

UN SPORT COOPÉRATIF : LE KIN-BALL

Le KIN-BALL, créé en 1986 par un québécois, se joue avec une balle de plus d'un mètre de diamètre qui pèse moins d'un kilo. Ce jeu est basé sur la coopération et implique la participation active de tous les joueurs. Ce jeu est facilement accessible techniquement.

L'ESPACE DE JEU

Le KIN-BALL se joue sur un terrain de forme carrée dont le côté mesure 21 mètres, soit environ la moitié d'un terrain de hand-ball.

LE MATÉRIEL

La balle utilisée pour le KIN-BALL est un gros ballon de baudruche constitué d'une enveloppe synthétique et d'une vessie en caoutchouc. À l'aide d'un gonfleur électrique, la vessie est plus ou moins gonflée suivant l'effet recherché. Ainsi, plus la baudruche est tendue et plus le contrôle est difficile. Il faut 3 jeux de dossards de couleurs différentes et éventuellement un compteur de points pour indiquer le score.

LES JOUEURS

Ils sont au nombre de 12 sur le terrain, répartis en 3 équipes de 4 joueurs portant un dossard de la même couleur.

LE BUT DU JEU

Une équipe appelle une couleur adverse et frappe la balle. Les joueurs appelés doivent réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol. Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs.

LA DURÉE DU JEU

Une rencontre se déroule en 3 périodes de 15 minutes. Cette durée de jeu reste adaptable en fonction de l'âge des joueurs, de l'aménagement pédagogique, du contexte ...

RÈGLES DE BASE

3 joueurs minimum d'une équipe doivent avoir un contact corporel avec la balle durant la frappe, qui doit s'effectuer dans les 5 secondes.

Le frappeur doit crier "Omnikin" suivi de la couleur d'une autre équipe avant de servir.

Par mesure de sécurité, le service doit se faire 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 dans l'espace d'au moins deux mètres et cela à l'intérieur des limites de la surface de jeu.

Un joueur d'une même équipe ne peut servir deux fois de suite.

POUR MARQUER UN POINT

Si l'équipe appelée contrôle la balle avant qu'elle ne touche le sol, c'est à elle de jouer et donc de servir.

La réception du ballon peut s'effectuer avec n'importe quelle partie du corps, sauf la tête.

Si l'équipe appelée ne contrôle pas le ballon, c'est à dire qu'il touche le sol ou qu'il sorte des limites du terrain après avoir été touchée par un joueur réceptionneur, les deux autres équipes marquent un point et c'est l'équipe qui a échoué qui remet en jeu.

L'engagement se fait par tirage au sort, ensuite c'est l'équipe qui a échoué la réception ou commis une faute qui sert.

Le KIN-BALL permet à chaque participant de se retrouver en situation d'égalité dans une équipe. Aucune attaque individuelle n'est possible : seule la coopération domine et place rapidement les joueurs en situation de succès.

Il n'y a donc pas de joueur inactif et le marquage des points dépend étroitement de la rapidité de réaction et de la vitesse d'exécution.



QUESTIONNAIRE KIN BALL

1) En quelle année et dans quel pays le KIN-BALL a-t-il été créé ?

2) Combien de fois est écrit le mot « KIN-BALL » ?

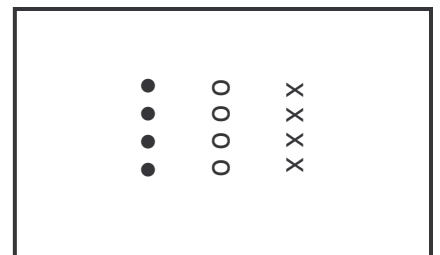
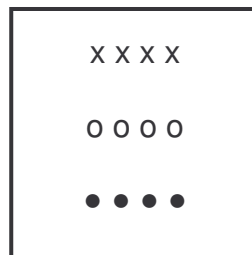
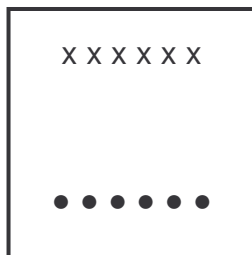
3) Quelles sont les deux particularités du ballon de KIN-BALL ?

→

→

4) Combien de temps dure une partie de « KIN-BALL » ?

5) Entoure le schéma qui correspond à une partie de KIN-BALL.



6) Réponds par vrai ou faux à chaque affirmation.

- | | |
|---|-------------|
| * Pour marquer un point, il faut que le ballon touche le sol. | vrai - faux |
| * Le lancer du ballon se fait à une main. | vrai - faux |
| * On peut réceptionner le ballon avec la tête. | vrai - faux |
| * Les joueurs ne peuvent avoir de contact physique entre eux. | vrai - faux |

7) Recherche les adjectifs qui accompagnent ces noms.

Exemple : forme → carrée

- | | |
|---------------|---------------|
| * enveloppe → | * couleur → |
| * attaque → | * joueur → |
| * couleurs → | * baudruche → |