

# FICHE PÉDAGOGIQUE

— Multisports —



Le kin-ball est une activité sportive collective, mixte. Ce sport a été créé en 1986 par un éducateur sportif canadien, Mario Demers. Soucieux de maintenir la motivation des jeunes à pratiquer une activité sportive régulière, l'éducateur invente un sport qui renverse les codes des sports collectifs. Il n'y a pas de face à face : 3 équipes se rencontrent sur un même terrain, modifiant le rapport à l'adversaire.

Le kin-ball s'est développé au Japon, aux Etats-Unis avant d'arriver en Europe. En France, le sport est apparu dans les années 2000 sous l'impulsion d'Olivier Bouvet, alors étudiant en STAPS et Eric le Gall éducateur sportif.

Tous deux créent les premiers clubs sportifs de kin-ball dans le but de développer le sport dans leur région puis au niveau national.

## MATÉRIEL

Le kin-ball nécessite :

- 1 ballon de kin-ball ([et une baudruche de rechange](#))
- [Des chasubles](#) (3 couleurs)
- [Des plots ou bandes pour délimiter le terrain.](#)



**idemasport.**

[Lot 6 ballons kin-ball](#)  
[KIT complet kin-ball](#)

A partir de 2006, le kin-ball va connaître un véritable essor, les associations vont se multiplier dans de nombreuses régions. Un championnat va voir le jour lors de la saison 2006/2007.

Aujourd'hui, ce sport rassemble de plus en plus d'adeptes. Il existe des championnats nationaux, des championnats régionaux et une fédération s'est structurée ; la FKBF. En résumé, le kin-ball est une activité d'opposition par équipe, mixte et ludique.

## INTÉRÊTS ET BIENFAITS

- Règle simple.
- Accessible à tou-te-s puisque faible technicité de l'activité (attraper, courir, lancer, viser).
- Pratique mixte, collective, multigénérationnelle et adaptable.
- Jeu basé sur la coopération, l'esprit d'équipe et le fair-play.



## RÈGLES DE BASE

Les règles de base du kin-ball sont simples : 3 équipes de 4 à 5 joueur·se·s s'opposent à l'aide d'un ballon de 1,22m (ou 84cm) de diamètre sur un terrain délimité de 20 mètres par 20 mètres maximum, circonscrite par un mur ou une ligne. Pour l'équipe en attaque, le but est de faire en sorte que la balle touche le sol dans les limites du terrain ou mettre l'équipe appelée dans l'impossibilité de réceptionner la balle afin de marquer 1 point. Pour l'équipe dont la couleur est appelée, l'objectif est d'attraper le ballon, avec n'importe quelle partie du corps avant que le ballon ne touche le sol. L'équipe qui attrape le ballon le renvoie à une autre équipe par l'énonciation à l'engagement, du mot "Omnikin" suivi de sa couleur et le jeu continue tant qu'aucune faute n'est commise. Pour gagner, il faut totaliser plus de points que les deux autres équipes sachant que lorsqu'une équipe appelée ne rattrape pas la balle ou qu'une des trois équipes commet une faute, alors les deux autres équipes marquent un point.

**Durée :** Dans une démarche de découverte et d'initiation, le temps de jeu est à adapter en fonction de l'âge et du niveau des participant·e·s. Le règlement officiel étant complexe. Généralement, 3 tiers-temps sont mis en place de 7 à 15 minutes selon les publics avec la présence de remplaçant·e·s ou non.

**Déplacements :** Les joueur·se·s qui réceptionnent la balle peuvent se déplacer librement dans l'espace de jeu sans le ballon. Le déplacement avec le ballon est autorisé tant que deux joueur·se·s le maintiennent. Dès qu'une 3ème personne entre en contact avec le ballon, celui-ci doit être immobilisé. Le service doit alors s'effectuer dans les 10 secondes.

**La réception :** Elle peut s'effectuer avec n'importe quelle partie du corps sauf la tête (règle de sécurité).

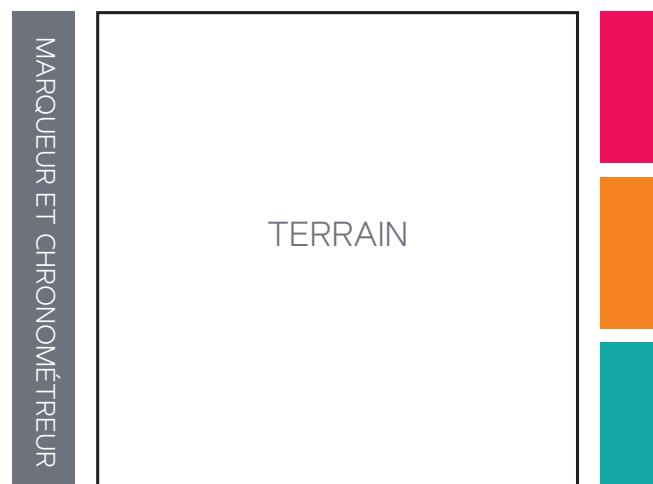
### Les fautes :

- Marcher en tenant le ballon à plus de deux joueurs.
- Prendre plus de 10 secondes pour effectuer le service.
- Mauvaise trajectoire du ballon lors du service : trajectoire descendante, ballon sorti de l'espace avant d'être touché par un adversaire.
- Contact physique entre les joueur·se·s.

## TERRAIN DE JEU ET AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Le kin-ball peut se dérouler en intérieur comme en extérieur.

- Le terrain mesure au maximum 20x20 mètres



## RÔLE DE L'ANIMATEUR

L'encadrant·e met en place des situations de références sous forme d'ateliers ou de jeux permettant au pratiquant·e-s de comprendre les enjeux de l'activité et de cibler les actions motrices ; envoi du ballon, réception, annonce... afin d'intégrer les règles et de prendre du plaisir dans l'activité.

L'encadrant·e doit assurer une progressivité dans l'apprentissage de l'activité et adapter les séances aux acquisitions techniques.

L'apprentissage par le jeu est nécessaire pour préserver le plaisir de la pratique et la motivation de toutes et tous.

## SITUATIONS

Fiche pédagogique - Situation 1

[Ateliers gestion de la balle](#)

Fiche pédagogique - Situation 2

[Ateliers gestion de l'espace](#)

Fiche pédagogique - Situation 3

[Ateliers de coopération](#)