
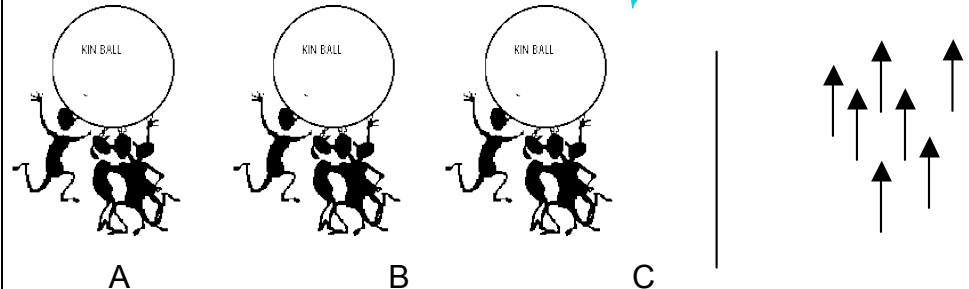


Sport KINBALL®

Jeux d'appropriation	KIN BUT
OBJECTIFS	Contrôler, geler, frapper la balle.
BUT	Lancer la balle vers un joueur-but par frappes et contrôles successifs.
ORGANISATION	Deux équipes de 9 joueurs, chacune composée de deux cellules de 4 joueurs de champ et un joueur-but. Un juge de marque, un juge de ligne, un arbitre. Une balle de sport KINBALL®. Un terrain délimité avec un couloir de 1m derrière chaque ligne de fond.
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Chaque équipe est constituée de 2 cellules de 4 joueurs (n°1 et n°2) et d'un joueur-but qui se trouve à l'opposé dans le couloir situé derrière la ligne de fond.</p> <p>La mise en jeu s'effectue par un tirage au sort ou un lancer aléatoire. Il s'agit pour l'équipe qui a récupéré la balle de la faire progresser jusqu'à son joueur-but par des lancers successifs entre ses deux cellules de 4 joueurs et en respectant les règles en place (appellation-gel). L'appellation se fait entre cellules de la même équipe par la formule « Balle pour les + couleur + numéro 1 ou 2 ».</p> <p>L'équipe marque le point si le joueur-but, sans sortir de son couloir, touche la balle.</p> <p>L'autre équipe reste positionnée sur le terrain et constitue une gêne passive avant une nouvelle mise en jeu.</p> <p>NB : Il y a changement de possession de balle à chaque faute ou perte de balle.</p>
VARIANTE	Ce jeu peut-être simplifiée. Les équipes sont alors sur le terrain alternativement, le changement s'effectuant soit à chaque faute, soit à chaque point marqué.
ROLES SOCIAUX	<p>Juge de marque. Il accorde et comptabilise les points.</p> <p>Juge de ligne. Il vérifie que le gel s'effectue à l'intérieur du terrain (les joueurs peuvent jouer déplacer la balle à l'extérieure à partir du moment où elle ne tombe pas au sol).</p> <p>Arbitre. Il contrôle le respect du « gel » avant la frappe et l'appellation. de la deuxième cellule de son équipe « balle pour la cellule 2 ».</p>

Sport KINBALL®

Jeux d'appropriation	KIN CHATEAU
OBJECTIFS	Contrôler, geler, frapper la balle.
BUT	Lancer la balle vers une cible.
ORGANISATION	<p>Une balle de sport KINBALL®.</p> <p>Une cible à atteindre (plusieurs quilles).</p> <p>Trois ou quatre équipes de 4 joueurs avec dossards de couleur différente.</p> <p>Un juge de ligne, un chronométreur, un juge de marque, un arbitre.</p>
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>1^{ère} situation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque équipe de 4, essaie, chacune leur tour, depuis une zone, à partir de la position de gel, de faire tomber un maximum de quilles en frappant la balle. - On change de frappeur à chaque essai puis d'équipe.  <p>2^{ème} situation</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 équipes de 4 joueurs coopèrent en vue d'attaquer des cibles. - La balle est frappée par l'équipe A vers l'équipe B qui la contrôle, la gèle et la lance à l'équipe C qui après l'avoir contrôlée puis gelée attaque la cible en la frappant. 

Sport KINBALL®

VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">▪ Agrandir l'espace interdit situé entre la ligne et la cible.▪ Agrandir l'espace de progression pour la situation n°2.▪ Installer des ateliers identiques en parallèle en fonction du nombre d'équipes et du matériel à disposition. Pour gagner il faut mettre moins de temps que les autres équipes pour faire tomber toutes les quilles.
ROLES SOCIAUX	<p>Juge de ligne. Il vérifie que les joueurs ne franchissent pas la ligne de tir.</p> <p>Juge de marque. Il comptabilise le nombre de quilles tombées et désigne le vainqueur.</p> <p>Le chronométrateur. Il chronomètre le temps mis pour faire tomber toutes les quilles (situation 2).</p> <p>Arbitre. Il vérifie le gel de la balle.</p>

Sport KINBALL®

Jeux d'appropriation	LE CARRÉ INFERNAL
OBJECTIFS	<p>Contrôler la balle.</p> <p>Déplacer la balle.</p> <p>Geler la balle.</p> <p>Frapper la balle.</p> <p>Comprendre le système d'attribution des points.</p>
BUT	Faire tomber la balle dans un des carrés des équipes adverses.
ORGANISATION	<p>Une balle de sport KINBALL®.</p> <p>Délimiter 4 carrés de 8 m de côté par des plots ou des lignes.</p> <p>Quatre équipes de 4 joueurs placées dans chacun des carrés.</p> <p>Un juge d'attaque, un juge de ligne, un juge de marque, un arbitre.</p> <p>Chaque équipe est identifiée par des dossards de couleur différente.</p>
DEROULEMENT - CONSIGNES	<p>Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.</p> <p>Cette équipe met en jeu à partir de la position de gel. Elle appelle la couleur d'une équipe puis frappe la balle en direction du carré de la couleur appelée.</p> <p>L'équipe appelée doit réceptionner la balle, la déplacer si besoin est, la geler et attaquer une équipe (appellation + frappe).</p> <hr/> <p>Quand la balle tombe au sol dans le carré où se trouve l'équipe appelée, les 3 autres équipes marquent un point.</p> <p>Quand la balle tombe à l'extérieur du carré de l'équipe appelée, la dernière équipe qui a touché la balle ne marque aucun point et les trois autres équipes marquent un point.</p>
VARIANTES	<p>La balle est gelée (immobilisée) dès le contact du 3^{ème} joueur et les joueurs adoptent alors la position à genoux. Le dernier la frappe à deux mains.</p> <p>Le « frapper » se fera à tour de rôle dans chaque équipe.</p>
ROLES SOCIAUX	<p>Juge d'attaque.</p> <p>Il vérifie que la balle soit bien envoyée dans le carré de la couleur annoncée.</p> <p>Il vérifie que la frappe n'est pas effectuée deux fois de suite par le même joueur dans la variante.</p>

Sport KINBALL®

Le juge de ligne.

Il signale toutes les balles qui touchent le sol en dehors du terrain.

Le juge de marque.

Il utilise la fiche de marque.

L'arbitre.

Il siffle les fautes d'appellation, de tenue de balle, de récupération et celles signalées par les juges (et la faute de marché, la faute du frappeur pour la variante).

Sport KINBALL®

Jeux d'appropriation	LES DÉMÉNAGEURS OU RELAIS KIN
OBJECTIFS	Contrôler et déplacer la balle le plus vite possible.
BUT	Faire parvenir la balle d'un point à un autre le plus vite possible.
ORGANISATION	Une balle de sport KINBALL® par groupe de 12 à 16 joueurs. Un arbitre, un chronométreur. Deux colonnes espacées de 5 mètres se font face.
DEROULEMENT CONSIGNES	<ol style="list-style-type: none">1. Le joueur qui a la balle se déplace vers le joueur de la colonne d'en face en faisant rouler la balle ou en la portant sans l'emprisonner (attention à la faute de tenue) puis <u>la donne</u> à ce joueur et va se placer en fin de colonne. Et ainsi de suite. Idem à deux joueurs.2. Deux joueurs d'une même colonne déplacent la balle vers la colonne d'en face sans qu'elle touche le sol et <u>la lance</u> aux deux premiers joueurs de cette colonne.
VARIANTES	Dans le cas d'une balle en l'air, si celle-ci tombe, la balle retourne au départ. Organisation en couloir : les joueurs sont debout, assis ou allongés les uns à côté des autres à 1 mètre de distance et ils se passent la balle avec les bras, avec les jambes, balle roulée, balle en l'air, afin de la transporter d'un point à un autre, le plus vite possible en un temps donné.
ROLES SOCIAUX	Arbitre. Il siffle, pour les situations lors desquelles la balle est déplacée en l'air, le contact de la balle avec le sol et les fautes de tenue. Le chronométreur. Il chronomètre le temps mis pour le déplacement de la balle d'un point à un autre.

Sport KINBALL®

Jeux d'appropriation	L'HORLOGE QUÉBÉCOISE
OBJECTIFS	<p>Contrôle, passe et déplacement avec la balle.</p> <p>Réalisation de l'appel « Balle pour + la couleur... » ou « Omnikin + la couleur ... ».</p>
BUT	Réaliser le plus possibles de passes, de contrôles et de déplacements sans perdre la balle.
ORGANISATION	<p>Une balle de sport KINBALL® (éventuellement 2) pour réaliser la variante.</p> <p>Les enfants sont par paires identifiées par une chasuble de la même couleur.</p> <p>Un arbitre.</p> <p>Les joueurs forment un cercle. Les enfants de la même paire sont côte à côte.</p> <p>Une des paires se place au centre du cercle avec la balle.</p>
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>La paire du centre (lanceurs) envoie la balle à une paire de joueurs sur le cercle. Celle-ci réceptionne la balle et prend la place des lanceurs au centre. Les lanceurs prennent alors la place des réceptionneurs.</p> <p>Le jeu se poursuit en tournant dans un sens précis ou de façon aléatoire.</p>
VARIANTES	<p>Faire précéder l'envoi de la balle par « Balle pour + la couleur de la paire » ou « OmniKin » + la couleur de la paire ». (La balle ne peut être frappée qu'après avoir prononcé entièrement l'appel).</p> <p>Former deux équipes de même nombre. Faire un tour d'horloge le plus rapidement possible (nécessite deux balles).</p> <p>Quand les enfants maîtrisent la balle, le jeu se déroule individuellement (un lanceur, un réceptionneur). Le lanceur appelle le réceptionneur en utilisant la formule + le prénom.</p>
ROLES SOCIAUX	<p>Arbitre.</p> <p>Il siffle les fautes d'appellation et de tenue de balle.</p>

Sport KINBALL®

Jeux d'appropriation	ROULE KIN
OBJECTIFS	Contrôler la balle.
BUT	Faire circuler la balle dans un couloir en forme d'anneau, d'abord au sol, puis en l'air.
ORGANISATION	<p>Vingt joueurs.</p> <p>Un chronométreur, un juge de marque, un arbitre.</p> <p>Former deux cercles concentriques, 1/3 des enfants sur le cercle intérieur et 2/3 d'enfants sur le cercle extérieur.</p> <p>Les joueurs sont distants de 2 m et se font face.</p> <p>Une balle de sport KINBALL®.</p>
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>La balle doit circuler à l'intérieur du couloir (anneau) formé par les joueurs.</p> <p>Consigne Faire faire à la balle le plus de tours possibles en une minute.</p> <hr/> <p>Etape 1 : la balle est au sol, elle est poussée uniquement avec les mains.</p> <p>Etape 2 : la balle est en l'air et elle se transmet de joueurs en joueurs sans jamais toucher le sol.</p>
VARIANTES	<p>Mettre une cible mobile (un joueur) dans le couloir. Il faut toucher le joueur avec la balle.</p> <p>Introduire une deuxième balle, départ à l'opposé, dans le même sens. Une balle doit essayer de rattraper l'autre.</p> <p>Se transmettre la balle à partir de positions variées (à genoux, assis, couché) ou/et avec différentes parties du corps (mains, pieds).</p> <p>Organiser deux jeux identiques en parallèle : le groupe gagnant est celui qui réalise le plus grand nombre de tours en une minute ou celui qui arrive le premier à réaliser un nombre de tours donné au départ.</p>
ROLES SOCIAUX	<p>Le chronométreur. Il donne le départ et siffle après une minute de jeu.</p> <p>Juge de marque. Il comptabilise les tours effectués.</p> <p>Arbitre. Il siffle les fautes relatives à la tenue de balle (étape 1), aux chutes de la balle (étape 2).</p>

Sport KINBALL®

Jeux d'appropriation	SOURIS-KIN
OBJECTIFS	Découvrir la spécificité de la balle (réactivité).
BUT	Toucher les souris en contrôlant et poussant la balle.
ORGANISATION	Une balle de sport KINBALL®. Un terrain : 10 x 10 m. Trois équipes avec un nombre d'enfants identique (équipes de 4 ou de 6) dont une équipe de chats et deux équipes de souris. Un arbitre et un juge de ligne.
DEROULEMENT CONSIGNES	Les souris (enfants en binôme se donnant la main) sont dispersées sur le terrain. Les chats (seul) sont dispersés sur le terrain. Les chats se passent la balle en la faisant rouler au sol pour toucher les binômes de souris qui doivent se déplacer sans se séparer. Les binômes de souris touchés sont immobilisés. Quand toutes les souris sont immobilisées, on change l'équipe des chats.
VARIANTES	Les binômes de souris se libèrent en touchant la balle qui passe à proximité (ou en la laissant passer entre eux sous les bras). Varier la taille du terrain. Jouer avec deux balles. Mettre les souris par trois.
RÔLES SOCIAUX	Juge de ligne. Il signale tout binôme de souris qui sort de l'espace. Arbitre. Il vérifie que les souris touchées s'immobilisent.

Sport KINBALL®

Jeux d'appropriation	TOMATE KINBALL®
OBJECTIFS	<ol style="list-style-type: none"> 1. S'approprier la balle. 2. Contrôler la balle.
BUT	<p>Etape 1 : Toucher les joueurs du centre avec la balle. Esquiver la balle.</p> <p>Etape 2 : Lancer la balle en l'air. Bloquer la balle et la contrôler (3 secondes).</p>
ORGANISATION	<p>Former un grand cercle de plusieurs joueurs et placer trois joueurs à l'intérieur de ce cercle.</p> <p>Un arbitre et un juge du temps.</p> <p>Une balle de sport KINBALL®.</p>
DEROULEMENT CONSIGNES et VARIANTES (2^{ème} étape)	<p>1^{ère} étape : Les joueurs extérieurs (sans bouger les pieds) doivent pousser ou frapper la balle afin de toucher les joueurs du centre.</p> <p>Lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui a poussé ou frappé la balle.</p> <p>La balle doit rouler au sol. Les joueurs du milieu esquivent.</p> <p>5 minutes de jeu.</p>
	<p>2^{ème} étape : Les joueurs extérieurs lancent la balle en l'air.</p> <p>Les joueurs du milieu doivent la bloquer, la contrôler.</p> <p>La balle ne doit pas toucher le sol.</p> <p>Le joueur qui a « perdu » le contrôle de la balle prend la place de celui qui a lancé la balle.</p>
ROLES SOCIAUX	<p>Juge de temps.</p> <p>Il signale le début et la fin des 5 minutes.</p> <p>Arbitre.</p> <p>Il siffle si un joueur est touché (étape 1).</p> <p>Il siffle si la balle est bien contrôlée (étape 2).</p> <p>Il contrôle le changement entre le joueur du centre et le lanceur.</p>

Sport KINBALL®

Jeux d'appropriation	THÈQUE - KIN
OBJECTIFS	Frapper la balle vers un espace mettant en difficulté l'équipe adverse.
BUT	<p>Pour l'équipe des frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases.</p> <p>Pour l'équipe des réceptionneurs : réceptionner puis contrôler la balle pour la ramener le plus vite possible au joueur réceptionneur situé dans la niche.</p>
ORGANISATION	<p>Former deux équipes de 6 joueurs minimum : 1 équipe de réceptionneurs et 1 équipe de frappeurs.</p> <p>Un juge de marque, un arbitre.</p> <p>Une balle de sport KINBALL®</p> <p>Des plots pour délimiter la zone de frappe, la niche, et indiquer les bases (4 ou 5) – principe de la thèque ou baseball.</p>
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>Pour l'équipe des frappeurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 joueurs de l'équipe soutiennent la balle dans la zone de frappe. Tous les autres sont assis. • Un 4^{ème} joueur se lève et vient frapper la balle le plus loin possible (et si possible hors de la zone délimitée par les bases puis court autour des bases en commençant obligatoirement par la base n° 1. <p>Pour l'équipe des réceptionneurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contrôler puis ramener la balle le plus vite possible au réceptionneur situé dans la « niche » pour la geler avec lui à l'intérieur de la niche. <p>Règles</p> <p>Lors de la frappe, si la trajectoire est descendante ou si la balle ne parcourt pas au moins deux mètres, alors le frappeur profite d'une deuxième tentative.</p> <p>Si la trajectoire de la frappe est bonne et que la balle n'est pas réceptionnée, l'équipe des réceptionneurs doit repasser à l'endroit du point de contact au sol de la balle avant de regagner la niche.</p> <p>Au moment où la balle est gelée dans la niche, les frappeurs qui courent doivent s'être arrêtés à une base. Ils essaieront de finir leur tour lors de la prochaine frappe de leur équipe. Ils sont sinon éliminés.</p> <p>L'équipe des frappeurs doit faire le maximum de tours (si le dernier frappeur n'a pas terminé son tour, on compte le nombre de bases franchies).</p> <p>Le jeu s'arrête quand tous les frappeurs ont frappé une fois la balle.</p> <p>A l'issue de la première phase, les joueurs changent de rôle.</p>
VARIANTES	<p>Lorsque la balle est réceptionnée avant qu'elle ne touche le sol, alors elle peut être gelée à trois joueurs n'importe où.</p> <p>Plusieurs niches : le réceptionneur mobile peut choisir sa niche.</p>

Sport KINBALL®

	A partir du moment où un réceptionneur touche la balle, il devient immobile alors l'équipe procède par passes jusqu'au réceptionneur de la niche
ROLES SOCIAUX	Juge de marque. Il compte les tours réussis pour chacune des équipes Arbitre. Il qui siffle en fonction des options choisies (variantes), la tenue de la balle, les fautes de trajectoires lors de la frappe, le « gel » de la balle.

Sport KINBALL®

Jeux d'appropriation	KIN - STOP
OBJECTIFS	Se déplacer – Geler la balle.
BUT	Coopérer à 2 pour conduire la balle à un point donné, le plus vite possible. Geler la balle à 3 joueurs.
ORGANISATION	Une balle de sport KINBALL®. Des plots. Un triangle matérialisé par des plots d'environ 5 m de côté. Formation : 3 groupes de joueurs disposés en triangle équilatéral (schéma 1). Un juge de temps et un arbitre.

Sport KINBALL®

DEROULEMENT CONSIGNES

Schéma 1

1^{er} dispositif :

- Le lanceur se place à l'intérieur du triangle. Il envoie la balle selon une trajectoire en cloche à plus de 3m à l'extérieur du triangle.
- Le premier joueur de chaque groupe se mobilise : deux enfants réceptionnent la balle et la déplacent jusqu'au centre du triangle le plus rapidement possible, le troisième enfant intervenant alors pour « geler » la balle.
- Le lanceur compte à haute voix le temps mis pour geler la balle au centre du triangle.

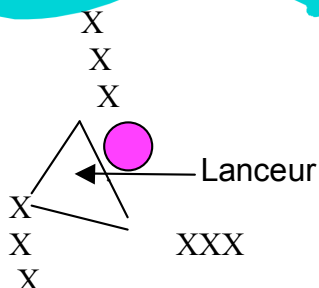



Schéma 2

2^{ème} dispositif :

- 3 groupes de joueurs, A, B, C.. (disposés comme sur le schéma 2).
- Le lanceur lance la balle selon une trajectoire en cloche en direction des joueurs A et B.
- Au lancer, le premier joueur A et le premier joueur B réceptionnent la balle et disposent de 10 secondes pour la déplacer le plus loin possible afin que le 3^{ème} joueur C, situé dans la zone correspondante à l'arrêt, vient geler la balle.
- Dès qu'un des joueurs est en contact avec la balle, le temps est comptabilisé à haute voix sur 10 secondes, la balle devant être gelée avant les 10 secondes.
- L'équipe rapporte le nombre de points indiqué dans la zone d'arrêt.

AAAA		Lanceur			1		2		3		4 (points)
BBBB					C		C		C		C

ROLES SOCIAUX

Juge de temps.

Il compte à haute voix les secondes à partir du moment où un joueur en réception est en contact avec la balle. Il vérifie que les joueurs ne mettent pas plus de 10s pour geler la balle dans la situation 2.

Arbitre.

Il siffle les fautes de tenue de balle, de marcher, de temps.