



FICHES PÉDAGOGIQUES :

JEUX ET RÈGLES DU KIN-BALL

Kin-Ball



MATÉRIEL : Un ballon de Kin-Ball

EFFECTIF : LA classe entière

VIDÉO : <https://www.youtube.com/watch?v=k0zvdcxb9g0>



CONSIGNES :

Tous les joueurs sont couchés sur le dos en ligne, épaule à épaule. Ils forment une voie ferrée pour la circulation du train. Le ballon est un train et doit rouler sur la voie ferrée, mais la voie n'est pas assez longue pour que le train parvienne à la destination prédéterminée. Donc, dès que le ballon est passé sur le ventre d'un joueur, celui-ci doit se dépêcher et aller se recoucher à l'autre bout de la ligne pour continuer le chemin de fer. Demander aux joueurs de courir du même côté que les pieds et non du côté des têtes. L'animateur est lui, du côté des têtes. Les joueurs doivent toujours s'allonger sur le dos, et ne pas pousser le ballon (sinon le train déraile !!!).

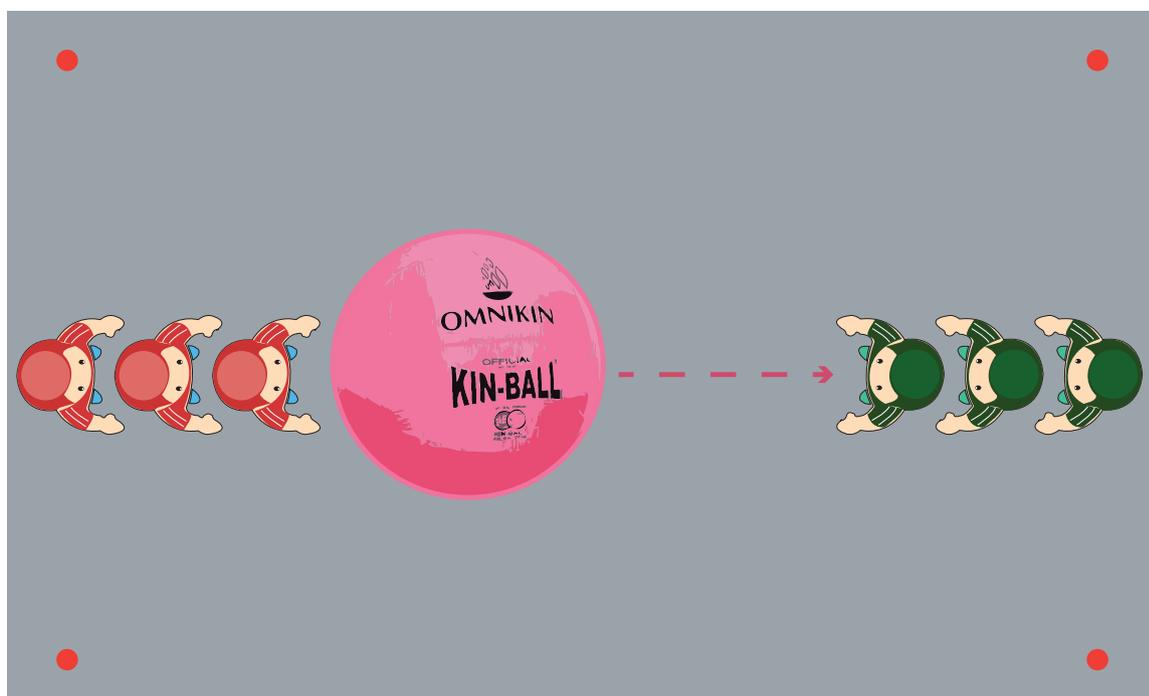
VARIANTES :

- Définir une trajectoire avec des courbes
- Contourner des obstacles sur le trajet



MATÉRIEL : Un ballon de Kin-Ball

EFFECTIF : Des groupes de 10 à 15 élèves



CONSIGNES :

- Les élèves se répartissent en 2 files indiennes, face à face
- Le premier de la file fait rouler le ballon jusqu'au premier élève de la file d'en face, lui laisse le ballon et va se positionner à la dernière place de cette file.
- L'élève qui a récupéré le ballon le fait rouler à nouveau jusqu'à la file en face et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé.

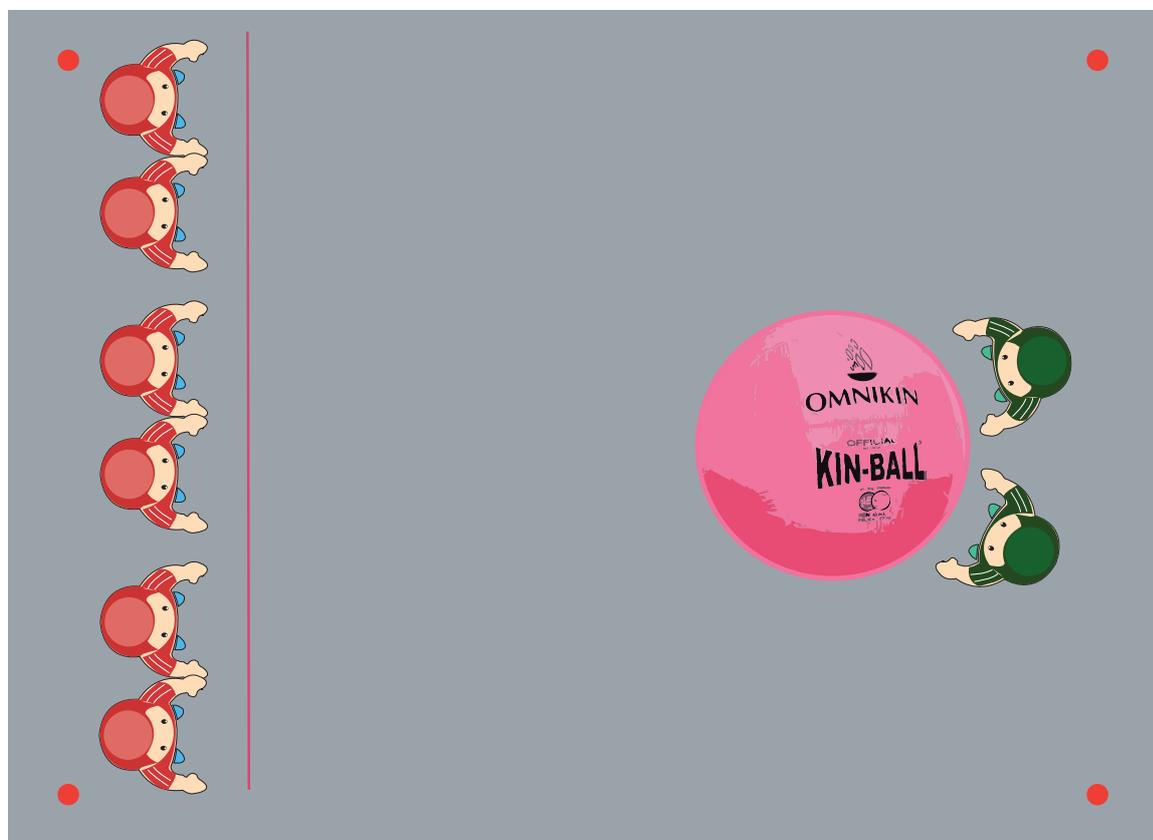
VARIANTES :

- Faire jeu 2 par 2
- Matérialiser un slalom entre les 2 files

Les éperviers

MATÉRIEL : Un ballon de Kin-Ball

EFFECTIF : La classe entière



Consignes :

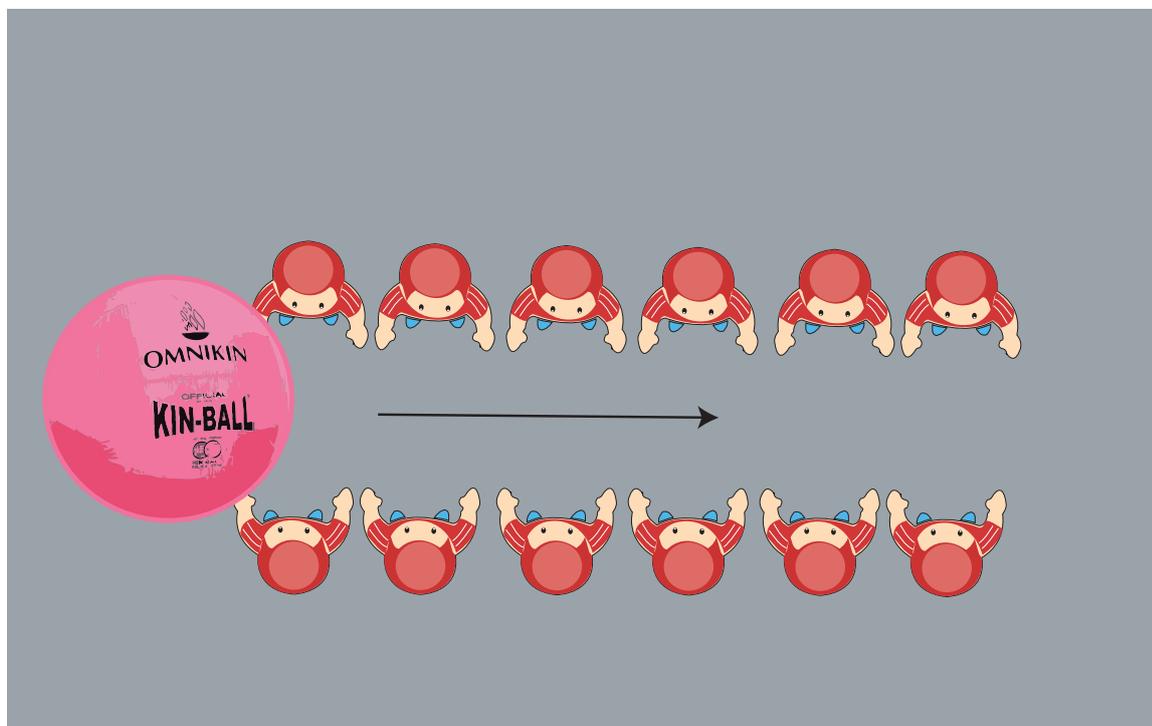
- Les élèves sont par 2 et se tiennent par la main, derrière une ligne du terrain, ils sont les éperviers. Un duo d'élèves est le loup et doit toucher les autres avec le ballon de Kin-Ball. Au signal du loup « Éperviers sortez ! », les éperviers tentent de traverser le terrain sans se faire toucher par le ballon. Le ballon doit toujours être en contact avec le sol. Les élèves doivent se tenir la main en permanence (sauf les loups, mais ils doivent toujours être à moins d'un mètre l'un de l'autre). Lorsque les loups touchent un duo, ce dernier s'assoient en dehors du terrain.

Le dernier duo d'éperviers restant devient loup.



MATÉRIEL : Un ballon de Kin-Ball

EFFECTIF : La classe entière



CONSIGNES :

- Les élèves se répartissent sur 2 lignes face à face.
- Ils sont tous assis par terre, les bras levés.
- Ils doivent se passer le ballon sans qu'il touche par terre, jusqu'au bout de la file.

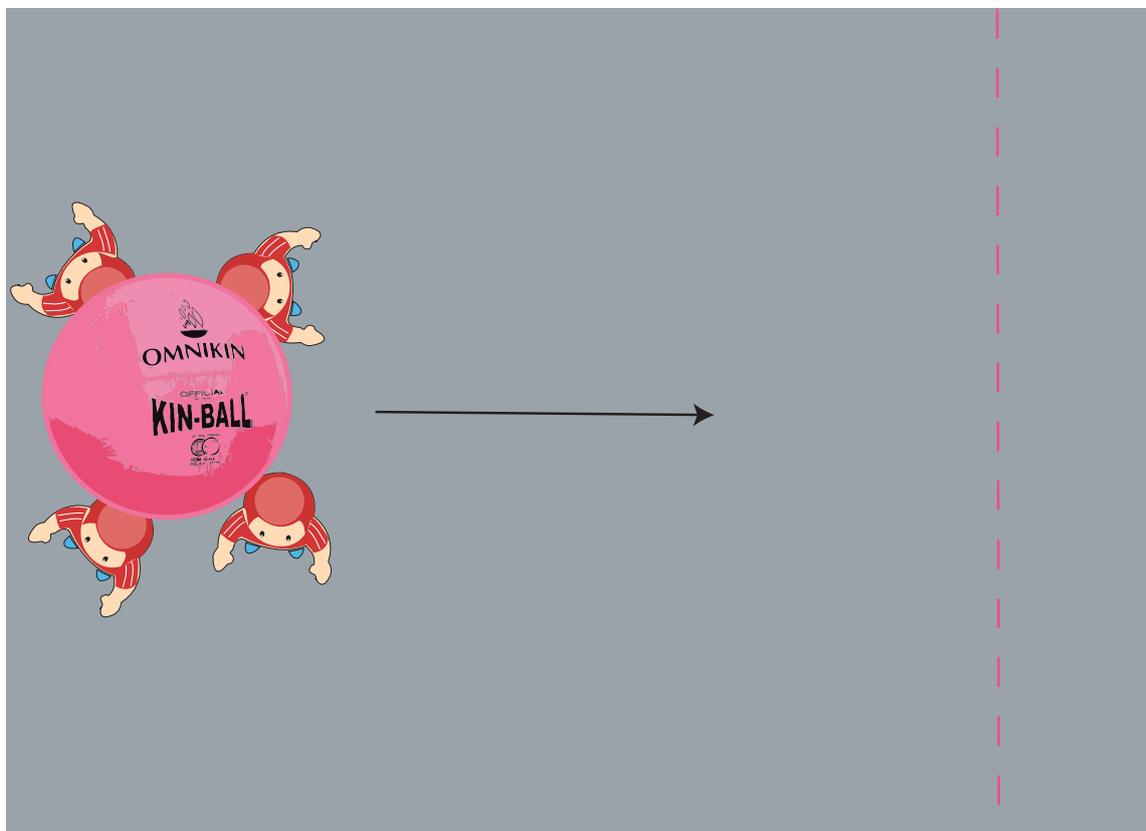
VARIANTES :

- Les élèves ayant déjà touché le ballon se déplacent au bout de leur ligne pour continuer le trajet du ballon.
- Les élèves sont allongés sur 2 lignes en levant les pieds, ils se passent le ballon avec les pieds.

Les transporteurs

MATÉRIEL : Un ballon de Kin-Ball

EFFECTIF : Des groupe de 4 à 6 élèves



Consignes :

- Les élèves, par groupe, doivent transporter le ballon sans utiliser leur mains (avec la tête, le dos ...) d'une zone à une autre.

VARIANTES :

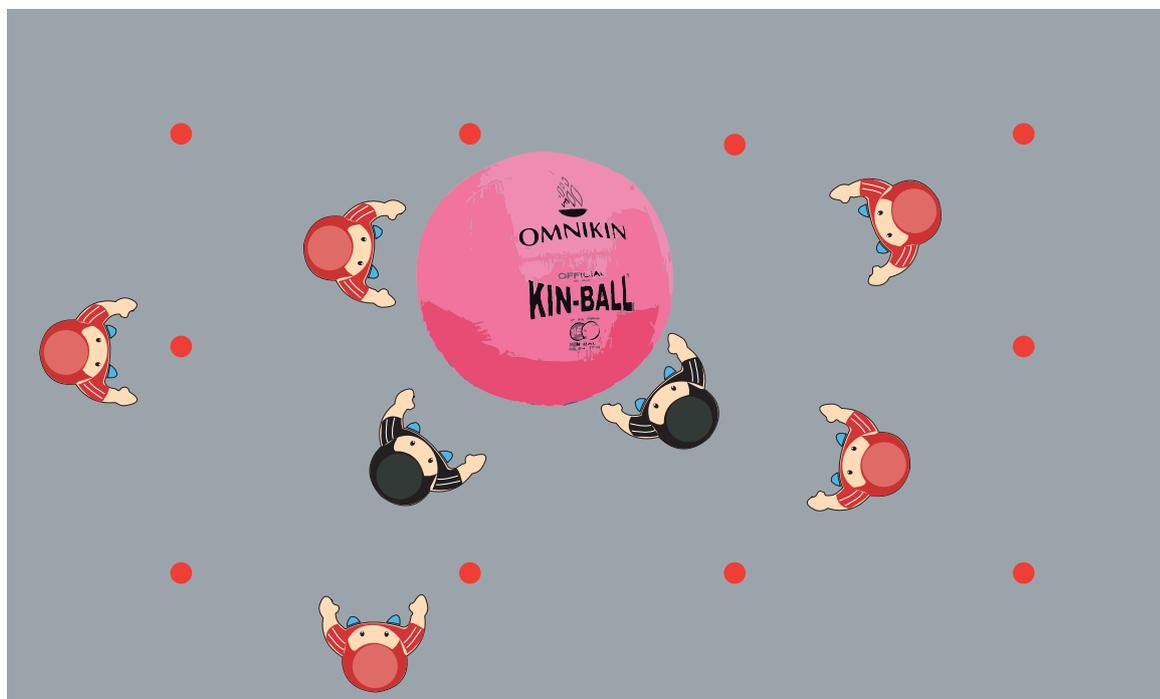
- Faire le jeu sous forme de relais.
- Mettre des obstacles.
- Faire un slalom.

Le Jeu du chat

ESPACE : Demi-terrain de handball.

EFFECTIF : De 12 à 20 joueurs.

MATÉRIEL : 1 ballon, des coupelles.



CONSIGNES :

- 2 joueurs sont désignés chat pour la partie.
- Au signal de l'enseignant, les chats ont 2 minutes pour toucher un maximum de souris dans l'espace délimité.
- Si une souris est touchée, elle s'assoie sur le bord du terrain et aide à repousser le ballon sur le terrain.
- Quand le temps est écoulé, on compte le nombre de souris touchées. Et on change les 2 chats pour la partie suivante, les chats qui ont touchés le plus de souris remportent le jeu.

VARIANTES :

- Les souris doivent se tenir la main 2 par 2.

Les sherpas

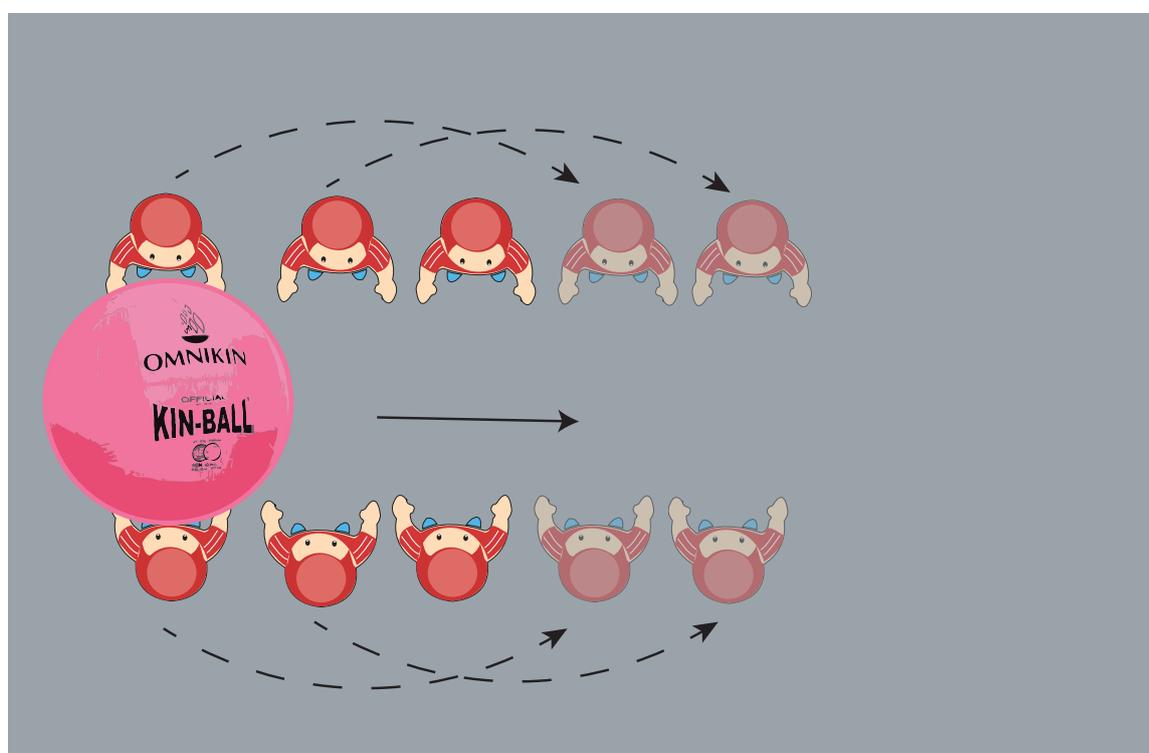
ESPACE : Une demie-salle de sport

EFFECTIF : 2 ou 3 groupes (nombre paire)

MATÉRIEL : 2 ou 3 ballons



Kin-ball



CONSIGNES :

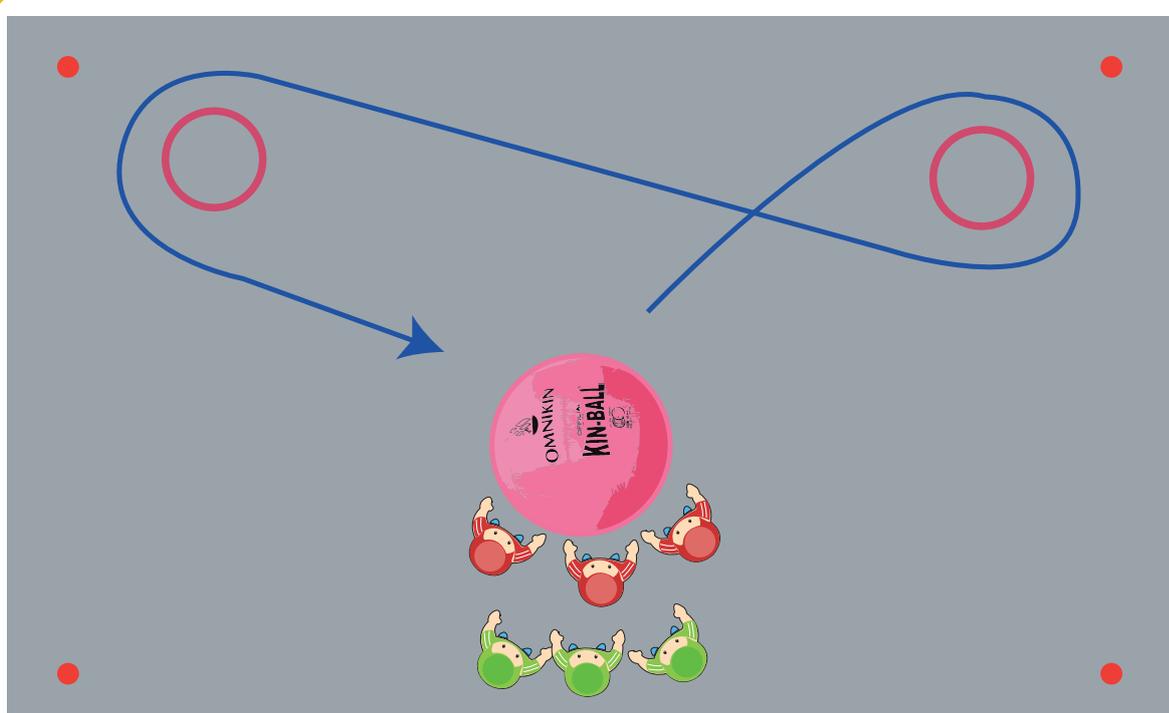
- Les élèves, par binôme, doivent se passer le ballon sans que celui-ci touche le sol.
- Pour atteindre la zone opposée, les élèves ayant passer le ballon doivent se repositionner à la suite de la file pour continuer le trajet du ballon.
- Les élèves ne peuvent pas bouger les pieds le ballon en main.
- La première équipe qui atteint la zone prédéfinie en premier a gagné.

Le Kin-Relais

ESPACE : Une demie-salle de sport

EFFECTIF : la classe entière, par groupe de 3

MATÉRIEL : 1 ballon, des cerceaux



CONSIGNES :

- Par groupe de 2 ou 3 élèves, faire le tour de 2 cerceaux en faisant rouler le ballon.
- Passer le relais au groupe suivant.
- le temps est chronométré par l'enseignant.
- Essayer de battre son record.

VARIANTES :

- Ajouter un ou deux cerceaux.
- Faire le parcours seul en conduisant le ballon.

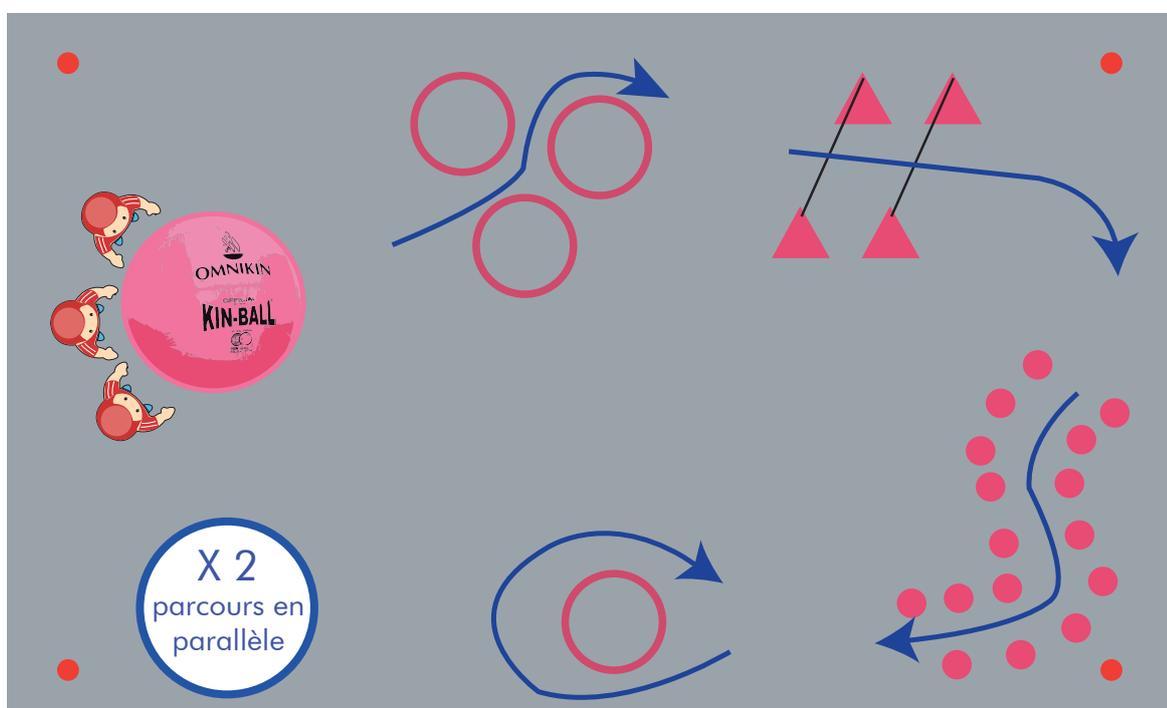


Le Kin-Parcours

ESPACE : Une demie-salle de sport

EFFECTIF : 2 groupes

MATÉRIEL : 2 ballons, des cerceaux, des plots, des coupelles



CONSIGNES :

- Par groupe de 2 ou 3, les élèves doivent lever le ballon pour qu'il ne touche plus le sol, et effectuer un parcours.
- Le parcours peut être constitué de différents obstacles : cerceaux à l'intérieur desquels il ne faut poser les pieds, haies, chemin en courbes.
- le jeu est un relais opposant deux équipes qui doivent effectuer un parcours similaire.

VARIANTES :

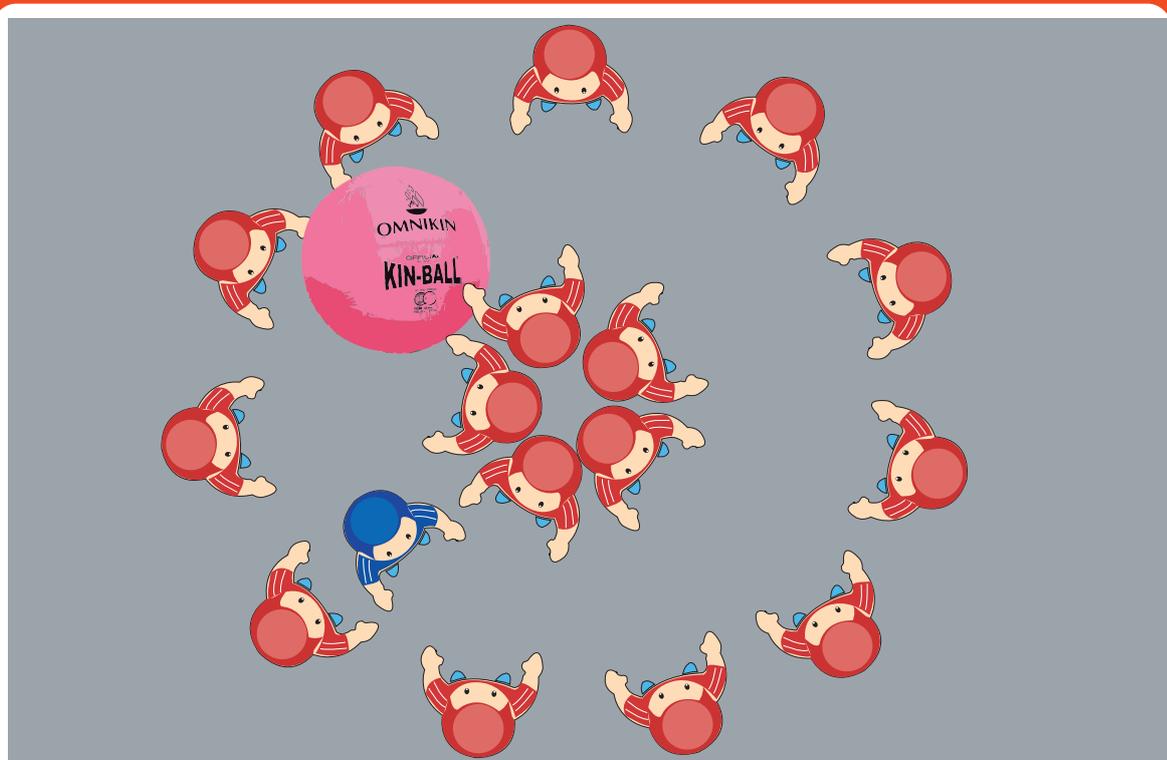
- faire le passage de relais en faisant un lancer.

Le chasseur de planètes

EFFECTIF : La classe entière ou demie-classe

MATÉRIEL : 1 ballon

VIDÉO : https://www.youtube.com/watch?v=NXXhE3f-f_w&ab_channel=PaoloZambito



CONSIGNES :

Les joueurs forment un grand cercle extérieur et un plus petit cercle à l'intérieur. Les 2 cercles se font face et sont séparés par la largeur du ballon. Tous les joueurs poussent le ballon (la planète), avec leurs mains, entre les 2 cercles. Le ballon doit toujours être en contact avec le sol. Un joueur (le chasseur) est désigné pour être à l'intérieur de la piste formée par les 2 cercles. Il doit essayer de toucher la planète pendant que les autres essaient d'éloigner celle-ci. Lorsque le chasseur a touché la planète, un nouveau chasseur prend sa place. Pour commencer le jeu, le coureur doit se placer à l'endroit le plus éloigné du ballon.

VARIANTES :

- C'est le ballon qui doit rattraper l'élève.
- Autoriser le changement de direction du ballon.
- Ne pas mettre d'élève entre les 2 cercles, le but est alors de faire faire le maximum de tours au ballon en une minute.

Les chasseurs

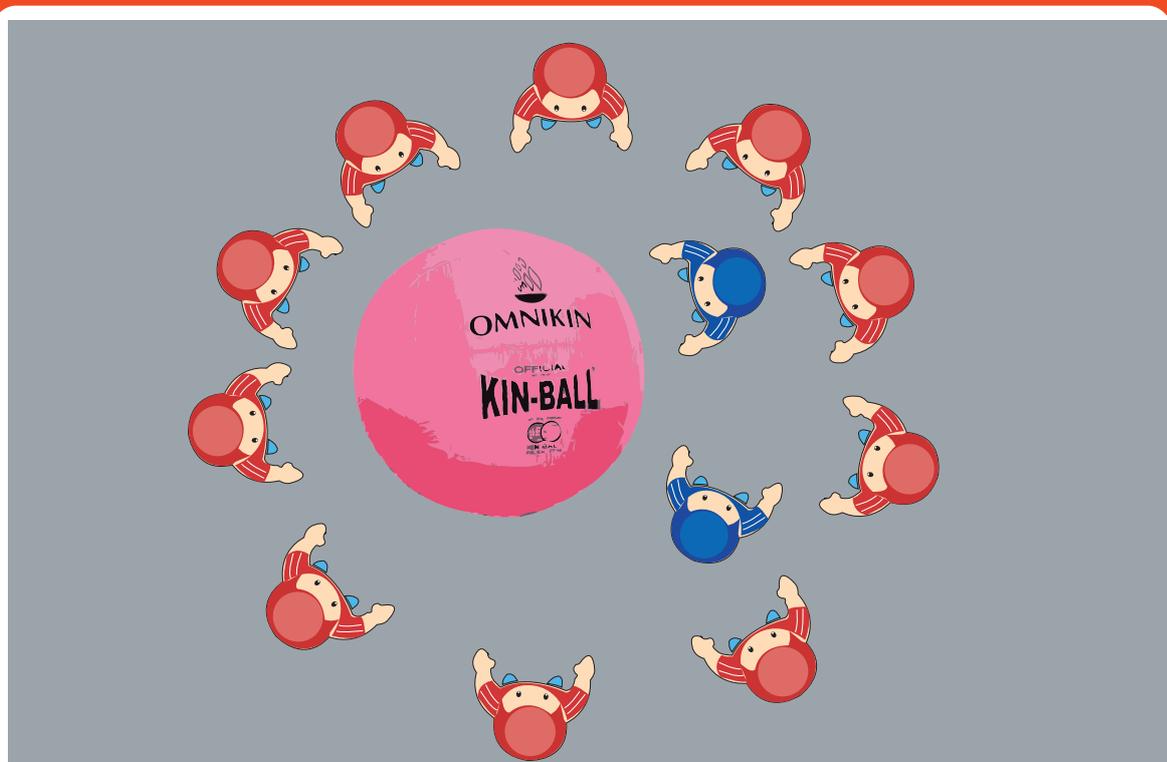
ESPACE : Terrain de 20m x 20m.

EFFECTIF : De 6 à 12 joueurs.

MATÉRIEL : 1 ballon, des coupelles.



Kin-ball



CONSIGNES :

- Les chasseurs sont disposés en cercle. Les deux lapins sont au milieu du cercle.
- Au signal de l'enseignant, Le joueur qui a la balle va la taper pour essayer de toucher un lapin. Celui qui la récupèrera tapera à son tour et ainsi de suite. Obligation de taper le ballon à 2 mains.
- Quand un lapin se fait toucher, il devient chasseur. Quand les deux lapins ont été touchés, on désigne deux autres lapins et on recommence un partie.

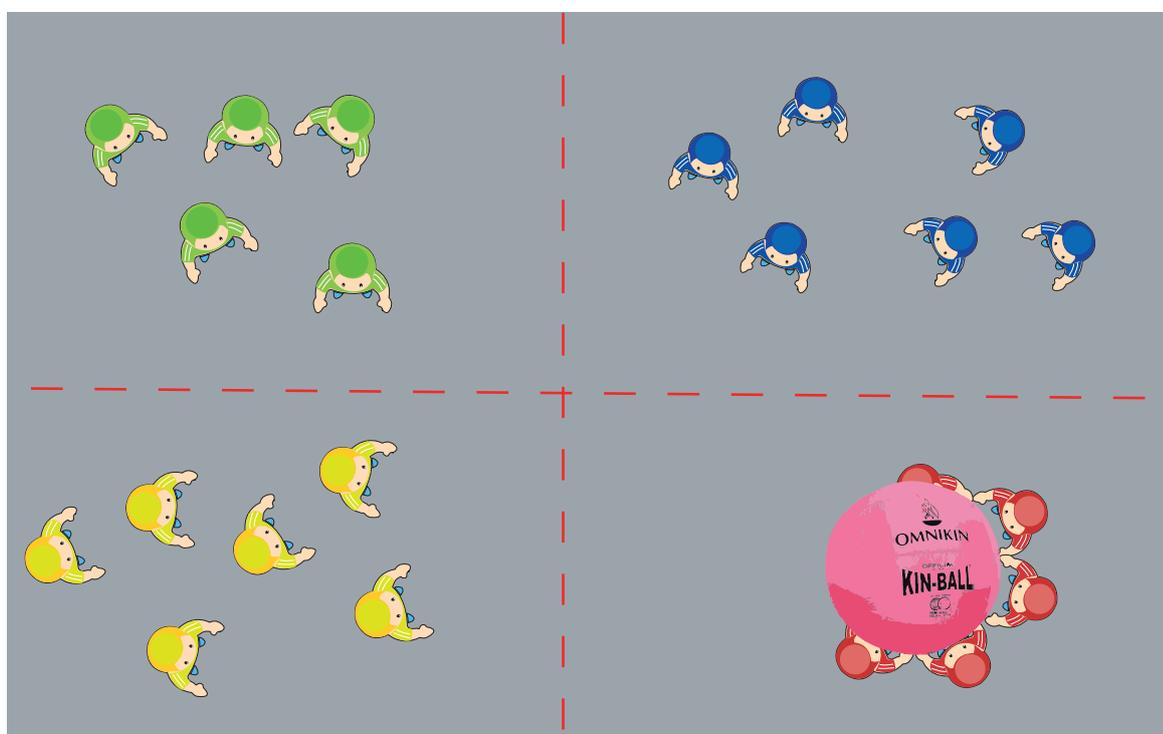
VARIANTES :

- Chronométrer le temps de jeu pour chaque lapin. Le vainqueur est celui qui est resté le plus longtemps sans se faire toucher.

ESPACE : Une demie-salle de sport

EFFECTIF : groupe divisé en 4 équipes

MATÉRIEL : 1 ballon, des coupelles ou plots



CONSIGNES :

- Le groupe doit être divisé en 4 équipes égales et le terrain en 4 carrés matérialisés par des cônes. Chaque équipe est dans un des carrés. Le ballon est lancé, de coin en coin, de façon à ce que tous les joueurs de l'équipe puissent se mettre sous le ballon pour l'attraper et le lancer. Le ballon doit être immobilisé avant d'être relancé dans un autre coin et tous les joueurs doivent toucher le ballon lors du lancer. Le lancer doit avoir une trajectoire ascendante. Chaque équipe doit rester dans son carré respectif. Si le ballon tombe, il est récupéré et le jeu continue.
- Le pointage est une option - ex : une équipe peut marquer un point lorsque le ballon touche le sol dans le coin d'une équipe adverse.

VARIANTES :

- On peut tenter de jouer à 2 ballons.

La mongolfière

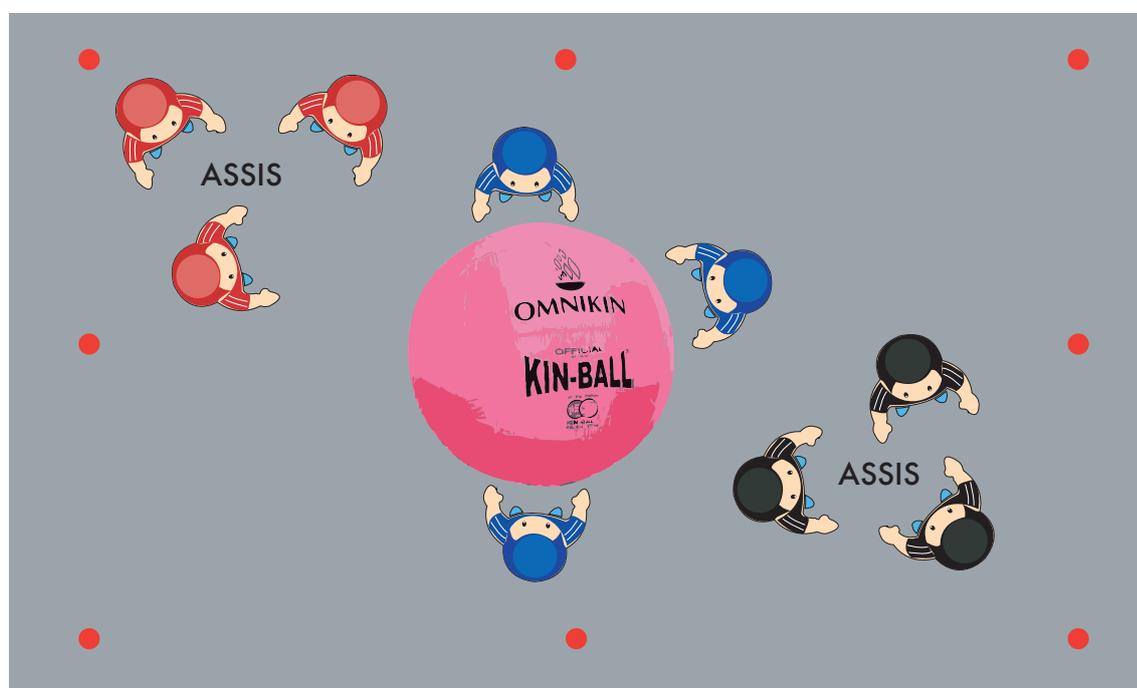
ESPACE : Terrain de 20m x 20m.

EFFECTIF : De 9 à 15 joueurs.

MATÉRIEL : 1 ballon, des coupelles, maillots ou chasubles de 3 couleurs différentes.



Kin-ball



CONSIGNES :

- Composer 3 équipes de 3 à 5 joueurs assis dans le terrain.
- Au signal de l'enseignant, celui-ci lance le ballon de kin-ball et annonce la couleur de l'une des 3 équipes. Celle-ci doit se lever le plus rapidement possible pour récupérer le ballon avant qu'il ne tombe par terre. Puis elle le ramène à l'enseignant.
- Chaque ballon non réceptionné offre un point aux 2 autres équipes.

VARIANTES :

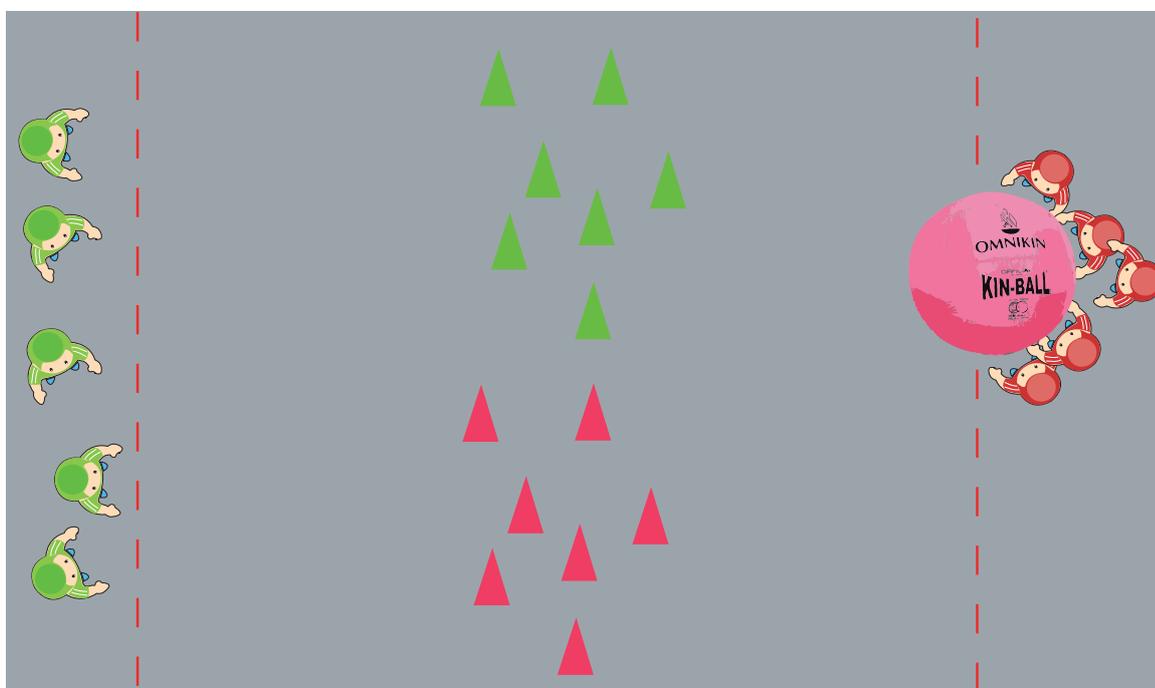
- Augmenter la difficulté des lancers.
- Réduire le temps entre l'annonce de la couleur et le lancer du ballon.

L'attaque de la forteresse

ESPACE : Une demie-salle de sport

EFFECTIF : Constituer 2 équipes

MATÉRIEL : 1 ballon, des plots



CONSIGNES :

- Séparer le groupe en 2 équipes. Chaque équipe se place aux extrémités du gymnase et doit rester dans leur base respective. Au centre du terrain se trouvent des plots de couleurs attribués à une équipes. À tour de rôle, chaque équipe doit faire tomber les plots de l'équipe adverse avec le ballon. La première équipe à faire tomber tous les plots de l'équipe adverse a gagné. Attention à ne pas faire tomber les siens !

VARIANTES :

- Au centre du terrain se trouvent les plots attribués à chaque joueur. Quand un plot tombe, le joueur concerné est éliminé. le nombre de joueur par équipe diminue au fur et à mesure que les plots tombent.



Le ballon en l'air

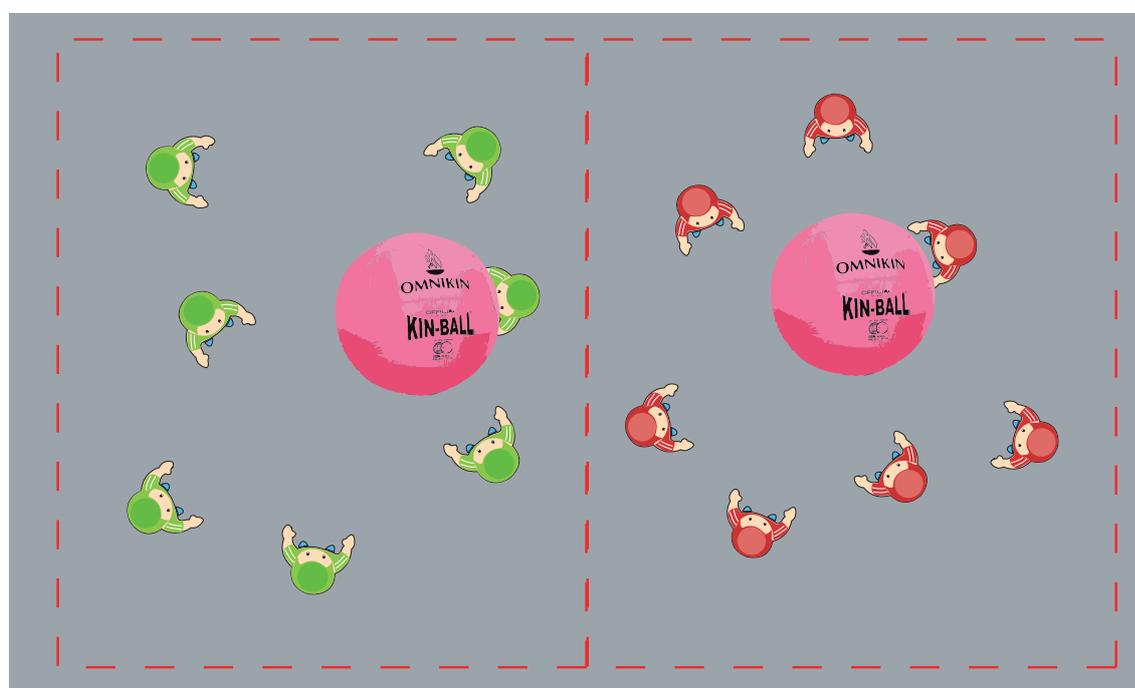
ESPACE : Une demie-salle de sport

EFFECTIF : Constituer 2 équipes

MATÉRIEL : 2 ballons, des plots



Kin-ball



CONSIGNES :

- Gonfler 2 ballons.
- Séparer le groupe en 2 équipes. Chaque équipe forme un cercle ou autre, dans une moitié du terrain. Au signal, un joueur de chaque équipe lance le ballon en l'air. Tous les joueurs doivent empêcher le ballon de tomber au sol en le lançant des deux mains (ou d'un pied ou de la tête...).
- L'équipe dont le ballon reste le plus longtemps en l'air sans toucher le sol ou sortir des limites du terrain, marque 1 point.

VARIANTES :

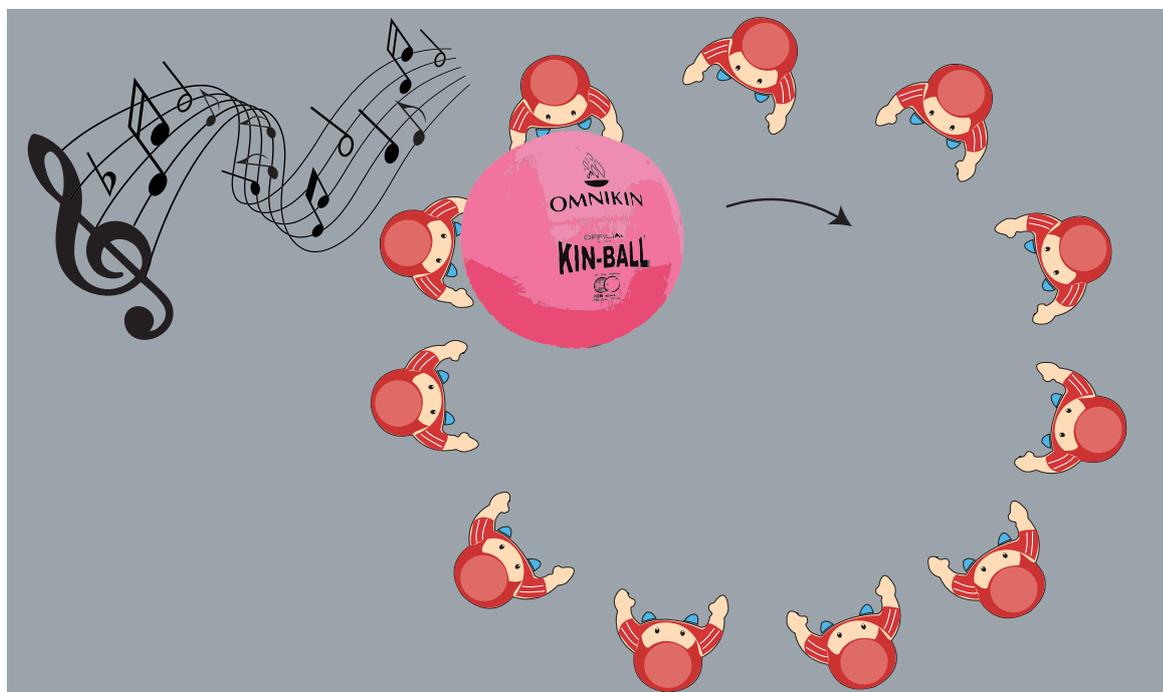
- Au coup de sifflet un joueur de chaque équipe va chasser le ballon de l'équipe adverse pour le faire sortir du terrain.

Le ballon musical

ESPACE : Une demie-salle de sport

EFFECTIF : Constituer 2 équipes

MATÉRIEL : 2 ballons



CONSIGNES :

- Ce jeu nécessite de la musique. Tous les joueurs sont debout, en cercle, et doivent faire circuler le ballon durant la musique. Lorsque la musique s'arrête, le joueur en possession du ballon doit se retirer. Si 2 joueurs touchent le ballon à l'arrêt de la musique, ces 2 personnes sont éliminées. Le joueur qui demeure dans le cercle jusqu'à la fin fait gagner son équipe.

La course aux dossards

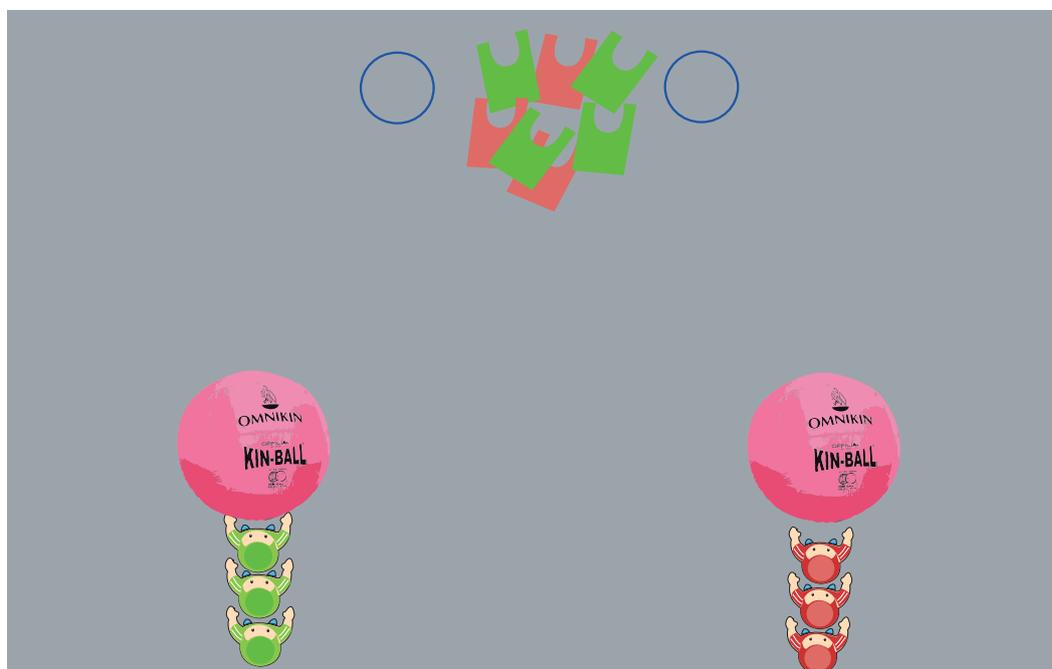
ESPACE : Une demie-salle de sport

EFFECTIF : Constituer 2 équipes

MATÉRIEL : 2 ballons, des cerceaux et des dossards



Kin-ball



CONSIGNES :

- Les joueurs doivent connaître leur couleur d'équipe au préalable. Les dossards sont placés au bout du gymnase. À l'autre bout, le groupe est séparé en 2 équipes (égales si possible), placées en 2 colonnes. Le premier de chaque colonne doit courir (ou marcher selon le niveau) en portant le ballon jusqu'à l'endroit où sont placés tous les dossards mélangés. Une fois rendu, il dépose le ballon, met son dossard, reprend le ballon et revient jusqu'à son équipe. Il fait alors une passe au suivant de son équipe qui continue le relais et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient un dossard.

VARIANTES :

- Constituer 3 équipes
- Faire le relais en faisant rouler le ballon au sol

Le match

ESPACE : terrain de 20 m x 20 m

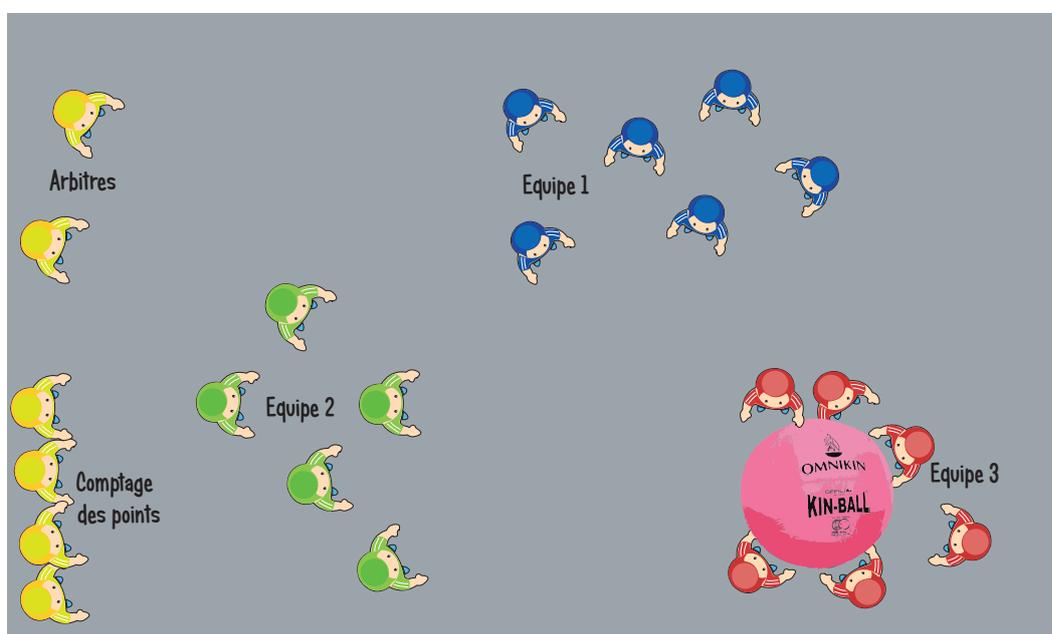
EFFECTIF : Constituer 4 équipes

MATÉRIEL : 1 ballon, des coupelles et des dossards

MATÉRIEL : https://www.youtube.com/watch?time_continue=45&v=ogQ3aUCbYBk&feature=emb_logo



Kin-ball



CONSIGNES :

- 3 équipes jouent le match et la quatrième équipe arbitre et compte les points.
- Le but du jeu est : L'équipe en possession du ballon doit envoyer le ballon à une des équipes adverses, de façon à ce que celle-ci ne parvienne pas à récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol.
- Lors du lancer du ballon, tous les joueurs de l'équipe doivent toucher le ballon.
- la trajectoire du lancer doit être vers le haut
- le lanceur désigné de l'équipe doit annoncer l'équipe réceptrice en criant « *Omnikin + couleur de l'équipe* » avant de frapper le ballon.
- Le lanceur doit changer à chaque fois que l'équipe possède le ballon et doit l'envoyer aux équipes adverses.
- Si l'équipe désignée ne parvient pas à récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol, elle donne 1 point aux 2 autres équipes
- Changer régulièrement l'équipe qui compte et arbitre.



Merci à Mathilde Marchand de la Fédération Française de Kin-Ball pour sa précieuse collaboration à l'élaboration de ce document.

