

Une activité nouvelle pour le cycle 3...

LE KIN-BALL



2003/2004



1) Présentation

Le Kin-ball, créé en 1986 par un québécois, se joue avec une balle de plus d'un mètre de diamètre qui pèse moins d'un kilo.

Ce jeu est basé sur la coopération et implique la participation active de tous les joueurs.

Son accessibilité technique et sa facilité d'apprentissage en font une activité propice aux enfants de l'école élémentaire.

Caractéristiques du jeu

L'espace de jeu :

Le Kin-ball se joue sur un terrain de forme carré dont le côté mesure 21 mètre, soit environ la moitié d'un terrain de Hand-ball.

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.
- Trois jeux de dossards de couleurs différentes.
- Un compteur de points pour indiquer le score.



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.

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.



La durée du jeu :

Une rencontre se déroule en 3 périodes de 15 minutes.

Mais cette durée de jeu reste adaptable en fonction de l'âge des joueurs, de l'aménagement pédagogique, du contexte...

Pour qu'une frappe soit acceptée :

3 joueurs minimum d'une même 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, les trois joueurs qui soutiennent le ballon doivent avoir un genou à terre.

La trajectoire de la balle doit être ascendante ou horizontale, parcourir une distance minimum dans l'espace d'au moins 2 mètres et cela à l'intérieur des limites de la surface de jeu.



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.

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 touché par un joueur réceptionneur, les deux autres équipes marquent un point et c'est l'équipe qui a échoué qui remet en jeu.

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

Lorsqu'une équipe commet une faute, les 2 autres reçoivent un point.

Pour qu'une rencontre soit arbitrée par les enfants :

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

Voici les 4 points principaux qui composent la base de l'arbitrage :

- La faute de contact : il manque un joueur au 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 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.

Comportements mis 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 élèves en situation de succès.

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

2) Les objectifs visés au cours du module Kin-ball

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.

Au plan cognitif :

- Traiter l'information : repérage d'un espace sans joueurs, anticipation en fonction du déplacement des joueurs, appel de l'équipe en défaut.
- Aborder le concept d'espace à travers l'occupation du terrain par soi-même, par les autres joueurs et à travers les données de la trajectoire de la balle (distance, direction, niveau).
- Aborder le concept de temps à travers les contraintes (5 secondes pour frapper) et les ruptures de rythme imposées par le jeu.
- Mettre en place des stratégies défensives : 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 offensives : un joueur observe l'espace et annonce la couleur à attaquer au frappeur ou bien le frappeur tourne autour du ballon avant de frapper.

Au plan affectif et relationnel :

La valorisation de chacun par l'esprit d'équipe permet à tous les joueurs d'être concernés dans la réussite collective (se traduisant par l'obtention d'un point).



Découverte et pratique du jeu

Face à une activité nouvelle et un matériel surprenant et motivant, il peut être intéressant, dans un premier temps de laisser les enfants inventer leurs règles du jeu.

En plus des jeux proposés par les élèves, le maître peut organiser plusieurs jeux coopératifs qui leur permettront de se familiariser avec le kin-ball.

Tag Ballon :

Objectifs : Découvrir le ballon Kin, le contrôler.

Organisation : Les élèves sont par deux et se donnent la main.
Un de ces couples est « la tag ».

But : **Les deux enfants formant la « tag » poussent le ballon au sol pour « taguer » les autres qui doivent se sauver, 2 par 2, en se tenant par la main. S'ils sont touchés ou s'ils se séparent, ils deviennent la « tag ».**

Variantes : On peut jouer avec plusieurs ballons en même temps et varier les limites du terrain.
Autre variante : « Souris-Kin »

Souris-Kin :

Objectifs : Découvrir le ballon Kin, le contrôler.

Organisation : Les joueurs sont répartis en deux groupes □ 1/3 de chats et 2/3 de souris.

But : Les souris sont accrochées 2 par 2 et les chats doivent les toucher en faisant rouler le ballon.

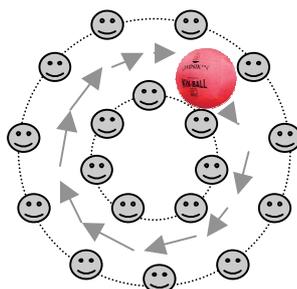
Les souris touchées deviennent des « statues ». Elles peuvent se délivrer en touchant le ballon passant à proximité.

Variantes : Modifier la taille du terrain, le nombre de chats, le nombre de ballons, le nombre de souris accrochées ensemble.

Tournez-Kin :

Objectifs : Coopérer, contrôler le ballon.

Organisation : 2 cercles concentriques, les joueurs sont face à face, ils forment ainsi un couloir en forme de couronne.



But : Faire faire des tours au ballon sans qu'il ne sorte du couloir :

- au sol avec les mains,
- en l'air avec les mains,
- en l'air avec le corps sans les mains,
- dos à dos sans qu'il ne touche le sol,
- assis avec les pieds en l'air.

Variante : « Chasseur de planètes », faire le plus de tours pendant un temps donné.

Chasseur de planètes :

Objectifs : Coopérer, contrôler le ballon, agir rapidement.

Organisation : La même que dans le jeu précédent.

But : Les enfants formant un cercle doivent coopérer afin de toucher un camarade avec le ballon ou empêcher celui-ci de toucher le ballon.

Déroulement : A l'intérieur du couloir, un participant se sauve, les autres doivent coopérer pour le toucher en faisant tourner le ballon dans le même sens. Après trois tours sans être touché, on change l'enfant du couloir.

Si l'enfant est touché, c'est le dernier à avoir poussé le ballon avant qu'il ne soit touché qui prend sa place.

Variantes : Au lieu d'être poursuivi, le participant présent dans le couloir doit poursuivre le ballon pour le toucher.
Les enfants peuvent faire tourner le ballon dans les deux sens.

Kin nommé :

Objectifs : Améliorer les comportements dans l'action de contrôler le ballon.

Organisation : Les joueurs sont par 2, répartis en cercle avec un binôme au centre avec le ballon. Chaque binôme porte un numéro.

But : Le couple au centre appelle « Omnikin + le numéro d'un binôme » et lance la balle le plus haut possible à la verticale puis prend la place du binôme appelé.
Ce dernier doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol.(et ainsi de suite)

Variante : Les binômes ne sont pas côte à côte dans le cercle.
Le Kin-béret.

Le Kin-béret :

Objectifs : Améliorer les comportements dans l'action de contrôler le ballon, coopérer pour atteindre un objectif commun.

But : Immobiliser le ballon dans le cercle avant qu'il ne touche le sol.

Organisation : 2 équipes face à face, à égale distance du cercle.



Déroulement : Le meneur de jeu placé dans le cercle lance le ballon à la verticale après avoir fait appel à un numéro. (ex : « Omnikin numéro 3 »)

Consigne : Les numéros appelés doivent récupérer le ballon et l'immobiliser avant qu'il ne touche le sol.

Variantes : Appeler deux numéros à la fois. (plus facile)
Diminuer la distance cercle – ligne. (plus facile)

- Imposer un temps limite. (plus difficile)
- Immobiliser le ballon dans le cercle. (plus difficile)
- Placer tous les joueurs sur la même ligne. (plus difficile)
- Augmenter la distance cercle – ligne. (plus difficile)

Vers le Kin-ball :

Organisation : Des équipes de 4 joueurs avec un numéro par équipe, les joueurs sont mélangés et répartis sur le terrain, ils sont assis.

Déroulement : 1) L'animateur appelle « Omnikin + le n° d'une équipe » et lance le ballon à la verticale. L'équipe appelée se lève, réceptionne le ballon et le contrôle en moins de 10 secondes. Le ballon est totalement contrôlé lorsque les joueurs sont en contact avec le ballon, un genou à terre.

2) C'est l'équipe qui a réceptionné qui appelle une équipe et lance le ballon.

3) Introduction des règles au fur et à mesure :

- 3 joueurs en contact avec le ballon et un frappeur qui n'a pas le droit de frapper 2 fois de suite.
- L'appellation doit être complète et prononcée entièrement et clairement avant la frappe.

- La frappe doit être effectuée en moins de 5 secondes après le gel du ballon.
 - La frappe doit être horizontale ou ascendante.
- 4) 3 équipes munies d'un dossard de couleur restent sur le terrain, les autres arbitrent, comptabilisent les points ou observent.

Pour affiner...

Lorsque les enfants connaissent bien les règles , ils peuvent élaborer des stratégies.

En attaque :

Il est important pour les attaquants de servir rapidement le ballon de manière à surprendre leurs adversaires.

Ils doivent être capables de visualiser l'endroit idéal où tirer la balle. (en fonction du positionnement des autres joueurs)

Les attaquants peuvent adopter la stratégie du « faux frappeur ».

Il s'agit de faire croire aux autres joueurs que c'est une personne de l'équipe qui va frapper et au dernier moment changer le dispositif pour que ce soit un autre joueur de l'équipe qui tire.

Cela nécessite une très bonne communication au sein de l'équipe.

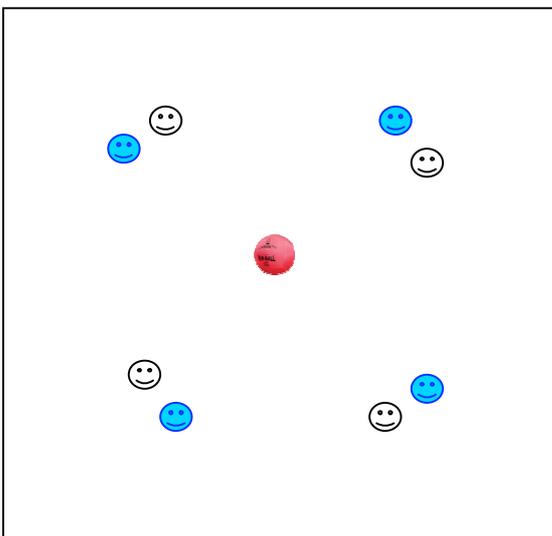
Il faut être attentif au fait que trois joueurs soient bien en contact avec le ballon au moment de la frappe.

En défense :

Il est important pour les défenseurs de rapidement mettre en place la structure défensive de leur équipe.

Il existe deux cas de figure :

Le ballon est vers le centre du terrain.



Le ballon est dans un coin.

