

Pistes pour la mise en place
d'un module d'apprentissage

KIN-BALL



Décembre 2018



KIN-BALL

Un peu d'histoire (extrait du site de la [Fédération Kin-ball France](#))

Le sport KIN-BALL® a été **créé en 1986 au Québec** par un éducateur sportif, Mario Demers. Préoccupé par la démotivation des jeunes à entreprendre une activité physique régulière et par l'augmentation de l'obésité, il se lance dans la création d'**un sport qui renverse tous les codes habituels des sports collectifs**. Il n'y a plus de face à face : ce sont 3 équipes qui se rencontrent sur un même terrain, modifiant complètement le rapport à l'adversaire.

Les règles mêmes du sport instaurent nécessairement une **grande collaboration entre les joueurs : tout le monde doit toucher la balle avant qu'elle ne soit lancée**, aucune stratégie n'est possible sans communication préalable dans l'équipe... La coopération, le fair-play et l'esprit d'équipe sont des valeurs indissociables du sport KIN-BALL® qui sont les éléments constitutifs des règles du jeu.

Nota bene : Le mot Omnikin, suivi d'une couleur est l'appellation que doit faire un joueur avant de lancer la balle. Ce mot vient du latin OMNI qui signifie « tout » et du mot grec KIN qui veut dire « l'homme en mouvement ». Au sport KIN-BALL®, nous sommes en perpétuel mouvement d'où cette appellation, OMNIKIN.

Dans les programmes

La pratique du Kin-Ball permet d'aborder principalement 3 domaines du [Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture](#) intégrés au quatrième champ d'apprentissage des programmes de 2015.

Compétences travaillées		Domaines du socle
Au cycle 2	Au cycle 3	
Développer sa motricité et construire un langage du corps		1
<ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. Adapter sa motricité à des environnements variés. S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. 	<ul style="list-style-type: none"> Adapter sa motricité à des situations variées. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. 	
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre		2
<ul style="list-style-type: none"> Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. 	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. 	
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble		3
<ul style="list-style-type: none"> Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...). Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		4
<ul style="list-style-type: none"> Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. 	<ul style="list-style-type: none"> Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. 	
S'approprier une culture physique sportive et artistique		5
<ul style="list-style-type: none"> Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets Collaborer, coopérer, s'opposer	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 1

Dans des situations aménagées et très variées,

- Coopérer
- Exercer des rôles complémentaires
- S'opposer
- Élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2

Dans des situations aménagées et très variées,

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaitre le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle

Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
Accepter l'opposition et la coopération.
S'adapter aux actions d'un adversaire.
Coordonner des actions motrices simples.
S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3

En situation aménagée ou à effectif réduit,

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

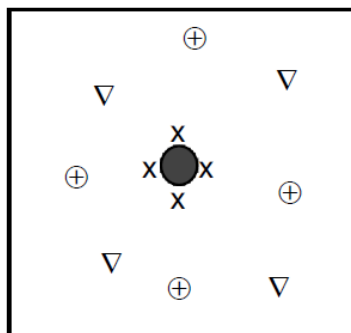
Compétences travaillées pendant le cycle

Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
Coordonner des actions motrices simples.
Se reconnaître attaquant / défenseur.
Coopérer pour attaquer et défendre.
Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
S'informer pour agir.

NOM DU JEU : **KIN-BALL**

CYCLE : **3**

1 - DESCRIPTION



- 3 équipes de 4 joueurs
- **Terrain** : carré de 20 m de côté ou moitié de terrain de hand-ball
- **Lieu** : gymnase
en extérieur, sur surface lisse dépourvue de gravillons
- **Durée** : 3 périodes de 10 ou 15mn avec 3mn de pause entre chaque période
- **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 joueurs qui tiennent le ballon doivent avoir obligatoirement un genou au sol.



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.

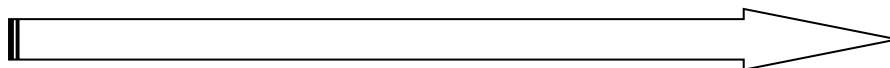
Objectifs d'apprentissage

Les principes d'action communs à tous les sports collectifs sont les suivants :

- Maîtrise d'un engin,
- Maîtrise d'un espace délimité,
- Maîtrise des relations avec les partenaires et les adversaires.

Progressivité des acquisitions motrices et tactiques

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



Étapes Intentions	Étape 1	Étape 2	Étape 3
Protéger la cible	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
Récupérer le ballon	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
Progresser vers la zone de marque	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
Marquer	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)

Extrait du dossier réalisé par Patrick MIOCHE, CPD Isère, 2006

Toutes les séances débuteront par un échauffement.

Principes de l'échauffement :

Il est systématique.

Il est court et ludique (maxi 10 minutes) ; il est en rapport avec l'activité support.

Il commence forcément par une activité individuelle ;

Il peut évoluer vers des activités à deux ou en équipe ;

Il ne met pas en compétition ;

Individuellement : Déplacement sur tout l'espace de jeu. (1mn)

Collectivement : Progressivement le meneur de jeu introduit un ou des ballons de kinball à se faire passer au sol puis en l'air...

Puis un jeu de type « kin roule » et « kin relais » peuvent finir l'échauffement

Maîtriser l'engin

Ces situations de découverte pourront être utilisées en début de séance (en fin de phase d'échauffement) avec des enfants les ayant déjà pratiquées.

Objectifs : Découvrir le ballon de kin, le contrôler

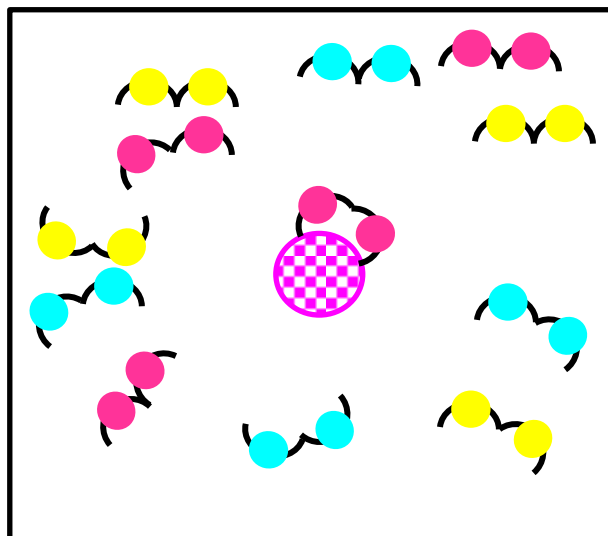
TAG KIN

Organisation : Classe entière, élèves par deux se donnant 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.

Si un binôme est touché ou s'il se sépare, ce binôme devient la « tag ».



SOURIS-KIN

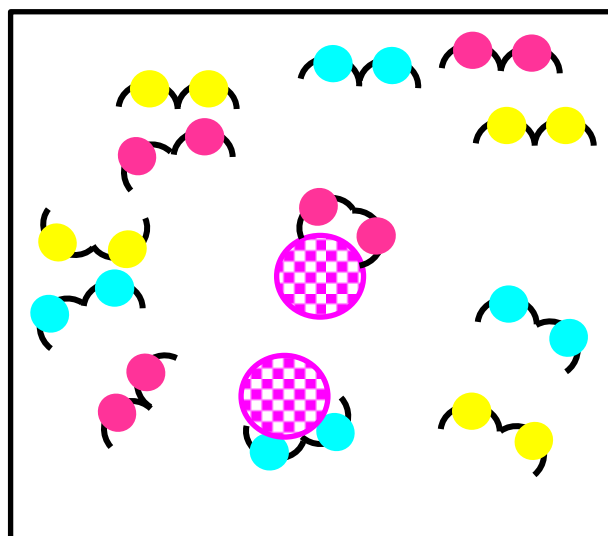
Organisation : Classe entière, élèves par deux se donnant la main.

Les chats ont un ballon. Les souris n'en ont pas.

But : Les chats doivent toucher les souris en faisant rouler le ballon.

Les souris doivent éviter d'être touchées par le ballon.

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



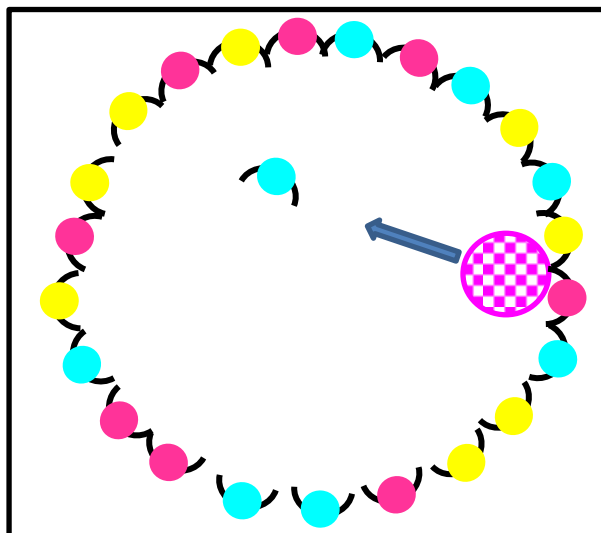
KIN TOMATE

Organisation : Classe entière. Joueurs en cercle.
Un joueur est placé au centre du cercle.

But : Toucher le joueur du centre avec le ballon.
Joueur du centre : Éviter de se faire toucher par le ballon.

Quand le joueur du centre est touché, il prend la place du lanceur qui l'a touché sur le cercle. Le lanceur vient alors se placer au centre.

Variantes : taille du cercle, nombre de joueurs placés au centre du cercle.



KIN ROULE

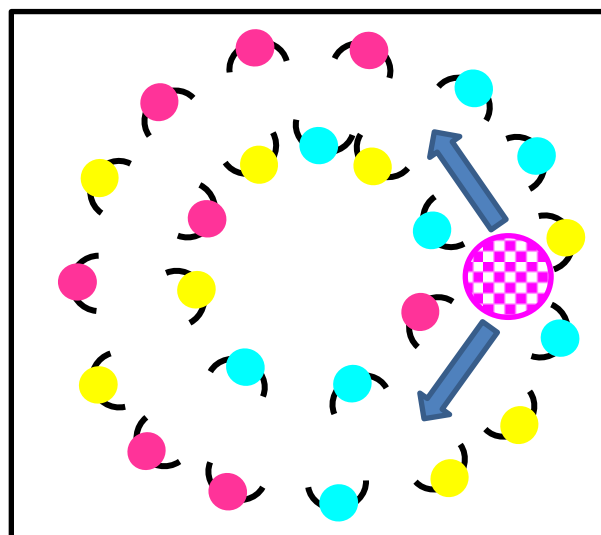
Organisation : Classe entière : 2/3 sur le cercle externe, 1/3 sur le cercle interne.
Le couloir mesure environ 2m de large.

But : Faire circuler le plus vite possible le ballon à l'intérieur du couloir formé par les 2 cercles, en le faisant rouler.

Variantes : Ballon en l'air et transmission de joueurs en joueurs sans jamais tomber au sol.

Transmission du ballon à partir de positions variées (à genoux, assis, couché, ...) ou avec différentes parties du corps (mains, pieds, ...)

Introduction d'un deuxième ballon, départ à l'opposé du premier, dans le même sens. Une balle doit essayer de rattrape l'autre.



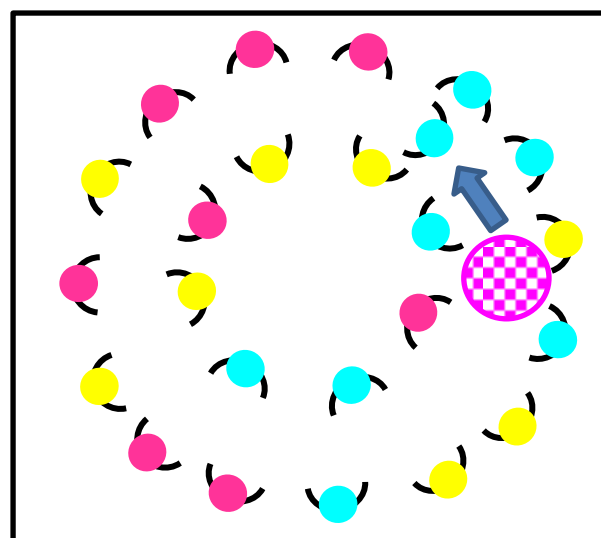
CHASSEUR DE PLANÈTE

Organisation : Classe entière : 2/3 sur le cercle externe, 1/3 sur le cercle interne.

Le couloir mesure environ 2m de large.

1 joueur placé dans le couloir (le chasseur de planète).

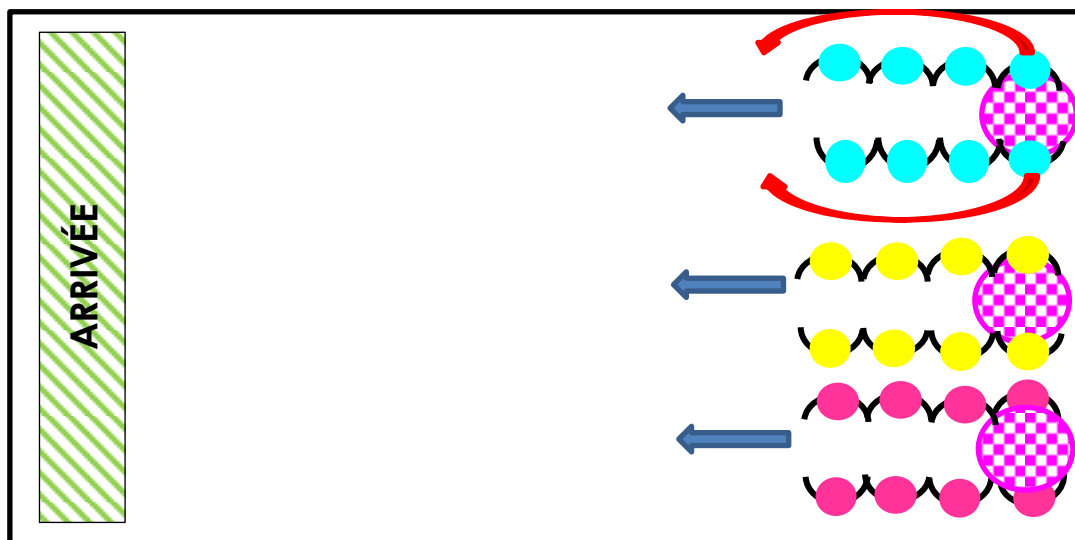
But : Faire circuler le plus vite possible le ballon à l'intérieur du couloir formé par les 2 cercles, afin de rattraper le chasseur de planète.



KIN DÉMÉNAGEURS

Organisation : Classe entière répartie en 3 équipes,
3 ballons
1 zone de départ,
1 zone d'arrivée.

But : Transporter le ballon dans la zone d'arrivée en le gardant en l'air.

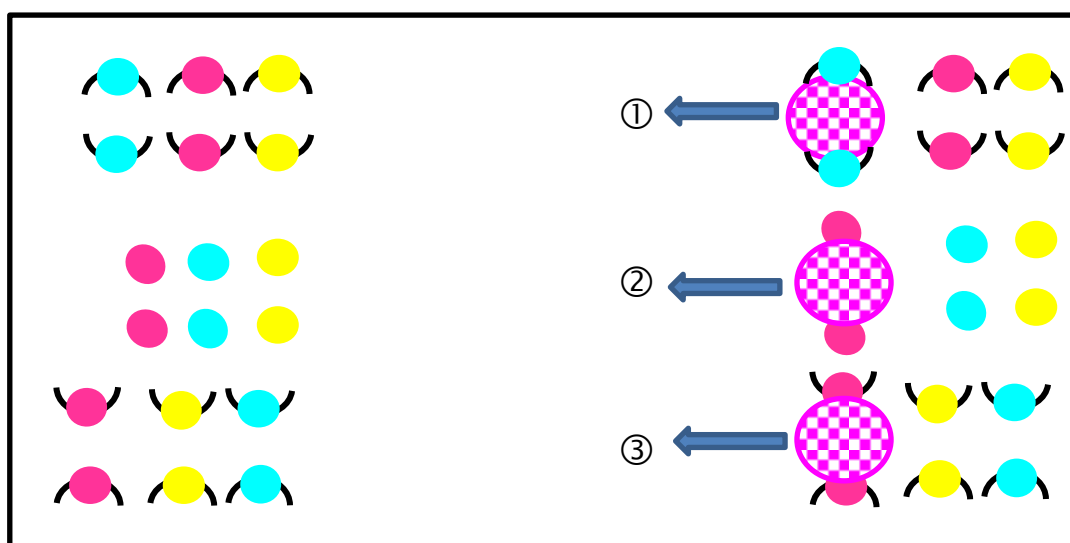


Quand les joueurs placés en début de colonne ont passé le kin à leurs voisins, ils vont se placer à l'autre extrémité de la colonne.

RELAIS KIN

Organisation : Classe entière répartie en 2 équipes (1/2 équipe placée à chaque extrémité du terrain)
2 ballons

But : Transporter à deux le ballon et le transmettre à ses coéquipiers placés en face.



Phase ① : transporter le ballon en s'aidant des mains, phase ② : transporter le ballon sans les mains, phase ③ : transporter le ballon en étant dos à dos.

Quand le ballon tombe, les joueurs retournent au point de départ et recommencent.

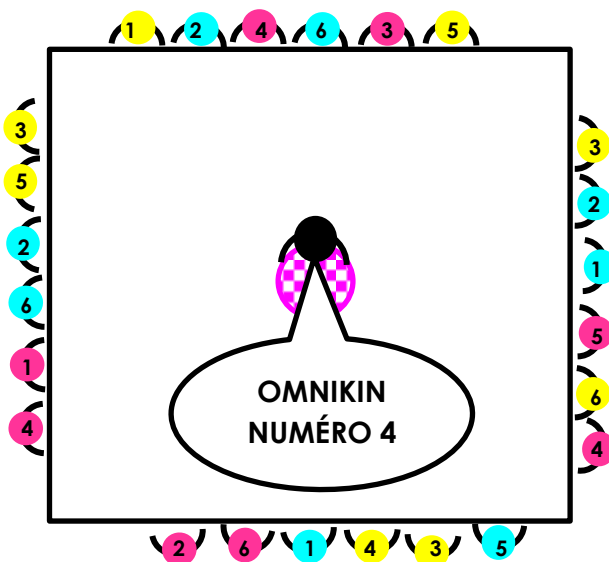
Objectifs : Découvrir le ballon de kin, l'envoyer et/ou le recevoir

KIN BÉRET

Organisation : Classe entière répartie en 4 groupes, chacun sur un bord du terrain.
1 ballon
Chaque joueur de chaque côté reçoit un numéro de 1 à 6 (ou plus).

But : Immobiliser le ballon au centre du terrain avant qu'il ne touche le sol.

Le meneur de jeu placé au centre du terrain lance le ballon à la verticale après avoir fait appel à un numéro. (ex : « Omnikin numéro 4 »). Les numéros 4 appelés doivent récupérer le ballon et l'immobiliser avant qu'il ne touche le sol.



KIN CHRONO

Organisation : Classe entière répartie en binômes autour d'un cercle

1 ballon au centre du cercle

1 binôme au centre du cercle

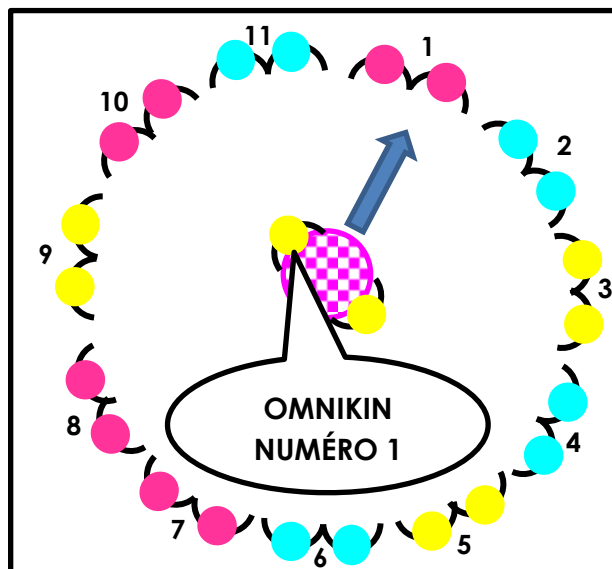
But : Annoncer le numéro suivant et lui envoyer le ballon. Réceptionner le ballon quand il nous est envoyé.

Le binôme au centre annonce le numéro du binôme(1) auquel il envoie le ballon sur le cercle.

Celui-ci réceptionne et vient se replacer au centre pour lancer à son tour au (2) et ainsi de suite jusqu'au dernier binôme (11). Les joueurs ayant lancé vont se placer sur le cercle au poste 1 pour les premiers lanceurs...

La passe compte 1 point si le ballon ne tombe pas au sol.

Le jeu s'arrête quand tous les binômes ont réalisé leur passe. On totalise le nombre de points marqués.



KIN AU BUT

Organisation :

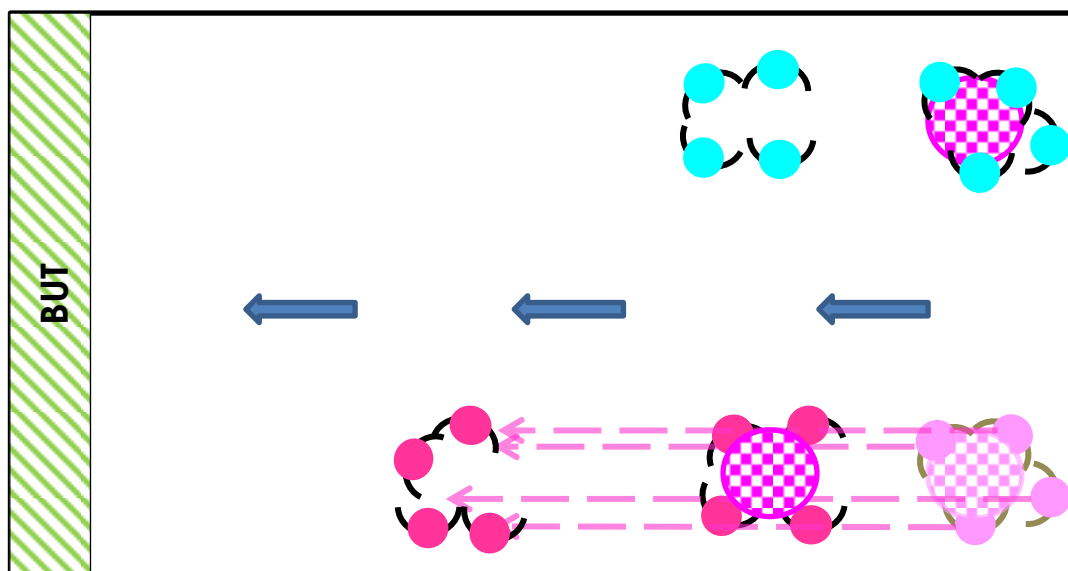
2 équipes de 8 joueurs
chacune subdivisée
en 2 groupes de 4

2 ballons

1 zone de départ,

1 zone de but.

But : Envoyer le ballon
à ses partenaires pour
avancer
progressivement
jusqu'à la zone de
but.



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. ATTENTION : La frappe s'effectue à 2 mains avec les poings serrés.

L'équipe qui arrive la première dans la zone d'en-but a gagné.

Pour relancer tous les membres du groupe doivent être en contact avec le ballon et avoir un genou au sol.

Si le ballon tombe sur le sol, on revient au point de départ .

Objectifs : Réagir à un signal, Occuper l'espace

LE YOYO

Organisation : 2 équipes de 4 ou 5 joueurs
1 ballon

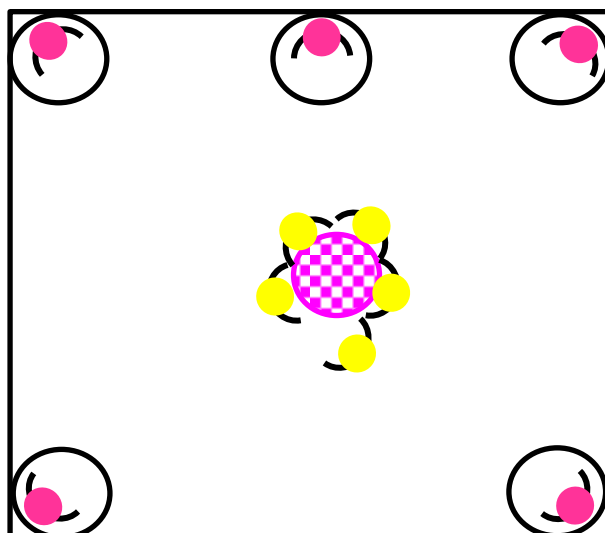
But : Pour une équipe récupérer le ballon au centre du carré.
Pour l'autre équipe se placer à un endroit donné après engagement.

L'équipe au centre lance le ballon le plus haut possible et va le plus rapidement prendre la place des joueurs de l'équipe qui occupe les coins du carré (un seul joueur à chaque coin, ou dans le cerceau si 5 joueurs).

Pendant ce temps celle-ci va au centre du carré réceptionner la balle, la contrôler puis la relancer. Et ainsi de suite.

Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe.

ATTENTION : La frappe s'effectue à 2 mains avec les poings serrés.



LA BALLE NOMMÉE

Organisation : 4 équipes de 4 joueurs
1 ballon

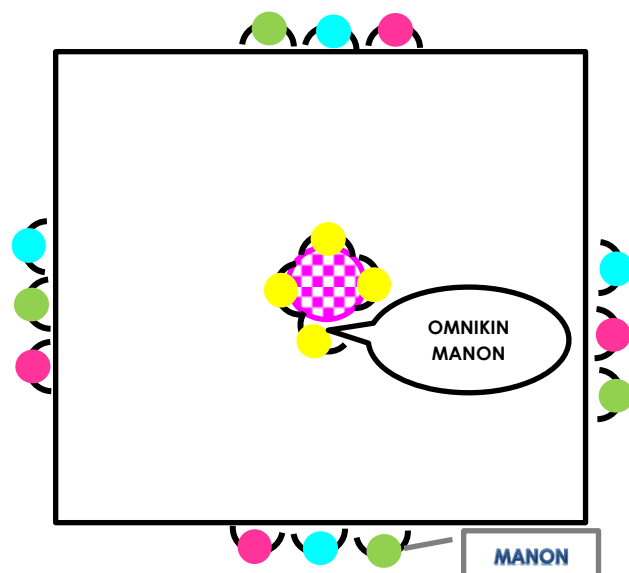
But : réagir vite pour se positionner sous le ballon afin de la réceptionner

L'équipe au centre appelle un joueur (« OMNIKIN Manon ! ») avant de lancer le ballon en l'air le plus haut possible, Manon doit le réceptionner et son équipe vient l'aider.

Aussitôt après le lancer l'équipe qui l'a effectué se place rapidement au bord du terrain.

Chaque réception réussie apporte 1 point à l'équipe.

ATTENTION : La frappe s'effectue à 2 mains avec les poings serrés.



LES ZONES

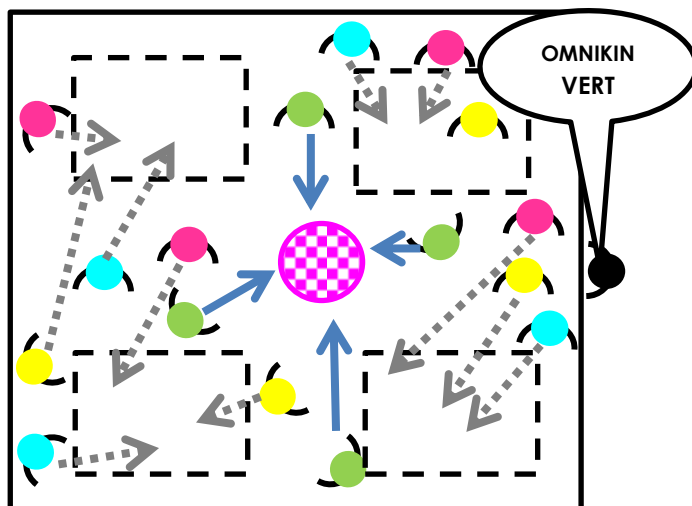
Organisation : 4 équipes de 4 joueurs
4 zones
1 ballon

But : Pour l'équipe appelée se regroupe autour du ballon, sans le faire bouger.
Pour les autres équipes se positionner de façon à occuper rapidement toutes les zones.

Tous les joueurs se déplacent en dispersion.

Le meneur annonce une couleur qui donne le signal du regroupement.

L'équipe appelée se regroupe autour de la balle.



Les autres équipes se placent en organisation défensive (un joueur de chaque équipe dans chaque zone).

Le ballon ne bouge pas (repère). L'équipe qui arrive en dernier dans sa zone donne 1 point à chaque équipe.

Objectifs : Améliorer le lancer

LES CIBLES

Organisation : 4 équipes de 4 joueurs

4 zones

1 ballon

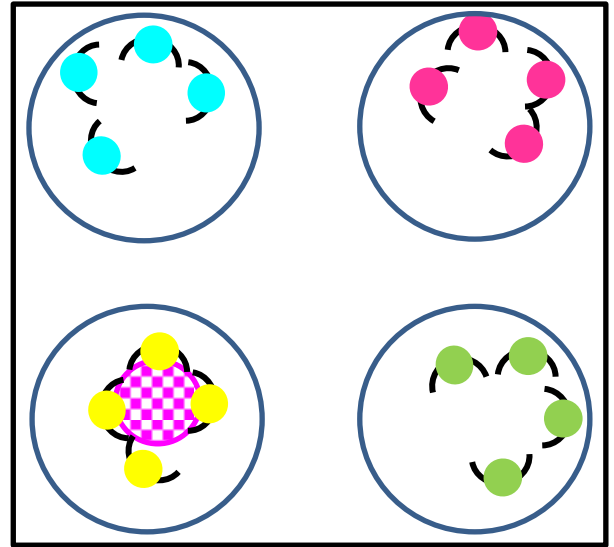
But : Le ballon doit retomber dans la zone annoncée pour marquer 1 point.

Une équipe engage vers une des autres équipes en annonçant la couleur.

L'équipe qui reçoit, effectue à son tour un lancer.

Les équipes n'ont pas le droit de sortir de leurs zones.

Changement de lanceur à chaque tentative.



LE KIN VOLLEY

Organisation : 4 équipes de 4 joueurs

1 élastique placé au centre du terrain

1 ballon

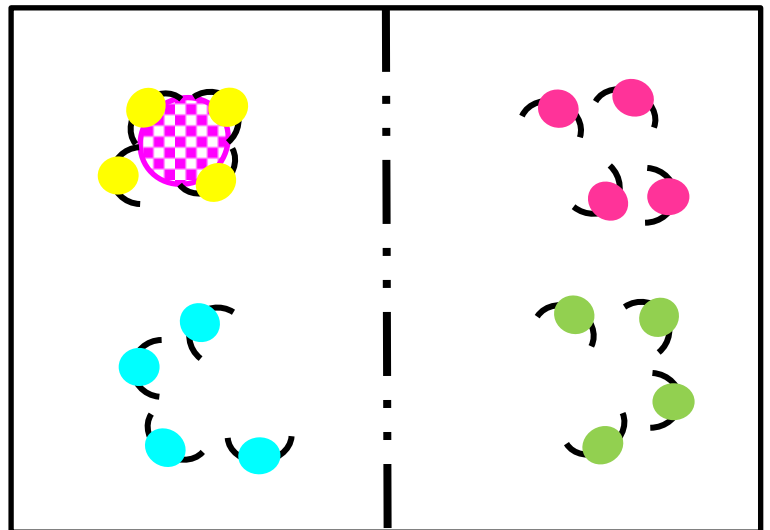
But : Pour l'équipe qui sert, envoyer le ballon dans la zone adverse en le faisant passer au-dessus de l'élastique.

Pour l'équipe qui reçoit, contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol.

Une équipe engage vers une des équipes situées de l'autre côté de l'élastique, en annonçant la couleur.

L'équipe qui reçoit, effectue à son tour un lancer.

Changement de lanceur à chaque tentative.



ÉVALUATION

Il est pertinent de proposer aux enfants l'usage des réglettes *Plaisir*, *Effort*, *Progrès* issues de la mallette « *Attitude Santé* » pour qu'avant et après chaque séance, ceux-ci puissent s'exprimer sur leur ressenti.


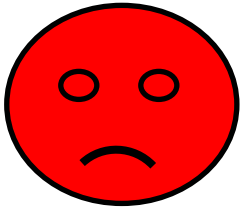

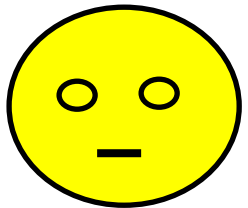
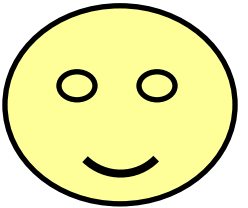
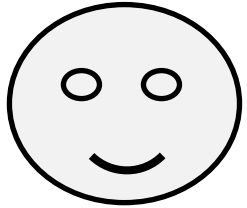
Pour une plus grande efficacité, il sera nécessaire, dans le cadre d'un remue-méninge, d'interroger le groupe autour des 3 questions suivantes :

Qu'est-ce que prendre du plaisir ?

Qu'est-ce que progresser ?


Qu'est-ce que ressentir un effort ?

Les propositions seront recueillies par l'adulte et feront l'objet d'un affichage.

						PLAISIR
	aucun plaisir (je déteste)	pas de plaisir (je n'aime pas)	un peu de plaisir (j'aime sans plus)	plaisir (j'aime)	beaucoup de plaisir (j'adore)	



Avant l'activité
Est-ce que tu vas te faire plaisir ?

Après l'activité
Est-ce que tu as ressenti du plaisir ?

					⑤ C'est tellement dur que je vais m'arrêter !	EFFORT
	① C'est très facile !	② C'est facile !	③ Ça commence à être dur !	④ C'est très dur !		

Avant l'activité
Comment imagines-tu l'effort que tu vas faire ?

Après l'activité
Comment as-tu ressenti cet effort ?

						PROGRÈS
	pas de progrès	peu de progrès	des progrès	beaucoup de progrès	énormes progrès	

Avant l'activité
Est-ce que tu as envie de progresser ?

Après l'activité
Est-ce que tu as l'impression de progresser ?