller promouvoir aux États-Unis, au Japon, en Suisse, en France, en Allemagne, en Espagne et en Belgique un sport qui emballe tout le monde!

En France, deux associations créent en juin 2003, la fédération sport KIN-BALL® de France dont le siège social est basé à Angers. D'autres associations se sont ensuite créées en France et l'USEP a découvert cette activité en 2000.

