

Jeux collectifs alternatifs

29.01.2024

Groupe Départemental EPS - Jura



**ACADÉMIE
DE BESANÇON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
du Jura

Le Nitroball

Jeu inventé par Peter Boucher, professeur des écoles aux Etats Unis en 2005. Son objectif est alors de favoriser la communication, la mixité et un développement global de la motricité, tout en limitant les difficultés du jeu de volley pour les débutants.



But du jeu

Il s'agit pour les joueurs de marquer un point en faisant rebondir 2 fois le ballon dans le camp adverse.

L'ensemble des parties du corps peuvent être utilisé par les participants.

Les participants peuvent se faire jusqu'à trois passes dans leur camp avant de renvoyer le ballon.



Score et engagement

L'engagement se fait depuis l'arrière du terrain.
Le ballon peut être frappé par-dessus ou par-dessous mais ne peut pas être porté, ni arrêté.

Un rebond est autorisé avant chaque frappe.
Un second rebond arrête le jeu et donne un point à l'adversaire.

On peut marquer 1 point si l'on renvoie le ballon en 1, 2 ou 3 touches simples et 3 pts en 3 touches de surfaces différentes.



Durée d'une partie

Une partie se joue en 2 sets gagnants de 15 pts sur un terrain de 13m x 6m ou 18m x 9m en fonction du nombre de participants.

En cas d'égalité, il faut 2 points d'écart pour se départager.

Le Nitroball (ou Extrem bodyball) est un sport collectif en 2 contre 2 jusqu'à 6 contre 6 sur un terrain de badminton ou de volley (taille fonction du nombre). Le filet bas est positionné comme un filet de tennis.

Il n'y a pas de contact entre les participants.

Le jeu se pratique avec un ballon de volley.

En fonction du niveau, la hauteur du filet peut augmenter.

Observation :

Il ne peut y avoir de rebond sans frappe avant que le ballon franchisse le filet.

C'est une alternative à la pratique du volleyball pour des débutants. La pratique du Nitroball permet notamment de construire la montée de balle collective avec moins de risque de perte de contrôle du ballon.



Le Bij Ball

Jeu qui nous vient de Madrid, inventé par l'enseignante Maria Teresa Mina en 2000. Son objectif est alors de favoriser la dépense énergétique de tous les participants.



But du jeu

Il s'agit pour les joueurs de marquer un but en envoyant le ballon dans le but adverse (de hand).

Le ballon peut être botté, lancé, touché, dribblé mais jamais tenu dans les mains.

Les adversaires peuvent avoir recours à toute action sur le ballon pour le récupérer.



Score et engagement

1 point est compté après chaque but marqué.

Lorsque le ballon est sorti du terrain de jeu (40m x 20m), la remise en jeu s'effectue pied ou à la main.

Une variante du jeu est de demandé que tous les coéquipiers du botteur soit dans le camps adverse au moment de la frappe pour valider le but.



Durée d'une partie

Le temps d'une partie est laissé à l'appréciation des participants et peut comporter une ou plusieurs périodes. Normalement 2x20'

A chaque but, l'ensemble des participants des deux équipes félicite le butteur par des applaudissements.

Le **Bijbol** est un sport collectif mixte ou non, de 2 équipes de 5 à 8 joueurs, qui se joue avec un ballon de fitness (50cm de diamètre), sur un terrain de type handball. Il n'y a en revanche pas de gardien de but mais la zone interdite est conservée.

Une variante de facilitation du jeu peut être proposée : le porteur de balle peut attraper et conserver le ballon. Il ne peut cependant plus se déplacer avec.

Une variante de complexification du jeu peut être proposée : le jeu se joue façon cardioball avec uniquement des passes en avant.



Le Kinball®

Dans les années 80, **Mario Demers professeur d'éducation physique québécois crée le Kin-Ball®**. Son objectif est alors de favoriser la pratique du sport scolaire, en développant un jeu susceptible de plaire aux enfants par son caractère résolument collectif.



But du jeu

Le but est simple : il s'agit pour les joueurs d'**attraper le ballon avec n'importe quelle partie du corps, avant que celui-ci ne touche le sol**. L'équipe qui engage choisi l'adversaire qui devra réceptionner la balle. Cette équipe est nommée par l'énonciation à l'engagement, du mot « Omnikin » suivi de sa couleur. La troisième équipe devient alors spectatrice.



Score et engagement

Après réception du ballon en phase défensive, les joueurs ont 5 secondes pour engager, après que tous les membres de l'équipe aient eu un contact avec la balle. Pour scorer, il s'agit de réaliser une mise en jeu qui met l'équipe nommée dans l'impossibilité de réceptionner la balle avant le rebond au sol. Ainsi lorsque la balle touche le sol les deux équipes adverses remportent 1 point.



Durée d'une partie

Une partie de Kin-Ball® se décompose en 7 périodes de 7 minutes. L'équipe en tête à l'issue des 7 minutes remporte la période. La première équipe remportant 3 périodes remporte le match. Si les équipes sont ex-aequo, une période de prolongation est jouée. La première équipe à 5 points remporte la prolongation.

Le **Kin-Ball** est un sport collectif mixte de 3 équipes de 4 joueurs, qui se joue avec un gros ballon (1,22 m / 48"), ce sont les murs, le plafond ainsi que les obstacles fixes qui se trouvent dans le gymnase, qui délimitent la surface de jeu. Les dimensions du terrain varient donc en fonction de la taille de la salle, mais correspondent généralement à un terrain de 21m sur 21m.

Omni = Toujours
Kin = Mouvement

Lorsqu'une équipe arrive à 11 points, un arrêt de jeu est sifflé. L'équipe ayant le moins de point est retiré du terrain pour que les deux autres équipes s'affrontent. L'équipe qui atteindra les 13 points gagne cette période. Au début de chaque période, le pointage est remis à 0 pour les trois équipes.

Une variante du jeu peut être proposée : on appellera toujours l'équipe qui est la seule meneuse au score.

