

Le kin-ball, jeu basé sur la coopération, implique la participation active de tous les joueurs. Son accessibilité technique et sa facilité d'apprentissage en font une activité propice pour les élèves de l'école élémentaire.

PAR V. MOREIRA
ET A. SÉGARRA

CONNAISSANCE DE L'ACTIVITÉ KIN-BALL



PHOTO AUTEURS

Créé en 1986 par un Québécois, le Kin-ball se joue avec une balle de plus d'un mètre de diamètre et qui pèse moins d'un kilo. Pour plus d'informations sur ce matériel, s'adresser à : USEP 93, tél. 01 41 60 52 22, E-Mail : usep93@aol.com

LES CARACTÉRISTIQUES DU JEU

Le matériel

- un gros ballon constitué d'une enveloppe synthétique et d'une vessie en caoutchouc plus ou moins gonflée (à l'aide d'un gonfleur électrique) suivant l'effet recherché : plus l'enveloppe est tendue, plus le contrôle du ballon est difficile ;
- trois jeux de dossards de couleurs différentes pour identifier les trois équipes ;
- un compteur de points pour indiquer le score.

L'espace

Le kin-ball se joue sur un terrain carré de 21 mètres de côté, soit environ la moitié d'un terrain de handball.

Les joueurs

Ils sont au nombre de douze sur le terrain, répartis en trois équipes de quatre partenaires.

L'enjeu

L'équipe qui engage appelle la couleur d'un des groupes adverses et frappe le ballon vers une zone libre. Les joueurs appelés doivent le réceptionner avant qu'il ne touche le sol. Si l'équipe désignée réussit, c'est à elle de jouer et donc de servir ; si elle échoue (voir p. 7 le § déplacements) et que la balle tombe au sol ou sorte des limites du terrain après avoir été touchée par

un des joueurs-réceptionneurs, elle engage à son tour. L'équipe qui n'a pas été nommée reste en jeu pouvant être appelée à tout moment. À l'école élémentaire, on ne favorise pas les passes entre partenaires, même si cela est possible : cela paraît trop technique et peu utile au bon déroulement du jeu.

Aucun contact physique n'est autorisé entre les joueurs.



VÉRONIQUE SUSTRAC

La durée

Une rencontre se déroule en trois périodes de quinze minutes, mais cette durée reste adaptable en fonction de l'âge des joueurs, de l'aménagement pédagogique, du contexte, etc.

L'engagement

Il est établi par tirage au sort dans un premier temps puis récupéré par l'équipe ayant manqué la réception de balle ou commis une faute.



1

Le service : avant de servir, le frappeur crie « Omnikin » suivi de la couleur d'une des équipes en présence. Par mesure de sécurité, le service s'effectue impérativement à l'aide des deux mains en poussant ou en frappant le ballon. La trajectoire de la balle doit être ascendante ou horizontale, parcourir une distance minimum d'au moins deux mètres tout en restant à l'intérieur des limites de la surface de jeu. Un joueur ne peut servir deux fois de suite.



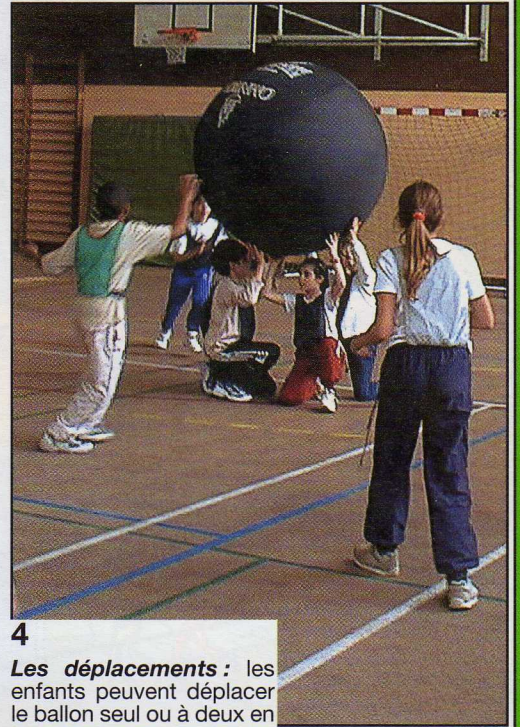
2

La frappe : elle doit s'effectuer dans les cinq secondes suivant la réception et trois joueurs partenaires minimum doivent avoir un contact corporel avec la balle durant la frappe. Un adversaire ne peut bloquer intentionnellement la balle.



3

La réception : elle peut s'effectuer avec n'importe quelle partie du corps, sauf la tête (règle de sécurité appliquée à l'école élémentaire).



4

Les déplacements : les enfants peuvent déplacer le ballon seul ou à deux en le tenant avec les mains, mais dès lors qu'un troisième joueur vient prendre contact, marcher n'est plus possible, on dit que le ballon est « gelé ».

Le comptage des points

Les deux équipes adverses marquent un point si le ballon sort ou si les joueurs réceptionneurs touchent la balle.

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

L'arbitrage

Afin de rendre les enfants autonomes, il est préférable de désigner plusieurs arbitres, chacun étant chargé de veiller à l'application d'une des règles fondamentales du jeu.



LES OBJECTIFS VISÉS

Au plan moteur

- contrôler, manipuler le ballon, seul ou à plusieurs ;
- s'équilibrer en fonction du ballon et des autres joueurs ;
- coordonner des actions multiples (contrôler, se déplacer, frapper) ;
- moduler sa frappe en fonction de l'effet recherché ;
- augmenter sa vitesse d'exécution.

Au plan cognitif

- traiter l'information : repérer un espace sans adversaire, anticiper en fonction du déplacement des joueurs et appeler l'équipe en défaut ;
- aborder le concept d'espace : visualiser l'occupation du terrain et adapter son placement par rapport aux autres ;
- apprécier la trajectoire de la balle (distance, niveau, direction) ;
- appréhender la notion de temps : tenir compte des contraintes (cinq

secondes pour frapper) et des ruptures de rythme imposées par le jeu ;

- acquérir des stratégies d'attaque et de défense : se répartir de façon efficace tout autour du ballon, être à l'écoute des joueurs de son équipe pour rééquilibrer constamment l'occupation du terrain, observer l'espace et annoncer la couleur à attaquer au frappeur, tourner autour du ballon avant de frapper...

Au plan affectif et relationnel

Ce jeu nécessite peu de bagage technique préalable favorisant ainsi une adaptation rapide des élèves. Les règles induisent l'action en coopération : les joueurs ne sont jamais inactifs et le marquage des points dépend étroitement de la rapidité de réaction et de la vitesse d'exécution.

L'intérêt pédagogique

Le jeu de kin-ball peut être accompagné de multiples situations, comme le « Kin-numéro » ci-dessous, qui provoque une adaptation spécifique face à l'engin et permettent alors de solliciter chez les élèves de nouveaux comportements.

KIN-NUMÉRO

Objectif : améliorer le contrôle de la balle et l'appel.

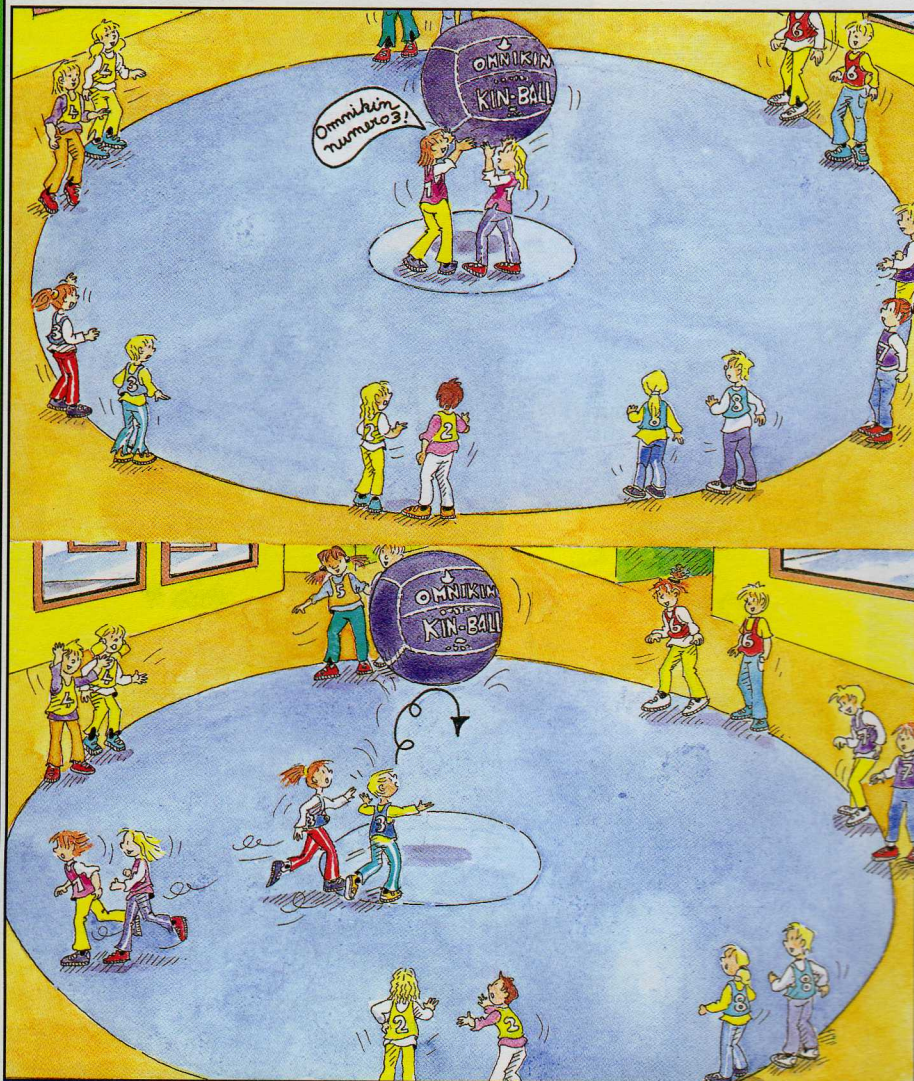
Matériel : un ballon de Kin.

Organisation : les élèves sont par deux et chaque binôme porte un numéro. L'ensemble forme un cercle, une paire placée au centre porte le ballon avec les mains.

But du jeu : le binôme au centre du terrain annonce « Omnikin, numéro... » et lance le ballon à la verticale au-dessus de lui, à au moins deux mètres de hauteur ; puis il part reprendre sa place sur le cercle. La paire nommée se précipite pour réceptionner le ballon avec les mains avant qu'il ne touche le sol. Et ainsi de suite.

Règle : l'appellation doit être prononcée entièrement avant de lancer la balle.

Variante : les élèves sont répartis en trinôme et jouent selon les mêmes règles. La réception est alors facilitée.



Véronique Moreira,
CPC-EPS,
Formateur national USEP ;
Alain Ségarra,
Délégué USEP 93,
Formateur national USEP.

N.D.L.R. Nous remercions pour leur collaboration Béatrice Bélouchat (CPC-EPS, Tremblay-en-France) ainsi que les écoles A. France et J. Curie du Tremblay-en-France (93).