

MODULE KIN BALL

INTITULE DE LA SITUATION	⇒ SOURIS-KIN
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Contrôler le ballon ⇒ Découvrir le ballon kin ⇒ Maîtriser le ballon kin
BUT	⇒ Toucher les souris en contrôlant et poussant le ballon
ORGANISATION	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ 1 ballon kin ⇒ 1 terrain : 10 X 10 m ⇒ 3 équipes de nombre identique (équipes de 4) : 1 équipe de chats – 2 équipes de souris
DEROULEMENT – CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Les souris (enfants en binôme de donnant la main) sont dispersée 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 ⇒ Quand toutes les souris sont touchées, on change les rôles
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Libération des souris en touchant le kin ball qui passe à proximité (ou en passant sous les bras) ⇒ Varier la taille du terrain ⇒ Jouer avec 2 ballons ⇒ Souris par 3
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Coopérer ⇒ Agir et respecter son partenaire

MODULE KIN BALL

INTITULE DE LA SITUATION	⇒ TOMATE KIN BALL
OBJECTIFS	⇒ S'approprier l'engin ⇒ Le contrôler
BUT	⇒ Toucher les joueurs à l'intérieur avec le ballon ⇒ Esquiver pour les autres ⇒ Bloquer – contrôler (3 secondes)
ORGANISATION	⇒ X joueurs en cercle ⇒ 3 joueurs à l'intérieur
DEROULEMENT – CONSIGNES	⇒ former un grand cercle avec 3 joueurs à l'intérieur ⇒ 1^{ère} étape : les joueurs extérieurs (sans bouger les pieds) doivent en poussant ou frappant le ballon toucher les joueurs du centre ⇒ lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui a lancé le ballon ⇒ le ballon doit rouler au sol ; les joueurs du milieu esquivent ⇒ 5 minutes de jeu
VARIANTES	⇒ 2^{ème} étape : les joueurs extérieurs lancent le ballon en l'air et les joueurs du milieu doivent le bloquer, le contrôler. Le ballon ne doit pas toucher le sol. Le joueur qui a "perdu" le contrôle du ballon va dans le cercle et est remplacé par le lanceur
VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES	Comportements observables (exprimer sous forme de verbes d'action) ⇒ Coopérer pour faire tourner le ballon avant de le lancer (1 ^{ère} étape) ⇒ Coopérer pour bloquer le ballon (2 ^{ème} étape)

BALLE NOMMEE

<p>DISPOSITIF</p>	<p>⇒ Sur un demi-terrain de hand ball, les élèves répartis en 3 équipes de 4 minimum (les "roses", les "gris, les "noirs" sont allongés au sol).</p> <p>⇒ Le meneur de jeu appelle une couleur : "rose", par exemple. Les roses se lèvent, le meneur de jeu envoie la balle en chandelle, dans la surface de jeu.</p> <p>⇒ L'équipe appelée récupère le ballon avant qu'il ne tombe au sol, le stabilise et le déplace vers le centre du terrain. Une fois le ballon immobilisé, le meneur de jeu recommence.</p>
<p>MATERIEL</p>	<p>⇒ 3 jeux de chasuble</p> <p>⇒ 1 ballon de kin ball</p>
<p>BUT</p>	<p>⇒ maîtriser l'arrêt de la balle</p> <p>⇒ se placer sous la balle pour l'immobiliser</p> <p>⇒ agir en coopération</p>
<p>CONSIGNES</p>	<p>⇒ l'équipe marque un point si elle ramène la balle au centre sans la faire tomber</p> <p>⇒ le premier contact doit se faire avec le pied</p>



ATTENTION DECOLLAGE

DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none">⇒ les enfants sont répartis par 2⇒ un couloir de 20 m est matérialisé par les plots. Un mur finalise le parcours
MATERIEL	<ul style="list-style-type: none">⇒ 2 ballons de kin ball
BUT	<ul style="list-style-type: none">⇒ amener l'enfant à se placer sous la balle⇒ envoyer la balle sur une trajectoire ascendante ou horizontale
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none">⇒ le ballon est au sol⇒ au signal 2 élèves soulèvent le ballon, le transportent en coopération, sans le faire tomber sur 20 m et le lancent contre le mur avec une trajectoire montante⇒ le retour vers le départ se fait en le roulant au sol
CRITERES DE REUSSITE	<ul style="list-style-type: none">⇒ le ballon est transporté sans le faire tomber au sol⇒ le ballon est frappé contre le mur⇒ la trajectoire du ballon est maîtrisée tout au long du parcours

CHASSEUR DE PLANETES

<p>DISPOSITIF</p>	<p>⇒ tous les participants forment 2 cercles: un grand et un plus petit à l'intérieur du premier.</p> <p>⇒ Les enfants du cercle intérieur (qui sont en nombre inférieur) regardent ceux du cercle extérieur.</p> <p>⇒ La largeur de la couronne séparant les deux cercles est d'environ 2 mètres</p>
<p>MATERIEL</p>	<p>⇒ Autant de foulards que de joueurs</p> <p>⇒ 1 ballon de kin ball</p>
<p>BUT</p>	<p>⇒ faire manipuler le ballon à chacun, ballon au sol</p>
<p>CONSIGNES</p>	<p>⇒ faire faire au ballon le plus de tours possibles en une minute</p> <p>⇒ introduire un joueur dans le parcours et lui demander de toucher le ballon</p> <p>⇒ introduire un joueur dans le parcours et essayer de le toucher avec le ballon</p> <p>⇒ bander les yeux des joueurs (ou leur demander de les fermer) : ils doivent faire progresser le ballon au son et au toucher, le plus rapidement possible</p>



HISTORIQUE

Le concept même du 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. Des éducateurs physiques avaient constaté une baisse de la pratique du sport. Ils ont donc voulu trouver une activité susceptible de détendre et d'amuser les gens à la fois.

Le Kin-Ball, sport d'équipe tout nouveau, allait être créé pour constituer une activité parascolaire.

C'est en août 1987 que ce sport a véritablement été constitué avec des règlements protégés. Le nombre d'écoles expérimentant le kin-ball, comme activité parascolaire, est passé de 10 en 1987 à plus de 600 en 2000.

Lorsque l'on parle de valeurs au kin-ball, on pense alors à :

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.

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.

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 kin-ball.

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.

But :

L'objectif de ce sport est d'attraper le ballon avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'il ne touche le sol lorsque son équipe est nommée. L'équipe qui a attrapé le



ballon le relance à une autre équipe et le jeu se poursuit tant qu'il n'y a pas de faute commise. Si l'équipe nommée ne réussit pas à attraper le ballon ou si elle commet une faute selon les règles du jeu, un point est accordé aux deux autres équipes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Équipes :

Trois équipes sont sur le terrain en tout temps soient : les roses, les gris et les noirs. Dans chaque équipe, il y a quatre joueurs. Ce qui fait un total de 12 joueurs sur le terrain en tout temps. Les deux équipes en défensive se dispersent en carré autour du ballon afin de couvrir tout l'espace du gymnase. L'autre équipe est en possession du ballon et doit effectuer un lancer à l'une des deux autres équipes.

Limites du jeu :

La surface de jeu est délimitée par les murs, le plafond ainsi que par les obstacles fixes qui se trouvent dans le gymnase. La grandeur de la surface du jeu peut varier selon la dimension du gymnase jusqu'à concurrence de 21,4 par 21,4 mètres (70'X70') délimitée par une ligne ou un mur.

Durée de la partie :

Une partie de kin-ball consiste en trois périodes de 15 minutes. Un temps d'arrêt de trois minutes est alloué entre chaque période. C'est l'équipe qui a le moins de points qui recommence avec le ballon. En cas d'égalité, un tirage au sort sera effectué pour déterminer l'équipe débutant avec le ballon.

Mise au jeu :

Le lancer du début de la partie ou de la période doit s'effectuer du point central du gymnase. Celle-ci est effectuée par l'arbitre en sifflant deux petits coups consécutifs.

Pour qu'un lancer soit accepté :

Les quatre joueurs de la cellule en jeu doivent avoir un contact corporel avec le ballon durant le lancer. (On entend par "lancer" le fait de pousser ou frapper le ballon). À partir du moment où trois joueurs de la même équipe sont ou ont été en contact avec le ballon ou après les deux coups de sifflet de l'arbitre (mise au jeu), ils ont cinq secondes pour effectuer le lancer.

Appellation:

En tout temps, les lancers doivent être précédés du mot "Omnikin", suivi obligatoirement de la couleur de l'équipe qui doit attraper le ballon. On ne peut appeler qu'une seule couleur après avoir prononcé "Omnikin".



Distance minimale que le ballon doit parcourir:

Le ballon doit libérer au minimum 1,83 mètres au sol entre le point de départ du ballon et l'endroit où il touche le sol.

Trajectoire du ballon :

Lors d'un lancer, une partie de la trajectoire du ballon doit avoir une pente ascendante ou nulle.

Pointage :

Lorsqu'une faute est commise lors du lancer ou de la réception, les équipes non fautives marquent chacune un point. L'équipe totalisant le plus de point à la fin de la partie est déclarée gagnante.