

# LE KIN BALL

---

BPJEPS APT

IP

# HISTOIRE

Mario Demers (enseignant en activité physique, 1984) a inventé au milieu des années 1980, pour lutter contre les sports ultra compétitifs et qui aboutissent au manque de plaisir dans la pratique.

Il est le président de l'entreprise OMNIKIN fondée en 1985.

En 1992, la Fédération québécoise de KIN-BALL est créée. Elle sera suivie de fédérations en France, en Suisse, en Belgique, en Espagne et au Japon dans les années 2000.

La Fédération internationale de KIN-BALL recense en 2018 plus de quatre millions de joueurs de tout âge provenant d'une trentaine de pays

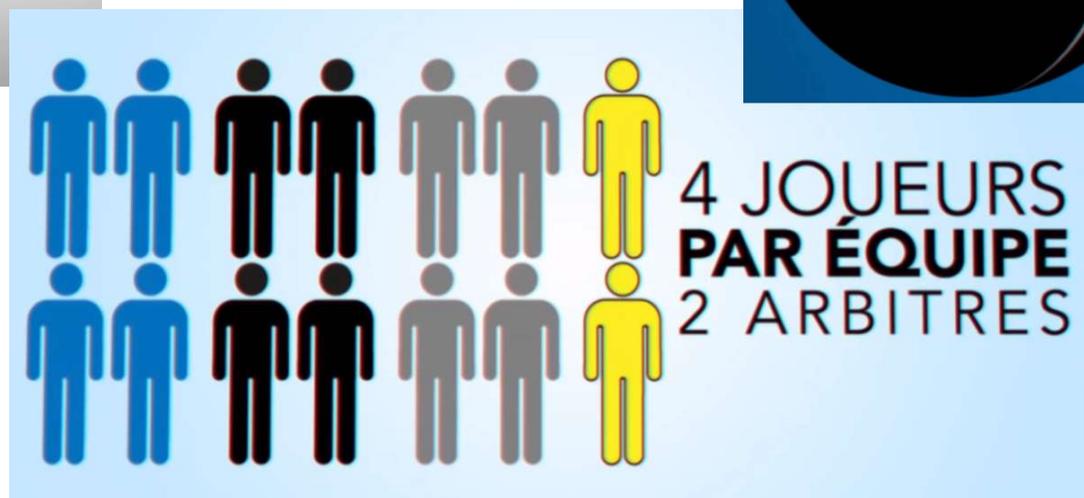
Le sport accomplit sa mission première: faire bouger les jeunes.

«Une étude de l'Université de l'Alabama a démontré que les joueurs de KIN-BALL étaient en mouvement durant 73 % du temps de jeu, beaucoup plus que dans la plupart des sports.»

# Le terrain – équipes et balle



Scolaire 20mx20m



# Les règles et principes

## 1. L'APPELLATION

L'ÉQUIPE QUI FRAPPE LA BALLE DOIT **IMPÉRATIVEMENT** APPELER UNE DES DEUX AUTRES ÉQUIPES PAR SA COULEUR. OMNIKIN DOIT PRÉCÉDER LA COULEUR DE L'ÉQUIPE VISEE.

**OMNIKIN GRIS!**

## 2. LA FRAPPE

TOUS LES JOUEURS DOIVENT ÊTRE EN CONTACT AVEC LA BALLE AU MOMENT DE LA FRAPPE.



## 3. LA TRAJECTOIRE

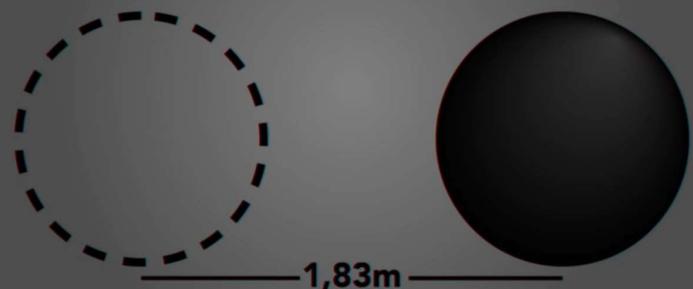
LA BALLE DOIT DÉCRIRE UNE TRAJECTOIRE EN PARTIE ASCENDANTE OU NULLE.



# Les règles et principes

## 4. LA DISTANCE

LA DISTANCE MINIMUM POUR UNE FRAPPE EST DE 1,83m



## 5. LA RÉCEPTION

LES JOUEURS DE L'ÉQUIPE APPELÉE DOIVENT RÉCUPÉRER LA BALLE AVANT QU'ELLE NE TOUCHE LE SOL.

## 6. LES POINTS

SI UNE DES ÉQUIPES NE PARVIENT PAS À RÉCUPÉRER LA BALLE, OU SI ELLE FAIT UNE FAUTE, ELLE DONNE UN POINT À CHAQUE ÉQUIPE ADVERSE.



# BUT du Jeu

ATTAQUE : Frapper la balle dans un espace où l'équipe ne peut pas la récupérer pour marquer le point

DEFENSE : Attraper la balle

1 équipe attaque , 2 équipes défendent jusqu'à l'annonce de l'équipe qui doit récupérer le Kin-Ball

7 périodes de 7'

1<sup>ère</sup> équipe à 3 périodes gagnées

Le service se fait au centre du terrain; suite à un tirage au sort (dès)

# Le Lancer- Pousser



Mettre les 2 mains devant soi, coudes fléchis, mains largeur d'épaules  
Doigts orientés vers le haut  
Puis appuyer les mains sur le ballon pour le pousser le plus loin possible

# Lancer- maillet ou frappe Base-Ball



Mains l'une dans l'autre

Bras allongés

Créer un mouvement de rotation du tronc pour frapper la balle avec toute la surface de l'avant bras

# Frappe à 1 bras



Frappe par l'intérieur du bras.  
Très risqué en raison de blessures

Ne pas utiliser chez les débutants !

# Porteurs du ballon



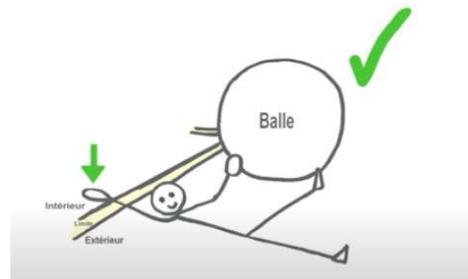
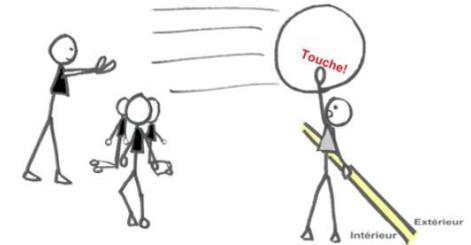
- Se mettre en position du chevalier servant
- Puis amener la fesse vers le talon, orteils crochetés
- Baisser tronc et tête
- Paumes de mains vers le ciel

# Les Fautes

## La sortie

La balle est frappée et sort du terrain alors point aux 2 autres équipes  
SAUF si quelqu'un d'une autre équipe la touche avant qu'elle ne sorte  
alors pas de point pour son équipe mais pour les 2 autres

Si un appui est toujours à l'intérieur du terrain, la balle n'est pas sortie



# Les fautes

**La faute d'appellation :** Quand la balle est frappée et qu'il n'y a pas eu d'annonce de l'équipe qui doit la récupérer. Alors 1 point pour les 2 autres équipes

**Le balle est échappée :** quand l'équipe qui a la balle lui échappe et tombe au sol .

1 point pour les 2 autres équipes

**Manque de contact:** Quand au moment de la frappe un des joueurs porteur ne touche pas la balle.

1 point pour les 2 autres équipes

**Lancer insuffisant long:** Quand la distance du lancer n'est pas à plus d'1,83m.

1 point pour les 2 autres équipes

**Lancer pas ascendant :** quand la trajectoire de la balle est vers le sol.

1 point pour les 2 autres équipes

**5 '' :** temps pour frapper la balle lorsque les 3 autres joueurs sont en contact avec la balle.

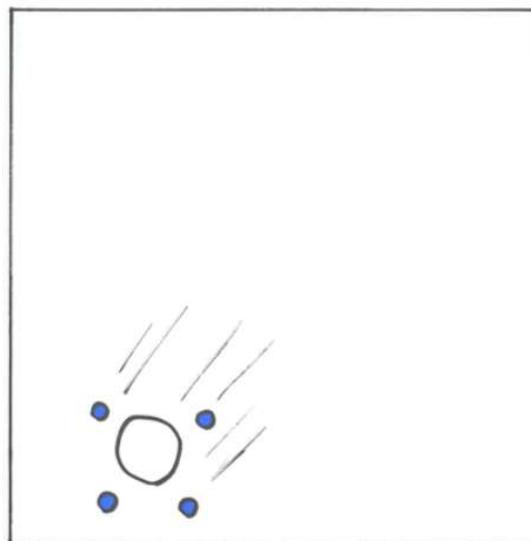
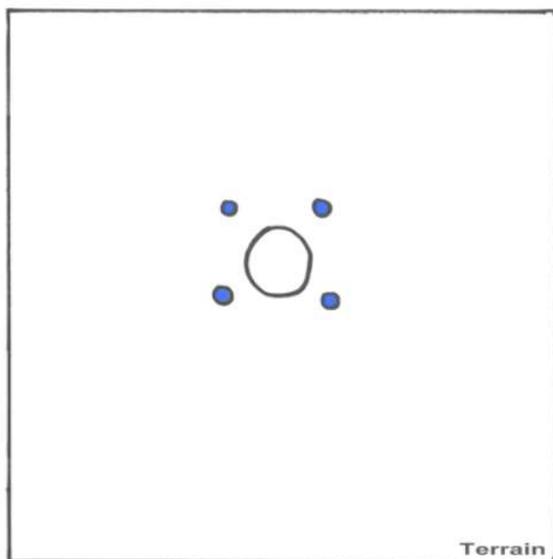
1 point pour les 2 autres équipes

L'équipe fautive garde la possession de la balle. Remise en jeu dans une périphérie de 2 m autour de la zone de faute

# La défense : Le placement sur le terrain

Faire un carré autour de la balle

Quand la balle bouge, la défense bouge en gardant ce carré



# La défense : La réception de la balle

Toutes les parties du corps

Le ou les joueurs (2) réceptionnent pour se faire des passes ou se déplacer jusqu'à ce que le 3<sup>ème</sup> touche la balle.

# Spécificité du Kin-Ball

Pas de cible => On défend la balle ( on l'attrape)

3 VALEURS:

- La coopération : tout le monde touche la balle
  - Le fair-Play : pas de contestation, seul le Cap's parle à l'arbitre
- => Pénalités sous forme de points attribués aux équipes adverses
- L'esprit d'équipe

C'est une activité sans contact

# Problèmes posés par le KIN-BALL

Le rapport d'opposition place les joueurs en situation d'agir en tenant compte à la fois du but à atteindre (cible) et du but à défendre.

Contradictions à résoudre communes aux jeux collectifs :	Contradictions spécifiques au Kin-Ball
<ul style="list-style-type: none"> <li>-gérer simultanément la coopération avec les partenaires et la confrontation avec les adversaires</li> <li>-prendre des décisions individuelles et assurer la cohérence de l'action collective</li> <li>-prendre des informations pour jouer et décider vite</li> <li>-rechercher l'avantage au score et accepter l'égalité des chances entre les équipes</li> <li>-respecter les règles fondamentales et construire des règles adaptées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-agir en tenant compte de la présence des 3 équipes dans le jeu et du score de chacune</li> <li>-déterminer les rôles au sein de l'équipe (frappeur/porteurs) pour conquérir la cible</li> <li>-choisir un adversaire et une cible avant de frapper le ballon</li> </ul>

# Entrée dans l'activité KIN-BALL

Les conditions d'interactions spécifiques au Kin-Ball (contraintes réglementaires et problèmes posés) placent les équipes face à des logiques d'actions à développer.

Les objectifs généraux renvoient aux questions posées par le jeu aux joueurs et aux équipes :

- comment protéger notre terrain et récupérer le ballon ?
- comment assurer la progression du ballon vers la zone de marque favorable ?
- comment conquérir la cible ?

Les objectifs spécifiques portent sur les conditions d'amélioration des intentions et des actions des joueurs et des équipes :

- protéger la cible
- récupérer le ballon
- progresser vers la zone de marque
- marquer

Remarque :

L'entrée dans les apprentissages se fait par les objectifs spécifiques à partir desquels l'éducateur va développer chez les élèves des compétences et des savoirs.

# Lien avec les programmes EPS en C3

Compétence spécifique	Savoirs composant la compétence
<p>« Conduire un affrontement collectif »</p> <p>Coopérer avec des partenaires et s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif</p>	<p><b>Sur le plan moteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-coordonner, différencier, enchaîner des actions sur/avec le ballon : frapper, réceptionner, porter, échanger</li> <li>-coordonner, différencier, enchaîner des actions sans le ballon : se déplacer, se placer pour occuper et utiliser l'espace de jeu</li> </ul>
	<p><b>Sur les plans cognitif et perceptif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-connaître les règles</li> <li>-identifier son statut (attaquant ou défenseur) et son rôle (frappeur, porteur, réceptionneur, passeur...)</li> <li>-connaître les logiques d'actions spécifiques en attaque (protéger/récupérer) et en défense (progresser/marquer)</li> <li>-connaître des stratégies, des règles d'action efficaces</li> <li>-s'informer, apprécier des trajets, des trajectoires, des positions</li> <li>-effectuer des choix tactiques (adversaires, cible)</li> </ul>
	<p><b>Sur les plans affectif et relationnel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-accepter de jouer avec et contre différents joueurs</li> <li>-tenir différents rôles en tant que joueur (frappeur, réceptionneur, passeur...)</li> <li>-assurer les rôles sociaux (arbitre, observateur, marqueur...)</li> <li>-respecter les règles</li> <li>-évaluer, juger ses actions et celles des autres</li> </ul>

# Lien avec les programmes EPS en C3

Compétences transversales	Savoirs à acquérir
S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>-s'informer le plus possible avant d'agir (en attaque : position des adversaires ; en défense : espaces libres)</li> <li>-choisir des stratégies d'action efficaces et adaptées</li> <li>-contrôler ses émotions et leurs effets en situation de match (annoncer avant de frapper, ne pas se tromper de couleur...)</li> <li>-oser, tenter des actions difficiles (frappes fortes, tendues, contrôle avec le pied...)</li> </ul>
Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action	-élaborer, mettre en œuvre et évaluer un projet avec son équipe (améliorer l'organisation en attaque, le placement en défense...)
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>-mettre en relation des notions d'espace et de temps (jouer vite et dans l'espace libre si l'adversaire est éloigné...)</li> <li>-identifier et appliquer des principes pour agir méthodiquement (proposer une stratégie de défense...)</li> </ul>
Se confronter à l'application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif	<ul style="list-style-type: none"> <li>-proposer de nouvelles règles</li> <li>-conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre</li> <li>-conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir</li> </ul>

# Etapes des apprentissages

Etapes Intentions	Etape 1	Etape 2	Etape 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)

# Spécificité et originalité du Kin-Ball / aux autres sports collectifs

Kinball	Autres jeux collectifs de ballon
Nombre d'équipes : 3	Le plus souvent 2
Nombre de statuts : 3 Attaquant/défenseur/suiveur L'équipe en attaque choisit son adversaire L'équipe occupant le statut de suiveur tire profit, sans jouer, de la confrontation entre les 2 autres équipes	Le plus souvent 2
Espace de jeu : commun aux 3 équipes	Interpénétré avec ou sans zones (handball...) Séparé (volley)
Cible(s) : 1 seule commune, correspondant à la totalité de l'espace de jeu commun	2 cibles distinctes
Ballon : volume important Trajectoires planantes, ralenties	Volume nettement moins important Trajectoires plus tendues, accélérées
Modalités de la confrontation : de type renvoi (frappe) après immobilisation du ballon	Vers le volley dont la modalité de confrontation de type renvoi instaure un jeu d'échange sur le mode continuité/rupture
Règles liées au lancement et à la réception du ballon : exigent l'implication et la coordination de tous les joueurs de l'équipe	Le jeu se caractérise, le plus souvent, par une succession de manipulations individuelles du ballon
Règles liées à la marque : associent toujours 2 équipes Le choix en attaque de l'équipe adverse est un élément stratégique déterminant dans la recherche de l'avantage au score	Opposent systématiquement les 2 équipes
Règles liées à l'esprit sportif : toute faute sanctionnée par l'arbitre influence directement la marque (attribution d'un point aux 2 autres équipes)	Les sanctions des actes anti-sportifs (avertissement, exclusion) influencent indirectement la marque