

KIN-BALL

LE KIN-BALL

1. RAPIDE HISTORIQUE

Le Kin-ball est un sport collectif mixte né au Québec en 1986 par un professeur d'EPS Mario Demers. et développé par la compagnie "Omnikin inc." en 1987 qui regroupait alors des éducateurs physiques d'universités québécoises. C'est donc au Québec qu'il a été réglementé en 1988 puis s'est répandu ensuite dans le monde (Japon, USA a ensuite fait son entrée en Europe tout d'abord en Allemagne, en Belgique). Il est proposé à l'USEP depuis 2001.

Les règles du jeu ont été élaborées de manière à mettre l'accent sur le respect des autres joueurs et des arbitres, l'esprit d'équipe et l'implication permanente de tous les joueurs.

Signification de Kin-ball et Omnikin :

kinêsis signifie le « mouvement » en grec.

Le mot Omnikin vient du grec, OMNI qui signifie tout, toujours, et du mot KIN qui veut dire mouvement.

2. LE JEU ET SON PRINCIPE

a. L'espace de jeu

Le KIN-BALL se joue sur un terrain de forme carré dont le côté mesure 21 mètres, soit environ la moitié d'un terrain de Handball

b. Le matériel

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

3 jeux de dossards de couleurs différentes

Un compteur de points pour indiquer le score.

c. Les joueurs

Ils sont au nombre de 12 sur le terrain, répartis en 3 équipes de 4 joueurs portant un dossard de la même couleur.

d. Le but du jeu

Une équipe appelle une couleur adverse et frappe la balle. Les joueurs appelés doivent réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol. Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs.

e. La durée de jeu

Une rencontre se déroule en 3 périodes de 15 minutes. Cette durée de jeu reste adaptable en fonction de l'âge des joueurs, de l'aménagement pédagogique, du contexte ...

f. Pour qu'une frappe soit acceptée

3 joueurs minimum d'une équipe doivent avoir un contact corporel avec la balle durant la frappe, qui doit s'effectuer dans les 5 secondes.

Le frappeur doit crier "Omnikin" suivi de la couleur d'une autre équipe avant de servir.

Par mesure de sécurité, le service doit se faire impérativement à l'aide des deux mains en poussant ou en frappant le ballon. La trajectoire de la balle doit être ascendante ou horizontale, parcourir une distance minimum dans l'espace d'au moins deux mètres et cela à l'intérieur des limites de la surface de jeu.

Un joueur d'une même équipe ne peut servir deux fois de suite.

g. Pour qu'un point soit marqué

Si l'équipe appelée contrôle la balle avant qu'elle ne touche le sol, c'est à elle de jouer et donc de servir.

La réception du ballon peut s'effectuer avec n'importe quelle partie du corps, sauf la tête*. (* Règle de l'école élémentaire, par mesure de sécurité).

Si l'équipe appelée ne contrôle pas le ballon, c'est à dire qu'il touche le sol ou qu'il sorte des limites du terrain après avoir été touchée par un joueur réceptionneur, les deux autres équipes marquent un point et c'est l'équipe qui a échoué qui remet en jeu.

Interférence et faute : un joueur d'une autre couleur ne peut bloquer intentionnellement ni le ballon, ni un joueur de l'équipe appelée.

Le ballon peut être déplacé seul ou à 2 joueurs, mais dès lors qu'un 3^{ème} joueur le contacte, le déplacement n'est plus possible. On dit que le ballon est « gelé ».

Lorsqu'une équipe commet une faute, les deux autres reçoivent un point.

h. La base de l'arbitrage

4 points principaux /

- ~ la faute de contact : il manque un joueur en contact du ballon au moment de la frappe
- ~ la faute d'appellation : la balle est frappée avant l'énonciation de la couleur
- ~ la faute de frappeur : un même joueur sert deux fois de suite
- ~ L'engagement se fait par tirage au sort, ensuite c'est l'équipe qui a échoué la réception ou commis une faute qui sert.

i. Comportements, mise en jeu

Le KIN-BALL permet à chaque participant de se retrouver en situation d'égalité dans une équipe. Aucune attaque individuelle n'est possible : seule la coopération domine et place rapidement les joueurs en situation de succès.

Il n'ya donc pas de joueur inactif et le marquage des points dépend étroitement de la rapidité de réaction et de la vitesse d'exécution.

3. POUR QU'UNE RENCONTRE SOIT ARBITRÉE PAR DES ÉLÈVES :

Il s'agit de désigner plusieurs arbitres, chargé chacun de veiller à l'application d'une règle du jeu fondamentale.

Voici les cinq points principaux qui composent la base de l'arbitrage.

- ~ La faute de « marcher » : le ballon est porté et déplacé par plus de 2 joueurs à la fois
- ~ la faute de contact : il manque un joueur en contact du ballon au moment de la frappe
- ~ la faute d'appellation : la balle est frappée avant renonciation de la couleur
- ~ la faute de frappe : trajectoire descendante, trop courte ou sortante
- ~ la faute de frappeur : un même joueur sert deux fois de suite

L'engagement se fait par tirage au sort, ensuite c'est toujours l'équipe qui a échoué la réception ou commis une faute, qui sert.

4. LES OBJECTIFS VISÉS :

a. Au plan moteur :

- ~ contrôler, manipuler le ballon, seul ou à plusieurs.
- ~ s'équilibrer en fonction du ballon et en fonction des autres joueurs.
- ~ Coordonner des actions multiples (contrôler, se déplacer, frapper).
- ~ Adapter son déplacement avec ou sans ballon (occupation de l'espace).
- ~ Adapter sa frappe en fonction de l'effet recherché.
- ~ Augmenter sa vitesse d'exécution.

b. Au plan cognitif :

- ~ Traiter l'information; repérage d'un espace sans joueurs, anticipation en fonction du déplacement des joueurs, appellation de l'équipe en défaut.
- ~ Aborder le concept d'espace par l'occupation du terrain par soi-même et par les autres joueurs, par les données de la trajectoire de la balle (distance, niveau, direction)

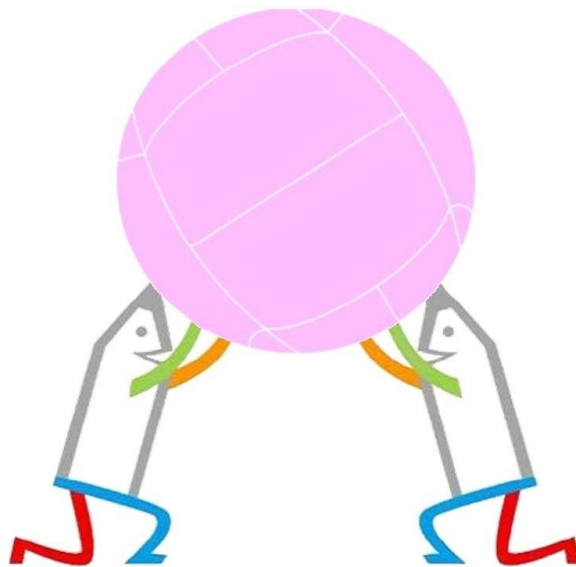
- ~ Aborder le concept de temps par les contraintes (5 secondes pour frapper) et les ruptures de rythme imposées par le jeu.
 - ~ Mettre en place des stratégies de défense : se répartir de façon efficace tout autour du ballon, être à l'écoute des joueurs de son équipe pour rééquilibrer constamment l'occupation de l'espace,...
 - ~ Mettre en place des stratégies d'attaque : un joueur observe l'espace et annonce la couleur à attaquer au frappeur, ou bien le frappeur tourne autour du ballon avant de frapper, ...
- c. Au plan affectif et relationnel :
- ~ La valorisation de chacun par l'esprit d'équipe permet à tous les joueurs d'être concernés dans le marquage des points.
 - ~ Le respect de chacun est concrétisé par le fait qu'un joueur malhabile ne sera pas écarté du jeu. Bien au contraire, le reste de l'équipe devra se tourner vers lui, voire aller à sa rencontre ; c'est l'attitude même de ses coéquipiers qui lui fera alors prendre conscience de son importance.

5. INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

L'activité KIN-BALL ne nécessite pas de bagage technique préalable, ainsi l'entrée des élèves dans le jeu est facilitée, donc rapide.

Tous les joueurs, filles et garçons, sont constamment actifs en possession ou non de la balle et quelques soient les différences dues à l'âge, à la corpulence ou autres.

Le jeu de KIN-BALL peut être accompagné de multiples situations qui provoquent une adaptation spécifique face à l'engin et permettent alors de solliciter chez les élèves de nouveaux comportements.



LE KIN-BALL

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ	POUR VOIR OÙ ON EN EST	POUR APPRENDRE ET PROGRESSER	POUR ÉVALUER LES PROGRÈS						
Situations globales animées par le maître	Situation de référence	Situation de remédiation							
ROULE KIN TOMATE KIN SOURIS KIN KIN NOMMÉ	KIN-BALL	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTRÔLER</td> <td>Tomate Kin Roule Kin Souris Kin</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTRÔLER SE DÉPLACER</td> <td>Déménageurs Kin nommé Horloge Ballon porté Carré infernal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">GELER FRAPPER</td> <td>Thèque Kin Kin tennis Kin château Kin but Kin stop</td> </tr> </table>	CONTRÔLER	Tomate Kin Roule Kin Souris Kin	CONTRÔLER SE DÉPLACER	Déménageurs Kin nommé Horloge Ballon porté Carré infernal	GELER FRAPPER	Thèque Kin Kin tennis Kin château Kin but Kin stop	KIN-BALL
CONTRÔLER	Tomate Kin Roule Kin Souris Kin								
CONTRÔLER SE DÉPLACER	Déménageurs Kin nommé Horloge Ballon porté Carré infernal								
GELER FRAPPER	Thèque Kin Kin tennis Kin château Kin but Kin stop								
ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE		ÉVALUATION FORMATIVE	ÉVALUATION SOMMATIVE						

SOMMAIRE DES JEUX

CONTRÔLER

- * Roule kin
- * Tomate kin
- * Souris kin

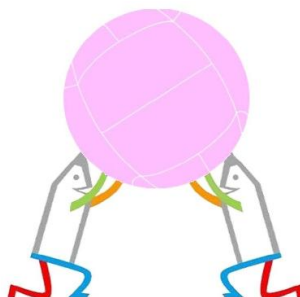
CONTRÔLER / SE DÉPLACER

- * Kin nommé ou L'horloge québécoise
- * Relais Kin ou Le ballon porté
- * Les déménageurs
- * Le carré infernal

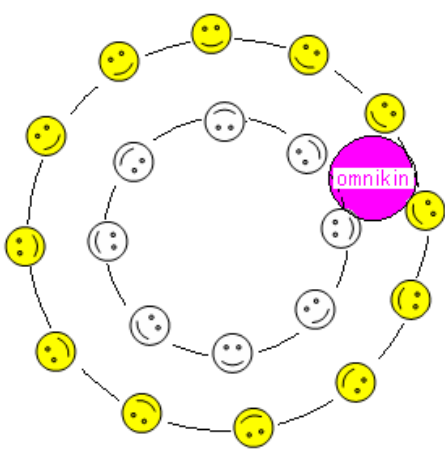
GELER / FRAPPER

- * Kin château
- * Kin tennis
- * Thèque kin
- * Kin but
- * Kin stop

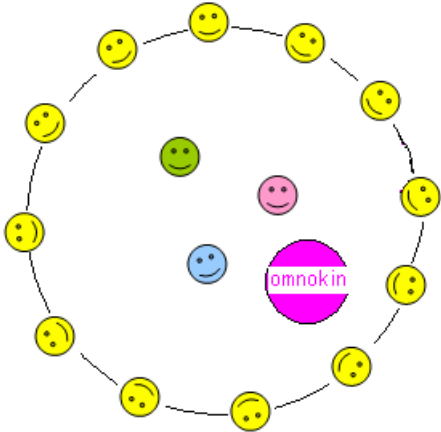
SITUATION DE RÉFÉRENCE



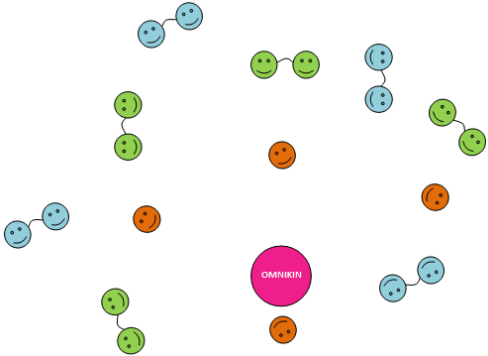
ROULE KIN

OBJECTIFS	Contrôler la balle.
BUT	Faire circuler la balle à l'intérieur d'un double cercle au sol puis en l'air.
ORGANISATION	La classe répartie sur 2 cercles concentriques : 1/3 au milieu, 2/3 à l'extérieur
DÉROULEMENT CONSIGNES	<p>La balle doit circuler à l'intérieur du couloir formé par les 2 cercles de joueurs.</p> <p>Faire faire à la balle le plus de tour possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ Balle au sol (uniquement avec les mains) ~ Balle en l'air (ne doit pas toucher le sol). ~ A genoux ~ Assis ~ Couchés sur le dos jambes en l'air, la balle circule à l'aide des pieds. <div style="text-align: center;">  </div>
VARIABLES	<p>Mettre un joueur cible. La balle doit toucher le joueur. Jouer pendant 1 minute.</p> <p>Mettre une deuxième balle en jeu. Une balle doit essayer de rattraper l'autre. Jouer pendant 1 minute. (départ à l'opposé)</p> <p>Organiser 2 jeux identiques en parallèles. Le groupe gagnant est celui qui réalise le plus de tour sans faire tomber le ballon. Jouer pendant 1 minute.</p>
RÔLES SOCIAUX	<p><u>Le chronométrateur</u> siffle le début et la fin du jeu après 1 minute.</p> <p><u>Le compteur</u> comptabilise le nombre de tour effectués. Si deux jeux en parallèle (mettre 2 compteurs).</p> <p><u>L'arbitre</u> siffle les fautes relatives à :</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ la tenue de la balle (balle au sol) ~ aux chutes au sol (balle en l'air)
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopération - esprit d'équipe –participation / implication de tous.

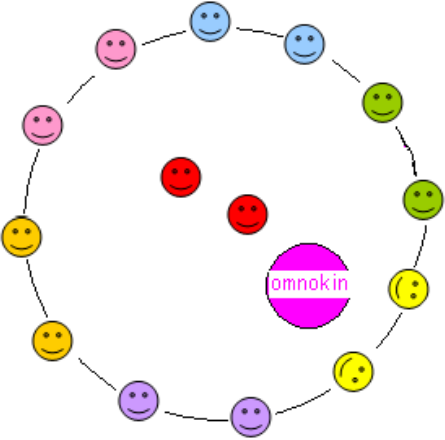
TOMATE KIN

OBJECTIFS	S'approprier - contrôler la balle.
BUT	<p><u>Etape 1</u> : Toucher les joueurs du centre avec la balle. Esquiver la balle.</p> <p><u>Etape 2</u> : Lancer la balle en l'air, la bloquer et la contrôler (3 secondes)</p>
ORGANISATION	1 cercle de joueurs avec 3 joueurs au centre du cercle
DÉROULEMENT CONSIGNES	<p>Les joueurs du cercle sans bouger les pieds doivent toucher les joueurs du centre soit en frappant soit en poussant la balle. La balle doit être au sol. Lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui a frappé ou poussé la balle.</p> <p>Les joueurs du centre esquivent la balle.</p> <p><i>5 minutes de jeu.</i></p> <div style="text-align: center;">  </div>
VARIABLES	Les joueurs extérieurs lancent la balle en l'air, les 3 joueurs du centre doivent la contrôler, la bloquer. La balle ne doit pas toucher le sol.
RÔLES SOCIAUX	<p><u>Le chronométrateur</u> siffle le début et la fin du jeu après 5 minutes.</p> <p><u>Le compteur</u> comptabilise le nombre de tour effectués. Si deux jeux en parallèle (mettre 2 compteurs).</p> <p><u>L'arbitre</u> siffle si :</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ le joueur est touché ~ la balle est bien contrôlée
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	<p>Comportements observables (Exprimés sous forme de verbes d'action).</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ Coopérer pour faire tourner le ballon avant de le lancer (1^{ère} étape), ~ Coopérer (pour bloquer le ballon) (dans la 2^{ème} étape).

SOURIS KIN

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ~ Découvrir le ballon Kin. ~ Contrôler le ballon Kin. ~ Maîtriser le ballon Kin.
BUT	Toucher les souris en contrôlant et poussant le ballon.
ORGANISATION	<p>1 ballon Kin. 1 terrain : 10 x 10 m. 1 équipe de chats - 2 équipes de souris</p>
DÉROULEMENT CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> ~ Les souris (enfants en binôme se donnant la main) sont dispersées sur le terrain. ~ Les chats sont dispersés sur le terrain. ~ Les chats se passent le ballon en le faisant rouler pour toucher les souris qui peuvent se déplacer. ~ Les souris touchées ne bougent plus. <p>Quand toutes les souris sont touchées, on change les rôles.</p> 
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> ~ Libération des souris en touchant le Kin ball ou en passant à proximité (ou en passant sous les bras). ~ Varier la taille du terrain. ~ Jouer avec deux ballons. ~ Souris par trois.
RÔLES SOCIAUX	<p><u>L'arbitre</u> siffle si :</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ la souris est touchée ~ les chats ne font pas rouler le ballon
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	<ul style="list-style-type: none"> ~ Coopérer. ~ Agir et respecter son partenaire.

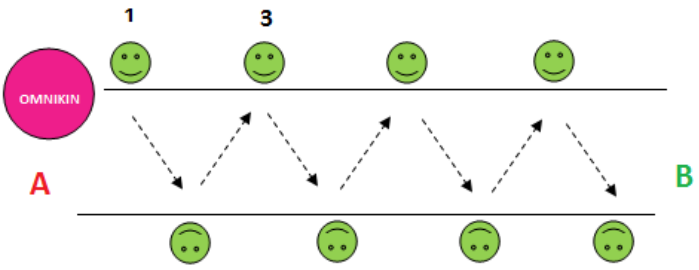
KIN NOMMÉ OU HORLOGE QUÉBÉQUOISE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ~ Réceptionner et contrôler le ballon. ~ Se déplacer en possession du ballon. ~ S'exercer à la prononciation de la formule : « Omnikin + N°....».
BUT	<ul style="list-style-type: none"> ~ Savoir contrôler le ballon à 2, après avoir été nommé. ~ Savoir se replacer au centre avec le ballon le plus vite possible puis le relancer.
ORGANISATION	1 cercle de joueurs (nombre pair) avec 2 joueurs au centre du cercle. Les joueurs sont par couple numérotés. (12 joueurs – 2 jeux en parallèle)
DÉROULEMENT CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> ~ Les deux au centre, nomment le binôme, et lancent le ballon à 2 m de hauteur au moins en disant « Omnikin + n° » (la balle ne peut être lancée qu'après la prononciation entière de la formule). ~ A l'appel, le binôme nommé vient récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol. ~ Il doit ensuite obligatoirement se replacer au centre. ~ Les places sont échangées. ~ En cas de réussite, le binôme nommé marque un point. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> ~ A la place des numéros, utiliser des couleurs. ~ Faire des trinômes. ~ Les joueurs du centre quand ils ont maîtrisé le ballon mettent un genou au sol.
RÔLES SOCIAUX	<p><u>L'arbitre</u> siffle si :</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ La formule est mal prononcée ~ La balle touche le sol ~ La balle est bien contrôlée
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer – être solidaire – Connaissance de l'autre – Respect de l'adversaire – Acceptation de l'autre.

RELAIS KIN OU BALLON PORTÉ

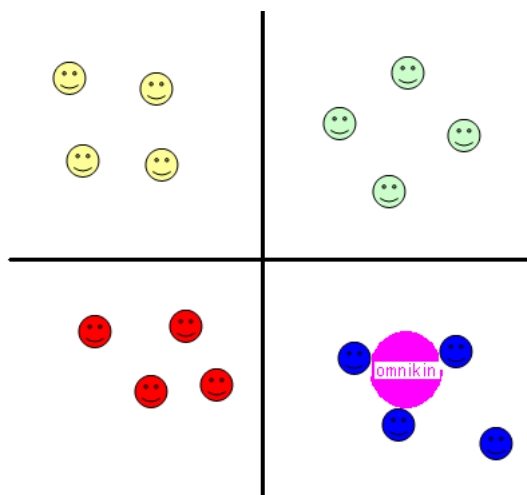
OBJECTIFS	Contrôler et se déplacer avec la balle le plus vite possible
BUT	Faire parvenir la balle d'un point à un autre le plus vite possible.
ORGANISATION	<p>Largeur du couloir environ 5 mètres.</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ des joueurs répartis à chaque extrémité d'un couloir. ~ des binômes face à face à chaque extrémité d'un couloir
DÉROULEMENT CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> ~ Le joueur seul amène le ballon à l'extrémité du couloir en le faisant rouler ou en le portant sans l'emprisonner (faute de tenue). ~ 2 joueurs amènent la balle à l'autre extrémité du couloir et la lancent aux joueurs d'en face. Le ballon ne peut toucher le sol. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> </div>
VARIABLES	<p>Les joueurs se répartissent tout au long du couloir et se font des passes pour arriver à l'autre extrémité.</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ En faisant rouler ~ En l'air ~ Allongés avec les jambes <p>En allant le plus vite possible.</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ Faire des jeux en parallèle ~ Si la balle tombe revenir à son point de départ.
RÔLES SOCIAUX	<p><u>Le chronométrateur</u> : chronomètre le temps mis pour amener le ballon à l'extrémité du couloir.</p> <p><u>L'arbitre</u> : siffle :</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ Les fautes de tenue ~ Si la balle touche le sol
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Comportements observables (Exprimés sous forme de verbes d'action). Coopérer – être solidaire

LES DÉMÉNAGEURS

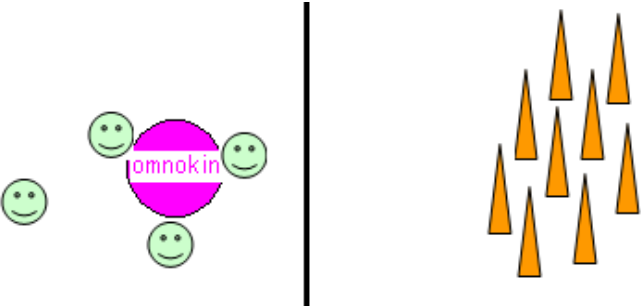
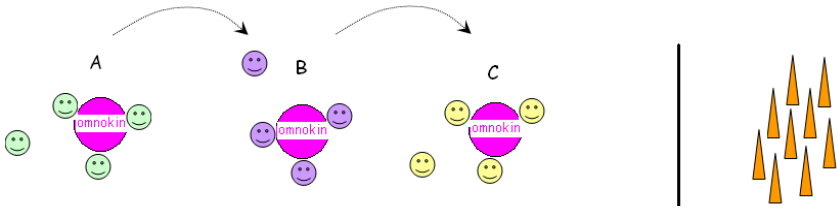
OBJECTIFS	Contrôle du ballon : lancer - recevoir Se positionner sous le ballon pour le recevoir et le renvoyer
BUT	Familiarisation avec le matériel. Faire parvenir le ballon d'un point à un autre le plus vite possible.
ORGANISATION	1 ballon. Equipes en parallèles. 2 Lignes face à face.
DÉROULEMENT CONSIGNES	<p>Les joueurs sont répartis en quinconce sur 2 lignes Faire parvenir le ballon d'un point A à un point B le plus rapidement possible.</p> 
VARIABLES	Faire 1 puis plusieurs aller/retour.
RÔLES SOCIAUX	
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Respect des règles - Coopération Contrôle

CARRÉ INFERNAL

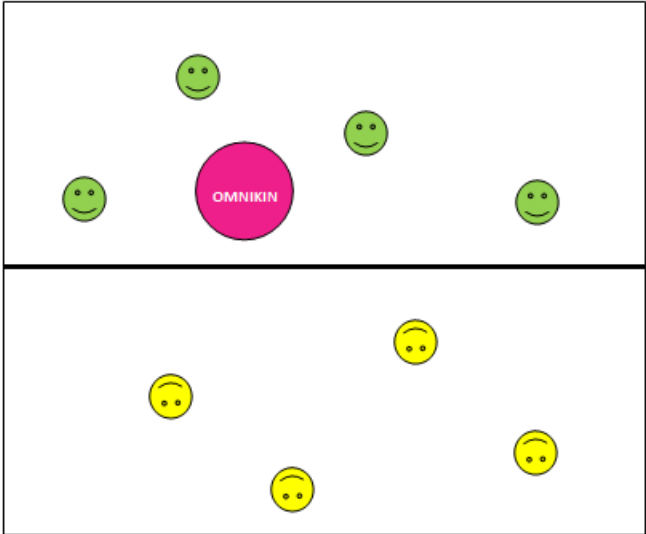
OBJECTIFS	Contrôler la balle – déplacer la balle – geler la balle – frapper la balle – comprendre le système d’attribution des points.
BUT	Faire tomber la balle dans un des carrés des équipes adverses.
ORGANISATION	Délimiter 4 carrés de 8 mètres de côté par des plots ou des lignes. 4 équipes de 4 joueurs, 1 équipe par carré. Des dossards de couleurs différentes.
DÉROULEMENT CONSIGNES	<p>Un tirage au sort détermine l’équipe qui commence. Cette équipe met en jeu à partir de la position de gel. Elle appelle une équipe : « Omnikin + couleur » puis frappe. L’équipe appelée doit réceptionner la balle, la déplacer si besoin, la geler puis à son tour appeler une équipe.</p> <p>Quand la balle tombe au sol dans le carré de l’équipe appelée, les 3 autres équipes marquent un point.</p> <p>Quand la balle tombe à l’extérieur du carré de l’équipe appelée, l’équipe qui ne marque pas de points est celle qui a appelé.</p>
VARIABLES	<p>~ La balle est gelée dès le contact du 3^{ème} joueur et les joueurs adoptent alors la position à genoux. La frappe se fait à 2 mains.</p> <p>~ Changer de « frappeur » à chaque fois.</p>
RÔLES SOCIAUX	<p><i>Le juge d'attaque</i> vérifie que la balle est bien envoyée dans le carré de la couleur annoncée. Vérifie que dans la variante la frappe n’est pas faite 2 fois de suite par le même joueur.</p> <p><i>juge de ligne</i> signale toutes les balles qui touchent le sol en dehors du terrain</p> <p><i>Le juge de marque</i> comptabilise les points</p> <p><i>L'arbitre</i> siffle les fautes d'appellation, de tenue de balle et fautes signalées par les autres juges</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	<p>~ Coopérer et s'entraider.</p> <p>~ Accepter le partage des rôles.</p> <p>~ Etre responsable.</p>



KIN CHÂTEAU

OBJECTIFS	Contrôler la balle – geler – frapper la balle
BUT	Lancer la balle vers une cible.
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> ~ Une cible à atteindre (quilles – cônes). ~ 3 ou 4 équipes de 4 joueurs avec dossards de couleurs différentes.
DÉROULEMENT CONSIGNES	<p><u>Situation 1 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ~ Chaque équipe de 4, essaie à partir d'une zone définie de renverser le plus de quilles possible en frappant la balle. ~ On change de frappeur à chaque essai <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Situation 2 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ~ 3 équipes de 4 joueurs coopèrent en vue d'attaquer des cibles. <p>La balle est frappée par l'équipe A vers l'équipe B qui le contrôle, le gèle et le lance à l'équipe C qui après l'avoir contrôlé puis gelé attaque la cible en frappant la balle</p> <div style="text-align: center;">  </div>
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> ~ Agrandir l'espace interdit situé entre la ligne et la cible. ~ Installer des ateliers identiques en fonction du nombre d'élèves. ~ Pour la situation 2 agrandir l'espace de progression.
RÔLES SOCIAUX	<p><u>Le juge de ligne :</u> vérifie que les joueurs ne franchissent pas la ligne de tir.</p> <p><u>Le juge de marque :</u> comptabilise le nombre de quilles tombées et désigne le vainqueur.</p> <p><u>L'arbitre :</u> vérifie le gel de la balle</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer à 4, coopérer avec les autres équipes

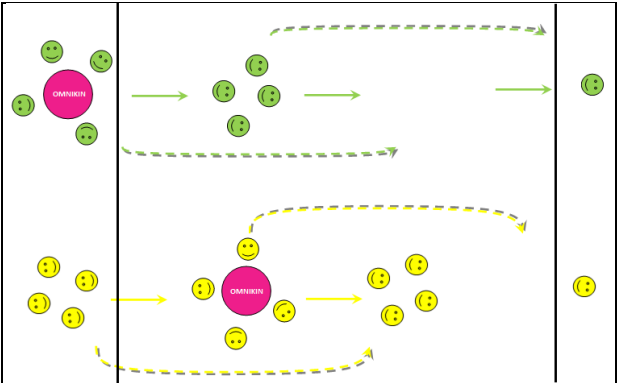
KIN TENNIS

OBJECTIFS	Geler la balle - Frapper.
BUT	Frapper la balle pour mettre l'équipe adverse en difficulté.
ORGANISATION	Deux équipes de 4 joueurs + 1 ballon + 1 terrain type Volley au Tennis.
DÉROULEMENT CONSIGNES	<p>Former deux équipes de 4 joueurs. Une équipe de chaque côté de la ligne médiane du terrain. Mise en jeu par l'une des équipes par tirage au sort ⇒ 3 joueurs gèlent le ballon ; 1 frappe en direction du camp opposé ; l'équipe « adverse » doit réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol. le geler à 3 et le frapper à leur tour dans le camp opposé. Si le ballon sort des limites du terrain point pour l'équipe adverse et remise en jeu par la même équipe.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> ~ Quatre équipes de 4 joueurs + un ballon, deux équipes avec dossard dans chaque camp. ~ L'équipe qui lance annonce avant de frapper la couleur (visée) concernée. Mêmes principes de jeu (x) et de marquage.
RÔLES SOCIAUX	<p><u>Le juge de ligne</u> : vérifie que le ballon ne sort pas du terrain. <u>Le juge de marque</u> : comptabilise les points et désigne le vainqueur. <u>L'arbitre</u> : vérifie le gel de la balle</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Coopérer

KIN THÈQUE

OBJECTIFS	Frapper le ballon vers un espace mettant en difficulté l'équipe adverse.
BUT	<ul style="list-style-type: none"> ~ Pour l'équipe des frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases. ~ Pour l'équipe des réceptionneurs : réceptionner puis contrôler le ballon pour le ramener le plus vite possible au joueur réceptionneur (= la niche).
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> ~ Former deux équipes de 6 joueurs minimum, à 12 joueurs maximum. ~ 1 équipe de réceptionneurs. ~ 1 équipe de frappeurs.
DÉROULEMENT CONSIGNES	<p><u>Pour l'équipe des frappeurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ~ 3 joueurs de l'équipe soutiennent le ballon dans la zone centrale. Tous les autres sont assis un moment de la frappe. ~ Un 4^{ème} joueur frappe le ballon vers l'extérieur de la zone centrale puis court autour des bases en commençant obligatoirement par la base n° 1. <p><u>Pour l'équipe des réceptionneurs,</u> contrôler puis ramener le ballon le plus vite possible au réceptionneur (la niche)</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> ~ Au moment où le réceptionneur immobilise le ballon. seul ou à plusieurs, les frappeurs qui courent doivent être arrêtés à une base. ~ L'équipe des frappeurs doit faire le maximum de tours (si le dernier frappeur n'a pas terminé son tour, on compte le nombre de bases franchies). ~ Le jeu s'arrête quand tous les frappeurs ont frappé une fois la balle. ~ A l'issue de la première phase, les joueurs changent de rôle.
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> ~ Pas de niche mais le ballon doit être gelé à trois joueurs pour stopper le jeu : 1 réceptionne, + 2 déplacent, + 3 gèlent le-ballon à n'importe quel endroit. ~ Plusieurs niches : chien mobile peut chercher sa niche. ~ Le ballon doit être gelé dans l'a niche pour stopper la course de l'autre équipe : 1 réceptionne, + 2 déplacent, + 3 gèlent le ballon dans la niche. ~ A partir du moment où un réceptionneur touche le ballon, il devient immobile alors l'équipe procède par passes jusqu'au réceptionneur.
RÔLES SOCIAUX	<p><u>Le juge de ligne</u> : vérifie que le ballon ne sort pas du terrain.</p> <p><u>Le juge de marque</u> : comptabilise les points et désigne le vainqueur.</p> <p><u>L'arbitre</u> : vérifie le gel de la balle</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	<ul style="list-style-type: none"> ~ Coopération – Solidarité – Respect de l'adversaire. ~ Possibilité d'inclure des joueurs dans l'arbitrage, dans le comptage des tours. <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: flex-end; margin-left: 20px;"> <div style="font-size: 3em; margin-right: 10px;">}</div> <div style="text-align: center;"> <p>Responsabilité et autonomie</p> </div> </div>

KIN BUT

OBJECTIFS	Contrôler, geler, frapper le ballon.
BUT	Lancer le ballon vers un joueur-but par frappes et contrôles successifs
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> ~ Deux équipes de 9 joueurs (dont 1 joueur-but) ~ Ballon : 1 par équipe ~ Terrain délimité avec un couloir de 1m
DÉROULEMENT CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> ~ Derrière chaque ligne de fond. ~ Chaque équipe est constituée de 2 cellules de 4 joueurs ~ Au signal, chaque équipe doit le plus vite possible amener le ballon en zone d'en but par frappes et contrôles successifs entre les deux groupes. ~ L'équipe qui arrive la première dans la zone d'en-but a gagné ~ Pour relancer tous les membres de la cellule doivent être en contact avec le ballon ~ On ne peut empiéter dans l'espace de l'autre équipe ~ Si le ballon tombe sur le sol, on revient au point de départ <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Chaque équipe a son ballon</p>
VARIABLES	<p>Jouer sur la distance à parcourir</p> <p>Nombre de passes maximales</p> <p>Faire un aller/retour</p>
RÔLES SOCIAUX	<p><u>Le juge de ligne</u> : vérifie que les équipes n'empiètent pas dans l'espace adverse.</p> <p><u>L'arbitre</u> : vérifie le gel de la balle, les ballons tombés.</p>
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	<p>Coopérer</p> <p>Orienter son tir vers la cellule partenaire (4 joueurs)</p> <p>Avoir fait la trajet sans faire tomber le ballon</p>

KIN STOP

OBJECTIFS	Se déplacer - Geler le ballon
BUT	<ul style="list-style-type: none"> ~ Coopérer à 2 pour conduire le ballon à un point donné, le plus vite possible. ~ Geler le ballon en se baissant, (à 3 joueurs, bien sur)
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> ~ Matériel : 1 ballon - plots ~ Formation : 3 groupes de joueurs disposés en triangle équilatéral. (Voir schéma 1)
DÉROULEMENT CONSIGNES	<p><u>1^{er} dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ~ Le lanceur se place entre 2 groupes. Il envoie le ballon verticalement à plus de 3m. ~ Les deux premiers de chaque groupe doivent réceptionner le ballonnet le déplacer jusqu'au centre du triangle, le plus vite possible. ~ Le premier du 3^{ème} groupe vient alors geler le ballon. ~ Le lanceur chronomètre le temps mis pour geler le ballon au centre du triangle. ~ Le lanceur varie sa position en se déplaçant entre les groupes. <div style="text-align: center;"> </div> <p><u>2^{ème} dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ~ 3 groupes de joueurs, (disposés comme sur le schéma 2) ~ Au lancer, les deux premiers de chaque groupe réceptionnent le ballon et se déplacent le plus loin possible jusqu'au coup de sifflet. Le 3^{ème} joueur situé dans la zone correspondante à l'arrêt vient geler le ballon. ~ L'équipe rapporte le nombre de points indiqué dans la zone d'arrêt. <div style="text-align: center;"> </div>
VARIABLES	
RÔLES SOCIAUX	
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Se déplacer - Geler le ballon

SITUATION DE RÉFÉRENCE

OBJECTIFS	contrôler la balle – déplacer la balle – geler la balle – frapper la balle – comprendre le système d’attribution des points
BUT	<p><i>Pour les attaquants</i> : Appeler une couleur et frapper la balle dans la zone de la couleur appelée dans les 5 secondes en essayant de mettre en difficulté de réception l’équipe appelée.</p> <p><i>Pour les défenseurs</i> : L’équipe appelée doit réceptionner la balle avant qu’elle ne touche le sol.</p>
ORGANISATION	<p>Dans un carré de 21m de côté maximum, délimiter 3 espaces par des plots ou des lignes. 4 équipes de 4 joueurs, 1 équipe par espace et une équipe qui arbitre. Des dossards de couleurs différentes.</p>
DÉROULEMENT CONSIGNES	<p>Chaque équipe occupe une zone sur le terrain et ne peut en sortir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un tirage au sort détermine l’équipe qui commence. L’équipe en possession de la balle, la stabilise avec trois joueurs puis annonce la couleur d’une des deux autres équipes et frappe (dans les 5 secondes) la balle dans la zone occupée par l’équipe appelée. 2. L’équipe appelée tente de réceptionner la balle. Elle peut se déplacer avec la balle tant qu’il n’y a qu’un ou deux joueurs en contact avec celle-ci. Dès qu’un troisième joueur entre en contact, la balle doit être stabilisée sur place. Elle est alors « gelée ». 3. Plusieurs cas de figure peuvent alors se présenter <ul style="list-style-type: none"> ~ L’équipe appelée a réceptionné puis gelé la balle, le jeu continue et c’est à elle d’appeler et frapper. Dans le cas où l’équipe appelée réceptionne la balle en dehors des limites du terrain, elle doit revenir à l’intérieur pour la geler, appeler et frapper. ~ L’équipe appelée n’a pas réceptionné puis gelé la balle dans le respect des règles. Elle remet en jeu. Elle stabilise la balle à l’endroit du contact de celle-ci au sol ou à l’endroit de la faute, appelle et frappe.

	<ul style="list-style-type: none"> ~ La balle sort de la zone sans avoir été touchée, l'équipe qui a frappé la balle remet en jeu à nouveau à l'endroit de la frappe précédente. ~ Dans tous les cas, la frappe doit être effectuée dans une limite de 5 secondes après que la balle ait été gelée
RÈGLES ET FAUTES	Appellation, récupération, 5 secondes, sortie de terrain, intervention sur la balle (pas de tenue), conduite sur le terrain
RÔLES SOCIAUX	<p><u>Le juge de temps, de ligne, d'attaque</u> : observe et signale à l'arbitre toutes les fautes qu'il repère relatives au respect de l'espace, à celui du temps, à celui des règles, aux comportements</p> <p><u>L'arbitre</u> : intervient sur le déroulement du jeu en fonction de son observation ou de celle des juges. Il est en contact direct avec les équipes ; il est au cœur du jeu.</p> <p><u>Le marqueur</u> : relève les points, comptabilise les résultats</p> <p><u>Le chronométrateur</u> : relève le temps des différents tiers temps ou phases de jeu indiqués.</p>

En résumé, les valeurs véhiculées par le Kinball sont :

1. La COOPÉRATION
Éliminer l'individualisme en pratiquant un sport qui véhicule l'esprit d'équipe et la coopération. À l'intérieur même de la réglementation, les joueurs ne peuvent faire autrement que coopérer.
2. Le RESPECT DES AUTRES
Encore une fois, faisant partie intégrante des règles, la critique envers qui que ce soit n'est pas permise. Le respect des autres est omniprésent tout au long de la partie.
3. Le PLAISIR
Avec des techniques faciles d'accès et une réglementation simple mais efficace, le participant sera alors placé en situation de succès très rapidement. Ce qui lui procurera plaisir et intérêt à poursuivre la pratique du kinball.
4. L'ACCESSIBILITÉ TECHNIQUE
Des techniques faciles et efficaces qui permettent à quiconque de pratiquer le kin-ball, quelques soient ses antécédents sportifs et ses capacités physiques.

Document élaboré à partir de :

- ~ Fédération française de Kinball : <http://www.kin-ball.fr/>
- ~ CD-Rom : Kin-Ball de l'USEP
- ~ Fiches faites lors d'un stage Usep93

