

Règlement USEP - sport KIN-BALL®

But du jeu

- Servir la balle à une équipe adverse afin que celle-ci ne puisse la récupérer avant qu'elle ne touche le sol.
- Faire toucher la balle au sol dans les limites du terrain ou mettre l'équipe appelée dans l'impossibilité de réceptionner la balle afin de marquer un point de plus que les deux autres équipes adverses.

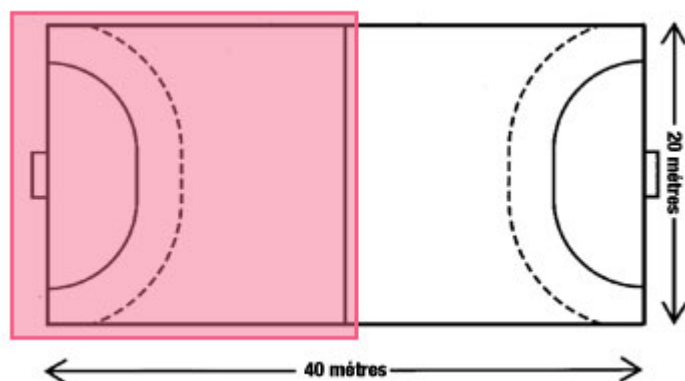
Pour jouer

- 3 équipes de 4 joueurs sur le terrain ROSE / GRIS / NOIR (ou trois autres couleurs)
- lorsque la balle est réceptionnée, elle doit être gelée, c'est-à-dire immobilisée par le contact de 3 joueurs. C'est alors que le 4ème joueur pourra frapper la balle

Equipements

- 1 balle de 90 cm pour le cycle 2 – 120 cm pour le cycle 3
- 3 jeux de dossards
- 1 compteur de points appelé "table de marque"

Terrain : environ $\frac{1}{2}$ terrain de Hand-ball 21 X 21 m



La rencontre

Temps de jeu : 3 tiers temps de 5 minutes pour le cycle 2 – 7 minutes pour le cycle 3

Mise en jeu : au centre de l'espace de jeu, par tirage au sort. Aux périodes suivantes, la balle est donnée à l'équipe totalisant le moins de points et la mise en jeu se fait au centre de l'espace de jeu

Remise en jeu sur faute :

L'arbitre siffle une fois et la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute

Comptage des points :

Lorsqu'une faute est commise par une équipe, les deux autres marquent un point.

L'esprit du jeu impose que le choix de l'équipe à attaquer permette de contenir un écart des scores de 3 points maximum entre les équipes. Il s'agit donc de ne pas attaquer une équipe en difficulté par rapport au score ce qui permet de garder une émulation en évitant de creuser un trop grand écart.

La loi du jeu : les règles

Frappe de la balle : elle doit être précédée de l'appellation « balle pour les + la couleur de l'équipe appelée » ou « Omnikin + la couleur de l'équipe appelée » (Faute d'appellation). Elle ne peut être effectuée que lorsque trois joueurs de l'équipe sont en contact avec la balle. Celle-ci est alors « gelée » et les joueurs ne doivent plus se déplacer (Faute de marcher). La durée écoulée entre le gel de la balle et la frappe ne doit pas dépasser 5 secondes (Faute des 5 secondes). La trajectoire de la balle doit être ascendante et la balle doit parcourir plus de deux mètres (Faute de frappe-trajectoire). Un même joueur ne peut pas frapper la balle deux fois de suite (Faute du frappeur).

Réception de la balle : la balle doit être réceptionnée avant qu'elle ne touche le sol dans les limites du terrain (Faute de récupération). Elle peut être réceptionnée et contrôlée par un joueur avec n'importe quelle partie du corps sans être emprisonnée avec les bras (Faute de tenue).

Déplacement de la balle : le déplacement avec la balle est autorisé à partir d'un contact d'un ou deux joueurs et pas plus (Faute de marcher). Il est aussi possible de faire des passes. La durée entre le premier contact et la frappe ne doit pas dépasser 10 secondes (Faute des 10 secondes).

Sortie de terrain : une balle réceptionnée et déplacée en dehors des limites du terrain peut être jouée mais elle doit être frappée à l'intérieur des limites. Elle ne doit pas toucher le sol en dehors du terrain (Faute de sortie de terrain).

Contact physique : aucun contact physique entre les joueurs n'est autorisé (Faute de contact). Seuls les joueurs de l'équipe appelée ont le droit de rentrer en contact avec la balle (Faute de contact, obstruction ou gêne involontaire).

Conduite sportive : les joueurs doivent avoir une conduite sportive respectueuse des autres joueurs, des juges, des arbitres, des spectateurs... (Faute de conduite antisportive)



DESCRIPTION DES FAUTES

Il y a	Si...	Alors...	Où et comment
Faute d'appellation	Une équipe appelle sa propre couleur * ou appelle en hésitant une autre couleur ou frappe la balle avant d'avoir annoncé la couleur	L'équipe qui a fait la faute d'appellation remet en jeu une nouvelle fois	A l'endroit où elle se trouve
Faute du frappeur	La frappe est réalisée deux fois de suite par le même frappeur	L'équipe qui a fait la faute de frappe remet en jeu avec un autre frappeur	
Faute des 5 secondes ou faute de temps	La balle gelée n'est pas frappée dans les 5 secondes	L'équipe qui a fait la faute des 5 secondes recommence une nouvelle mise en jeu	
Faute de frappe-trajectoire :	La balle est frappée selon une trajectoire descendante ou suivant une distance inférieure à deux mètres	L'équipe qui a frappé recommence une nouvelle mise en jeu	A l'endroit de la mise en jeu

<i>lancer trop court ou/et pente descendante</i>			
Faute de récupération	La balle touche le sol après une frappe (balle non récupérée ou échappée)	L'équipe appelée qui n'a pas réussi à récupérer la balle remet en jeu	A l'endroit où la balle est tombée
Faute des 10 secondes ou faute de temps	Deux co-équipiers se déplacent avec la balle durant plus de 10 secondes	Le jeu est arrêté et l'équipe qui a fait la faute remet en jeu	A l'endroit de l'arrêt du jeu
Faute de marcher « gel » de la balle	Plus de deux joueurs en contact avec la balle se déplacent	L'équipe qui a fait la faute remet en jeu	A l'endroit où les trois joueurs sont entrés en contact avec la balle
Sortie de terrain (1)	La balle touche le sol à l'extérieur du terrain.	L'équipe qui a fait sortir la balle remet en jeu	Au plus près de la sortie, dans le terrain
Faute de tenue de la balle	Un joueur emprisonne la balle avec ses bras	L'équipe qui a fait la faute remet en jeu	A l'endroit de la faute
Faute de contact Obstruction ou gêne involontaire (2)	La balle touche un joueur d'une équipe non appelée ou deux joueurs se percutent ou se gênent	L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu	Du même endroit
Conduite antisportive par : obstruction volontaire entre deux joueurs ou un joueur et la balle ou actes, paroles antisportives(3)	Un joueur d'une équipe non appelée vient percuter volontairement un joueur de l'équipe appelée ou intervient sur la balle Insulte ou violence d'un joueur envers un autre joueur ou un arbitre ou un spectateur	L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu Le joueur (ou l'équipe) qui a commis la faute reçoit une pénalité (2)	A l'endroit de son interruption dans la continuité de l'action

*« L'appellation officielle se fait par la formule « Omnikin + la couleur », formule internationale, mais en USEP les enfants peuvent utiliser l'appellation « Balle pour les + la couleur », ce qui diminue les risques d'appellation de sa propre couleur. »

(1) – Précision quant à la sortie de terrain

Les joueurs peuvent sortir du terrain, même avec la balle à condition que celle-ci ne touche pas le sol. Toute frappe doit obligatoirement avoir lieu à l'intérieur du terrain. La ligne fait partie du terrain.

(2) - Cas particulier

Toute obstruction involontaire, soit que le ballon touche un joueur d'une équipe non appelée ou que deux joueurs se percutent non intentionnellement, est sifflée et donne lieu à une remise en jeu mais aucun point n'est attribué aux équipes. Toute conduite antisportive se traduit par l'attribution d'un point à chacune des deux autres équipes en plus de la pénalité à l'équipe ayant fait la faute.

(3) - Les pénalités

Toutes les conduites antisportives donnent un point de pénalité au joueur et/ou à l'équipe. Le joueur sort du jeu à partir d'un certain nombre de pénalités (1 ou +) décidé en début de partie

A toute faute correspond un geste de l'arbitre. Les règles apparaissent de façon progressive suivant les situations de référence et les phases d'apprentissage.

Les jeux d'appropriation du sport KIN-BALL®

Je joue avec la balle et avec les autres

Les jeux d'appropriation répondent aux besoins :

- De plaisir (appropriation de la balle, jeu...)
- De découverte et d'entrée dans l'activité
- D'échauffement

L'aspect ludique et le contact avec la balle sont privilégiés. Ces jeux permettent de découvrir différents types de situations liées à l'activité sport KIN-BALL® autour de 3 problématiques :

L'enfant et la balle

- **Le contrôle** : exemples de jeu : [Tomate Kin](#), [Souris Kin](#), [Roule Kin](#).
- **Le gel** : exemples de jeu : [Kin But](#), [Kin Stop](#), [Kin Château](#).
- **La frappe** : exemples de jeu : [Carré Infernal](#), [Thèque Kin](#).

L'enfant et l'espace

- **Gestion**
- **Déplacement**
- **Anticipation**

Exemples de jeu : [Les Déménageurs \(Relais Kin\)](#), [L'horloge Québécoise](#).

L'enfant et les autres

- **Notion d'équipe**
- **Collaboration**
- **Stratégie**
- **Implication dans divers rôles sociaux**

Dans tous les jeux proposés, les enfants peuvent observer et arbitrer un point précis. Ces tâches simples les prépareront à celles de juge, d'arbitre, de coach lors des situations de référence ou lors de matchs.

Exemples : cf. toutes les situations précédentes de jeu.

Ces jeux d'appropriation sont utilisés :

- En début de cycle pour découvrir et entrer dans l'activité.
- En début de séance et avant les situations de références.
- Sur les ateliers « découverte » lors d'une rencontre.



Jeux d'appropriation

KIN BUT



OBJECTIFS	Contrôler, geler, frapper la balle.
BUT	Lancer la balle vers un joueur-but par frappes et contrôles successifs.
ORGANISATION	Deux équipes de 9 joueurs, chacune composée de deux cellules de 4 joueurs de champ et un joueur-but. Un juge de marque, un juge de ligne, un arbitre. Une balle de sport KIN-BALL®. Un terrain délimité avec un couloir de 1m derrière chaque ligne de fond.
DEROULEMENT CONSIGNES	Chaque équipe est constituée de 2 cellules de 4 joueurs (n°1 et n°2) et d'un joueur-but qui se trouve à l'opposé dans le couloir situé derrière la ligne de fond. La mise en jeu s'effectue par un tirage au sort ou un lancer aléatoire. Il s'agit pour l'équipe qui a récupéré la balle de la faire progresser jusqu'à son joueur-but par des lancers successifs entre ses deux cellules de 4 joueurs et en respectant les règles en place (appellation-gel). L'appellation se fait entre cellules de la même équipe par la formule « Balle pour les + couleur + numéro 1 ou 2 ». L'équipe marque le point si le joueur-but, sans sortir de son couloir, touche la balle. L'autre équipe reste positionnée sur le terrain et constitue une gêne passive avant une nouvelle mise en jeu. NB : Il y a changement de possession de balle à chaque faute ou perte de balle.
VARIANTE	Ce jeu peut-être simplifié. Les équipes sont alors sur le terrain alternativement, Le changement s'effectuant soit à chaque faute, soit à chaque point marqué.
RÔLES SOCIAUX	Juge de marque. Il accorde et comptabilise les points. Juge de ligne. Il vérifie que le gel s'effectue à l'intérieur du terrain (Les joueurs peuvent jouer, déplacer la balle à l'extérieur à partir du moment où elle ne tombe pas au sol). Arbitre. Il contrôle le respect du « gel » avant la frappe, et l'appellation de la deuxième cellule de son équipe « balle pour la cellule 2 ».



OBJECTIFS	Contrôler, geler, frapper la balle.
BUT	Lancer la balle vers une cible.
ORGANISATION	Une balle de sport KIN-BALL®. Une cible à atteindre (plusieurs quilles). Trois ou quatre équipes de 4 joueurs avec dossards de couleurs différentes. Un juge de ligne, un chronomètreur, un juge de marque, un arbitre.
DEROULEMENT CONSIGNES	1ère situation - Chaque équipe de 4, essaie, chacune leur tour, depuis une zone, à partir de la position de gel, de faire tomber un maximum de quilles en frappant la balle. - On change de frappeur à chaque essai puis d'équipe. 2ème situation - 3 équipes de 4 joueurs coopèrent en vue d'attaquer des cibles. - La balle est frappée par l'équipe A vers l'équipe B qui la contrôle, la gèle et la lance à l'équipe C qui après l'avoir contrôlée puis gelée, attaque la cible en la frappant.
VARIANTE	• Agrandir l'espace interdit situé entre la ligne et la cible. • Agrandir l'espace de progression pour la situation n°2. • Installer des ateliers identiques en parallèle en fonction du nombre d'équipes et du matériel à disposition. Pour gagner, il faut mettre moins de temps que les autres équipes pour faire tomber toutes les quilles.
RÔLES SOCIAUX	Juge de ligne. Il vérifie que les joueurs ne franchissent pas la ligne de tir. Juge de marque. Il comptabilise le nombre de quilles tombées et désigne le vainqueur. Le chronomètreur. Il chronomètre le temps mis pour faire tomber toutes les quilles (situation 2). Arbitre. Il vérifie le gel de la balle.



Jeux d'appropriation

LE CARRÉ INFERNAL



OBJECTIFS	Contrôler la balle. Déplacer la balle. Geler la balle. Frapper la balle. Comprendre le système d'attribution des points.
BUT	Faire tomber la balle dans un des carrés des équipes adverses.
ORGANISATION	Une balle de sport KIN-BALL®. Délimiter 4 carrés de 8 m de côté par des plots ou des lignes. Quatre équipes de 4 joueurs placées dans chacun des carrés. Un juge d'attaque, un juge de ligne, un juge de marque, un arbitre. Chaque équipe est identifiée par des dossards de couleurs différentes.
DEROULEMENT CONSIGNES	Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Cette équipe met en jeu à partir de la position de gel. Elle appelle la couleur d'une équipe puis frappe la balle en direction du carré de la couleur appelée. L'équipe appelée doit réceptionner la balle, la déplacer si besoin est, la geler et attaquer une équipe (appellation + frappe). Quand la balle tombe au sol dans le carré où se trouve l'équipe appelée, les 3 autres équipes marquent un point. Quand la balle tombe à l'extérieur du carré de l'équipe appelée, la dernière équipe qui a touché la balle ne marque aucun point et les trois autres équipes marquent un point.
VARIANTE	La balle est gelée (immobilisée) dès le contact du 3ème joueur et les joueurs adoptent alors la position à genoux. Le dernier la frappe à deux mains. Le « frapper » se fera à tour de rôle dans chaque équipe.
RÔLES SOCIAUX	Juge d'attaque. Il vérifie que la balle soit bien envoyée dans le carré de la couleur annoncée. Il vérifie que la frappe n'est pas effectuée deux fois de suite par le même joueur dans la variante. Le juge de ligne. Il signale toutes les balles qui touchent le sol en dehors du terrain. Le juge de marque. Il utilise la fiche de marque. L'arbitre. Il siffle les fautes d'appellation, de tenue de balle, de récupération et celles signalées par les juges (et la faute de marcher, la faute du frappeur pour la variante).



Jeux d'appropriation

LES DÉMÉNAGEURS OU RELAIS KIN



OBJECTIFS

Contrôler et déplacer la balle le plus vite possible.

BUT

Faire parvenir la balle d'un point à un autre le plus vite possible.

ORGANISATION

Une balle de sport KIN-BALL® par groupe de 12 à 16 joueurs.

Un arbitre, un chronométrateur.

Deux colonnes espacées de 5 mètres se font face.

DEROULEMENT CONSIGNES

1. Le joueur qui a la balle se déplace vers le joueur de la colonne d'en face en faisant rouler la balle ou en la portant sans l'emprisonner (attention à la faute de tenue) puis la donne à ce joueur et va se placer en fin de colonne. Et ainsi de suite.

Idem à deux joueurs.

2. Deux joueurs d'une même colonne déplacent la balle vers la colonne d'en face sans qu'elle touche le sol et la lance aux deux premiers joueurs de cette colonne.

VARIANTE

Dans le cas d'une balle en l'air, si celle-ci tombe, la balle retourne au départ.
Organisation en couloir : les joueurs sont debout, assis ou allongés les uns à côté des autres à 1 mètre de distance et ils se passent la balle avec les bras, avec les jambes, balle roulée, balle en l'air, afin de la transporter d'un point à un autre, le plus vite possible en un temps donné.

RÔLES SOCIAUX

Arbitre.

Il siffle pour les situations lors desquelles la balle est déplacée en l'air, le contact de la balle avec le sol et les fautes de tenue.

Le chronométrateur.

Il chronomètre le temps mis pour le déplacement de la balle d'un point à un autre.

**OBJECTIFS**

Contrôle, passe et déplacement avec la balle.

Réalisation de l'appel « Balle pour + la couleur... » ou « Omnikin + la couleur ... ».

BUT

Réaliser le plus possible de passes, de contrôles et de déplacements sans perdre la balle.

ORGANISATION

Une balle de sport KIN-BALL® (éventuellement 2) pour réaliser la variante.

Les enfants sont par paires identifiées par une chasuble de la même couleur.

Un arbitre.

Les joueurs forment un cercle. Les enfants de la même paire sont côte à côte.

Une des paires se place au centre du cercle avec la balle.

**DEROULEMENT
CONSIGNES**

La paire du centre (lanceurs) envoie la balle à une paire de joueurs sur le cercle.

Celle-ci réceptionne la balle et prend la place des lanceurs au centre.

Les lanceurs prennent alors la place des réceptionneurs.

Le jeu se poursuit en tournant dans un sens précis ou de façon aléatoire.

VARIANTE

Faire précéder l'envoi de la balle par « Balle pour + la couleur de la paire » ou « OmniKin » + la couleur de la paire ». (La balle ne peut être frappée qu'après avoir prononcé entièrement l'appel).

Former deux équipes de même nombre. Faire un tour d'horloge le plus rapidement possible (nécessite deux balles).

Quand les enfants maîtrisent la balle, le jeu se déroule individuellement (un lanceur, un réceptionneur). Le lanceur appelle le réceptionneur en utilisant la formule + le prénom.

RÔLES SOCIAUX

Arbitre.

Il siffle les fautes d'appellation et de tenue de balle



Jeux d'appropriation

ROULE KIN



OBJECTIFS	Contrôler la balle.
BUT	Faire circuler la balle dans un couloir en forme d'anneau, d'abord au sol, puis en l'air.
ORGANISATION	Vingt joueurs. Un chronomètreur, un juge de marque, un arbitre. Former deux cercles concentriques, 1/3 des enfants sur le cercle intérieur et 2/3 d'enfants sur le cercle extérieur. Les joueurs sont distants de 2 m et se font face. Une balle de sport KIN-BALL®.
DEROULEMENT CONSIGNES	La balle doit circuler à l'intérieur du couloir (anneau) formé par les joueurs. Consigne Faire faire à la balle le plus de tours possibles en une minute. Etape 1 : La balle est au sol, elle est poussée uniquement avec les mains. Etape 2 : La balle est en l'air et elle se transmet de joueurs en joueurs sans jamais toucher le sol.
VARIANTE	Mettre une cible mobile (un joueur) dans le couloir. Il faut toucher le joueur avec la balle. Introduire une deuxième balle, départ à l'opposé, dans le même sens. Une balle doit essayer de rattraper l'autre. Se transmettre la balle à partir de positions variées (à genoux, assis, couché) ou/et avec différentes parties du corps (mains, pieds). Organiser deux jeux identiques en parallèle : le groupe gagnant est celui qui réalise le plus grand nombre de tours en une minute ou celui qui arrive le premier à réaliser un nombre de tours donné au départ.
RÔLES SOCIAUX	Le chronomètreur. Il donne le départ et siffle après une minute de jeu. Juge de marque. Il comptabilise les tours effectués. Arbitre. Il siffle les fautes relatives à la tenue de balle (étape 1), aux chutes de la balle (étape 2).

**OBJECTIFS**

Découvrir la spécificité de la balle (réactivité).

BUT

Toucher les souris en contrôlant et poussant la balle.

ORGANISATION

Une balle de sport KIN-BALL®.

Un terrain : 10 x 10 m.

Trois équipes avec un nombre d'enfants identique (équipes de 4 ou de 6) dont une équipe de chats et deux équipes de souris.

Un arbitre et un juge de ligne.

**DEROULEMENT
CONSIGNES**

Les souris (enfants en binôme se donnant la main) sont dispersées sur le terrain.

Les chats (seuls) sont dispersés sur le terrain.

Les chats se passent la balle en la faisant rouler au sol pour toucher les binômes de souris qui doivent se déplacer sans se séparer.

Les binômes de souris touchés sont immobilisés.

Quand toutes les souris sont immobilisées, on change l'équipe des chats.

VARIANTE

Les binômes de souris se libèrent en touchant la balle qui passe à proximité (ou en la laissant passer entre eux sous les bras).

Variation de la taille du terrain.

Jouer avec deux balles.

Mettre les souris par trois.

RÔLES SOCIAUX

Juge de ligne.

Il signale tout binôme de souris qui sort de l'espace.

Arbitre.

Il vérifie que les souris touchées s'immobilisent.



OBJECTIFS	1. S'approprier la balle. 2. Contrôler la balle.
BUT	Etape 1 : Toucher les joueurs du centre avec la balle. Esquiver la balle. Etape 2 : Lancer la balle en l'air. Bloquer la balle et la contrôler (3 secondes).
ORGANISATION	Former un grand cercle de plusieurs joueurs et placer trois joueurs à l'intérieur de ce cercle. Un arbitre et un juge du temps. Une balle de sport KIN-BALL®.
DEROULEMENT CONSIGNES	1ère étape : Les joueurs extérieurs (sans bouger les pieds) doivent pousser ou frapper la balle afin de toucher les joueurs du centre. Lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui a poussé ou frappé la balle. La balle doit rouler au sol. Les joueurs du milieu esquivent. 5 minutes de jeu.
DEROULEMENT CONSIGNES ET VARIANTE	2ème étape : Les joueurs extérieurs lancent la balle en l'air. Les joueurs du milieu doivent la bloquer, la contrôler. La balle ne doit pas toucher le sol. Le joueur qui a « perdu » le contrôle de la balle prend la place de celui qui a lancé la balle.
RÔLES SOCIAUX	Juge de temps. Il signale le début et la fin des 5 minutes. Arbitre. Il siffle si un joueur est touché (étape 1). Il siffle si la balle est bien contrôlée (étape 2). Il contrôle le changement entre le joueur du centre et le lanceur.



OBJECTIFS	Frapper la balle vers un espace mettant en difficulté l'équipe adverse.
BUT	Pour l'équipe des frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases. Pour l'équipe des réceptionneurs : réceptionner puis contrôler la balle pour la ramener le plus vite possible au joueur réceptionneur situé dans la niche.
ORGANISATION	Former deux équipes de 6 joueurs minimum : 1 équipe de réceptionneurs et 1 équipe de frappeurs. Un juge de marque, un arbitre. Une balle de sport KIN-BALL® Des plots pour délimiter la zone de frappe, la niche, et indiquer les bases (4 ou 5) – principe de la thèque ou baseball.
DEROULEMENT CONSIGNES	Pour l'équipe des frappeurs • 3 joueurs de l'équipe soutiennent la balle dans la zone de frappe. Tous les autres sont assis. • Un 4ème joueur se lève et vient frapper la balle le plus loin possible et si possible hors de la zone délimitée par les bases puis court autour des bases en commençant obligatoirement par la base n° 1. Pour l'équipe des réceptionneurs • Contrôler puis ramener la balle le plus vite possible au réceptionneur situé dans la « niche » pour la geler avec lui à l'intérieur de la niche. Règles Lors de la frappe, si la trajectoire est descendante ou si la balle ne parcourt pas au moins deux mètres, alors le frappeur profite d'une deuxième tentative. Si la trajectoire de la frappe est bonne et que la balle n'est pas réceptionnée, l'équipe des réceptionneurs doit repasser à l'endroit du point de contact au sol de la balle avant de regagner la niche. Au moment où la balle est gelée dans la niche, les frappeurs qui courent doivent être arrêtés à une base. Ils essaieront de finir leur tour lors de la prochaine frappe de leur équipe. Ils sont sinon éliminés. L'équipe des frappeurs doit faire le maximum de tours (si le dernier frappeur n'a pas terminé son tour, on compte le nombre de bases franchies). Le jeu s'arrête quand tous les frappeurs ont frappé une fois la balle. A l'issue de la première phase, les joueurs changent de rôle.
VARIANTE	Lorsque la balle est réceptionnée avant qu'elle ne touche le sol, alors elle peut être gelée à trois joueurs n'importe où. Plusieurs niches : le réceptionneur mobile peut choisir sa niche. A partir du moment où un réceptionneur touche la balle, il devient immobile alors l'équipe procède par passes jusqu'au réceptionneur de la niche
RÔLES SOCIAUX	Juge de marque. Il compte les tours réussis pour chacune des équipes Arbitre. Il qui siffle en fonction des options choisies (variantes), la tenue de la balle, les fautes de trajectoires lors de la frappe, le « gel » de la balle.


OBJECTIFS

Se déplacer – Geler la balle.

BUT

Coopérer à 2 pour conduire la balle à un point donné, le plus vite possible.
Geler la balle à 3 joueurs.

ORGANISATION

Une balle de sport KIN-BALL®.
Des plots.
Un triangle matérialisé par des plots d'environ 5 m de côté.
Formation : 3 groupes de joueurs disposés en triangle équilatéral (schéma 1).
Un juge de temps et un arbitre.

**DEROULEMENT
CONSIGNES**

1er dispositif :

- Le lanceur se place à l'intérieur du triangle. Il envoie la balle selon une trajectoire en cloche à plus de 3m à l'extérieur du triangle.
- Le premier joueur de chaque groupe se mobilise : deux enfants réceptionnent la balle et la déplacent jusqu'au centre du triangle le plus rapidement possible, le troisième enfant intervenant alors pour « geler » la balle.

Schéma 1

- Le lanceur compte à haute voix le temps mis pour geler la balle au centre du triangle.

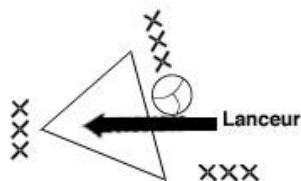


Schéma 2

2ème dispositif :

- 3 groupes de joueurs, A, B, C.. (disposés comme sur le schéma 2).
- Le lanceur lance la balle selon une trajectoire en cloche en direction des joueurs A et B.
- Au lancer, le premier joueur A et le premier joueur B réceptionnent la balle et disposent de 10 secondes pour la déplacer le plus loin possible afin que le 3ème joueur C, situé dans la zone correspondante à l'arrêt, vient geler la balle.
- Dès qu'un des joueurs est en contact avec la balle, le temps est comptabilisé à haute voix sur 10 secondes, la balle devant être gelée avant les 10 secondes.
- L'équipe rapporte le nombre de points indiqué dans la zone d'arrêt.

AAAA



Lanceur

BBBB

	1	2	3	4 (points)
	C	C	C	C

RÔLES SOCIAUX

Juge de temps.

Il compte à haute voix les secondes à partir du moment où un joueur en réception est en contact avec la balle. Il vérifie que les joueurs ne mettent pas plus de 10s pour geler la balle dans la situation 2.

Arbitre.

Il siffle les fautes de tenue de balle, de marcher, de temps.