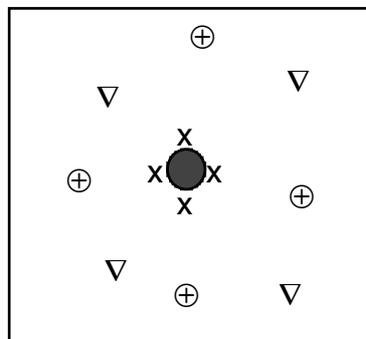


1 - DESCRIPTION

- 3 équipes de 4 joueurs

- **Terrain** : carré de 20 m de côté ou moitié de terrain de hand-ball

- **Durée** : 3 périodes de 10 ou 15mn avec 3mn de pause entre chaque période

- **Lieu** : gymnase

en extérieur, sur surface lisse dépourvue de gravillons

- **Matériel** : 1 ballon de 1m22 de diamètre pesant moins d'1kg
3 jeux de chasubles de couleurs différentes
1 compteur de points

2 - BUT DU JEU

Une équipe appelle une des deux autres couleurs et frappe le ballon. Les joueurs appelés doivent réceptionner celui-ci avant qu'il ne touche le sol.

3 - OBSERVATIONS

Au kin-ball, tous les joueurs doivent toucher le ballon. La collaboration entre joueurs est donc indispensable. Aucun joueur ne peut être passif ou délaissé parce qu'il est plus faible que les autres. Au contraire, il s'agira de se déplacer vers lui pour l'aider. Ce jeu ne laisse aucune place à la performance individuelle ; seule la coopération domine. Tous les joueurs sont donc placés en situation de succès.

4 - DÉROULEMENT



La mise en jeu :

- Le lancer (service) du début de la partie ou de la période se fait au milieu du terrain.
- Au début de la partie, l'arbitre peut désigner l'équipe qui va servir ou procéder à un tirage au sort.
- C'est l'équipe qui a le moins de points qui sert au début des deux autres périodes.



La projection du ballon :

- Au moment de la frappe, les 4 joueurs de l'équipe doivent avoir un contact corporel avec le ballon. (3 joueurs tiennent le ballon et le quatrième le frappe). À partir du moment où ses 3 coéquipiers sont en contact avec le ballon, le frappeur dispose de 5 secondes pour frapper. Les joueurs des 2 autres équipes se tiennent au moins à 4m du ballon.
- Le frappeur crie "Omnikin" suivi de la couleur d'une autre équipe avant de frapper le ballon. (voir "conseils")
- On ne peut appeler qu'une couleur.
- La trajectoire doit être ascendante (ou au minimum horizontale) et le ballon doit parcourir dans l'espace une distance d' au moins 2m.
- Un joueur d'une même équipe ne peut frapper le ballon 2 fois de suite.



Les points : l'équipe qui totalise le plus de points à la fin de la partie est déclarée gagnante. En cas d'égalité, on continue jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

- Lorsqu'une équipe commet une faute, les 2 autres marquent chacune 1 point.
- Si l'équipe appelée contrôle le ballon avant qu'il ne touche le sol, c'est à elle de jouer ; elle frappe le ballon à l'endroit où elle l'a attrapé. (voir "conseils")
- Si l'équipe appelée ne contrôle pas le ballon (il touche le sol avant qu'elle ne l'attrape ou après avoir été touché par un ou plusieurs réceptionneurs, l'équipe sort des limites du terrain avec le ballon) : 1 point à chacune des 2 autres équipes.
- Si l'équipe qui sert ne respecte pas une des règles énoncées plus haut ("la projection du ballon") ou si le ballon est envoyé directement hors des limites du terrain : 1 point à chacun des 2 autres équipes.
- Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs.
 - En cas d'obstruction volontaire sur un joueur ou sur le ballon : 1 point à chacune des 2 équipes.
 - En cas d'obstruction involontaire, aucun point n'est donné ; l'équipe qui a frappé recommence.

5 - CONSEILS

- La frappe du ballon : par mesure de sécurité, la frappe doit impérativement se faire avec les 2 mains, soit en poussant, soit en frappant (geste de la manchette du volley), soit en boxant le ballon. Pour une frappe plus efficace, ne pas tenir le ballon trop haut.
- La réception du ballon : celle-ci peut s'effectuer avec n'importe quelle partie du corps, sauf la tête.
- Les points : pour valoriser l'action des débutants, on peut compter 1 point à l'équipe qui attrape correctement le ballon.
- L'engagement : c'est l'équipe qui a échoué la réception ou qui a commis la faute qui remet en jeu. Dans la première période, on peut faire servir systématiquement au centre du terrain et laisser du temps aux équipes afin qu'elles s'organisent pour être en mesure de renvoyer le ballon le plus vite possible.