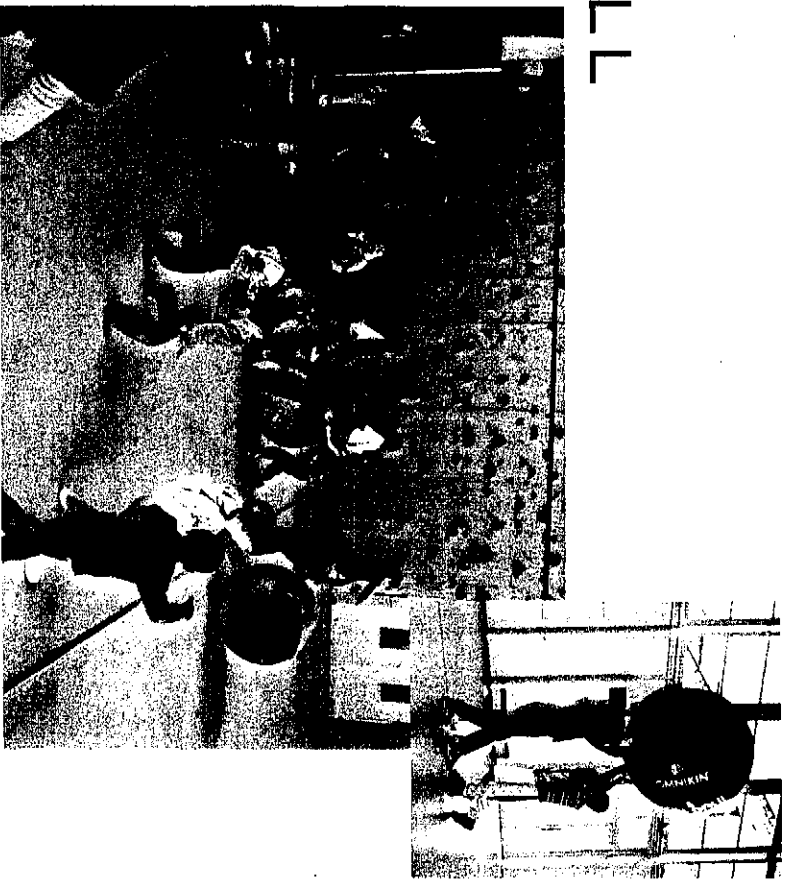


LE KINBALL

Ce jeu collectif offre de nouvelles voies pour le développement des pratiques physiques collectives qu'elles soient les différences individuelles : âge, sexe, taille et corpulence, capacités motrices...



La démarche

L'activité

Le kinball est un sport original car il oppose 3 équipes simultanément et utilise un ballon géant (1,22 m de diamètre) mais léger (1 kg seulement). Le volume et la légèreté du ballon, de même que les règlements du jeu, permettent à tout le monde de participer : tous les joueurs touchent le ballon et toutes les équipes marquent des points. Ce sport est pratiqué par plus de 6 millions de personnes dans le monde¹.

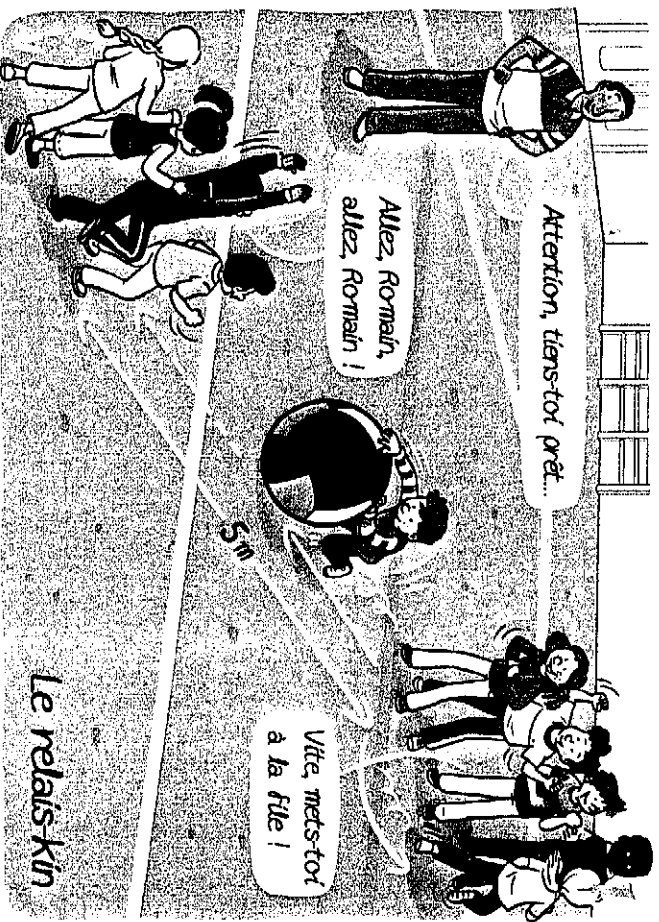
Le projet

L'USEP 77 a, depuis 3 années maintenant, mis en place des rencontres kinball pour les enfants de cycle 1, 2 et 3. Ces manifestations sportives se déroulaient, jusqu'à présent, hors temps scolaire mais depuis cette année, elles ont également lieu sur le temps de l'école.

Les formules variées de rencontres, qu'elles soient de loisirs ou à visée compétitive, permettent de répondre à des motivations diverses, ouvrant le plaisir de la pratique physique au plus grand nombre. Développer le goût pour une activité physique équilibrée représentée, dans le cadre de l'USEP,

une clé indispensable pour favoriser une pratique à long terme tout en sachant que la dépense physique est un élément constitutif et déterminant d'une hygiène de vie axée sur le développement du capital santé.

Les rencontres kinball sont l'occasion d'investir différents rôles sociaux et de développer des compétences particulières (observer, prendre des décisions, assumer des responsabilités) et de les maîtriser par une implication et un





de rappel des règles du jeu.

Le module

Les jeux d'appropriation

Le relais-kin

Objectifs : contrôler et déplacer le ballon rapidement.

But du jeu : transporter le ballon d'un point à un autre.

Déroulement : les joueurs sont répartis en 2 colonnes qui se font face, espacées d'environ 5 m. Le premier joueur d'une file prend le ballon et le fait rouler jusqu'au joueur opposé puis va se placer en fin de colonne, et ainsi de suite (à l'assin !).

Variations : porter le ballon sans l'emprisonner, transporter le ballon à 2 sans le faire tomber au sol, etc.

Roule-kin

Objectif : contrôler le ballon.

But du jeu : faire circuler le ballon dans un couloir circulaire d'abord au sol, puis en l'air.

Déroulement : les joueurs forment 2 cercles concentriques (1/3 à l'intérieur, 2/3 à l'extérieur) et se passent le ballon pour lui faire effectuer le plus de tours possibles en 1 min, d'abord en le faisant rouler puis en le portant (dessin 2).

Variations : se transmettre le ballon dans des positions différentes (à genoux, assis, couché, etc.); faire une

- entraînement progressifs et réguliers au cours du cycle d'apprentissage;
- l'arbitre siffle les fautes sanctionnant le non-respect des règles (tenue ou chute du ballon); il peut être aidé de juges de lignes vérifiant le respect des espaces de jeu;
- le chronométrateur veille au respect des temps de jeu; dans le relais-kin, il chronomètre la durée de déplacement du ballon;
- le juge de marque comptabilise les tâches réalisées (nombre de tours, points marqués, etc.).

Pour les cycles 1 et 2, les jeux d'appropriation sont privilégiés pour un apprentissage plus ludique. Ensuite, on pourra amener les plus grands vers des jeux tels que « le carré infernal » qui permet d'aborder les règles simplifiées du kinball.

Pour le cycle 3, les jeux d'appropriation (vécus ou non au cycle 2) permettent d'entrer dans l'activité; mis en place en début de séance, ils peuvent servir d'échauffement mais également de phase d'appropriation ou



course-poursuite entre 2 ballons par-
tis d'une position opposée : se défier
dans des jeux parallèles, etc.

Souris-kin

Objectif : découvrir les propriétés du
ballon.

But du jeu : toucher les souris en
conservant le contrôle du ballon.

Déroulement : 2 équipes (8 souris, 4
chats), les souris évoluent par 2 en se
tenant la main ; les chats se passent la
balle en la faisant rouler au sol et ten-
nent de toucher les souris ; si celles-ci
sont touchées, elles s'immobilisent ;
lorsque toutes les souris sont tou-
chées, on inverse les rôles (dessin 3).

Variante : les souris peuvent se déli-
vrer si le ballon passe entre leurs bras
tendus, ou en touchant le ballon de leur
main libre.

Tomate-kin

Objectifs : s'approprier et contrôler la
balle.

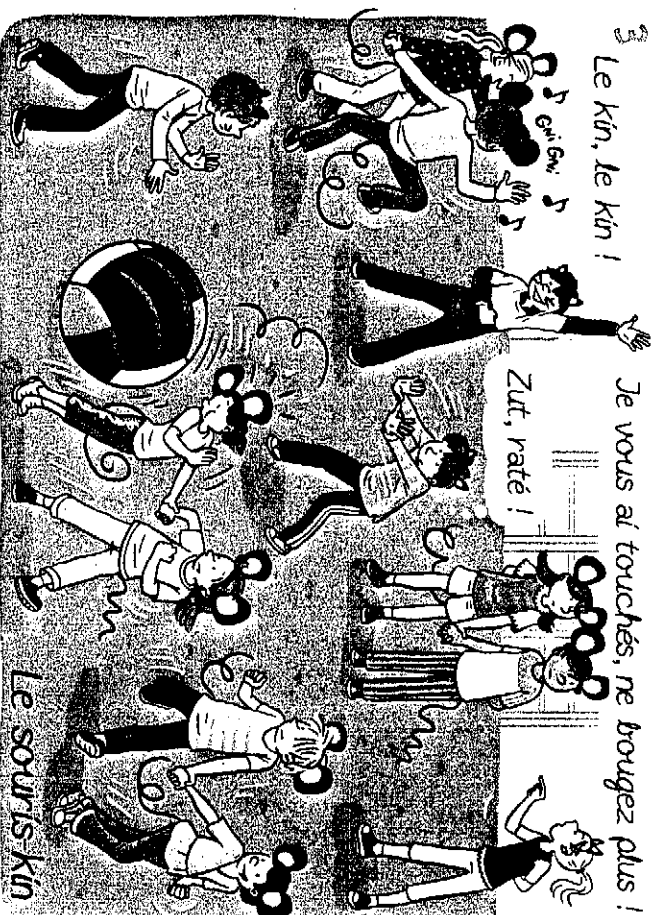
Buts du jeu : toucher les joueurs avec
la balle, esquiver, lancer et contrôler
la balle.

Déroulement : 3 joueurs prennent
place au centre du grand cercle, les
joueurs extérieurs doivent pousser le
ballon (sans bouger leurs pieds) afin
de toucher ceux du centre. Lorsqu'un
joueur est touché, il prend la place de
celui qui a lancé le ballon (dessin 4). Le
temps de jeu est limité (5 min environ).
Variante : jouer en portant le ballon,
les joueurs du centre devant le blo-
quer en l'air, celui qui perd le contrôle
du ballon remplace le joueur du cercle
qui l'avait lancé.

La situation de référence

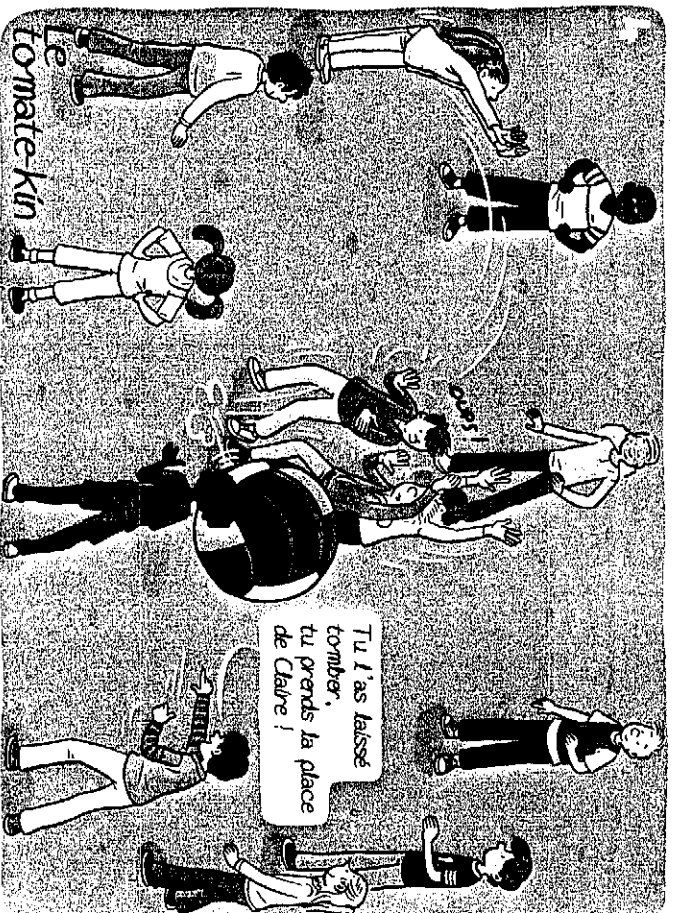
Objectifs : contrôler, déplacer, geler,
frapper la balle ; comprendre l'attri-
bution des points.

But du jeu : faire tomber la balle dans
l'un des carrés des équipes adverses.
Déroulement : 4 équipes de 4 joueurs
placées dans 4 carrés de 8 m de côté
(dessin 5). Le tirage au sort désigne
celle qui met en jeu de la position de
gel, c'est-à-dire maintenu immobile
en hauteur par 3 joueurs de l'équipe :



elle appelle la couleur d'une équipe
et frappe le ballon dans sa direction,
l'équipe appelée doit réceptionner le
ballon, le déplacer, le geler et attaquer
à son tour (appel puis frappe).

- Si la balle tombe dans le carré de
l'équipe appelée, les 3 autres équipes
marquent 1 point.
- Si la balle tombe à l'extérieur du
carré de l'équipe appelée, celle qui a



5 Le carré infernal



❖❖❖ frappé ne marque pas de point alors que les 3 autres gagnent 1 point.
 Variantes: la balle est gelée dès le contact du 3^e joueur, tous les membres de l'équipe s'agenouillent alors pour être autorisés à frapper le ballon.

Prolongements

La situation de match

Le Kinball

Objectif: coopérer pour marquer des points.
 But du jeu: lancer le ballon à une des

équipes adverses afin que celle-ci soit en difficulté pour le contrôler.

Déroulement: la partie se déroule en 3 périodes de 15 min et oppose 3 équipes de 4 joueurs distinguées par des chaussettes grises, roses, noires, dans un espace libre (21 m x 21 m maximum).

Les règles de jeu

• La frappe de la balle: elle doit être précédée de l'appellation « *Omnikin* » ou « *Balle pour...* » suivi de la couleur de l'équipe appelée. Elle ne peut être effectuée que lorsque 3 joueurs de



Pour en savoir plus

l'USJZ, rendez-vous sur la présentation du Kinball. Vous sont extraites quelques situations (resp. p. 7)



l'équipe sont en contact avec la balle qui est alors gelée; les déplacements ne sont donc plus autorisés, le gel étant limité à 5 s. La trajectoire de la balle doit être ascendante et parcourir plus de 2 m. Un même joueur ne peut pas frapper la balle 2 fois de suite. Le non-respect des règles est sanctionné par l'arbitre qui annonce la faute: « marcher, 5 s, frappe-trajectoire, double frappe.

• La réception de la balle: elle s'effectue avant qu'elle ne touche le sol dans les limites du terrain. Elle peut être réceptionnée et contrôlée par un joueur avec n'importe quelle partie du corps sans être emprisonnée avec les bras. Sinon l'arbitre pénalise l'équipe en possession du ballon pour faute de récupération ou de tenue.

• Le déplacement de la balle: il est autorisé au contact d'1 ou 2 joueurs, mais pas plus, ou par passes. La durée entre le premier contact et la frappe ne doit pas dépasser 10 s.

• La sortie de terrain: le ballon ne doit pas toucher le sol en dehors du terrain; une balle réceptionnée et déplacée au-delà des limites peut être jouée en la frappant à l'intérieur de l'aire de jeu.

• Les contacts: entre joueurs, ils sont interdits. Seuls les joueurs de l'équipe appelée ont le droit de toucher la balle sous peine de sanction pour contact, obstruction ou gêne involontaire.
 • La conduite sportive: les joueurs doivent avoir une attitude sportive respectueuse des autres joueurs, des juges, des arbitres, des spectateurs. ■

Véronique Brulé,

*Enseignante et directrice d'École
 Saint-Quen-en-Brie (77).*

¹ www.kinball.com

