

KIN-BALL

Proposition d'adaptation du Règlement KIN-BALL (cycles 2 et 3)

C'est un sport collectif où **trois équipes de cinq joueurs** se rencontrent en même temps sur un terrain « carré » (20 mètres de côté maximum, soit environ la moitié d'un terrain de handball).



La balle utilisée est relativement légère compte tenu de sa taille : elle a un diamètre de 1m22 et elle pèse à peine 1 kilogramme ! Elle n'est jamais tenue, elle est à tout moment portée.

- **But du jeu :**

L'équipe qui a la balle appelle une des deux autres équipes (« *Balle pour les « verts » - par exemple-*»), et frappe la balle de façon à mettre l'équipe appelée en difficulté de réception.

Les joueurs de l'équipe appelée doivent rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.

Si l'équipe appelée ne rattrape pas la balle avant qu'elle ne touche le sol alors les deux autres équipes marquent un point.

Si l'équipe rattrape la balle, ALORS ELLE MARQUE UN POINT, elle la relance à une équipe de son choix et ainsi de suite.

Pour gagner, il faut totaliser plus de points que les deux autres équipes.

- **Règles du jeu :**

-3 équipes de 5 joueurs sur le terrain (trois couleurs de chasubles)

-lorsque la balle est réceptionnée, elle doit être « gelée » (compter 1, 2, 3), c'est-à-dire immobilisée par le contact de 3 ou 4 joueurs. C'est alors que le 5ème joueur pourra frapper la balle (la frappe ne doit pas être réalisée deux fois de suite par le même joueur d'une équipe).

(Pour servir le ballon, quatre joueurs d'une même équipe sont accroupis sous le ballon en le supportant avec les mains, et le cinquième joueur est le serveur (celui qui frappe).

Les cinq joueurs des deux autres équipes sont positionnés sur le terrain, prêts à recevoir le ballon.)

-L'équipe qui n'est pas appelée ne doit pas gêner l'équipe qui tente la réception.

-Si la balle sort des limites après le lancer, l'équipe qui était appelée va servir.

Si la balle sort après un contact de l'équipe appelée → les deux autres équipes marquent un point.

-durée d'un match: 10 min (à moduler en fonction de l'organisation)

- **Organisation d'un championnat**

Match gagné : 4 points / match nul 3 points (à chaque équipe concernée)

Deuxième et deuxième ex aequo : 2 points

Troisième : 1 point

Rencontre USEP le 9 avril à Saint Sauveur Lendelin

Situation 1 : Jeu de coopération → Réussir le maximum d'échanges

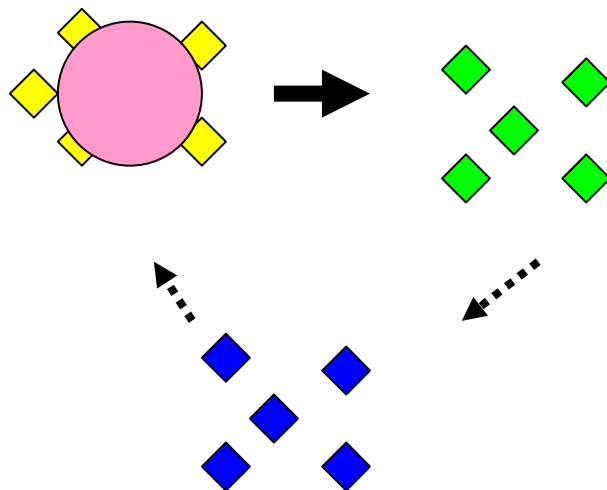
Objectif :

S'organiser collectivement au sein chaque équipe pour réussir :

- à bien stabiliser la balle de kin ball au moment du lancer (les joueurs « supports » accroupis et répartis pour équilibrer la balle)
- à frapper vers l'autre équipe
- à réceptionner la balle (sans qu'elle ne tombe) et à la maîtriser afin qu'elle se stabilise (le temps de compter 1, 2, 3) puis se baisser pour rendre possible le prochain échange.

Déroulement : (durée 10 à 15 min) en fonction de l'atteinte des objectifs

Les équipes sont réparties en triangle → on compte sur chaque terrain le nombre d'échanges réussis.



Situation 2 : Tournoi sur chaque terrain

>répartition des équipes en fonction de l'âge et des compétences de joueurs (cf situation 1: habiletés, compréhension « du principe de jeu »)

>par poule de 4 équipes si possible.

A B C / D en repos

A B D / C...

A D C / B...

B C D / A...

Feuille de match Kin-ball

Couleurs	M 1	M2	M3	M4	Total
Bleu					
Rouge					
Vert					
Jaune					

Marque : 1 point si l'équipe appelée rattrape,
1 point aux 2 autres équipes dans le cas inverse.

Score : 4 points pour match gagné, 3 points pour match nul, 2 points si deuxième, 1 point pour le troisième.

L' équipe ne jouant pas tient la feuille de marque.

M1	M2	M3	M4
<i>B</i>	<i>B</i>	<i>B</i>	<i>R</i>
<i>R</i>	<i>R</i>	<i>V</i>	<i>V</i>
<i>V</i>	<i>J</i>	<i>J</i>	<i>J</i>