Tchoukball - Cycle 3

Le tchoukball est un sport collectif mais différent de ses cousins (football, basket,…). Ce sport est basé sur une logique non violente, où le contact est évité. C'est un exemple de fair-play, fondé sur le défi plutôt que l'agressivité. C'est donc un support pédagogique tout à fait indiqué pour la formation des élèves.

Pratique axée sur le tir, la réception et la passe sans que la conquête du ballon ne permette d'opposition directe entre les deux équipes.

Matériel

Cadres de tchouk (mini-trampolines) inclinés à + ou – 45°
Peuvent être remplacés par des cadres en bois.
Ballons de handball, taille 0.

Au niveau de l'espace, cette activité peut tout aussi bien se réaliser en intérieur qu'en extérieur. L'équivalent d'un demi-terrain de handball est nécessaire.

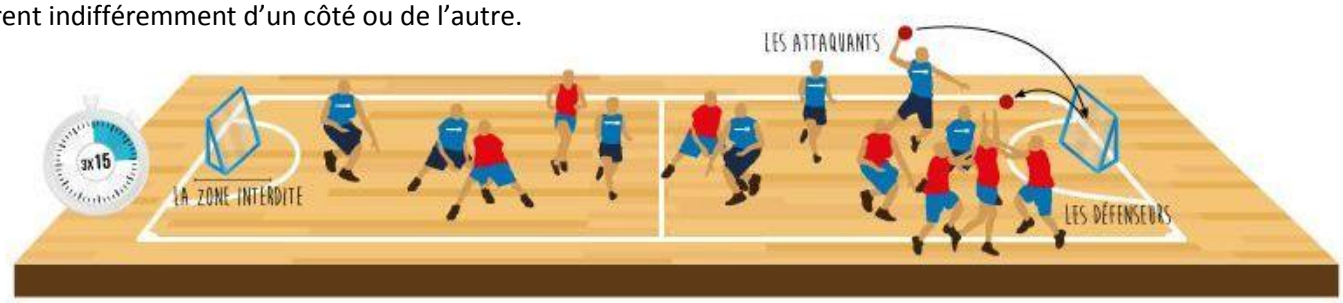
Références aux programmes

Objectif du module : Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées en situation de jeu (passer, réceptionner, se placer, tirer)

- Conduire et maitriser un affrontement collectif : Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à plusieurs adversaires
- Partager des règles, des rôles et des responsabilités : Appliquer des consignes, assurer le rôle de joueur, observateur, arbitre
- S'engager dans l'action : Anticiper sur les actions à réaliser, passer au joueur le mieux placé, tirer lorsque l'on est seul face au but
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité : Mettre en relation des notions d'espace et de temps, lancer le ballon à un adversaire en train de courir, analyser des effets d'un tir sur le cadre

Généralités

Terrain de 14*22m, équipes de 5 – 7 joueurs. Zone interdite : demi-cercle de 3m de rayon (diminué à 1m-1m50 à l'école primaire). Les joueurs n'ont pas le droit d'y pénétrer, elle doit être matérialisée. Pas de « camp », les joueurs tirent indifféremment d'un côté ou de l'autre.



Règles

Comment marquer des points ?	*Je gagne 1 point*	*Je donne 1 point*
	Je tire dans le cadre et le ballon rebondit dans la surface de jeu avant que l'équipe adverse ne s'en saisisse	-Je manque le cadre du trampoline -La balle rebondit en dehors du terrain (avant ou après le tir)

J'ai le droit	*Je n'ai pas le droit*
▶ De faire 3 passes maximum pour attaquer ▶ De garder le ballon 3s en main avant de faire une passe ou de tirer ▶ De faire 3 appuis au sol avec le ballon en main ▶ De faire 3 tirs consécutifs sur le même cadre (cumul des tirs des 2 équipes)	▶ De gêner l'adversaire : interception interdite, ne pas se mettre entre le tireur et le cadre, le ballon et le défenseur ▶ Faire rebondir le ballon au sol (dribble, passe au sol) ▶ De toucher le ballon avec les pieds ou les jambes ▶ Après engagement, de tirer si le ballon n'a pas encore franchi la ligne médiane

S'il y a faute : la balle est remise en jeu par l'autre équipe

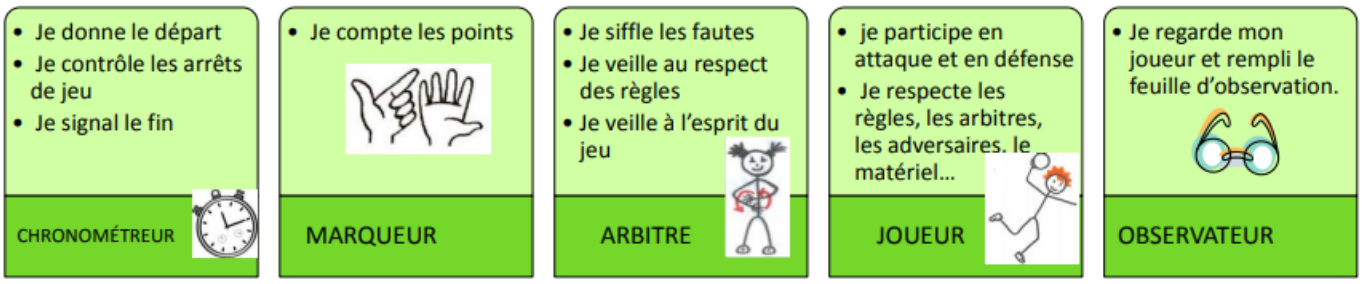
Les règles sont assez denses, il est donc recommandé de les mettre en place au fur et à mesure.

Niveau 1 : Possesseurs de ballon immobiles. S'il touche le but et rebondit dans le terrain l'équipe marque un point. Ballon remis en jeu par l'équipe adverse du fond du terrain.

Niveau 2 : Ajout de règles : présence de la zone, 3s de temps de possession du ballon.

Niveau 3 : Tir sur le montant du cadre : obligation de franchir la ligne médiane après engagement, 3 passes, 3 tirs consécutifs sur le même cadre.

À tous les niveaux les enfants doivent assurer les différents rôles sociaux :



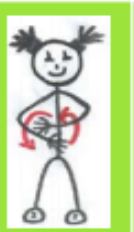
Mise en œuvre d'un cycle tchoukball de 10 séances		
Séances 1 à 3	**Séances 4 à 8**	**Séances 9&10**
pour ↓	*pour* ↓	*pour* ↓
ENTRER DANS L'ACTIVITE →	APPRENDRE ET PROGRESSER →	EVALUER LES ACQUIS
Comment ? ↓	*Comment ?* ↓	*Comment ?* ↓
En mettant en place des situations de découverte, de manipulation	En mettant en place des situations organisées (par objectifs, par ateliers)	En mettant en place des situations évolutives
Pourquoi ? ↓	*Pourquoi ?* ↓	*Pourquoi ?* ↓
Pour établir un diagnostique, observer, et organiser la suite	Pour ajuster, remédier, adapter le dispositif aux différences individuelles, pour mener à bien les apprentissages	Pour définir le niveau atteint, certifier un apprentissage
Evaluation « diagnostique »	Evaluation formative	Evaluation sommative
Que sais-je déjà réaliser ? ↓	*Que sais-je faire ? Qu'ai-je à apprendre ?* ↓	*Qu'ai-je appris ? Que sais-je réaliser Maintenant ?* ↓
En faisant un inventaire des réponses des enfants	En observant (prise d'informations) En analysant (les enfants prennent conscience et comprennent leurs actions) En régulant	En comparant à l'aide de normes (définies par l'enseignant et les enfants)

1 http://ecoles.ac-rouen.fr/circlillebonne/site2/file/EPS/DOSSIER_TCHOUK.doc

Organisation d'une séance - 45' à 1h effective

Mise en train	Echauffement, manipulation de balles afin de préparer aux compétences mises en jeu dans la séance	5 à 10' - Classe entière
Situation de référence *Ou* *Situations d'apprentissage*	Evaluation diagnostique à la première séance / Evaluation sommative à la dernière Effectif réduit, développe : habiletés motrices, prise d'informations et occupation de l'espace, coopération Prévoir 2 à 3 situations par séances avec des variables afin de complexifier ou simplifier la séance Finir par un bilan oral sur les réussites et les difficultés des élèves	20 à 30' - Si possible 2 jeux en parallèles
Séquence de jeu	Dirigée, situation réelle de jeu pour mettre en application le travail effectué lors de la séance d'apprentissage. Support de l'observation pour le maître et les autres élèves	10 à 20 ' - Jeux de 4 contre 4 à 6 contre 6
Retour au calme - Bilan	Abandonner l'excitation du jeu / Bilan de la séance, faire verbaliser les élèves. Sert à préparer la séance suivante	5' - Classe entière

Au début de chaque mi-temps et après chaque but, il y a remise en jeu sur une ligne de fond.

JE SUIS JOUEUR : Je ne dois pas…	Marcher avec le ballon	Toucher avec le bas de mon corps	Gêner l'adversaire	Rentrer dans la zone interdite	Garder la balle plus de 3 seconde Faire plus de 3 passes	Tirer 4 fois sur le même cadre
JE SUIS ARBITRE : Je siffle et j'explique par un geste.	Mes mains tournent l'une autour De l'autre 	Je monte mon genoux et le montre avec ma main opposée	Je met mes deux poings sur mes Hanches	Je forme un T avec mes bras devant moi	Je lève 3 doigts en l'air	Je lève 4 doigts en l'air

J'arrête le jeu quand…	**Le ballon sort du terrain**	**Il y a un tir sur le cadre d'engagement mais la balle n'a pas franchit le milieu de terrain**	**Un joueur tir et l'équipe adverse ne rattrape pas le ballon**	**Ile y a un tir et l'équipe qui défens attrape le ballon en l'air**
Je siffle et j'indique la réparation par un geste.	**TOUCHE** Mes bras sont fléchis en l'air et mes mains tourner vers l'espace derrière moi.	**TIR NON ACCEPTER** Mes bras sont tendus devant moi et s'écartent	**POINT POUR L'ATTAQUE** Je lève mon poing	**POINT POUR LA DEFENSE** Je tend mon bras sur le côté, poing fermé

Les règles évoluent avec le niveaux des enfants, il faudra donc veiller à compléter la gestuelle des arbitres.

2http://www.ien-nanterre2.ac-versailles.fr/IMG/pdf/dossier_pedagogique_tchoukball_2.pdf

Exemples de situations d'apprentissage

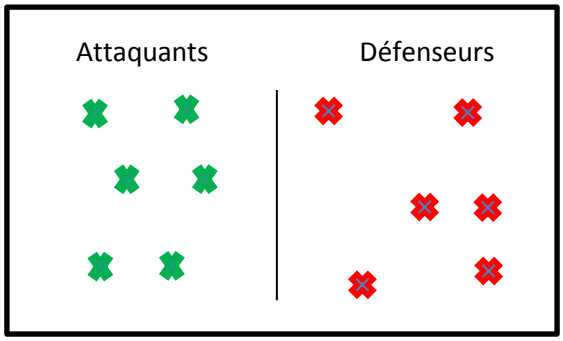
Catapulte

4 à 8 élèves en colonne devant le cadre. Seul le premier joueur à un ballon. Il vise le cadre et laisse la place au suivant pour que celui-ci réceptionne le ballon et vise à son tour. Lorsque 10 passes consécutives sont réussies, le groupe s'éloigne de 1m.

Variantes : Avec 3 pas d'élan

Les colonnes se divisent et se placent à 45° par rapport au cadre. Après la passe le joueur change de colonne.

Volley



L'équipe en possession du ballon doit se faire 3 passes avant de l'envoyer dans le camp adverse. L'équipe en défense doit rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol.

Si le ballon touche le sol ou ne franchis pas le filet, l'équipe adverse marque 1 point. On lui rend le ballon.

Les quatre couleurs

3 à 4 équipes de 3 à 5 joueurs.

L'équipe en possession du ballon appelle une couleur puis tire sur le cadre. L'équipe de la couleur correspondante doit rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol. L'équipe non appelée devient statue au moment du tir et jusqu'à la fin de l'action.

Si le ballon touche le sol à l'intérieur du terrain, l'équipe attaquante marque un point. Sinon, le point est pour l'autre équipe.

Lorsque tous les attaquants ont tiré, on change les rôles.

Parcours

Groupes de 2 avec un ballon - 1 grand parcours avec plusieurs types d'obstacles

<u>But</u> : Passer en déplacement / réceptionner

Chaque équipe suit le parcours en évitant les obstacles. Les joueurs se font des passes et ne doivent ni perdre, ni faire tomber le ballon. Arrivé au bout du parcours celui qui a le ballon tir sur le cadre et l'autre récupère le ballon.

La zone

2 colonnes avec 1 ballon

Les joueurs des colonnes se font des passes d'une colonne à l'autre à l'aide du cadre, sans pénétrer la zone. Chaque passe réussie vaut 1 point.

Le Pong

- Cadre entre 2 joueurs (verticale ou horizontale). Les joueurs sont de chaque côté et se font des passes à l'aide du cadre. Varier les types de passes.
- Même exercice mais les deux joueurs deviennent adversaires. Le but est alors de tirer de manière à ce que l'autre ne parvienne pas à rattraper la balle.
- Variante avec 2 ballons

Les balles brulantes

2 cadres Tchouk de part et d'autre d'une ligne médiane, beaucoup de balles réparties également

Au signal, les joueurs tirent dans le cadre et laissent rouler les balles quand elles sont à terre et qu'elles vont jusqu'au camp adverse. Par contre ils doivent s'emparer des balles qui sont dans leur camp pour les renvoyer grâce au cadre. A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de balles dans son camps à perdu.

Travail sur le rebond du cadre, proportionnel à la force de tir. Partie centrale plus efficace pour renvoyer le ballon.