

# *Le Kinball !*

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 carré 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. A 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.

3 jeux de dossards de couleurs différentes

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 ...

# Pour qu'une frappe soit acceptée

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 qu'un point soit marqué

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.

Interférence : un joueur d'une autre couleur ne peut bloquer intentionnellement ni le ballon, ni un joueur de l'équipe appelée.

Lorsqu'une équipe commet une faute, les deux autres reçoivent un point

# La base de l'arbitrage

4 points principaux :

1°- La faute de contact : il manque un joueur en contact du ballon au moment de la frappe.

2°- La faute d'appellation : la balle est frappée avant l'énonciation de la couleur.

3°- La faute de frappeur : un même joueur sert deux fois de suite.

4°- L'engagement se fait par tirage au sort, ensuite c'est l'équipe qui a échoué la réception ou commis une faute qui sert.

# Comportements mis en jeu

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.

# *Pédagogie du Kin Ball*

L'accessibilité technique et la facilité d'apprentissage du Kin-Ball en font une activité propice pour les élèves de l'école élémentaire ou les adolescents des centres de loisirs et C.A.J.

## **Les objectifs visés :**

### Au plan moteur :

- contrôler, manipuler le ballon, seul ou à plusieurs.
- s'équilibrer en fonction du ballon et en fonction des autres joueurs.
- Coordonner des actions multiples (contrôler, se déplacer, frapper)
- Adapter son déplacement avec ou sans ballon. (Occupation de l'espace)
- Adapter sa frappe en fonction de l'effet recherché.
- Augmenter sa vitesse d'exécution.

### Au plan cognitif :

- Traiter l'information ; repérage d'un espace sans joueurs, anticipation en fonction du déplacement des joueurs, appellation de l'équipe en défaut.
- Aborder le concept d'espace par l'occupation du terrain par soi-même et par les autres joueurs, par les données de la trajectoire de la balle (distance, niveau, direction)
- Aborder le concept de temps par les contraintes (5s. pour frapper) et les ruptures de rythme imposées par le jeu.
- Mettre en place des stratégies 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 de l'espace,...
- Mettre en place des stratégies d'attaque : un joueur observe l'espace et annonce la couleur à attaquer au frappeur ou bien le frappeur tourne autour du ballon avant de frapper, ...

### Au plan affectif et relationnel :

- La valorisation de chacun par l'esprit d'équipe permet à tous les joueurs d'être concernés dans la réussite du jeu (se traduisant par l'obtention d'un point).
- Le respect de chacun est concrétisé par le fait qu'un joueur malhabile ne sera pas écarté du jeu. Bien au contraire, le reste de l'équipe devra se tourner vers lui, voire aller à sa rencontre ; c'est l'attitude même de ses coéquipiers qui lui fera alors prendre conscience de son importance.

## **Intérêt pédagogique :**

L'activité Kin-ball ne nécessite pas de bagage technique préalable, ainsi l'entrée des élèves dans le jeu est facilitée, donc rapide. Tous les joueurs, filles et garçons, sont constamment actifs en possession ou non de la balle et quelques soient les différences dues à l'âge, à la corpulence ou autres.

Le jeu de Kin-ball peut être accompagné de multiples situations qui provoquent une adaptation spécifique face à l'engin et permettent alors de solliciter chez les élèves de nouveaux comportements.

Contrôler	<a href="#">TOMATE KIN</a>
	<a href="#">ROULE KIN</a>
	<a href="#">SOURIS KIN</a>
Contrôler / Se déplacer	<a href="#">LES DEMENAGEURS</a>
	<a href="#">KIN NOMME</a>
	<a href="#">L'HORLOGE QUEBECOISE</a>
	<a href="#">LE BALLON PORTE</a>
	<a href="#">LE CARRE INFERNAL</a>
Geler / Frapper	<a href="#">THEQUE KIN</a>
	<a href="#">KIN TENNIS</a>
	<a href="#">KIN CHATEAU</a>
	<a href="#">KIN BUT</a>

<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ « <b>Roule Kin</b> »
<b>OBJECTIFS</b>	⇒ Contrôler le ballon.
<b>BUT</b>	⇒ Faire circuler le ballon dans un couloir, d'abord au sol, puis en l'air, de différentes façons.
<b>ORGANISATION</b>	⇒ Former deux cercles concentriques, 1/3 au milieu et 2/3 à l'extérieur. ⇒ Les joueurs sont distants de 2 m et se font face.
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	1. Le ballon doit circuler à l'intérieur du couloir formé par les élèves, sans jamais quitter le sol. Les joueurs doivent le pousser uniquement avec les mains. <b><u>Consignes :</u></b> ⇒ Faire faire au ballon le plus de tours possibles en une minute.
	2. Faire circuler le ballon, mains dans le dos, avec les pieds. ⇒ Faire circuler le ballon en l'air debout, assis ou couché, en se le passant. ⇒ Faire circuler le ballon en l'air couché, avec les pieds, en se le passant.
	⇒ Mettre une cible mobile (un joueur) dans le couloir : rattraper le joueur avec le ballon.
<b>VARIANTES</b>	⇒ Introduire un deuxième ballon, départ à l'opposé, dans le même sens.
	⇒ 2 jeux parallèles : le gagnant réalise le plus nombre de tours en un temps donné ou accumule un nombre de tours donnés.
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	⇒ Coopération – esprit d'équipe – participation/implication. de tous

<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ <u>« Les déménageurs ou relais-kin »</u>
<b>OBJECTIFS</b>	⇒ Contrôler et se déplacer avec le ballon.
<b>BUT</b>	⇒ Faire parvenir le ballon d'un point à un autre le plus vite possible.
<b>ORGANISATION</b>	⇒ En couloir, les joueurs répartis à chaque extrémité. ⇒ En couloir, les joueurs répartis tout au long du couloir. ⇒ En deux cercles concentriques, les joueurs face à face, dos à dos.
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	1. Le joueur peut se déplacer avec le ballon. ⇒ Seul le ballon touche terre. ⇒ Par 2, le ballon ne touche pas terre. 2. Le joueur ne peut se déplacer avec le ballon ⇒ faire des passes, seul, à 2, à 3, à 4. 3. Les joueurs sont debout, assis ou allongés les uns à côté des autres à 1 mètre de distance tête à tête ⇒ passer le ballon d'un bout à l'autre avec les bras, avec les jambes, ballon roulé, ballon en l'air,....
<b>VARIANTES</b>	⇒ Si le ballon tombe, l'équipe doit retourner au départ pour repartir. ⇒ Faire deux couloirs avec départ simultané et varier le nombre de passes ou le temps mis avant que le ballon ne tombe.
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	Comportements observables (Exprimés sous forme de verbes d'action).

<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ <u>« L'horloge québécoise »</u>
<b>OBJECTIFS</b>	⇒ Contrôle et déplacement avec le ballon + prononciation de l'appel (variant).
<b>BUT</b>	⇒ Familiarisation avec le matériel et déplacement.
<b>ORGANISATION</b>	⇒ 1 ballon (éventuellement 2) pour réaliser la variante.
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	<p>⇒ Par paire, former un cercle avec une paire de lanceurs au centre.</p> <p>⇒ Les lanceurs envoient le ballon à une paire de joueurs sur le cercle. Celle-ci réceptionne le ballon et prend la place des lanceurs au centre.</p> <p>⇒ Les lanceurs prennent la place des réceptionneurs.</p> <p>⇒ Le jeu se poursuit dans un sens précis ou de façon aléatoire.</p>
<b>VARIANTES</b>	<p>⇒ Faire précéder l'envoi de la balle par "Omni Kin" + le prénom d'un joueur. (La balle ne peut être lancée qu'après avoir prononcé entièrement l'appel).</p> <p>⇒ Former deux équipes (jeu plus rapide).</p> <p>⇒ Quand les enfants maîtrisent le ballon, le jeu se déroule individuellement (un lanceur).</p>
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	⇒ Coopérer – Écouter – S'entraider



<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ « <u>Souris kin</u> »
<b>OBJECTIFS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Contrôler le ballon.</li> <li>⇒ Découvrir le ballon kin.</li> <li>⇒ Maîtriser le ballon kin.</li> </ul>
<b>BUT</b>	⇒ Toucher les souris en contrôlant et poussant le ballon.
<b>ORGANISATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ 1 ballon kin.</li> <li>⇒ 1 terrain : 10 x 10 m.</li> <li>⇒ 3 équipes de nombre identique (équipes de 4) : 1 équipe de chats – 2 équipes de souris.</li> </ul>
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Les souris (enfants en binôme se donnant la main) sont dispersées sur le terrain.</li> <li>⇒ Les chats sont dispersés sur le terrain.</li> <li>⇒ Les chats se passent le ballon en le faisant rouler pour toucher les souris qui peuvent se déplacer.</li> <li>⇒ Les souris touchées ne bougent plus.</li> <li>⇒ Quand toutes les souris sont touchées, on change les rôles.</li> </ul>
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Libération des souris en touchant le kin ball qui passe à proximité (ou en passant sous les bras).</li> <li>⇒ Varier la taille du terrain.</li> <li>⇒ Jouer avec deux ballons.</li> <li>⇒ Souris par trois.</li> </ul>
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Coopérer.</li> <li>⇒ Agir et respecter son partenaire.</li> </ul>

<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ « <u>Tomate kin</u> »
<b>OBJECTIFS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'approprier l'engin.</li> <li>2. Le contrôler.</li> </ol>
<b>BUT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toucher les joueurs à l'intérieur avec le ballon.</li> <li>2. Esquiver pour les autres.</li> <li>3. Bloquer – contrôler (3 secondes).</li> </ol>
<b>ORGANISATION</b>	<p>⇒ x joueurs en cercle.</p> <p>⇒ 3 joueurs à l'intérieur.</p>
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	<p>⇒ Former un grand cercle avec trois joueurs à l'intérieur.</p> <p>⇒ <u>1<sup>ère</sup> étape</u> : Les joueurs extérieurs (sans bouger les pieds) doivent en poussant ou frappant le ballon toucher les joueurs du centre.</p> <p>⇒ Lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui a lancé le ballon.</p> <p>⇒ Le ballon doit rouler au sol ; les joueurs du milieu esquivent.</p> <p>⇒ 5 minutes de jeu.</p>
<b>VARIANTES</b>	<p>⇒ <u>2<sup>ème</sup> étape</u> : Les joueurs extérieurs lancent le ballon en l'air et les joueurs du milieu doivent le bloquer, le contrôler. Le ballon ne doit pas toucher le sol. Le joueur qui a « perdu » le contrôle du ballon va dans le cercle et est remplacé par le lanceur.</p>
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	<p>Comportements observables (Exprimés sous forme de verbes d'action).</p> <p>⇒ Coopérer pour faire tourner le ballon avant de le lancer (1<sup>ère</sup> étape).</p> <p>⇒ Coopérer (pour bloquer le ballon) (dans la 2<sup>ème</sup> étape).</p>

<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ « <u>Le ballon porté</u> »
<b>OBJECTIFS</b>	⇒ Déplacer le ballon à deux joueurs en le <b>portant</b> .
<b>BUT</b>	⇒ Porter le ballon le plus rapidement possible.
<b>ORGANISATION</b>	⇒ 2 équipes (nombre pair de joueurs). ⇒ Courses de relais. ⇒ matériel : 2 ballons – lignes ou plots pour limiter l'espace.
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	⇒ Les joueurs sont disposés en deux colonnes, face à face. ⇒ Les deux premiers joueurs portent le ballon aux deux premiers des autres colonnes. ⇒ Pas de lancer.
<b>VARIANTES</b>	⇒ Varier les modes de déplacement : marcher, courir, en rotation. ⇒ Placer des obstacles. ⇒ 1 joueur placé devant le ballon, 1 placé derrière qui recule. ⇒ Conduire le ballon dans un couloir.
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	Comportements observables (Exprimés sous forme de verbes d'action). ⇒ Coopérer. ⇒ Gérer.

<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ « <b>Kin nommé</b> »
<b>OBJECTIFS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Réceptionner et contrôler le ballon.</li> <li>⇒ Se déplacer en possession du ballon.</li> <li>⇒ S'exercer à la prononciation de la formule "Omnikin + ... ".</li> </ul>
<b>BUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Savoir contrôler le ballon à 2, après avoir été nommé.</li> <li>⇒ Savoir se replacer au centre avec le ballon le plus vite possible puis le relancer.</li> </ul>
<b>ORGANISATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ <u>Public</u> : cycle 2/3 pour 12 élèves.</li> <li>⇒ <u>Formation</u> : en cercle – D = 5 m – 2 élèves au centre avec le ballon ⇒ n – former des binômes. Chaque binôme reçoit un numéro.</li> </ul>
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Les deux au centre, nomment le binôme, et lancent le ballon à 2 m de hauteur au moins en disant "Omnikin + n°" (la balle ne peut être lancée qu'après la prononciation entière de la formule).</li> <li>⇒ A l'appel, le binôme nommé vient récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol.</li> <li>⇒ Il doit ensuite obligatoirement se replacer au centre.</li> <li>⇒ En cas de réussite, les deux nommés gagnent un point.</li> <li>⇒ Les deux lanceurs prennent la place du binôme appelé.</li> </ul>
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ On peut aussi chronométrer le temps de remplacement au centre.</li> <li>⇒ Au lieu des numéros de binôme : appeler les enfants par leur prénom ou par des couleurs.</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Au centre, faire baisser le ballon en imposant un genou au sol.</li> </ul>
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	⇒ Coopération – Solidarité – Connaissance de l'autre – Respect de l'adversaire – Acceptation de l'autre.

<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ « <b>Kin-Tennis</b> »
<b>OBJECTIFS</b>	⇒ Geler la balle – Frapper.
<b>BUT</b>	⇒ Frapper la balle pour mettre l'équipe adverse en difficulté.
<b>ORGANISATION</b>	⇒ Deux équipes de 4 joueurs + 1 ballon + 1 terrain type Volley au Tennis.
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	<p>⇒ Former deux équipes de 4 joueurs.</p> <p>⇒ Une équipe de chaque côté de la ligne médiane du terrain. Mise en jeu par l'une des équipes par tirage au sort ⇒ 3 joueurs gèlent le ballon ; 1 frappe en direction du camp opposé ; l'équipe "adverse" doit réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol, le geler à 3 et le frapper à leur tour dans le camp opposé.</p> <p>⇒ Si le ballon sort des limites du terrain point pour l'équipe adverse et remise en jeu par la même équipe.</p>
<b>EVOLUTION</b>	<p>⇒ Quatre équipes de 4 joueurs + un ballon, deux équipes avec dossard dans chaque camp.</p> <p>L'équipe qui lance annonce avant de frapper la couleur (visée) concernée. Mêmes principes de jeu (x) et de marquage.</p>
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	⇒ Coopérer.

<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ <b>« Le carré infernal »</b>
<b>OBJECTIFS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Contrôler le ballon.</li> <li>⇒ Se déplacer.</li> <li>⇒ Frapper.</li> </ul>
<b>BUT</b>	⇒ Faire tomber le ballon dans un des carrés des équipes adverses.
<b>ORGANISATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Délimiter 4 carrés de 8 m de côtés par des plots ou lignes.</li> <li>⇒ 5 équipes de 3, 4 ou 5 joueurs dont : 4 équipes placées dans chacun des carrés ; la 5<sup>ème</sup> aura pour rôle d'arbitrer, de noter et d'annoncer les scores.</li> </ul>
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Chaque équipe envoie le ballon après l'avoir contrôlé dans un des carrés adverses.</li> <li>⇒ Quand le ballon tombe dans l'un des carrés, les 3 autres équipes marquent un point.</li> <li>⇒ Si le ballon tombe à l'extérieur des carrés, la dernière équipe qui a touché le ballon ne marque aucun point.</li> <li>⇒ Les trois autres équipes marquent un point.</li> </ul>
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Contrôler le ballon à 2 ou 3 joueurs en position à genoux puis le dernier le frappe à deux mains.</li> <li>⇒ Le "frapper" se fera à tour de rôle dans chaque équipe.</li> </ul>
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Coopérer et s'entraider.</li> <li>⇒ Accepter le partage des rôles.</li> <li>⇒ Être responsable.</li> </ul>

<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ « <u>Thèque Kin</u> »
<b>OBJECTIFS</b>	⇒ Frapper le ballon vers un espace mettant en difficulté l'équipe adverse.
<b>BUT</b>	⇒ Pour l'équipe des frappeurs : une fois la frappe effectuée, courir le plus vite possible autour des bases. ⇒ Pour l'équipe des réceptionneurs : réceptionner puis contrôler le ballon pour le ramener le plus vite possible au joueur réceptionneur (= la niche).
<b>ORGANISATION</b>	⇒ Voir schéma. Former deux équipes de 6 joueurs minimum, à 12 maximum. ⇒ 1 équipe de réceptionneurs. ⇒ 1 équipe de frappeurs.
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	⇒ <u>Pour l'équipe des frappeurs :</u> * 3 joueurs de l'équipe soutiennent le ballon dans la zone centrale. Tous les autres sont assis un moment de la frappe. * Un 4 <sup>ème</sup> joueur frappe le ballon vers l'extérieur de la zone centrale puis court autour des bases en commençant obligatoirement par la base n° 1. ⇒ Pour l'équipe des réceptionneurs, contrôler puis ramener le ballon le plus vite possible au réceptionneur (la niche). ⇒ <u>Règles :</u> * Au moment où le réceptionneur immobilise le ballon, seul ou à plusieurs, les frappeurs qui courent doivent être arrêtés à une base. * 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). * Le jeu s'arrête quand tous les frappeurs ont frappé une fois la balle. * A l'issue de la première phase, les joueurs changent de rôle.
<b>VARIANTES</b>	⇒ Pas de niche mais le ballon doit être gelé à trois joueurs pour stopper le jeu : 1 réceptionne, + 2 déplacent, + 3 gèlent le ballon à n'importe quel endroit. ⇒ Plusieurs niches : chien mobile peut chercher sa niche. ⇒ Le ballon doit être gelé dans la niche pour stopper la course de l'autre équipe : 1 réceptionne, + 2 déplacent, + 3 gèlent le ballon dans la niche. ⇒ A partir du moment où un réceptionneur touche le ballon, il devient immobile alors l'équipe procède par passes jusqu'au réceptionneur.
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	⇒ Coopération - Solidarité - Respect de l'adversaire. Responsabilité et autonomie ⇒ Possibilité d'inclure des joueurs dans l'arbitrage, dans le comptage des tours.

<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ « <u>Kin château</u> »
<b>OBJECTIFS</b>	⇒ Contrôler, geler frapper le ballon
<b>BUT</b>	⇒ Lancer le ballon vers une cible
<b>ORGANISATION</b>	⇒ 1 ballon pour 4 ⇒ Chaque équipe avec dossards ⇒ 1 cible à atteindre (quilles, cerceaux, ...)
<b>DEROULEMENT - CONSIGNES</b>	⇒ <u>1<sup>ère</sup> situation</u> : - Chaque équipe de 4 essaie à partir d'une zone, de faire tomber un maximum de quilles, par exemple, en frappant le ballon. - On change de frappeur à chaque essai.  ⇒ <u>2<sup>ème</sup> situation</u> : - 3 équipes de 4 joueurs coopèrent en vue d'attaquer des cibles. - Le ballon est frappé par l'équipe A vers l'équipe B qui le contrôle, le gèle et le lance à l'équipe C qui après l'avoir contrôlé puis gelé attaque la cible en frappant le ballon.
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	<b>COOPERER A 4, COOPERER AVEC LES AUTRES EQUIPES.</b>



<b>INTITULE DE LA SITUATION</b>	⇒ « <b>Kin but</b> »
<b>OBJECTIFS</b>	⇒ Contrôler, geler, frapper le ballon
<b>BUT</b>	⇒ Lancer le ballon vers un joueur-but par frappes et contrôles successifs.
<b>ORGANISATION</b>	⇒ Deux équipes de 9 joueurs (dont 1 joueur-but) ⇒ 1 ballon ⇒ 1 terrain délimité avec un couloir de 1m.
<b>DEROULEMENT CONSIGNES</b>	⇒ Derrière chaque ligne de fond. ⇒ Chaque équipe est constituée de 2 cellules de 4 joueurs. ⇒ La mise en jeu s'effectue par un lancer aléatoire. ⇒ Il s'agit pour l'équipe qui a récupéré le ballon de le faire progresser jusqu'à son joueur-but en respectant les règles du KIN. ⇒ L'équipe marque le point si le joueur-but, sans sortir de son couloir, touche le ballon. ⇒ L'autre équipe reste positionnée sur le terrain et constitue une gêne passive avant une nouvelle mise en jeu.  ⇒ <b>NB :</b> Il y a changement de possession à chaque violation du règlement ou perte de balle.  Chaque équipe a son ballon.