

## *Plan de leçon #15*

### *Objectif de la semaine : Attaquer l'équipe en tête*

Stratégiquement parlant, si une équipe espère gagner une partie, elle devra attaquer l'équipe qui a le plus de points pour rattraper cette dernière et terminer la partie avec le plus grand nombre de points. Au départ, vos joueurs ne faisaient probablement pas attention à laquelle des équipes ils attaquaient et peut être qu'ils nommaient continuellement la même équipe qui terminait la partie avec plusieurs points en-dessous des deux autres.

Heureusement, il existe une règle au sport KIN-BALL® qui empêche que la même équipe se fasse toujours attaquer. Cette règle se nomme l'attaque injustifiée. Avec cette règle, tous les équipes peuvent avoir l'impression que la victoire est possible. Même si une équipe est moins talentueuse que les deux autres, elle ne peut être loin des autres équipes avec cette règle.

#### **Attaque injustifié<sup>1</sup> :**

- Une équipe ne peut appeler une équipe ayant deux points de différence ou plus avec elle, à moins que l'équipe nommée soit celle en tête.

- Dans le cas où l'équipe qui appelle est l'équipe seule en tête, elle doit obligatoirement appeler l'équipe qui est la seconde.

- Dans le cas où l'équipe qui appelle est à égalité en tête, elle doit appeler celle qui lui est égale à moins que l'autre équipe ne tire que par un point.

Afin de mieux comprendre cette règle, voici un tableau pour mettre en évidence les cas d'attaque injustifiée.

Pointage			Exemples d'attaque injustifiée
Bleu	Gris	Noir	
14	12	10	Gris appelle noir Noir appelle gris Bleu appelle noir
13	12	11	Bleu appelle noir
14	13	11	Bleu appelle noir Noir appelle gris Gris appelle noir
16	16	12	Bleu appelle noir Gris appelle noir
14	13	13	Aucune possibilité d'attaque injustifiée
16	12	12	Aucune possibilité d'attaque injustifiée
15	15	14	Aucune possibilité d'attaque injustifiée

<sup>1</sup> Cette règle ne s'applique pas dans la dernière minute de la partie.

## Jeux modifiés :

Afin d'encourager les participants à utiliser cette habileté en situation de jeu, vous pouvez utiliser l'un des deux jeux modifiés décrits ci-dessous.

Le **premier** jeu modifié consiste à donner un point bonus à l'équipe qui appelle la bonne équipe selon les règles de l'attaque injustifiée. Les joueurs voudront recevoir le point bonus et seront plus conscients des équipes qu'ils attaqueront et seront portés à regarder davantage le système de points avant de faire l'appellation.

En travaillant ainsi, l'équipe qui attaque le plus souvent la bonne équipe recevra davantage de points et sera d'autant plus impliquée dans le jeu que les deux autres. Afin d'éviter que ce soit toujours la même équipe qui se fait attaquer, nous vous recommandons de bien équilibrer vos équipes et vous suggérons de remettre les points à zéro à toutes les deux minutes.

Ce jeu modifié est plus efficace si vos participants sont plus jeunes (de niveau primaire).

Le **second** jeu modifié consiste à appeler une « Faute d'appellation » lorsqu'une équipe n'appelle pas la bonne équipe. Depuis que la règle de l'attaque injustifiée n'est pas si simple, vous pouvez simplifier la règle. Vous pouvez demander aux joueurs d'attaquer l'équipe en tête et que si l'équipe à l'offensive est celui en tête, elle devra attaquer la deuxième équipe dans le pointage. Si ces règles ne sont pas respectées, vous appellerez une « Faute d'appellation ». De façon à vous assurer que le jeu modifié porte ses fruits, nous vous recommandons à nouveau de vous assurer que les équipes sont équilibrées.

Une fois que vos participants ont bien assimilés le concept, vous pouvez leur enseigner les dernières règles sur l'attaque injustifiée : le deux points de différence et ce qui se passe lorsque des équipes sont en égalité. À partir de là, vous pouvez appliquer pleinement la règle de l'attaque injustifiée. Le signal officiel pour une attaque injustifiée est une faute d'appellation.



Ce jeu modifié est plus efficace si vos participants sont plus âgés (de niveau secondaire).

**RAPPEL :** L'utilisation d'un jeu modifié ne devrait pas se faire pour la totalité du temps alloué au jeu. Vous ne devriez utiliser ce jeu que pour un maximum de 10 minutes si votre activité dure une heure.

### *Jeu de la semaine*

#### **Terre, air, eau, feu, ballon**

Les joueurs sont dispersés dans le gymnase et doivent être à l'écoute des ordres de l'entraîneur. Lorsque l'entraîneur dit : « TERRE », tous les joueurs doivent se coucher au sol. Lorsqu'il dit : « AIR », les joueurs ne doivent plus toucher le sol; ils doivent grimper sur les espaliers ou sur les bancs. S'il dit : « EAU », ils doivent toucher quelque chose de bleu (ligne bleu sur le plancher). Lorsque les joueurs entendent : « FEU », les joueurs doivent sauter sur place. Finalement, lorsqu'il dit : « BALLON », les joueurs doivent aller toucher le ballon. Vous pouvez diviser le groupe en trois équipes et remettre un point à la première équipe dont les joueurs ont tous correctement exécuté l'ordre.

Consigne de sécurité :

*Afin d'éviter les blessures, assurez-vous d'avertir les joueurs de ne pas se bousculer et vérifier qu'il n'y a pas de dangers près des murs du gymnase.*

Merci de votre intérêt pour ce sport, contactez-nous si vous avez quelques questions que ce soit!

Pierre-Julien Hamel  
Directeur général FIKB  
+1-514-252-3210  
[info@kin-ball.com](mailto:info@kin-ball.com)