

Connaissez-vous le Kinball ?



Le Kin-Ball est un sport collectif créé au Québec en 1986. Les règles du jeu ont été élaborées de manière à mettre l'accent sur : le fair-play, le respect des autres, l'esprit d'équipe et l'implication permanente de tous les joueurs.

Il se joue avec un ballon qui a un diamètre de 1,22 mètre. Le but du jeu est de lancer ce ballon de telle façon que l'équipe adverse appelée ne puisse le réceptionner avant qu'il ne touche le sol !

HISTORIQUE

Le KIN-BALL est un jeu collectif mixte inventé au Canada en 1986. Il a été réglementé en 1987 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.

Le concept même 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 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.

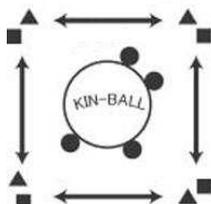
Le KIN-BALL ne s'est pas créé du jour au lendemain. Des éducateurs physiques se sont concertés afin d'expérimenter les potentialités de ce ballon unique pour finalement faire naître le KIN-BALL. À l'origine, la balle était utilisée dans différentes activités d'adresse, de coopération et de conditionnement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

LES RÈGLES

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.

Equipes :

Trois équipes sont toujours sur le terrain avec des dossards de trois couleurs différentes, traditionnellement ce sont 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. Les deux équipes en défense se dispersent en carré autour du ballon afin de couvrir tout l'espace du terrain. 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. Nous verrons sur place les limites des terrains de la compétition.

On peut adapter la zone de jeu dans le cadre de l'EPS et même envisagé de jouer dehors si la zone est dégagé d'obstacles.

Durée de la partie :

Une partie de kinball se déroule 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. Nous verrons également sur place le temps attribués à périodes de jeu.

On peut adapter le temps de jeu en fonction de l'organisation du groupe d'enfants

Les lancers, la mise en 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.

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.

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

Document réalisé avec l'aide des références suivantes

Document de Patrick MIOCHE – CPD à l'inspection académique de l'Isère

Document de Laurence GUIBERT (CPC)

Articles revue Enjeu N°378 de l'Ufolep-Usep

Distance minimale et trajectoire du ballon :

Le ballon doit parcourir au minimum 2 m 50 mètres au sol entre le point de départ du ballon et l'endroit où il touche le sol.

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

Déroulement du jeu :

Lorsqu'un joueur de l'équipe appelé attrape un ballon, il dispose de 10 seconde pour qu'il soit immobilisé par au moins trois des membres de son équipe. Il peut alors faire des passes ou se déplacer. Le ballon peut être relevé ou passé avec toutes les parties du corps. Dès que les trois joueurs sont prêts, ils doivent immobiliser le ballon et ils disposent de 5 secondes pour effectuer un nouveau lancer avec le concours du quatrième joueur qui les rejoint. Entre ces deux temps, l'arbitre siffle deux coups sec pour marquer le début du décompte des 5 secondes.

Liste des fautes au kinball :

Contact : Aucun contact physique autorisé :

Obstruction volontaire : Un joueur non concerné par l'action touche volontairement le ballon ou gêne volontairement un joueur de l'équipe appelé.

Obstruction involontaire : jet à refaire avec le même lanceur.

Lancer : un lancer qui n'est pas effectué dans les règles :

L'équipe dispose de 5 seconde pour faire le lancer après les 2 coups de sifflets ou dès que trois joueurs sont en contact avec le ballon.

Le lancer doit être précédé du mot « kinball + couleur de l'équipe appelée ».

Le lancer ne peut être effectué que lorsque toute l'équipe est en contact avec le ballon.

Un même joueur ne peut pas lancer le ballon deux fois de suite.

Trajectoire : le ballon n'a pas suivi une assez bonne trajectoire

Le ballon doit parcourir une distance minimale de 2m50.

La trajectoire de départ du ballon doit être ascendante ou au moins horizontale.

Réception : le ballon n'est pas bien rattrapé !

Le ballon doit être attrapé avant qu'il ne touche le sol, un obstacle fixe ou qu'il dépasse les limites de la surface de jeu.

Une équipe dépasse le temps des 10 secondes dont elle dispose entre le contact du premier joueur avec le ballon et le contact du troisième joueur.

L'équipe se déplace avec le ballon après le contact du troisième joueur.

Pointage :

Toute faute commise par une équipe donne un point aux deux autres équipes en jeu. La remise en jeu est effectuée par l'équipe qui a commis la faute.

L'équipe totalisant le plus de point à la fin de la partie est déclarée gagnante.

Pédagogie !!

LE KINBALL...UN JEU COLLECTIF PAS COMME LES AUTRES

La pratique des jeux collectifs dans le cadre scolaire ou associatif, contient le plus souvent une promesse éducative, tant le sens commun prête à ces activités des vertus socialisantes, au prétexte qu'elles constituent un lieu d'interactions sociales. De nombreux exemples tirés des pratiques sociales les plus médiatisées, mais également issus des pratiques scolaires, révèlent des actes d'incivilités, de violence, d'agressivité, de transgression des règles ou encore des attitudes de discrimination et d'exclusion des plus faibles, en rupture totale avec la visée éducative.

Pour enseigner aux élèves les valeurs sociales et morales il faut donc leur proposer un milieu qui privilégie la réalisation d'un projet collectif, la coopération entre les équipiers, la connivence avec l'équipe adverse, le respect des règles...Il faut donc leur faire vivre et construire le sens social et culturel de l'activité (se confronter à l'autre en coopérant pour se dépasser et se développer, gagner en respectant la règle...).

Dans le patrimoine des jeux collectifs, l'enseignant fait des choix (jeux traditionnels, sports collectifs...) pour répondre notamment aux exigences des programmes de 2002 : un module d'apprentissage jeux collectifs est obligatoire chaque année aux cycles 2 et 3.

Et pourquoi pas le choix du Kinball ?

1- Caractéristiques de l'activité

But du jeu

Marquer plus de points que les deux autres équipes

-En attaque : envoyer le ballon pour qu'il touche le sol avant d'être rattrapé

-En défense : rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol

Marque

L'équipe qui engage appelle par sa couleur de maillot une des deux équipes adverses. Si le ballon touche le sol avant que celle-ci ne le rattrape, les deux autres équipes marquent un point (celle qui a engagé et celle qui n'a pas été appelée).

Le non respect, par une équipe, des règles du jeu peut conduire à l'attribution d'un point en faveur des deux équipes non fautives, par décision de l'arbitre.

Dispositif

Un terrain carré ou rectangulaire délimité par des murs ou des lignes (maxi 20m x 20m)

3 équipes de 4 joueurs sur le terrain (pour une classe de 24 élèves : 4 équipes de 6, 4 sur le terrain + 2 remplaçants)

1 ballon

1 équipe chargée de l'organisation et de l'aide au jeu :

-2 arbitres

-1 responsable de la marque

-1 responsable du temps

-2 responsables de l'observation

Document réalisé avec l'aide des références suivantes

Document de Patrick MIOCHE – CPD à l'inspection académique de l'Isère

Document de Laurence GUIBERT (CPC)

Articles revue Enjeu N°378 de l'Ufolep-Usep



Droits et devoirs (règles)

Lancement du ballon

- les 4 joueurs sont en contact avec le ballon (le frappeur peut prendre de l'élan)
- le ballon est immobilisé par 3 joueurs qui ont un genou à terre
- le frappeur dispose d'un délai de 5" pour frapper
- le frappeur annonce la couleur de l'équipe avant de frapper
- le ballon est frappé avec n'importe quelle partie du corps sauf à 1 main
- le ballon a une trajectoire vers le haut ou horizontale
- le ballon parcourt au moins 2m50 avant de toucher le sol
- le même joueur ne peut frapper deux fois de suite (sauf cas obstruction volontaire)

Réception du ballon

- le ballon est réceptionné avec n'importe quelle partie du corps
- le ballon peut être transporté ou échangé tant que deux joueurs seulement le touchent
- le ballon ne peut être tenu par un seul joueur (« emprisonné dans les bras »)
- les joueurs disposent d'un délai de 10" pour réceptionner le ballon

Relations avec les adversaires et le ballon

- le contact avec les adversaires est interdit (obstruction)
- l'équipe non appelée n'a pas le droit de toucher le ballon (obstruction)
- obstruction jugée volontaire : 1 point pour les deux autres équipes
- obstruction jugée involontaire : lancer à refaire

Esprit sportif

- les décisions des arbitres sont respectées (pas de contestations, pas d'insultes...)
- les relations avec les adversaires sont respectueuses (pas d'actions anti-jeu, de moqueries, d'insultes...)

Le non respect de toutes les règles, y compris celles liées à l'esprit sportif, donne un point aux deux équipes adverses

Remarque :

L'attribution d'un sens aux règles par les enfants conditionne en partie leur appropriation et leur respect. L'enseignant veillera tout particulièrement à introduire progressivement les règles et les sanctions pour faire évoluer le jeu, en impliquant les enfants dans une démarche de compréhension des effets recherchés (en quoi la règle favorise-t-elle le jeu, l'activité des joueurs... ?).

2- Analyse de l'activité

Définition

Comme les autres jeux collectifs de ballon, le Kinball est une activité de coopération et d'opposition entre deux équipes *, dans laquelle il s'agit d'atteindre une cible et d'en protéger une autre, dans un espace délimité et en respectant des règles définies à l'avance.

* In finé, il s'agit bien d'un rapport d'opposition entre deux équipes, même si trois équipes évoluent en même temps sur le terrain.

Modalités de la confrontation

Les contraintes réglementaires conduisent à rapprocher le Kinball de la catégorie des jeux collectifs de renvoi (culturellement proche du volley) :

-renvoi, car l'atteinte de la cible passe par le déplacement du projectile, la frappe du ballon (à la différence du volley cependant, il n'y a pas de renvoi car le ballon doit être bloqué avant d'être frappé en attaque).

Problèmes posés

Le rapport d'opposition place les joueurs en situation d'agir en tenant compte à la fois du but à atteindre (cible) et du but à défendre.

Contradictions à résoudre communes aux jeux collectifs :

- gérer simultanément la coopération avec les partenaires et la confrontation avec les adversaires
- prendre des décisions individuelles et assurer la cohérence de l'action collective
- prendre des informations pour jouer et décider vite
- rechercher l'avantage au score et accepter l'égalité des chances entre les équipes
- respecter les règles fondamentales et construire des règles adaptées

Contradictions spécifiques au Kinball

- agir en tenant compte de la présence des 3 équipes dans le jeu et du score de chacune
- déterminer les rôles au sein de l'équipe (frappeur/porteurs) pour conquérir la cible
- choisir un adversaire et une cible avant de frapper le ballon

Thèmes et objets d'étude

Les conditions d'interactions spécifiques au Kinball (contraintes réglementaires et problèmes posés) placent les équipes face à des logiques d'actions à développer qui correspondent à des thèmes et des objets d'étude.

Les thèmes d'étude renvoient aux questions posées par le jeu aux joueurs et aux équipes :

- comment protéger notre terrain et récupérer le ballon ?
- comment assurer la progression du ballon vers la zone de marque favorable ?
- comment conquérir la cible ?

Les objets d'étude portent sur les conditions d'amélioration des intentions et des actions des joueurs et des équipes :

- protéger la cible
- récupérer le ballon
- progresser vers la zone de marque
- marquer

Remarque :

L'entrée dans les apprentissages se fait par les objets d'étude à partir desquels l'enseignant va développer chez les élèves des compétences et des savoirs.

3- Compétences et savoirs développés à l'occasion de la pratique du Kinball

En référence aux programmes de 2002 et 2008 (EPS au cycle 3)

Compétence spécifique	Savoirs constitutifs de la compétence
« Conduire un affrontement collectif » Coopérer avec des partenaires et s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif	Sur le plan moteur -coordonner, différencier, enchaîner des actions sur/avec le ballon : frapper, réceptionner, porter, échanger -coordonner, différencier, enchaîner des actions sans le ballon : se déplacer, se placer pour occuper et utiliser l'espace de jeu
	Sur les plans cognitif et perceptif -connaître les règles -identifier son statut (attaquant ou défenseur) et son rôle (frappeur, porteur, réceptionneur, passeur...) -connaître les logiques d'actions spécifiques en attaque (protéger/récupérer) et en défense (progresser/marquer) -connaître des stratégies, des règles d'action efficaces -s'informer, apprécier des trajets, des trajectoires, des positions -effectuer des choix tactiques (adversaires, cible)
	Sur les plans affectif et relationnel -accepter de jouer avec et contre différents joueurs -tenir différents rôles en tant que joueur (frappeur, réceptionneur, passeur...) -assurer les rôles sociaux (arbitre, observateur, marqueur...) -respecter les règles -évaluer, juger ses actions et celles des autres

Compétences transversales	Savoirs constitutifs
S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	-s'informer le plus possible avant d'agir (en attaque : position des adversaires ; en défense : espaces libres) -choisir des stratégies d'action efficaces et adaptées -contrôler ses émotions et leurs effets en situation de match (annoncer avant de frapper, ne pas se tromper de couleur...) -oser, tenter des actions difficiles (frappes fortes, tendues, contrôle avec le pied...)
Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action	-élaborer, mettre en œuvre et évaluer un projet avec son équipe (améliorer l'organisation en attaque, le placement en défense...)
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	-mettre en relation des notions d'espace et de temps (jouer vite et dans l'espace libre si l'adversaire est éloigné...) -identifier et appliquer des principes pour agir méthodiquement (proposer une stratégie de défense...)
Se confronter à l'application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif	-proposer de nouvelles règles -conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre -conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir

4- Progressivité des acquisitions motrices et tactiques

Les compétences et les savoirs développés par la pratique du Kinball se distribuent sur un continuum (niveaux et étapes).

Étapes Intentions	Étape 1	Étape 2	Étape 3
<i>Protéger la cible</i>	Se déplacer après la frappe pour empêcher le ballon de toucher le sol	Se placer avant la frappe autour du ballon Prévenir l'attaque adverse	Se placer dès la récupération adverse du ballon Dissuader l'annonce et couvrir les alternatives possibles de l'attaque
<i>Récupérer le ballon</i>	Rentrer en contact avec le ballon avec les membres supérieurs Amortir le ballon	Se placer sous le ballon Transporter le ballon	Utiliser différentes parties du corps Immobiliser, transporter ou échanger le ballon
<i>Progresser vers la zone de marque</i>	Immobiliser le ballon dès la réception	Se déplacer vers le centre du terrain	Choisir la zone la plus favorable pour marquer Créer de l'incertitude, déstabiliser le dispositif défensif adverse
<i>Marquer</i>	Choisir un frappeur Annoncer la couleur adverse avant la frappe Lancer loin	Le frappeur est le dernier arrivé Annoncer la couleur adverse en fonction des espaces libres Lancer dans les espaces libres	Le frappeur est choisi en fonction de l'espace Annoncer la couleur adverse en fonction des espaces libres et/ou du score Mettre l'adversaire en difficulté par l'utilisation de frappes variées (direction, force, vitesse)

Au niveau de l'équipe les progrès se traduisent par :

- le passage d'un jeu individualisé à un jeu collectif
☺ + de coordination des rôles : ☹ + de problèmes pour l'adversaire
- le passage d'un jeu statique à un jeu dynamique
☺ + de mouvement, de vitesse : ☹ + d'incertitudes pour l'adversaire
- le passage d'un jeu stéréotypé à un jeu varié
☺ + d'alternatives, de solutions : ☹ + de dangers pour l'adversaire

Au niveau du joueur les progrès se traduisent par :

- des choix de plus en plus pertinents
- des prises d'information de plus en plus précoces et variées
- une disponibilité motrice de plus en plus importante

5- Evaluation

L'activité d'observation des élèves et de l'enseignant, est une phase indispensable au service des apprentissages. Cette observation doit être instrumentée et guidée. Elle s'inscrit dans les différentes phases de l'évaluation : diagnostique, formative, bilan.

L'observation de l'équipe

	Les 4 joueurs stabilisent le ballon		Le frappeur est le dernier arrivé		Le frappeur se déplace autour du ballon avant de frapper		Le frappeur regarde le score avant d'annoncer		Le frappeur marque		Les 4 joueurs forment un carré défensif	
	là où ils l'ont réceptionné	dans une autre zone	non	oui	non	oui	non	oui	non	oui	non	oui
Equipe A												
Equipe B												
Equipe C												

♦ L'observation des 3 équipes qui jouent peut être confiée à une quatrième équipe en charge de l'organisation et l'aide au jeu (observation, marque, chronomètre...). Cette observation fournit des informations, au-delà du score, sur la façon dont les équipes se sont organisées pour jouer. Elle permet d'identifier, par l'analyse conduite avec les élèves, ce qui fonctionne, ne fonctionne pas et de déterminer des thèmes d'étude visant à enrichir les stratégies.

L'observation du joueur

Equipe	Touche le ballon		Contrôle le ballon		Frappe/l'annonce			Vise l'espace		
	non	oui	râté	réussi	avant	pendant	après	occupé	libre	marque
Joueur A										
Joueur B										
Joueur C										
Joueur D										

♦ L'observation du joueur est plus complexe à réaliser et plus coûteuse en observateurs (1 joueur = 2 observateurs ayant en charge 2 critères chacun). Elle pourra être conduite après une appropriation suffisante des règles et des actions de jeu (3^{ème} séance...).

6- Charte de l'esprit sportif du règlement fédéral officiel

« Les éducateurs, les parents, les entraîneurs, les athlètes, en fait, tous les participants sont invités à faire preuve d'esprit sportif. Chacun doit faire sa part pour promouvoir une pratique sportive plus humaine et plus formatrice ».

Faire preuve d'esprit sportif c'est :

- 1- D'abord et avant tout, observer tous les règlements, ne jamais chercher à commettre délibérément une faute.
- 2- Respecter les officiels. Leur présence s'avère essentielle à la tenue de toute compétition. Ils méritent entièrement le respect.
- 3- Accepter toutes les décisions de l'arbitre.
- 4- Reconnaître dignement la défaite sans vouloir s'en prendre aux adversaires.
- 5- Accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser les adversaires.
- 6- Reconnaître les bons coups et les bonnes performances de l'adversaire.
- 7- Refuser de gagner par des moyens illégaux et par la tricherie.
- 8- Vouloir se mesurer à des opposants dans l'équité et compter sur son seul talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- 9- Encourager ses équipiers autant suite à une erreur qu'à une bonne performance.
- 10- Garder sa dignité en toute circonstance, démontrer que l'on est maître de soi et ainsi refuser que la violence physique ou verbale prenne le dessus.

NB : tout comportement allant à l'encontre de cette charte résultera en un avertissement personnel ou collectif = point aux autres équipes.

7- Spécificité et originalité du Kinball par rapport aux autres jeux collectifs

Kinball	Autres jeux collectifs de ballon
<i>Nombre d'équipes</i> : 3	Le plus souvent 2
<i>Nombre de statuts</i> : 3 Attaquant/défenseur/suiveur L'équipe en attaque choisit son adversaire L'équipe occupant le statut de suiveur tire profit, sans jouer, de la confrontation entre les 2 autres équipes	Le plus souvent 2
<i>Espace de jeu</i> : commun aux 3 équipes	Interpénétré avec ou sans zones (handball...) Séparé (volley)
<i>Cible(s)</i> : 1 seule commune, correspondant à la totalité de l'espace de jeu commun	2 cibles distinctes
<i>Ballon</i> : volume important Trajectoires planantes, ralenties	Volume nettement moins important Trajectoires plus tendues, accélérées
<i>Modalités de la confrontation</i> : de type renvoi (frappe) après immobilisation du ballon	Vers le volley dont la modalité de confrontation de type renvoi instaure un jeu d'échange sur le mode continuité/rupture
<i>Règles liées au lancement et à la réception du ballon</i> : exigent l'implication et la coordination de tous les joueurs de l'équipe	Le jeu se caractérise, le plus souvent, par une succession de manipulations individuelles du ballon
<i>Règles liées à la marque</i> : associent toujours 2 équipes Le choix en attaque de l'équipe adverse est un élément stratégique déterminant dans la recherche de l'avantage au score	Opposent systématiquement les 2 équipes
<i>Règles liées à l'esprit sportif</i> : toute faute sanctionnée par l'arbitre influence directement la marque (attribution d'un point aux 2 autres équipes)	Les sanctions des actes anti-sportifs (avertissement, exclusion) influencent indirectement la marque

Document réalisé avec l'aide des références suivantes

Document de Patrick MIOCHE – CPD à l'inspection académique de l'Isère

Document de Laurence GUIBERT (CPC)

Articles revue Enjeu N°378 de l'Ufolep-Usep



8 - Conclusion

Sans tomber dans l'illusion qui incline à penser que l'activité possède intrinsèquement des vertus socialisantes, le Kinball constitue un support intéressant pour inscrire, conformément aux programmes de l'école, l'enseignement de l'EPS dans une visée d'éducation du citoyen. La spécificité des règles de ce jeu (sanction des fautes liées à l'esprit sportif, coopération obligatoire en attaque et en défense) offre un réel levier pour *faire accéder les élèves aux valeurs morales et sociales* (solidarité, écoute, respect de l'autre...) et exercer un esprit critique vis-à-vis des pratiques sportives dominantes...

Pour être effective, l'action éducative ne peut reposer uniquement sur la pratique du jeu. Elle doit s'appuyer sur une démarche fondée sur l'appropriation du sens fondamental de l'activité : "Ensemble, se jouer des autres pour se dépasser, en respectant les conventions définies". Cette démarche articule : jeu – observation – échanges – projet – rôles sociaux...

Le prolongement des apprentissages pourra s'envisager par l'organisation et la participation à des rencontres dans le cadre de l'USEP.

PRIX USEP (pour les écoles ayant des élèves licenciés à l'USEP Paris)

BALLON « JUNIOR pour les cycles 1 et 2 »

diam 84 cm :

87 € TTC

Baudruche de rechange :

15 €



BALLON « OFFICIEL pour les cycle 2 et 3 »

diam 122 cm :

195 € TTC

Baudruche de rechange :

38 €



COMPRESSEUR : 41 € TTC

Document réalisé avec l'aide des références suivantes

Document de Patrick MIOCHE – CPD à l'inspection académique de l'Isère

Document de Laurence GUIBERT (CPC)

Articles revue Enjeu N°378 de l'Ufolep-Usep

KINBALL

4 situations d'entrée dans l'activité et d'apprentissage

Les situations d'appel peuvent être utilisées lors d'une première séance, avec des élèves débutants, qui découvrent l'activité. Elles constituent une entrée dans l'activité, avant la situation de référence, en favorisant la manipulation du ballon, l'appropriation des règles et de la logique du jeu.

Elles peuvent également être réutilisées lors des échauffements ou pendant les séances, en fonction des problèmes rencontrés par les élèves dans la pratique du jeu (situation de référence).

● L'épervier

Apprentissages visés

Manipuler le ballon

Dispositif

Terrain de HB

1 joueur (épervier) avec 1 ballon

Tous les autres à l'intérieur du terrain

But

Epervier : toucher 1 joueur avec le ballon

Autres joueurs : ne pas se faire toucher

Critère de réussite : nombre de joueurs touchés

Règles

Frapper le ballon avec n'importe quelle partie du corps sauf à 1 main

Ne pas sortir des limites du terrain

Le joueur touché devient épervier

Interventions possibles ou variables

Espace :

- réduire le terrain
- répartir les joueurs dans des zones
- franchir une zone en allant d'un camp à un autre

Temps :

- limiter la durée de la séquence (moins de...20" pour toucher un joueur)

Joueurs :

- 2 éperviers avec 1 ballon chacun

● Ballons-relais

Apprentissages visés

Transporter le ballon

Dispositif

2 groupes face à face, de part et d'autre du terrain de HB

Elèves répartis en doublettes

1 ballon

But

Transporter le ballon à deux et le transmettre à la doublette d'en face

Critère de réussite : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon

Règles

Pas de transport seul

Interventions possibles ou variables

Espace :

- traverser en diagonale
- introduire des obstacles fixes ou mobiles
- zone pour lancer le ballon à l'équipe suivante

Temps :

- limiter la durée de la traversée (moins de....)

Joueurs :

- position d'attente de l'équipe (assis, couchés...) pour une coordination déplacement/réception

Règles :

- confrontation d'équipes

● Le mur-cible

Apprentissages visés

Transporter/lancer le ballon

Dispositif

Groupes de 3 joueurs en colonnes

2 ballons

Des zones au mur matérialisées

Des zones au sol matérialisées avec des points (5, 4, 3 pts...)

But

Transporter le ballon à deux puis le lancer sur le mur à partir d'une des lignes au sol

Critère de réussite : nombre de points marqués

Règles

Pas de transport seul

Quand 3 joueurs sont en contact avec le ballon l'équipe s'arrête pour frapper

1 seul frappeur

Frappe à 2 mains obligatoire

Annoncer "Kin...mur" avant de frapper

Interventions possibles ou variables

Espace :

- distance entre zones et mur

Temps :

- limiter la durée de l'action (moins de...10" pour atteindre le mur)

Joueurs :

- 1 ou 2 joueurs gardiens défendent les cibles
- équipe de 4 joueurs

● Le carrousel

Apprentissages visés

Respecter la règle d'annonce
Lancer/réceptionner le ballon

Dispositif

1 ½ terrain de HB
4 équipes de 4 joueurs disposées sur des lignes // aux lignes de touche, de but et du centre du terrain
1 plot derrière chaque équipe
1 arbitre au centre de l'aire de jeu
1 ballon

But

Réceptionner et transporter le ballon au milieu du terrain pour lancer vers l'équipe annoncée par l'arbitre
Critère de réussite : ballon rapporté au milieu et relancé en moins de 15"

Règles

Pas de transport seul
Quand 3 joueurs sont en contact avec le ballon l'équipe doit s'arrêter et frapper
Un seul joueur frappeur
Frappe à 2 mains obligatoires
Lancer vers l'équipe annoncée
Les équipes en attente vont toucher le plot sauf celle appelée

Interventions possibles ou variables

Espace :

- distance entre les lignes et le centre du terrain
- distance entre le plot et la ligne
- zone pour lancer le ballon à l'équipe suivante

Temps :

- limiter encore la durée de l'action réception-frappe (moins de 10"....)

Joueurs :

- position et lieu d'attente des équipes (assis, couchés...) avant l'envoi du ballon par l'arbitre

Règles :

- confrontation d'équipes : un joueur annonce et un autre frappe