

**Un sport collectif**

# **Le Kin-Ball**



**Cycle 3**

## Origine du sport Historique

Le Kin-Ball a été créé en 1986, au Québec, par Mario DEMERS, dans le souci de développer des valeurs de coopération entre les joueurs.

Le Kin-Ball se joue avec un ballon de baudruche de 1.22 m de diamètre, qui pèse environ 1 kg.

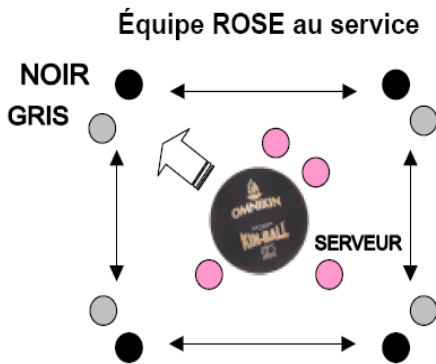
Il est constitué d'une enveloppe synthétique et d'une vessie en caoutchouc.

Lors du lancer, le joueur à l'engagement annonce « Omnikin », qui signifie en latin « *Tous en mouvement* ».



# Les règles du jeu

## **L'équipe des roses est au service.**



- Le joueur qui frappe le ballon doit dire « Omnikin » et la couleur de l'équipe visée. Avant de frapper le ballon.
- Lorsqu'une équipe entend sa couleur, elle doit attraper le ballon, avant que celui-ci touche le sol. Les joueurs peuvent déplacer le ballon seul ou à 2, dès qu'un troisième joueur prend contact, le marcher est interdit.
- Si l'équipe nommée réussit à attraper le ballon c'est à son tour de le lancer et elle doit le faire le plus vite possible pour déjouer l'adversaire.
- Si l'équipe ne réussit pas, les autres équipes se voient attribuer un point et l'équipe fautive fait la mise en jeu.

## Les principales règles du Kin-Ball.

### Le lancer :

- Le même joueur ne peut lancer 2 fois de suite
- Le ballon doit parcourir une distance de 1.80 ou plus
- Le frappeur doit effectuer un lancer qui a une trajectoire ascendante (jamais descendante)
- Tous les joueurs doivent être en contact avec le ballon lorsque celui-ci est frappé.
- Le frappeur a 5 secondes pour effectuer son lancer après que 3 coéquipiers aient touché le ballon.

### Les limites du terrain (21 m de côté : 1/2 terrain de handball)

- Les murs
- Le plafond
- Tous les objets fixes sur le terrain

### La durée de jeu:

- Une partie est découpée en trois tiers-temps, de 5 minutes pour le cycle 2 et 7 minutes pour le cycle 3. (15 minutes pour la règle officielle)

### Le pointage :

- Lorsqu'une équipe commet une faute, les 2 autres équipes ont un point.

### Obstruction volontaire :

- Un point est attribué aux deux autres équipes si un joueur bloque de façon intentionnelle un autre joueur ou le ballon

### Obstruction involontaire :

- Si un joueur bloque un adversaire ou touche au ballon de façon involontaire, il n'y a aucun point attribué et il y a reprise de jeu.

# Omnikin

## S'affronter et coopérer collectivement

### Traitement didactique

Le Kin-Ball est une activité permettant la mise en œuvre de la compétence « S'affronter individuellement ou collectivement ». Rappel des programmes : Celle-ci doit être programmée chaque année des Cycles 2 et 3.

Il s'agit d'une activité de collaboration et d'opposition à 3 équipes, ce qui en fait un jeu sportif collectif original.

#### **Objectifs :**

##### Au plan moteur :

- Manipuler (viser, tirer, réceptionner) seul ou à plusieurs le ballon.
- Coordonner (contrôler, déplacer).
- S'équilibrer en fonction du ballon et des autres joueurs.

##### Au plan cognitif :

- Connaître les règles du jeu.
- Acquérir des stratégies d'attaque et de défense.

##### Au plan informationnel :

- Repérer les espaces libres, anticiper les déplacements des adversaires.
- Adapter son placement par rapport aux autres, occuper le terrain.
- Apprécier les trajectoires du ballon.

##### Au plan relationnel :

- Organiser ses actions collectivement , aucun joueur ne doit être passif.

#### **Compétences de Cycle 3 sollicitées:**

Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

##### Exemple de compétences à atteindre à la fin du Cycle 3 :

Etre capable d'enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, d'attaquant (se déplacer avec le ballon, frapper pour envoyer le ballon dans un espace libre, réceptionner le ballon, ...) ou de défenseur (occuper un espace, se déplacer pour réceptionner le ballon, ...)

#### **Savoirs à construire :**

Deux Unités d'Apprentissage sont proposées.

Les apprentissages de la 1ère U.A relèvent du thème COOPERER, ceux de la 2ème U.A du thème « S'OPPOSER »

# Guide de l'enseignant

## Compétence:

Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

## Objectifs:

Coopérer et s'opposer.

## Dispositif :

Terrain carré de 21 m de côté (1/2 terrain de handball)



## Matériel :

- 1 ballon pour une aire de jeu
- 1 gonfleur
- 3 jeux de chasubles de couleurs différentes
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- 1 fiche de comptage (Voir page suivante)

## Fiche de comptage

	<b>Rouge</b>	<b>Bleu</b>	<b>Vert</b>
<b>1er 1/3 temps</b>			
<b>2ème 1/3 temps</b>			
<b>3ème 1/3 temps</b>			
<b>TOTAL</b>			



# Organisation générale de l'U.A

## Compétences :

Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

## PHASES :

### 1. Entrée dans l'activité :

Objectifs : Règles d'or, travail de manipulation.

Situations possibles :

- Roule Kin (Page 9 )
- Kin Volley (Page 12 )
- Kin Nommé (Page 10 )
- Les Déménageurs (nécessite 2 ballons) (Page 8)
- Thèque Kin (Page 15 )

↓  
Jeux étant mis en place au fur et à mesure

### 2. Evaluation :

- Kin Simplifié ( Préparation à l'évaluation diagnostique) (Page 13 )

### 3. Apprentissage :

Objectifs : Rendre plus efficace la manipulation.

Améliorer les stratégies collectives.

Situations :

- Reprise des jeux avec les variables proposées.
- Matches : Utilisation de stratégies, afin que chaque équipe marque le plus de points possible.

### 4. Evaluation :

- Jeu de Kin-Ball aménagé (Page 17)

---

## (2 à 4 séances)

### Rappel des Objectifs :

- 1ère approche de la manipulation
- Introduction progressive des règles du jeu (Immobilisation du ballon par au moins 3 joueurs, frapper le ballon au maximum dans les 2 minutes, appeler une couleur, dire « *Omnikin* » pour appeler une équipe adverse...)
- Mise en œuvre des règles de sécurité (Pas le droit d'utiliser le pied, qui ramène le ballon ...) Ce jeu, sans violence physique ou verbale et sans discrimination entre les joueurs, favorise le développement de la coopération entre les participants. Les règles sont faites de manière à pénaliser un joueur qui manque de respect envers un adversaire, un coéquipier, un arbitre.
- Il s'agit:
  - d'accepter les décisions de l'arbitre sans mettre en doute son intégrité,
  - d'accepter la victoire avec modestie sans ridiculiser ses adversaires,
  - de démontrer que l'on a la maîtrise de soi en refusant que la violence physique ou verbale prenne le dessus.
- Mise en route de la fiche de comptage



## DISPOSITIF

Deux équipes organisées en binômes réparties sur 2 parcours parallèles. Au coup de sifflet les 2 premiers joueurs placés sur la ligne de départ doivent porter le ballon jusqu'au point suivant (plot) ou un autre groupe de 2 prend le relais ainsi de suite jusque la zone d'arrivée.

## MATERIEL

- 2 ballons de Kin-Ball
- Plots et haies basses (autant que de binômes)
- 2 jeux de chasubles

## BUT

- Amener à deux le ballon à un endroit

## CONSIGNES

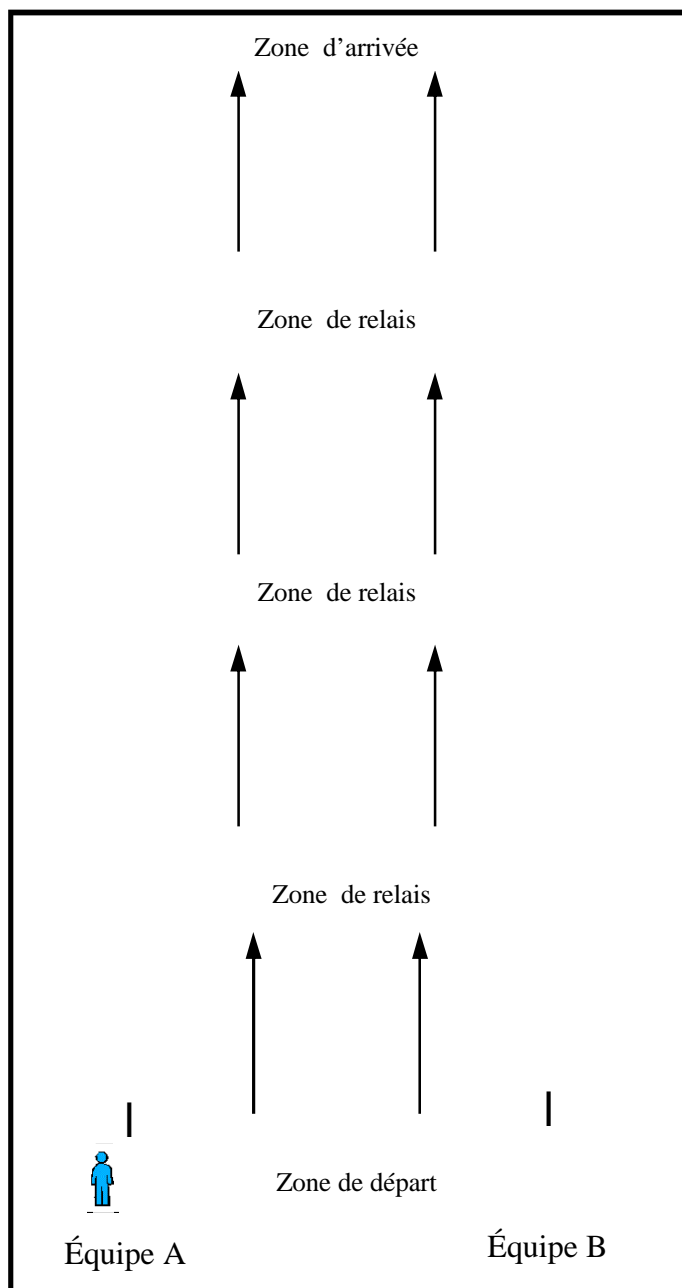
- Par 2, vous vous déplacez en portant le ballon jusqu'au plot suivant où deux autres camarades vont prendre le relais.
- Si le ballon tombe, vous repartez à votre zone de départ.

## CRITERES DE REUSSITE

Rejoindre la zone d'arrivée par relais avant l'autre équipe.

## VARIABLES

- Porter à 3
- Placer des obstacles sur le parcours (haies basses)

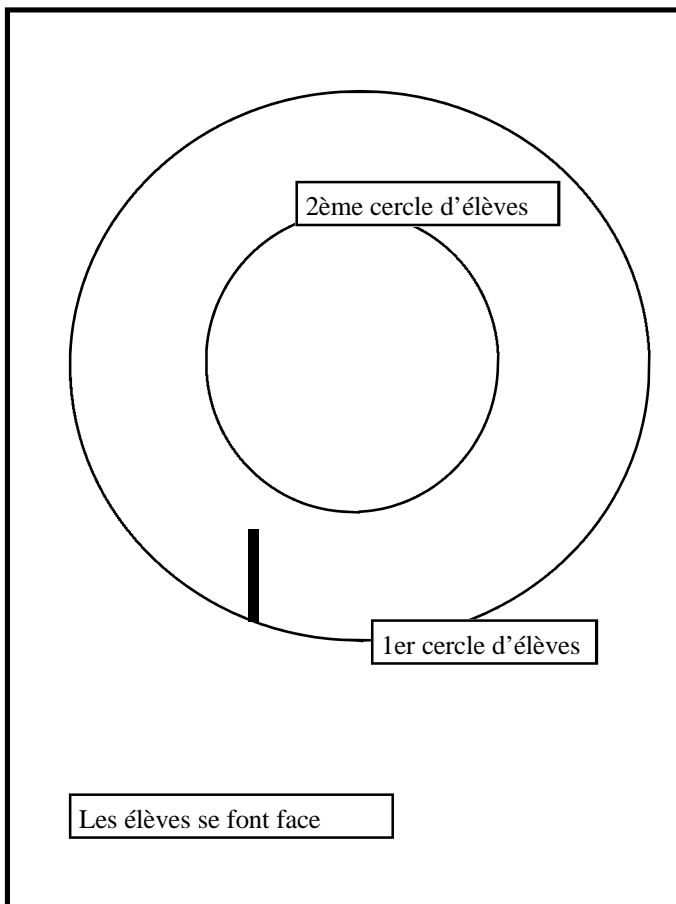


## OBJECTIF

Adapter le geste au matériel et à l'environnement

## DISPOSITIF

- Deux rondes concentriques formées par les enfants
- Un couloir circulaire ainsi défini (couloir entre deux rondes concentriques)



## MATERIEL

- 1 ballon de Kin-Ball

## CONSIGNES

- Avec les mains à plat, faire rouler le ballon entre deux rondes le plus vite possible

## CRITERES DE REUSSITE

Nombre de tours accomplis dans un temps défini

## VARIABLES

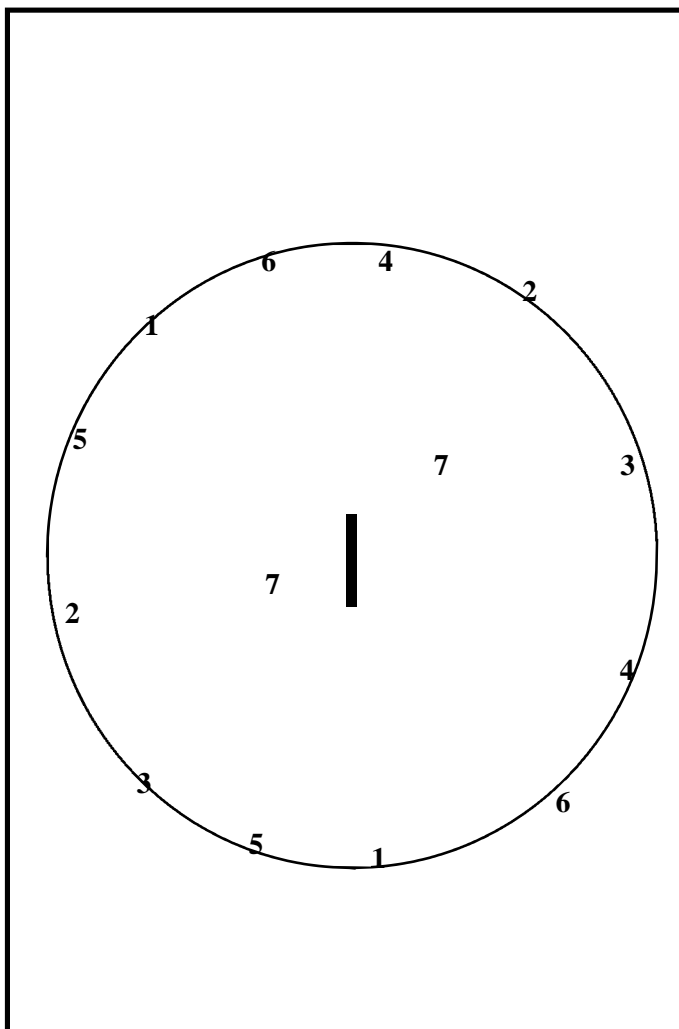
- Changement de sens
- Ballon porté à hauteur de poitrine
- Introduire un élève à l'opposé de la position du ballon qui doit essayer de rattraper le ballon
- Un deuxième élève est introduit dans le couloir (le « chat » pousse le ballon et doit rattraper la « souris »)...

## BUT

Manipuler « vite et bien » le ballon dans un espace défini.

## DISPOSITIF

- 10 à 12 enfants organisés en binômes numérotés et placés en cercle de 5 à 10 mètres de diamètre
- 1 binôme d'élèves au centre avec le ballon



## MATERIEL

- 1 ballon

## CONSIGNES

- Les 2 joueurs au centre nomment le binôme en disant : « Omnikin n° » et lancent le ballon à 2 mètres de hauteur
- A l'appel, le binôme nommé récupère le ballon avant qu'il ne touche le sol
- Il se place ensuite au centre

## CRITERES DE REUSSITE

1 point par ballon récupéré avant qu'il ne touche le sol

## BUT

- Contrôler le ballon après avoir été nommé
- Se déplacer au centre pour le relancer

## VARIABLES

- Au centre, le ballon est lancé à partir d'une position genou au sol

## DISPOSITIF

- Des cibles matérialisées ( tapis de gym, plots, ...) à des distances variées et de tailles différentes
- 2 équipes de 8 élèves (4 frappeurs et 4 réceptionneurs)

## MATERIEL

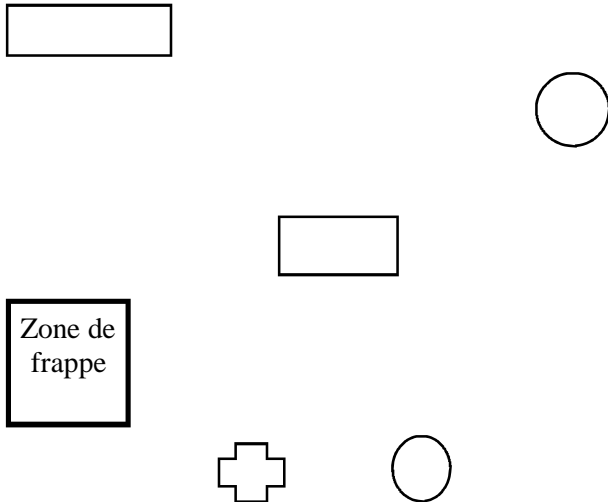
- 1 ou 2 Kin-Ball
- 2 lots de chasubles de couleurs différentes
- Zones cibles matérialisées au sol (ex : tapis, tracé à la craie ...)

## BUT

- Atteindre une cible à une certaine distance après l'avoir annoncée

## OBJECTIF

- Trouver la trajectoire de frappe la plus efficace
- Réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol



## CONSIGNES

- Geler le ballon, annoncer la cible visée et frapper le ballon pour atteindre la cible
- Les réceptionneurs doivent se placer sur la cible pour récupérer le ballon sans en sortir, ils apportent le ballon dans la zone de frappe
- Les réceptionneurs deviennent lanceurs
- Changer de cible après chaque réussite
- Les 2 équipes fonctionnent dans le même espace

## CRITERES DE REUSSITE

- 1 point marqué quand la cible est atteinte

## VARIABLES

- Remplacer les cibles par des équipes.

## REGLES D'EFFICACITE

Agir sur la vitesse des mouvements de frappe, la direction, les formes (en lob, à un bras, mains liées, mains séparées, ...)

Facile, Manipulation

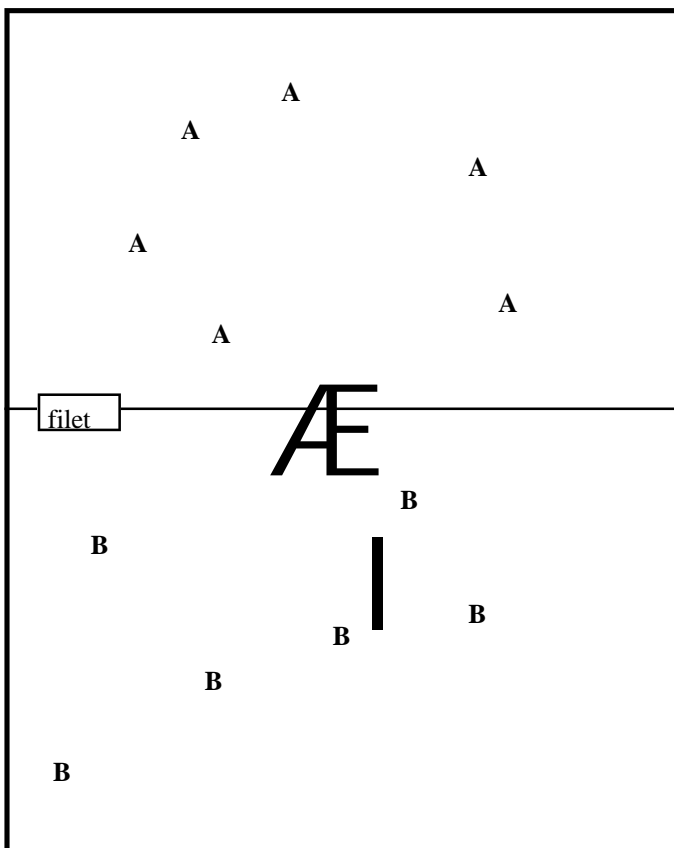
# VOLLEY-BALL GEANT ou KIN VOLLEY

## DISPOSITIF

- 2 équipes sur un terrain délimité. Le terrain est séparé en deux par un obstacle.

## MATERIEL

- 1 ballon de Kin-Ball
- 1 obstacle de 1 mètre de hauteur maximum (filet de tennis, banc)



## BUT

- Envoyer le ballon dans le terrain adverse pour lui faire toucher le sol
- Réceptionner avec les différentes parties du corps
- Se faire des passes

## CONSIGNES

- Le ballon ne doit pas toucher le sol dans son propre camp
- Le ballon doit toujours être en mouvement

## CRITERES DE REUSSITE

L'équipe marque un point quand le ballon touche le sol dans le camp adverse ou est envoyé en dehors des limites du terrain.

## VARIABLES

- Récupérer le ballon à l'extérieur du terrain (les murs « comptent »)
- Mettre en place l'engagement avec 3 joueurs genoux à terre et un lanceur.

# KIN SIMPLIFIE (préparation de la situation d'évaluation)

## OBJECTIF

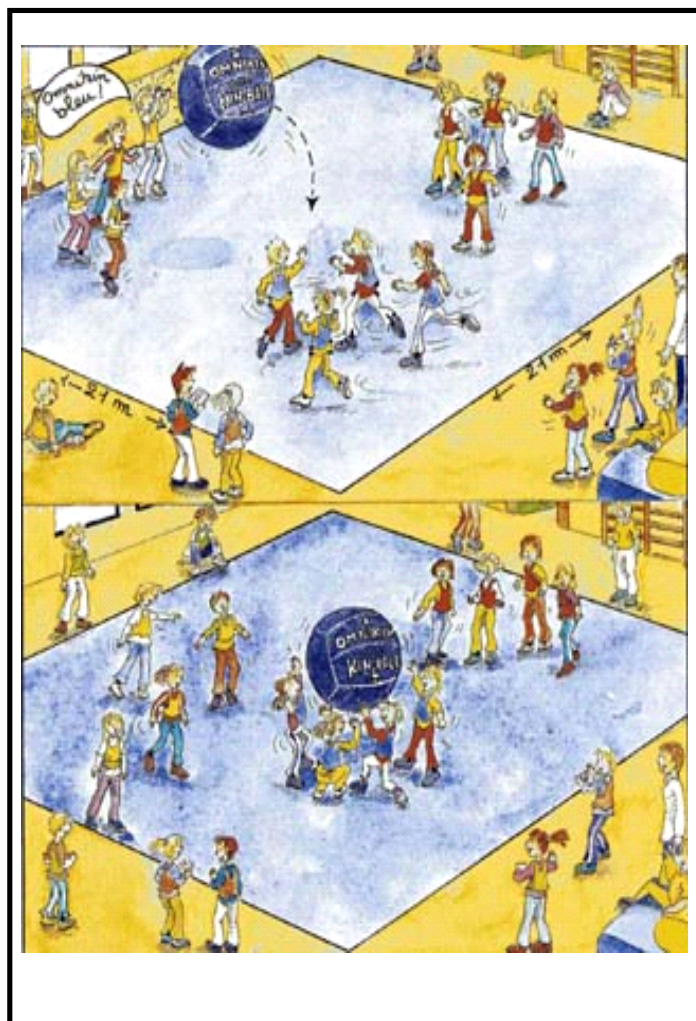
- Intégrer les premières règles de jeu du Kin-Ball

## DISPOSITIF

- 3 équipes de 4 joueurs identifiées avec une couleur par équipe
- Un ballon de Kin-Ball

## MATERIEL

- 1 ballon de Kin-Ball
- 3 séries de dossards de couleurs différentes



## CONSIGNES

- Les joueurs des 4 équipes sont répartis sur le terrain
- Le meneur appelle « Omnikin » et une couleur, puis il lance le ballon à la verticale
- L'équipe appelée doit réceptionner le ballon et le contrôler avec tous les joueurs en contact avec le ballon, un genou placé au sol
- Cette équipe appelle une autre équipe et lance le ballon

## CRITERES DE REUSSITE

Si le ballon n'est pas réceptionné correctement par l'équipe appelée, un point est marqué par les deux autres

## BUT

Marquer plus de points que les deux équipes adverses.

## VARIABLES

Variation de la règle du temps de frappe après réception et le gel du ballon

## **Séance d'évaluation** **(1 à 2 séances)**

### **Rappel des objectifs :**

Evaluer les élèves sur :

- La réception
- L'organisation de l'équipe pour immobiliser le ballon
- Le lancer
- Le choix stratégique pour mettre en difficulté l'adversaire
- L'utilisation de la fiche de comptage

# JEU DE KIN-BALL (Evaluation diagnostique)

## OBJECTIF

Utiliser les règles de jeu du Kin-Ball (Aménagé pour les enfants de Primaire)

## BUT

Marquer plus de points que les équipes adverses, après trois périodes de 10 minutes.

## MATERIEL

- 1 ballon de Kin-Ball
- 3 séries de dossards de couleurs différentes

## ORGANISATION

- Trois équipes de 4 joueurs identifiées par des chasubles de couleurs différentes.
- Un terrain carré de 21 mètres de côté. Dans un gymnase, la moitié d'un terrain de handball.
- 3 périodes de 10 minutes, 2 minutes de repos entre chaque période. C'est l'équipe qui a le moins de points qui remet en jeu. En cas d'égalité, un tirage au

## CONSIGNES

- L'équipe nommée doit réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol.
- Si elle réussit, elle le relance à une autre équipe, si elle échoue, les deux autres équipes marquent un point.
- La frappe doit s'effectuer dans les 5 secondes qui suivent la réception, 3 partenaires doivent être en contact avec le ballon durant la frappe, un genou au sol.
- Avant de servir, le frappeur crie « Omnikin » et la couleur d'une des deux autres équipes.
- Un point est marqué par chaque équipe non fautive, lorsqu'une faute est commise lors du lancer ou de la réception, sur une obstruction volontaire.

## NIVEAUX D'HABILETE

- Thème « Stratégie » :
  - Niveau 1: Pas de prise d'informations
  - Niveau 2: Prise d'informations mais problème de lancer
  - Niveau 3: Prise d'informations et bon lancer
- Thème « Stratégie de défense » :
  - Niveau 1: Regroupement des joueurs
  - Niveau 2: Bonne occupation de l'espace
  - Niveau 3: Bonne occupation de l'espace et stratégie intuitive



# Phase d'Apprentissage

## (4 à 6 séances)

### Les objectifs :

- Rendre plus efficace la réception et le lancer.
- Faire progresser les stratégies de jeu (Jeu plus rapide, bonne répartition de l'équipe dans l'espace...).

### Jeux proposés:

Tous les jeux de la phase d'entrée dans l'activité avec les variables, ainsi que les autres jeux :

- Frap'Kin (Page 18)
- Kin nommé (Page 11)
- Kin Foulard (Page 20)

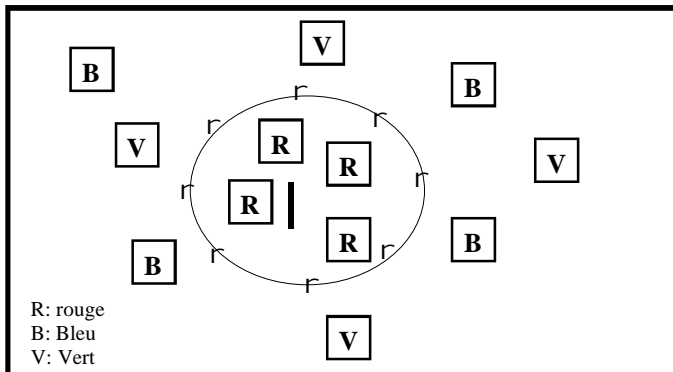


## OBJECTIF

- Améliorer la distance de frappe
- Améliorer le déplacement à deux joueurs pour ramener le ballon au centre du terrain

## DISPOSITIF

- 3 équipes de 4 joueurs identifiées avec une couleur par équipe
- Une limite du terrain circulaire, matérialisée au sol par des petites coupelles situées à égale distance du centre du terrain



## BUT

- Dépasser la limite de terrain matérialisée par des coupelles
- S'organiser pour ramener le ballon à deux au centre du terrain

- 1 point est marqué par les lanceurs si le ballon franchit la limite fixée par les coupelles
- 1 point est marqué par les réceptionneurs si le ballon est ramené au centre par les deux joueurs

C  
R  
I  
T  
E

## MATÉRIEL

- 1 ballon de Kin-Ball
- 3 séries de dossards de couleurs différentes
- Des coupelles en plastique pour matérialiser l'aire de jeu

## CONSIGNES

- Une équipe frappe le ballon au centre en appelant une autre équipe. La frappe doit dépasser la zone délimitée par les coupelles
- L'équipe appelée doit réceptionner le ballon et l'amener à deux au centre du terrain pour le geler
- Cette équipe frappe à son tour le ballon en nommant une nouvelle équipe

## VARIABLES

- Réceptionner le ballon avec différentes parties du corps
- Varier la taille de l'aire de jeu en déplaçant les coupelles

## DISPOSITIF

- 2 équipes de 6 à 12 joueurs, les frappeurs et les réceptionneurs.
- 3 à 5 bases disposées en demi-cercle devant la zone de frappe

## MATERIEL

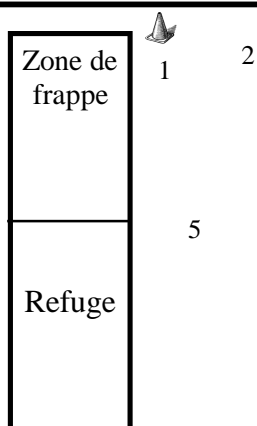
- 1 Kin-Ball
- 3 à 5 cônes plats disposés en demi-cercle devant la zone de frappe

## BUT

- Pour les frappeurs : après avoir frappé le ballon, courir le plus vite possible autour des bases pour effectuer un tour.
- Pour les réceptionneurs : réceptionner, contrôler et ramener le ballon le plus vite possible au refuge.

## OBJECTIF

- Frapper le ballon dans un espace mettant l'équipe adverse en difficulté



## CONSIGNES

- Pour les frappeurs :
  - 3 joueurs soutiennent le ballon, un 4ème le frappe vers le terrain des réceptionneurs.
  - Après la frappe, il court des bases en commençant par la n° 1
  - Si le joueur se trouve entre 2 bases au moment où le ballon est ramené où le ballon est ramené dans le refuge, il est éliminé.
- Pour les réceptionneurs :  
Ramener le ballon le plus vite possible dans la zone de refuge.
- Le changement de rôle :  
Il s'effectue quand tous les frappeurs ont frappé une fois le ballon.

## CRITERES DE REUSSITE

- L'équipe qui marque le plus de points gagne :
  - 1 tour complet = 3 points
  - 1 tour interrompu = 1 point

## VARIABLES

- Pas de refuge : le ballon doit être gelé à 3 joueurs pour arrêter le jeu
- Possibilité de faire courir plusieurs joueurs autour des bases ; interdiction de se doubler

# KIN FOULARD

## OBJECTIF

Prendre l'information sur l'espace libre et choisir le frappeur en fonction de cet espace

## DISPOSITIF

- Deux équipes de 4 joueurs
- Un terrain quadrillé en quatre zones
- Une équipe en « attaque » au centre du terrain dont un des joueurs est « annonceur »
- Une équipe en « défense » dont chacun des quatre joueurs dispose d'un des quatre foulards et occupe une des quatre zones.

## MATERIEL

- 1 ballon de Kin-Ball
- Quatre foulards de couleurs différentes

## CONSIGNES

- L'annonceur appelle une des quatre couleurs (correspondant à un des foulards)
- Le joueur en « défense » concerné agite le foulard
- L'équipe en « attaque » doit choisir son joueur le mieux placé pour frapper le ballon en direction du « défenseur » concerné

## BUT

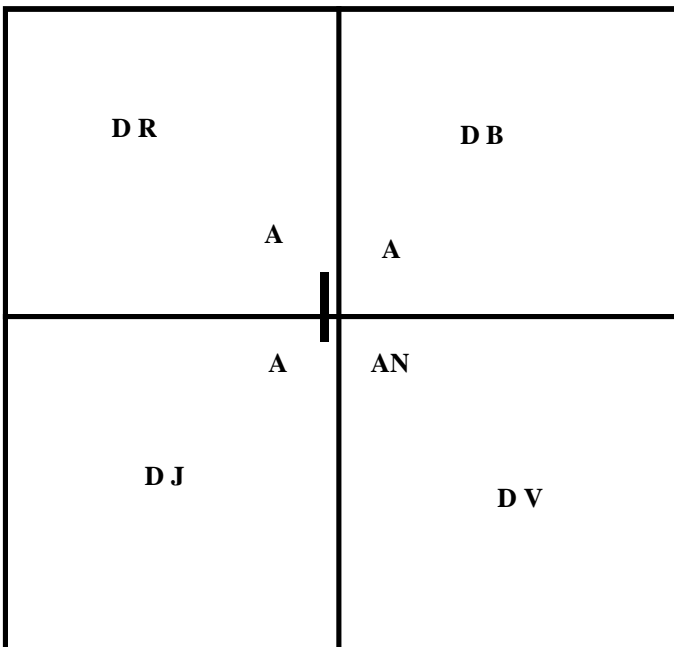
Frapper en direction du foulard « cible »

## CRITERES DE REUSSITE

Envoyer le ballon dans la zone du défenseur concerné

## VARIABLES

- Diminuer la surface des zones « défenseur »
- Donner un temps maximal de réponse de l'équipe attaquant ( ex : 30s)



A : attaquant  
AN: annonceur de l'équipe « attaquant »

D : défenseur  
DR : défenseur avec foulard rouge  
DB : défenseur avec foulard bleu  
DV : défenseur avec foulard vert  
DJ : défenseur avec foulard jaune

## **Séance d'évaluation** **(1 à 2 séances)**

### **Rappel des objectifs :**

Evaluer les élèves sur :

- La réception
- L'organisation de l'équipe pour immobiliser le ballon
- Le lancer
- Le choix stratégique pour mettre en difficulté l'adversaire
- L'utilisation de la fiche de comptage

Cette séance d'évaluation peut être suivie d'une phase de réinvestissement. Les élèves seront de nouveau confrontés à la situation d'évaluation, où ils ont repéré leurs progrès , sous une autre forme de pratique : les rencontres inter-classes ou inter-écoles, organisées par l'USEP.

# JEU DE KIN-BALL (Evaluation terminale)

## OBJECTIF

Utiliser les règles de jeu du Kin-Ball (Aménagé pour les enfants de Primaire)

## B

U Marquer plus de points que les équipes  
T adverses, après trois périodes de 10  
minutes.

## MATERIEL

- 1 ballon de Kin-Ball
- 3 séries de dossards de couleurs différentes

## ORGANISATION

- Trois équipes de 4 joueurs identifiés par des chasubles de couleurs différentes.
- Un terrain carré de 21 mètres de côté. Dans un gymnase, la moitié d'un terrain de handball.
- 3 périodes de 10 minutes, 2 minutes de repos entre chaque période. C'est l'équipe qui a le moins de points qui remet en jeu. En cas d'égalité, un tirage au

## CONSIGNES

- L'équipe nommée doit réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol.
- Si elle réussit, elle le relance à une autre équipe, si elle échoue, les deux autres équipes marquent un point.
- La frappe doit s'effectuer dans les 5 secondes qui suivent la réception, 3 partenaires doivent être en contact avec le ballon durant la frappe, un genou au sol.
- Avant de servir, le frappeur crie « Omnikin » et la couleur d'une des deux autres équipes.
- Un point est marqué par chaque équipe non fautive, lorsqu'une faute est commise lors du lancer ou de la réception, sur une obstruction volontaire.

## NIVEAUX D'HABILETE

- Thème « Stratégie »:
  - Niveau 1: Pas de prise d'informations
  - Niveau 2: Prise d'informations mais problème de lancer
  - Niveau 3: Prise d'informations et bon lancer
- Thème « Stratégie de défense »:
  - Niveau 1: Regroupement des joueurs
  - Niveau 2: Bonne occupation de l'espace
  - Niveau 3: Bonne occupation de l'espace et stratégie intuitive

## **Références bibliographiques :**

- Fiches pédagogiques de la Revue « En jeu, une autre idée du sport », numéros 358, 359, 360
- Documents élaborés lors des stages nationaux USEP/ UFOLEP, Chartres 2001 et Talence 2002
- Article « *Connaissance de l'activité* », Revue E.P.S 1, numéro 107
- Manuel d'apprentissage, Omnikin Editeur, 1995