

Tchoukball

Document pédagogique

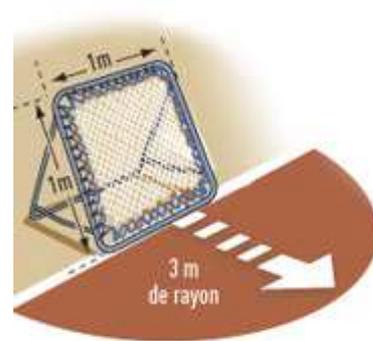
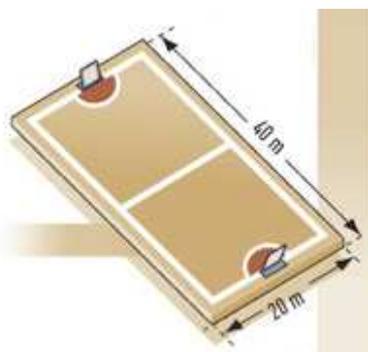
Introduction

Pour jouer au tchoukball, il faut deux cadres officiels de tchouk* et un ballon de handball. Le jeu se déroule sur un terrain de volley-ball* entre deux équipes de 6 ou 7 joueurs. Les cadres (qui peuvent être utilisés indifféremment par les deux équipes : il n'y a pas de camp distincts) sont ainsi disposés à chaque extrémités du terrain d'une zone interdite en forme de demi-cercle.

*Cadre de tchoukball :



*Terrain type volley ball :



Le tchoukball à l'école

Cycle 1 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

Cycle 2 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

Cycle 3 : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement.

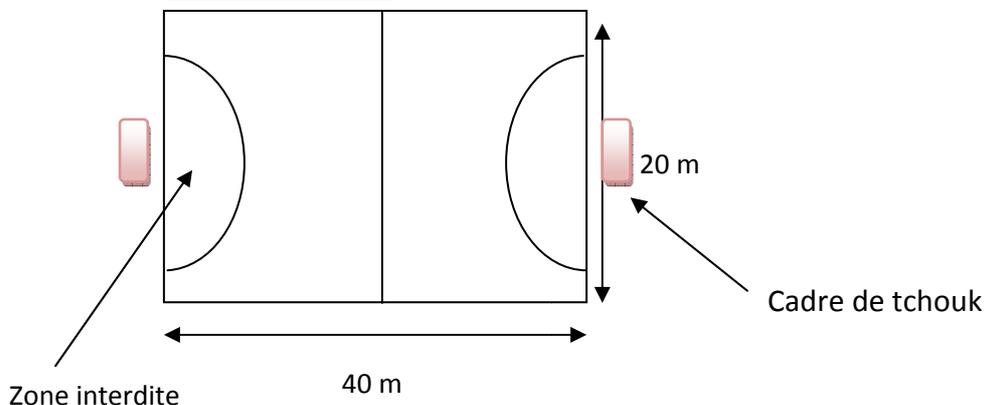
1- Objectifs d'apprentissage :

- Maitrise d'un engin (ballon),
- Maitrise d'un espace délimité (terrain de jeu),
- Maitrise des relations avec les partenaires et adversaires

2- But du jeu :

Marquer le maximum de points en faisant rebondir le ballon, avec l'aide des mains, sur la cible de tchouk pour le mettre hors de portée des adversaires.

3- Description :



4- Caractéristiques et règles du jeu :

Matériel : 2 cadres de tchouk, chasubles, plots, 1 ballon type mini-hand

Durée : 3 tiers temps de 5 min

Organisation : 2 équipes de 7 joueurs

Règles :

Début de jeu :

- L'engagement se fait à côté de la cible, les deux équipes n'ont pas de camp défini, c'est à dire que chacun peut tirer sur n'importe quelle cible.

Pendant le jeu :

- Le jeu au pied est interdit ainsi que le dribble.
- 3 passes MAXIMUM avant un tir sur un des cibles.
- Le porteur du ballon n'a pas le droit de faire plus de 3 pas.
- Interdiction de gêner l'adversaire, d'intercepter le ballon et de pénétrer dans la zone interdite.
- Changement de cible obligatoire après 3 tirs consécutifs sur un même cadre.
- Lorsque la réception d'une passe est manquée (la balle touche le sol), le ballon change de camp.
- Après chaque point marqué, l'engagement se fait derrière le cadre sur lequel a eu lieu le tir.

Comptage de points :

L'équipe qui tire marque un point si :

- la balle rebondit dans la surface de jeu avant que l'équipe adverse ne s'en saisisse.
- la balle est rattrapée puis relâchée par un joueur de l'équipe adverse. (Si la balle est rattrapée par l'équipe adverse, il n'y a pas de points et le jeu continue)

L'équipe ne marque pas de point si :

- le tireur rate le cadre.
- le ballon rebondit à l'intérieur ou sur la ligne délimitant la zone interdite.
- le ballon est touché (volontairement ou non) par un co-équipier.

En cas de faute, le ballon est remis à l'équipe adverse et il y a un coup franc à l'endroit de la faute.

Les fautes :

Un joueur commet une faute si :

- Il se déplace en dribblant avec la balle au sol.
- Il effectue plus de 3 empreintes au sol en possession du ballon.
- Il joue avec des parties du corps situées au dessous du niveau de la ceinture.
- Il envoie une quatrième passe pour son équipe.
- Il prend contact avec le sol hors des limites du terrain ou dans la zone interdite en ayant la balle dans les mains.
- Il laisse tomber la balle au sol à la réception d'une passe.
- Il prend par erreur ou volontairement une passe de l'autre équipe.
- Il empêche les déplacements des adversaires ou les libres mouvements de la balle lorsque celle-ci est possédée par l'autre équipe.
- Il manque le cadre au moment du tir.
- Il fait rebondir la balle hors des limites du terrain.
- Il tire au cadre et la balle rebondit sur lui même.
- Il envoie la balle dans la zone interdite, avant ou après, rebond au cadre.

Après une faute, la balle passe en main de l'autre équipe et le jeu reprend à l'endroit où la faute a été commise. Après une faute, une passe doit être effectuée avant de tirer au cadre.

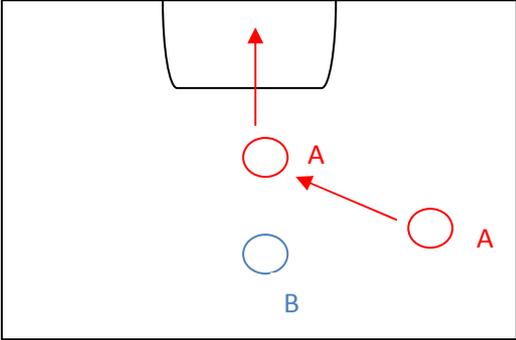
5- Situations d'apprentissage et de jeu :

La bataille des balles	
<u>Durée</u> : 10min	<u>Objectif</u> : Avoir le moins de balles possibles dans son espace de jeu
<p><i>But à atteindre</i> : Faire retomber le ballon sur le terrain de l'équipe adverse</p> <p><i>Matériel</i> : 2 cadres de tchouk, plots, dossard, 30 ballons de handball</p> <p><i>Consignes</i> : Sur un terrain, 2 cadres sont installés de part et d'autre de la ligne médiane, 15 ballons sont répartis dans chaque zone. Au signal, les joueurs tirent dans le cadre opposé, ils ont le droit de récupérer les balles adverses à partir du moment où elles sont dans leur camp. A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de balles sur son territoire a perdu.</p> <p><i>Variables</i> : L'emplacement des cadres peut être à moduler selon la force des joueurs.</p>	

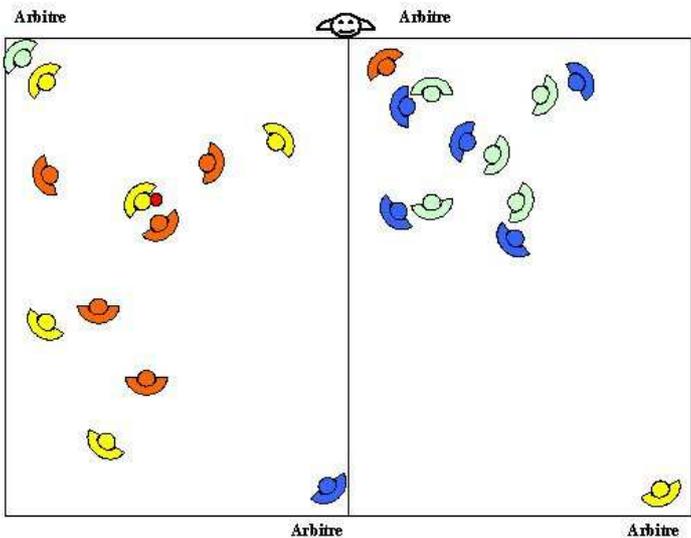
Il s'agit d'une variante des balles brûlantes bien adaptée pour faire découvrir les caractéristiques fonctionnelles du matériel (comment le cadre renvoie le ballon). Cette situation simple peut se concevoir comme une entrée en matière dans l'activité pour apprendre le tchoukball (CE2-CM1).

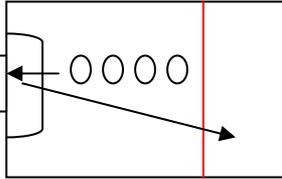
Balle au mur	
<u>Durée</u> : 10min	<u>Objectif</u> : Attraper le ballon avant qu'il ne touche le sol.
<p><i>But à atteindre</i> : Viser le mur puis attraper le ballon avant qu'il ne touche le sol.</p> <p><i>Organisation</i> : Par 1, puis par 2 et par 3.</p> <p><i>Matériel</i> : 1 mur, 1 ballon pour 3.</p> <p><i>Consignes</i> : Contre un mur, par 1, 2 ou 3, lancer le ballon qui doit être rattrapé avant qu'il ne touche le sol.</p> <p><i>Variables</i> - : 1 rebond après impact au mur.</p>	

Balle assise	
<u>Durée</u> : 10min	<u>Objectif</u> : Tirer, attraper/passé vite, prendre vite une information, élaborer une stratégie.
<p><i>But à atteindre</i> : Eliminer les joueurs adverses en les touchant avec le ballon.</p> <p><i>Organisation</i> : 6c6</p> <p><i>Matériel</i> : ½ terrain de handball, 1 ballon, chasubles.</p> <p><i>Consignes</i> : Les enfants courent dans l'espace de jeu délimité tandis qu'un joueur en possession du ballon tente de les toucher de volée. Quand un joueur a été touché, il doit s'asseoir à sa place. Il peut reprendre le jeu, s'il récupère, en position assise, le ballon.</p> <p><i>Règles de sécurité</i> : Jouer avec un ballon en mousse ou peu gonflé. Zone à viser : entre les épaules et les genoux.</p> <p><i>Variables</i> : Taille du terrain, nombre de ballons, nombres de joueurs (équipe en infériorité)</p>	

Passé et va pour tirer au cadre et récupérer	
<u>Durée</u> : 10min	<u>Objectif</u> :
<p><i>But à atteindre</i> :</p> <p><i>Organisation</i> : Par groupe de deux, ½ terrain de handball.</p> <p><i>Matériel</i> : 1 cadre de tchouk, 3 cerceaux, plots.</p> <p><i>Consignes</i> : A à la balle et se place dans le premier cerceau, puis B dans le second. A fait une passe à B puis va se placer dans le cerceau vide. Puis B passe le ballon à A, qui s'est déplacé autour de la zone en même temps et tire au cadre. A tente de récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol.</p>	
	
<p><i>Variables +</i> : Avec défenseurs.</p>	

Les 4 tchouk	
<u>Durée</u> : 10min	<u>Objectif</u> : Passer, s'organiser dans l'espace.
<p><i>But à atteindre</i> : Changer de camp en se passant le ballon pour atteindre le camp diagonalement opposé puis revenir.</p> <p><i>Organisation</i> : 4 équipes.</p> <p><i>Matériel</i> : terrain carré avec un tchouk à chaque angles, 4 ballons, chasubles.</p> <p><i>Consignes</i> : Les 4 équipes doivent amener leur ballon sur le tchouk situé au bout de la diagonale, par passes successives. Après avoir tiré sur le but de tchouk, il faut retourner, toujours en effectuant des passes à son point de départ. Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer lorsqu'ils sont porteurs de la balle.</p> <p><i>Variables</i> : Taille du terrain, nombres de joueurs</p>	

Passé à 5/10 orientée	
<u>Durée</u> : 10min	<u>Objectif</u> : Se déplacer et se placer judicieusement sur un terrain.
<p><i>But à atteindre</i> : Réaliser 5 ou 10 passes consécutives.</p> <p><i>Organisation</i> : 2 équipes.</p> <p><i>Matériel</i> : ½ terrain de handball, ballon, chasubles.</p> <p><i>Consignes</i> : Au signal, l'équipe qui a le ballon doit essayer de faire 5 ou 10 passes de suite sans que l'autre équipe touche le ballon. Au terme du compte des passes, poser le ballon derrière une zone à l'extrémité du terrain.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon en mains - Quand le ballon tombe au sol, ne pas reprendre de zéro. <p><i>Variables</i> : Taille du terrain, nombre de ballons, nombres de joueurs (équipe en infériorité), nombre de passes,...</p>	
	

Tirer loin	
<u>Durée</u> : 10min	<u>Objectif</u> : Etre capable d'ajuster son tir à la cible pour renvoyer derrière une zone.
<p><i>But à atteindre</i> : Pour chaque joueur atteindre la zone prévue.</p> <p><i>Matériel</i> : ½ terrain de handball, ballon, chasubles, 1 tchouk.</p> <p><i>Consignes</i> : Par ½ terrain. Les enfants sont en colonnes munis d'un ballon chacun, ils tirent sur le tchouk afin que le ballon atterrisse derrière la ligne matérialisée au sol.</p> <p><i>Variables</i> : Distance du tchouk, placement (face, sur le côté).</p>	
	

Tirer sur différentes distances

Durée : 10min

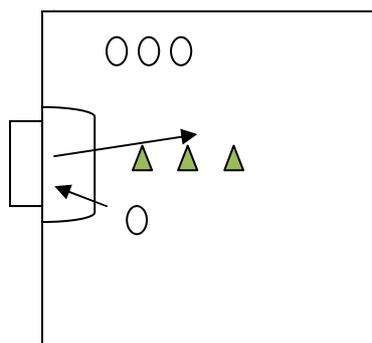
Objectif : Etre capable d'ajuster son tir à la cible selon la distance (2m, 4m, 6m).

But à atteindre : Pour chaque joueur atteindre la cible.

Matériel : terrain de handball, ballon, plots

Consignes : Les enfants sont en colonnes munis d'un ballon chacun, et tirent sur le tchouk. S'ils ont réussi, ils passent au plot suivant et ainsi de suite.

Variables : Distance des plots, placement (face, sur le côté).



Tirer précis

Durée : 10min

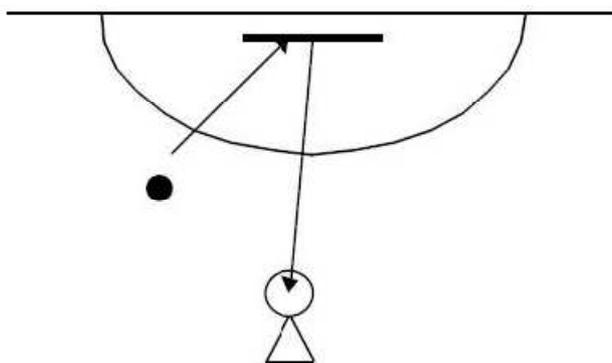
Objectif : Etre capable d'ajuster son tir à la cible

But à atteindre : Pour chaque joueur atteindre la cible en adaptant son tir.

Matériel : terrain de handball, ballon, plots

Consignes : Les enfants sont en colonnes munis d'un ballon chacun, et tirent sur le tchouk avec pour consigne « Tire sur le cadre, le ballon doit passer dans le cerceau ». Puis, ils récupèrent le ballon et reprennent leur place dans la colonne.

Variables : Distance des joueurs, taille de la cible.



Réception simple	
<u>Durée</u> : 10min	<u>Objectif</u> : Etre capable de réceptionner le ballon après rebond sur le tchouk
<i>But à atteindre :</i> <ul style="list-style-type: none">- Défenseur : Se mettre en position de récupérer le ballon- Attaquant : Atteindre le tchouk	
<i>Matériel</i> : terrain de handball, ballon, plots	
<i>Consignes</i> : Une équipe est placée en colonne, l'autre sur le terrain. <ul style="list-style-type: none">- Défenseur : Vous devez récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol puis le donner au prochain attaquant.- Attaquant : Tu dois tirer sur le cadre de la façon que tu veux puis aller au bout de la colonne.	
<i>Variables</i> : Distance des attaquants, nombre joueurs en défense, taille de la zone, inclinaison du cadre.	