

FÉDÉRATION **AUBE**

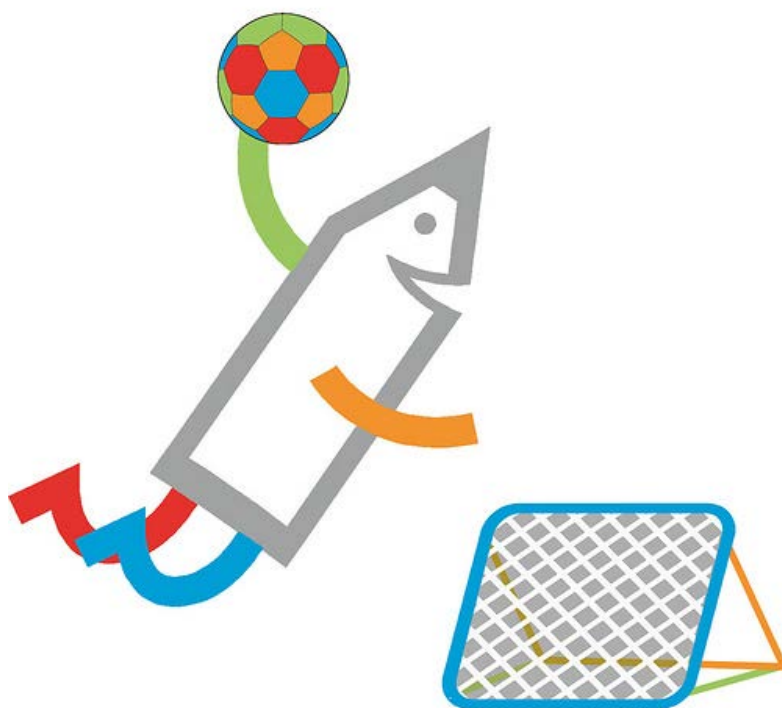
la **ligue** de
l'**enseignement**

un avenir par l'éducation populaire



PROJET PEDAGOGIQUE

JEUX COLLECTIFS AVEC BALLON



TYPE TCHOUKBALL

CYCLE 2

Sommaire

I. Les jeux collectifs avec ballon Pages 3 et 4

En quelques mots

Spécificité tchoukball

Matériel

Règlement

II. Compétence à acquérir Page 5

III. Les différents jeux collectifs avec ballon Page 6

Jeux collectifs type tchoukball

IV. Tableau de progression Page 7

V. Situations d'apprentissages Pages 7 à 20

Jeux collectifs générale

Jeux collectif type tchoukball

IV. Evaluation Pages 21 à 22

I. Les jeux collectifs avec ballon

En quelques mots :

Les jeux collectifs sont des jeux d'affrontement collectif qui mobilisent simultanément l'esprit d'opposition entre équipes qui s'opposent et l'esprit de coopération entre les joueurs de la même équipe. Ils sont porteurs de 3 éléments forts dans la formation :

- l'idée d'adaptation permanente à la situation de jeu qui évolue sans cesse.
- l'idée de stratégie collective qu'il faut adapter au jeu des autres.
- l'idée de fonctionner autour de règles collectives à construire et respecter.

Spécificité du tchoukball

Le tchoukball est un sport collectif différent des autres (football, basket-ball, handball, ...). La logique non violente de ce jeu, exemple de fair-play, fondée sur le défi plus que sur l'agressivité, en fait un support pédagogique tout à fait indiqué pour la formation des élèves.

Le tchoukball permet une 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. La mise en œuvre des règles doit être graduelle.

Matériel :

Les cadres de tchouk sont en fait des mini-trampolines (inclinés à + ou - 45°). Ils peuvent être remplacés par des cadres de bois.

Les ballons utilisés sont des ballons de handball de taille 0. Des ballons de même taille plus souples peuvent être utiles.

Le reste du matériel est très classique : chasubles, éventuellement tableau d'affichage et feuilles de match.



Règlement

Comment marquer des points ?

Je gagne des points :

- Je tire dans le cadre et le ballon rebondit dans la surface de jeu avant que l'équipe adverse ne s'en saisisse.

Je donne un point :

- Je manque le cadre ou bien je tire dans le cadre mais le ballon rebondit hors de la surface de jeu (dans la zone interdite, hors des limites du terrain ou sur moi).

Personne ne marque de point :

- Je tire sur le montant du cadre, mais mon ballon rebondit dans la surface de jeu.
- Le ballon rebondit sur ou est récupéré par erreur par un partenaire. Mais il y a alors faute : la balle est remise en jeu par l'autre équipe.

Se situer dans l'espace de jeu :

Mon équipe a le ballon :

- Je peux jouer sur les deux cadres.

L'autre équipe a le ballon :

- Je défends le sol autour du cadre visé en plusieurs lignes de défense.

Il n'y a pas de camp propre, c'est la possession du ballon qui détermine l'occupation de l'espace.

L'essentiel du règlement :

J'ai le droit :

- De faire 3 passes pour attaquer. L'engagement (après un point) ne compte pas comme une passe, mais comme une remise en jeu (après une faute) compte comme une passe.
- De garder le ballon 3 secondes en main avant de faire une passe ou de tirer.
- De faire 3 appuis au sol avec le ballon en main (recevoir le ballon avec les deux pieds au sol compte pour appui).
- De faire trois tirs consécutifs sur le même cadre (cumul des tirs des deux équipes)

Je n'ai pas le droit :

- De gêner l'adversaire : interception interdite, ne pas se mettre entre le tireur et le cadre, entre le ballon et le défenseur.
- De faire rebondir le ballon au sol (drible, passes à terre)
- De toucher le ballon avec la partie inférieure (du pied au genou inclus)
- Après engagement, de tirer si le ballon n'a pas encore franchi la ligne médiane

Il y a faute :

- La balle est remise en jeu par l'autre équipe.

II. Compétence à acquérir

Jeux collectifs avec ballon

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)

Cours préparatoire

- Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon.
- Se déplacer vers le but pour marquer.
- Faire progresser le ballon collectivement.
- Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.

Cours élémentaire première année

- Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :
 - en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ;
 - en tant que défenseur, reprendre le ballon, empêcher de marquer en protégeant son but.
- Identifier son statut en fonction des actions

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- Comme attaquant :

Courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;

- Comme défenseur :

Courir, se placer devant un cadre pour récupérer la balle après un tir.

III. Les différents jeux collectif avec ballon

Jeu de type tchoukball

But du jeu :

Il s'agit d'un jeu de balle pratiqué en équipe que l'on pourrait définir comme la résultante de la pelote basque (on récupère la balle après le tir), le hand-ball (les principaux gestes sont les mêmes) et le volley-ball (la balle ne doit pas toucher le sol et le contact entre les joueurs n'est pas toléré).

Contrairement au football et au hand-ball, on doit laisser tirer l'adversaire en possession du ballon sans le contrer, sans le gêner de quelle que façon que ce soit. La règle « pas d'obstruction » est la base même du jeu.



IV. Tableau de progression

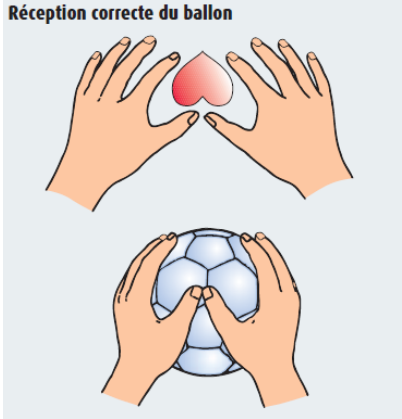
Exemple de progression

<u>Séance</u>	<u>Phase</u>	<u>Objectifs généraux</u>	<u>Objectifs opérationnels</u>	<u>Jeux possibles</u>
1 et 2	Entrée dans l'activité	Observer le comportement des élèves en situation	Mise en place des règles de sécurité Découvrir et manipuler le ballon Découvrir les gestes techniques nécessaires à la progression dans l'activité	- Jeu des balles brulantes - Concours de passe - Tir - Tir et réception d'un partenaire
3	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Apprendre à manipuler le ballon Maîtriser les gestes techniques comme la passe et le tir Progresser vers la cible en passe Apprentissage progressif des règles de l'activité (pas de dribble, pas le droit de marcher avec la balle, tirer en faisant en sorte que l'adversaire ne rattrape pas la balle pour marqué un point)	- La balle assise - Concours de passe - Progression du ballon - Tir et réception d'un partenaire
4	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Maîtriser les gestes techniques comme la passe et le tir Progresser vers la cible en passe sans que la balle tombe au sol Apprentissage progressif d'autre règle : règle des 3 pas, pas de défense.	- La balle assise - Progression du ballon - Tir précis - Passe et va
5 et 6	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Travaille sur la notion de défenseur Apprentissage des dernières règles : la marque et comment récupérer la balle.	- Le jeu des 4 tchouks - Passe et va - Tir et cours - Béret - Matches
7	Situation de référence	Evaluer les acquis	Bilan des savoirs construits au cours du cycle Rencontre USEP	Matches de Tchoukball

V. Situation d'apprentissage

Réception, passe, tir

➤ Pour réceptionner efficacement le ballon

<u>La réception de balle</u>	<u>Illustration</u>
<ul style="list-style-type: none">+ Se déplacer en direction du ballon.+ Se placer face à celui-ci et devant lui.+ Les bras sont légèrement pliés et se dirigent vers le ballon et au dessus de la tête.+ Les mains et les doigts forment un entonnoir sous forme d'un cœur inversé.+ Les doigts et les pouces sont écartés. Les pouces pointent l'un sur l'autre.+ Attraper le ballon de façon souple devant le corps et « l'aspirer » en approchant les mains du corps.	<p>Réception correcte du ballon</p> 

➤ Pour faire une passe à un camarade

<ul style="list-style-type: none">+ Avant de recevoir le ballon, j'observe le placement de mes partenaires et repère celui le mieux placé pour progresser vers la cible. Celui-ci doit être situé dans une zone libre de préférence.+ Tenir le ballon en hauteur en utilisant le bras à hauteur d'épaule et le coude incliné à 90°.+ Tirer le bras lanceur vers l'arrière.+ Le bras « sans ballon » sert de viseur et aide l'élève à effectuer une passe précise.+ Avancer le pied gauche, lorsque le joueur fait une passe tir avec le bras droit.+ Avancer le pied droit en cas de bras lanceur gauche.+ Avancer le bras lanceur et finir le mouvement en tendant le bras vers le haut pour avoir une trajectoire en cloche.+ Au moment du lancer, il y a un transfère du poids du corps vers la jambe avant.+ Un dernier mouvement du poignet/des doigts donnera plus de vitesse et la bonne direction au ballon.+ Pour une passer plus puissante, tourner le corps et suivre le mouvement en amenant la jambe arrière vers l'avant.
--

➤ **Le tir**

<u>Le tir à bras cassé</u>	<u>Le tir à bras cassé avec élan de trois pas</u>
<ul style="list-style-type: none"> + Avancer le pied gauche, lorsque le joueur fait un tir avec le bras droit. Avancer le pied droit en cas de bras lanceur gauche. + Effectuer une ouverture du bassin, du haut du corps, de l'épaule (tenant le ballon) en l'amenant vers l'arrière. + Le coude à hauteur d'oreille. + Position de main derrière le ballon. + Avancer le bras tireur et finir le mouvement en effectuant une extension + Au moment du lancer, il y a un transfert du poids du corps vers la jambe avant. + Un dernier mouvement du poignet/des doigts donnera plus de vitesse et la bonne direction au ballon. + Pour un tir plus puissant, tourner le corps et suivre le mouvement. 	<ul style="list-style-type: none"> + Suite de pas pour un droitier: gauche-droite-gauche et pour un gaucher : droite, gauche, droite avec un rythme long-court-long. + Pendant l'élan et notamment lors des deux derniers pas, effectuer une ouverture du bassin, du haut du corps, de l'épaule (tenant le ballon) en l'amenant vers l'arrière. + Le coude à hauteur d'oreille. + Position de main derrière le ballon. + Avancer le bras tireur et finir le mouvement en effectuant une extension + Tirer au but en appui sur la jambe effectuant le troisième pas. + Le bras libre doit servir de viseur et ne doit pas rester le long du corps. + Les appuis sont décalés, le bras lanceur est opposé au pied avant.

Jeux collectifs générale

1. Les lapins-chasseurs

Disposition :

2 équipes : équipe 1 (chasseurs) en cercle avec 1 balle, équipe 2 (lapins) dispersée à l'intérieur du cercle.

But :

Les chasseurs doivent éliminer les lapins en les touchant avec la balle.

Consigne :

Respect des limites du cercle, les chasseurs ne bougent pas. Les lapins éliminés sortent du cercle.

2. Tir au lièvre

Disposition :

2 équipes : L'équipe chasseur est disposée en 2 lignes parallèles qui se font face, créant ainsi un couloir que les lièvres devront traverser au signal.

But :

Les chasseurs ont chacun une balle et doivent toucher les lièvres qui traversent le couloir.

Consigne :

Au signal, les lièvres traversent le couloir des chasseurs en essayant d'esquiver les tirs.

3. La balle assise

Disposition :

Un terrain pas trop grand, une balle

But :

Éliminer les autres en les touchant avec la balle.

Consigne :

On se met assis dès qu'on est touché, on peut se libérer si on touche le ballon.

On se met assis si la personne que l'on visait réussit à bloquer la balle sans rebond. Le tireur ne peut pas se déplacer tant qu'il tient le ballon.

Jeux collectifs type tchoukball

Jeux de mise en train

1. Les balles brulantes

Objectif

Découvrir le matériel spécifique du tchoukball (ballon de handball et le cadre « tchouk »).

Tirer pour envoyer derrière une limite.

Déroulement et consignes

Deux équipes de 5 à 7 joueurs sur un demi-terrain de handball.

Il faut envoyer le plus de ballon possible dans le camp adverse.

Au signal les joueurs tirent dans leur cadre pour envoyer le plus de balle possible dans le camp opposé.

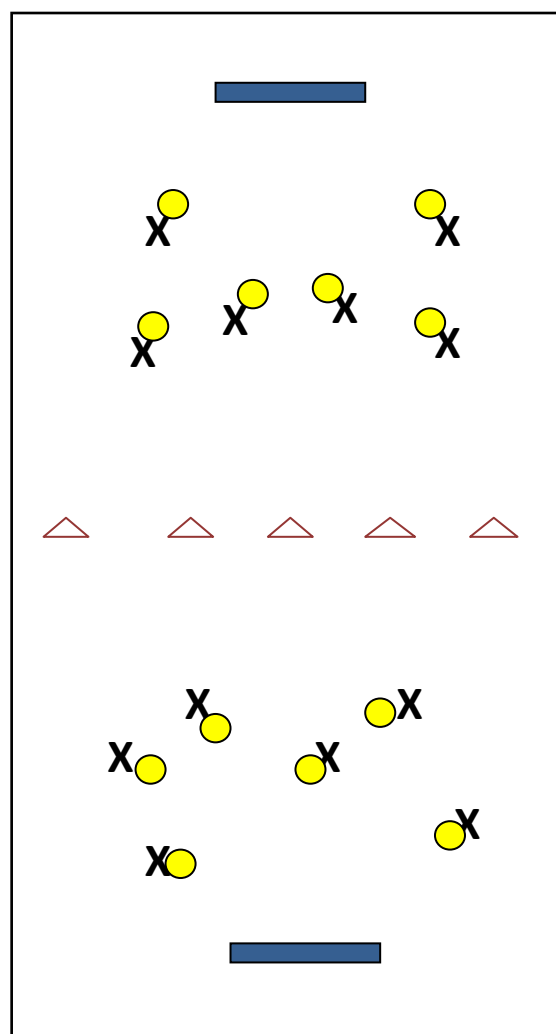
Les joueurs ramassent uniquement les balles qui se trouvent dans leur terrain.

Au second signal le jeu s'arrête. L'équipe qui a le moins de ballon dans son camp gagne.

Variante possible

Augmenter ou diminuer le nombre de ballon, le terrain, le temps de jeu.

Avec les 4 tchouks.



2. Concours de passe

Objectif

Maîtriser et contrôler les passes

Déroulement et consignes

Les élèves se mettent par équipe de 6 en cercle, espacés d'un mètre entre eux.

Une balle par équipe.

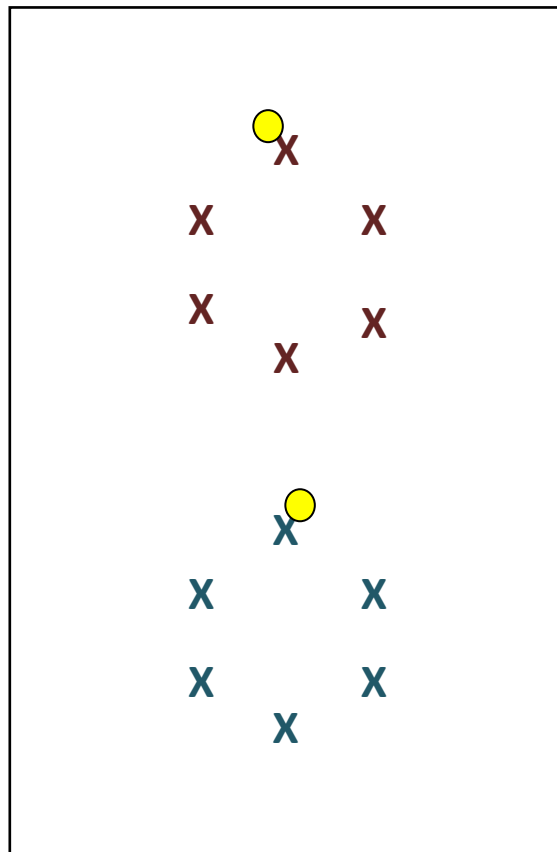
Chaque équipe doit faire circuler la balle en passe « bras cassé » sans faire tomber la balle.

L'équipe qui a fait le plus grand nombre de passe a gagné.

Critère de réussite

Faire des passes bras cassé

Faire X passes sans faire tomber la balle



Variante possible

Varié la distance entre les joueurs.

Si la balle tombe, l'équipe recommence zéro.

3. Exercice de passe

Objectif

Etre capable de passer le ballon à un partenaire pour faire progresser le ballon.

But du jeu

Passer le ballon à hauteur de la poitrine à un partenaire en direction d'une cible sans la laisser tomber au sol.

Aménagement

4 équipes

1 ballon et 2 plots par équipe.

Déroulement et consignes

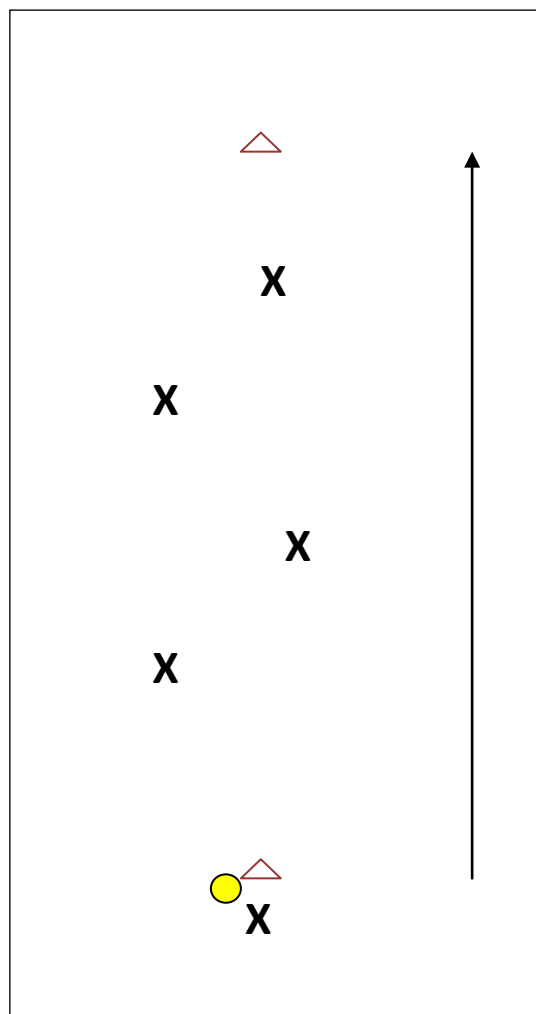
Aller le plus vite possible d'un plot à l'autre en se faisant des passes successives. Si le ballon tombe à terre, retour au plot de départ. Faire le plus d'aller retour en un temps donné.

Critère de réussite

Augmenter le nombre de passe réussi.

Variante possible

Varier la distance entre les plots.



4. Tir

Objectif

Etre capable d'ajuster son tir à la cible.

Déroulement et consignes

La classe est divisée en deux groupes. 3 ballons par groupe.

Les élèves sont en colonne face au tchouk.

Les premiers sont munis d'un ballon. On tire sur le tchouk, on récupère le ballon et on se remet dans la colonne.

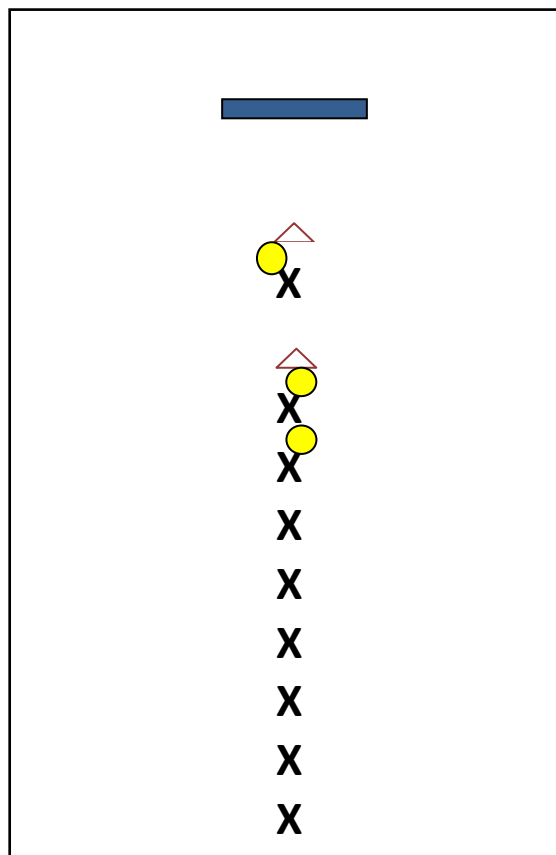
Critère de réussite

Augmenter le nombre de tirs réussis.

Variante possible

Varié la distance entre le tireur et le tchouk.

Varié le placement du tireur par rapport au cadre (face ou sur les côtés).



5. Tir et réception d'un partenaire

Objectif

Etre capable de rattraper le ballon après rebond.

But du jeu

Atteindre la cible, se décaler et le suivant rattrape le ballon.

Aménagement

Classe divisée en deux.

1 ballon et 1 tchouk par groupe.

Déroulement et consignes

Les élèves sont en colonne, le premier munit d'un ballon.

Il tire sur le cadre et celui qui est derrière doit rattraper le ballon avant que celui-ci ne touche le sol.

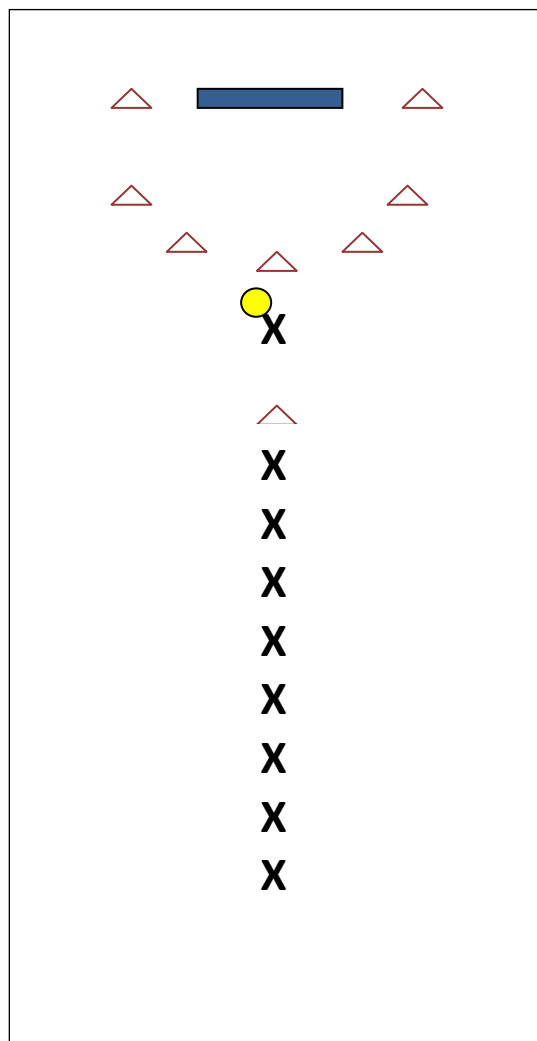
Le tir doit rebondir au-delà de la zone interdite.

Critère de réussite

Augmenter le nombre de ballon rattrapé avant qu'il ne touche le sol.

Variante possible

Augmenter la distance entre le tireur et le tchouk.



6. Tir précis

Objectif

Etre capable d'ajuster son tir à la cible.

But du jeu

Pour chaque joueur, atteindre la cible en adaptant son tire.

Aménagement

La classe est divisée en deux.

1 tchouk, 5 ballons et 4 cerceaux par groupe.

Déroulement et consignes

Les enfants sont en colonne. Le premier s'avance, muni d'un ballon. Il tire sur le tchouk avec pour consigne « tu tires sur le tchouk et après rebond le ballon doit passer dans l'un des cerceaux ».

Ensuite il récupère son ballon et va se placer dans la colonne.

Critère de réussite

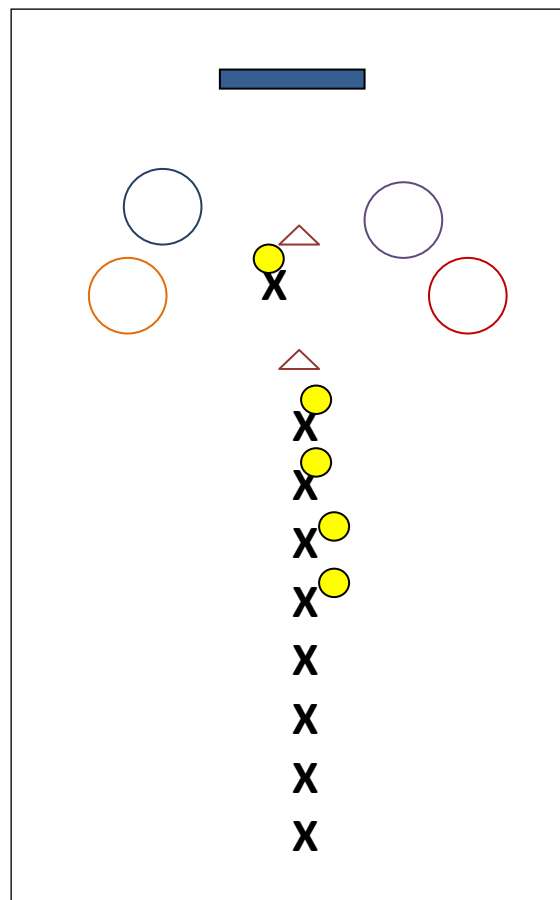
Augmenter le nombre de tirs réussis

Variante possible

La distance entre le joueur et le cadre.

La taille de la cible.

L'emplacement des cerceaux.



7. Tire fort et court

Objectif

Etre capable de tirer fort en tirant au centre d'une cible.

But du jeu

Tirer dans le cadre et se déplacer le plus rapidement.

Aménagement

1 cadre pour 2 équipes, 1 ballon, des cerceaux et un demi-terrain de hand.

Déroulement et consignes

Un joueur de l'équipe A tire sur le cadre afin de l'envoyer le plus loin possible puis il part effectuer le parcours représenté par les cerceaux posés au sol.

Chaque cerceau représente une base et vaut 1 point. Il faut marquer le plus de point possible.

Pendant ce temps l'équipe B doit récupérer la balle et par passe successive la ramener au gardien. Dès que le gardien a la balle il crie « stop » et le joueur de l'équipe A arrête sa course dans les cerceaux.

Si la balle est rattrapée sans toucher le sol par l'équipe B et envoyée au gardien sans être perdue, les points marqués par le joueur A sont brûlés.

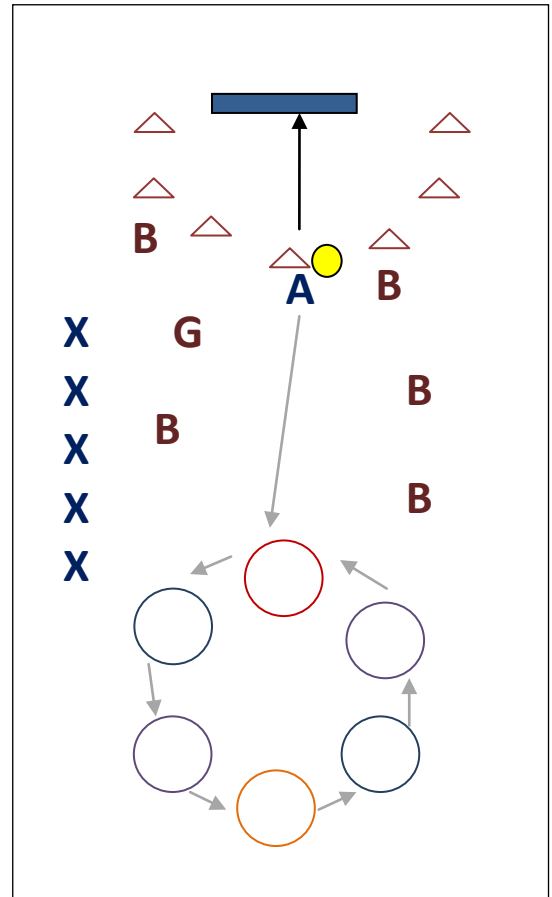
Critère de réussite

Nombre de point marqué

Variante possible

Variation de la distance entre les cerceaux

Variation de la manière de tirer (de face, de côté)



8. Passe et va

Objectif

Effectuer une passe et avancer vers la cible.

Déroulement et consignes

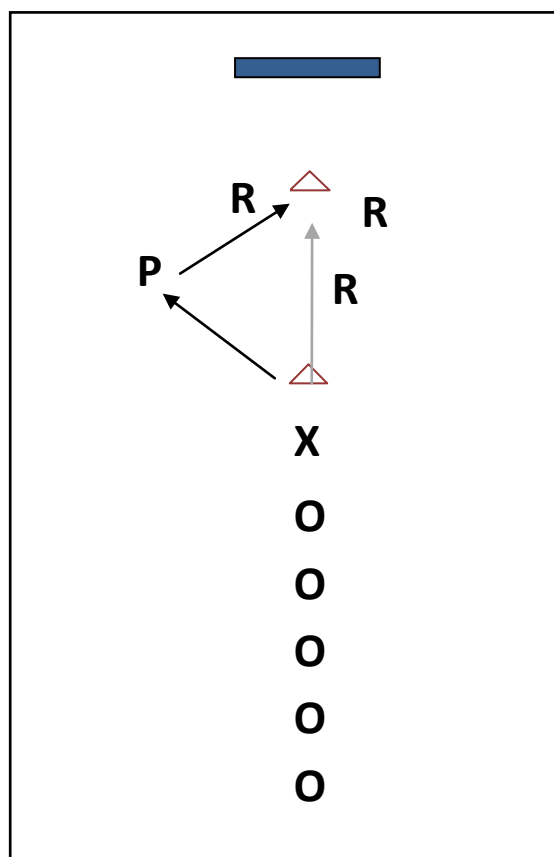
La classe est divisée en deux. Un groupe par tchouk.

Dans chaque groupe il y a un passeur relais (P), trois ramasseurs (R), et le reste en colonne avec 3 ballons.

Le 1^{er} joueur de la colonne (X) passe le ballon au passeur relais (P), puis il avance pour se rapprocher de la cible et demande la balle au passeur relais pour tirer.

Un ramasseur récupère la balle et va se placer dans la colonne des tireurs.

Penser à changer le passeur relais pour que chaque joueur passe à ce poste.



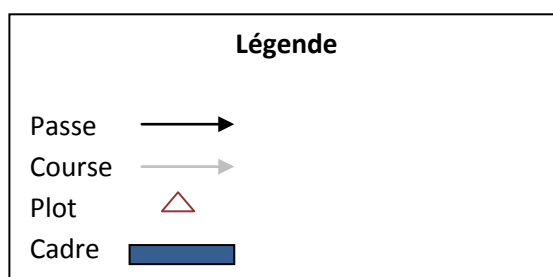
Critère de réussite

Enchaîner passe course tir

Variante possible

Le ramasseur doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol.

Faire 3 pas avant le tir



9. Béret

Objectifs

Tirer sur le cadre
Ajuster son tir

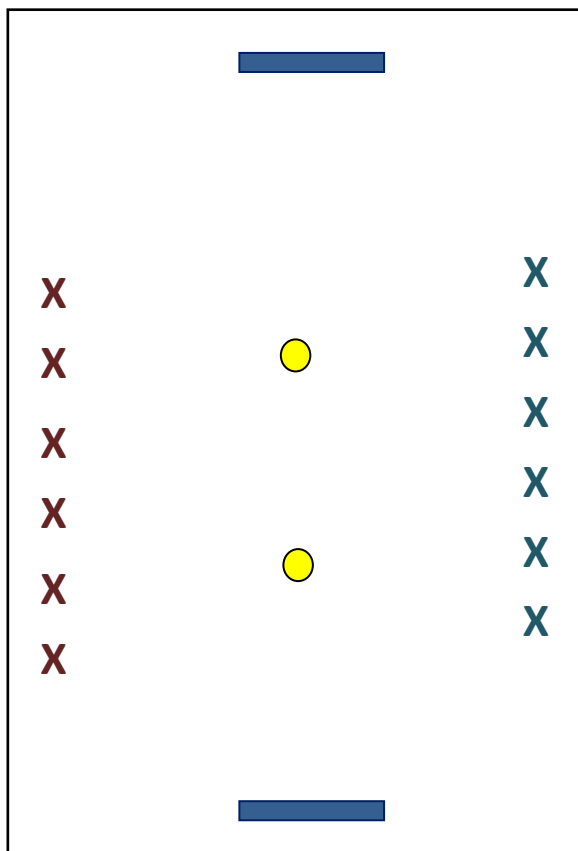
But du jeu

Tirer le plus rapidement sur le cadre.

Organisation

Un ballon,
4 plots,
Des dossards de couleurs différentes
Deux équipes d'effectif égal et un terrain de
30 X 20 mètres

Déroulement et consignes



Le meneur appelle un numéro. Les deux joueurs répondant à ce numéro se précipitent vers les 2 ballons placés près du tchouk. Ils s'en saisissent et tirent vers la cible.

Le premier qui arrive à faire rebondir la balle en dehors de la zone délimitée autour du tchouk fait marquer un point à son équipe.

Variantes

Un seul ballon. Le plus rapide s'en saisit et tire vers le cadre, le deuxième essaie de rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.

Appeler plusieurs numéros en même temps et autoriser 3 passes maximum.

10. Les quatre tchouks

Objectif

Etre capable de passer le ballon à un partenaire pour progresser vers une cible et s'organiser dans l'espace.

But du jeu

Faire une passe au milieu d'un groupe compact en direction d'une cible.

Aménagement

4 équipes. 1 ballon par équipe sur un terrain carré. Un tchouk à chaque coin.

Déroulement et consignes

Changer de camp en se passant le ballon pour atteindre le camp diagonalement opposé, puis revenir.

Les 4 équipes doivent amener le ballon sur le tchouk situé au bout de la diagonale, par passes successives.

Après avoir tiré sur le cadre, il faut retourner toujours en passe à son point de départ.

1 point si la balle ne tombe pas pendant la progression en passe et que le tir soit bon (tir qui ne touche pas le contour du cadre et qui rebondit sur le terrain).

Critère de réussite

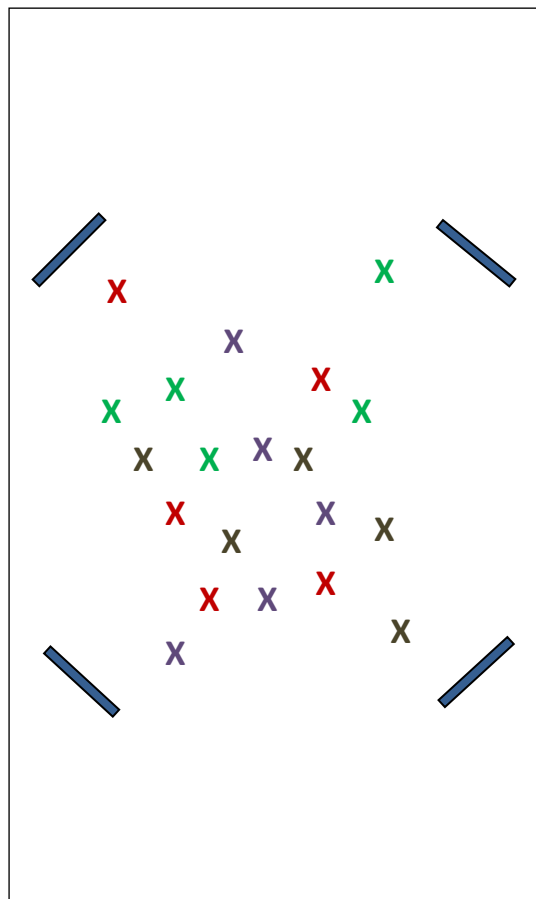
Progresser en passe vers la cible sans faire tomber la balle au sol.

Variante possible


Le nombre de joueur par équipe.

La taille du terrain.

Si la balle tombe au sol retour des points à zéro.



VI. Evaluation

		
Attaque	<input type="radio"/> Je suis capable d'effectuer des passes bras cassée	
	<input type="radio"/> Je suis capable de tirer sur le cadre	
	<input type="radio"/> Je suis capable de réceptionner une passe sans que celle-ci ne tombe au sol	
Défense	<input type="radio"/> Je suis capable de me positionner autour du cadre quand l'équipe adverse à la balle	
	<input type="radio"/> Je suis capable de rattraper un tir	
	<input type="radio"/> Je suis capable de ne pas gêner les attaquants.	
Autre	<input type="radio"/> Je suis capable de tenir plusieurs rôles (attaquant, défenseur)	
	<input type="radio"/> J'encourage mes camarades	
Contrôle émotionnel	<input type="radio"/> Je prends plaisir à jouer.	
	<input type="radio"/> Je respecte les arbitres, les adversaires et mes coéquipiers.	
	<input type="radio"/> Je suis motivé et volontaire.	

FICHE D'OBSERVATION

NOM DE L'OBSERVATEUR :

Prénom de l'élève observé	Passé réussie	Passé manquée	Tir sur le cadre	Tir + point	Tir raté

FÉDÉRATION **AUBE**

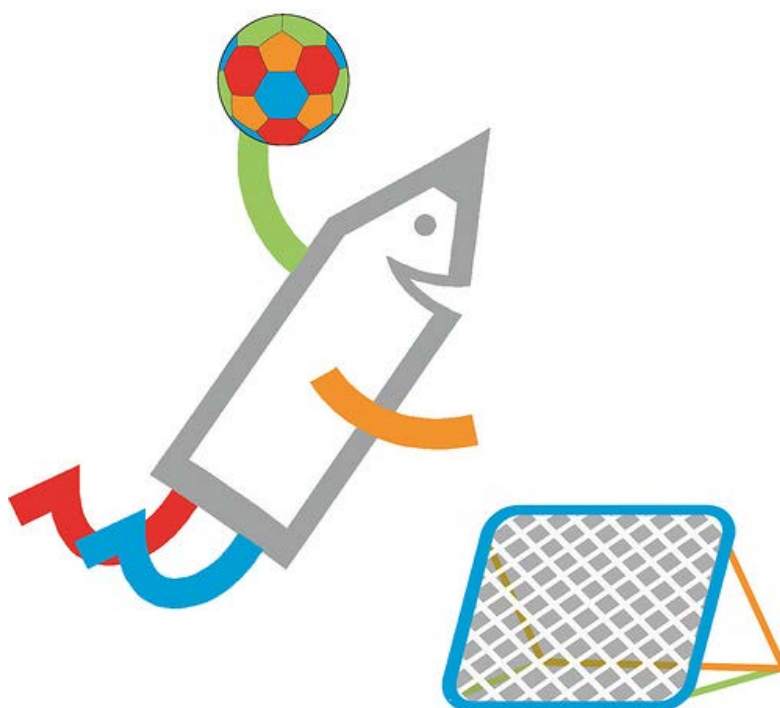
la **ligue** de
l'**enseignement**

un avenir par l'éducation populaire



PROJET PEDAGOGIQUE

TCHOUKBALL



CYCLE 3

Sommaire

I. Qu'est-ce que le tchoukball ? Pages 3 et 4

En quelques mots

Caractéristique du jeu

Matériel

Règlement

II. Compétence à acquérir Page 5

III. Tableau de progression Pages 6

IV. Situations d'apprentissages Pages 7 à 19

Réception, passe, tir

Jeux de mise en train

V. Evaluation Pages 20 et 21

I. Qu'est-ce que le tchoukball

En quelques mots :

Le tchoukball est un sport d'équipe qui vient de Suisse. Le but de son inventeur était de créer un sport sans risques ou à faibles risques de blessures, et facile à jouer, pour amener les gens à faire une activité physique.

Le jeu est un mélange de volley-ball, de handball et de squash : on marque des points en faisant rebondir un ballon (ressemblant par sa taille et sa surface à un ballon de handball) sur une sorte de trampoline, appelé cadre, qui est installé à chaque extrémité du terrain, de telle sorte que l'adversaire ne puisse pas rattraper le ballon par la suite.

Ses valeurs sont que toute obstruction, interception ou contact sont interdits. Ils font que son enseignement est bien répandu dans les écoles de certains pays (Taïwan, Suisse), mais ne se retrouve pas toujours en dehors du cadre scolaire. Certains étudiants sont en effet rebutés par l'interdiction des interceptions et l'absence de contacts, et sont de plus parfois victimes de l'utilisation de matériel non adapté (par exemple un trampoline destiné à la gymnastique, et non au tchoukball), qui fait perdre beaucoup d'intérêt au jeu.

Caractéristique du jeu

Il s'agit d'un jeu de balle pratiqué en équipe que l'on pourrait définir comme la résultante de la pelote basque (on récupère la balle après le tir), le hand-ball (les principaux gestes sont les mêmes) et le volley-ball (la balle ne doit pas toucher le sol et le contact entre les joueurs n'est pas toléré).

Contrairement au football et au hand-ball, on doit laisser tirer l'adversaire en possession du ballon sans le contrer, sans le gêner de quelle que façon que ce soit. La règle « pas d'obstruction » est la base même du jeu.

Matériel

Les cadres de tchouk sont en fait des mini-trampolines (inclinés à + ou - 45°).

Ils peuvent être remplacés par des cadres de bois.

Les ballons utilisés sont des ballons de handball de taille 0.

Des ballons de même taille plus souples peuvent être utiles.

Le reste du matériel est très classique : chasubles,

éventuellement tableau d'affichage et feuilles de match.



Règlement

Comment marquer des points ?

Je gagne des points :

- Je tire sur le cadre et le ballon rebondit dans la surface de jeu avant que l'équipe adverse ne s'en saisisse.

Je donne un point :

- Je manque le cadre ou bien je tire dans le cadre mais le ballon rebondit hors de la surface de jeu (dans la zone interdite, hors des limites du terrain ou sur moi).

Personne ne marque de point :

- Je tire sur le montant du cadre, mais mon ballon rebondit dans la surface de jeu.
- Le ballon rebondit sur ou est récupéré par erreur par un partenaire. Il y a alors faute : la balle est remise en jeu par l'autre équipe.

Se situer dans l'espace de jeu :

Mon équipe a le ballon :

- Je peux jouer sur les deux cadres.

L'autre équipe a le ballon :

- Je défends le sol autour du cadre visé en plusieurs lignes de défense.

Il n'y a pas de camp propre, c'est la possession du ballon qui détermine l'occupation de l'espace.

L'essentiel du règlement :

J'ai le droit :

- De faire 3 passes pour attaquer. L'engagement (après un point) ne compte pas comme une passe, mais comme une remise en jeu (après une faute) compte comme une passe.
- De garder le ballon 3 secondes en main avant de faire une passe ou de tirer.
- De faire 3 appuis au sol avec le ballon en main (recevoir le ballon avec les deux pieds au sol compte pour un appui).
- De faire trois tirs consécutifs sur le même cadre (cumul des tirs des deux équipes).

Je n'ai pas le droit :

- De gêner l'adversaire : interception interdite, ne pas se mettre entre le tireur et le cadre, entre le ballon et le défenseur.
- De faire rebondir le ballon au sol (drible, passes à terre).
- De toucher le ballon avec la partie inférieure (du pied au genou inclus).
- Après engagement, de tirer si le ballon n'a pas encore franchi la ligne médiane.

Lorsqu'il y a faute :

- La balle est remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit de la faute.

II. Compétence à acquérir

Bulletin officiel n°1 du 5 janvier 2012

Jeux sportifs collectifs

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) :

- Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs...) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ;
- Connaître et respecter selon le jeu les relations entre joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.

Cours élémentaire deuxième année

En attaque :

- Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement.
- Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant.
- marquer : passer à un partenaire placé pour marquer un point.
- Utiliser l'espace de jeu dans toutes ses dimensions, latéralement et en profondeur.

En défense :

Reprendre le ballon : se placer sur la trajectoire du ballon pour le réceptionner après un tir.
Se placer en défense : se placer près des cadres.
Analyser l'angle de tir.

Cours moyen première et deuxième année

En attaque :

- Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire qui se situe près d'un cadre, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement sans que celui-ci ne tombe.
- Progresser vers la cible : utiliser les passes selon la situation de jeu.
- Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, tir en mouvement).

En défense :

- Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des tirs après le rebond sur le cadre, occuper l'espace, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant).
- Empêcher de marquer : anticiper et se placer sur la trajectoire du tir après rebond.

Au cours d'un match :

Assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

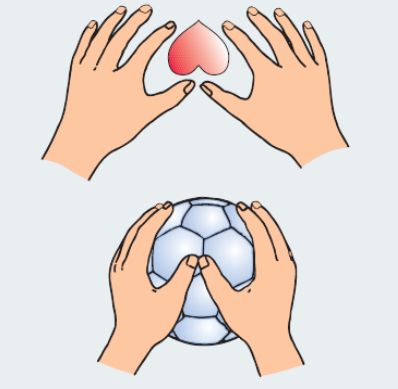
III. Tableau de progression

<u>Séance</u>	<u>Phase</u>	<u>Objectifs généraux</u>	<u>Objectifs opérationnels</u>	<u>Jeux possibles</u>
1 et 2	Entrée dans l'activité	Observer le comportement des élèves en situation Evaluer les capacités de chacun	Mise en place des règles de jeu, de sécurité, de vie Découvrir et manipuler le ballon Découvrir les gestes techniques nécessaires à la progression dans l'activité Découverte des règles de l'activité	- Les balles brulantes - Concours de passes - Tir - Tir et réception d'un partenaire - Tir précis
3 et 4	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Apprendre à manipuler le ballon Maîtriser les gestes techniques comme la passe et le tir Travailler autour de la notion de « se rendre disponible » pour que mes partenaires soit dans de bonnes conditions pour me faire une passe Apprentissage progressif des règles de l'activité (pas de défense, pas de dribble, adversaire ne doit pas rattraper la balle pour que l'équipe marque 1 point	- Les balles brulantes - Progression du ballon - Progression du ballon vers la cible - Passe et va - 4 tchouks
5 et 6	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Apprentissage du tir en suspension Travailler autour de la notion de « se rendre disponible » pour que mes partenaires soit dans de bonnes conditions pour me faire une passe Développer des stratégies collectives simples en tant qu'attaquant et défenseur (stratégies d'attaque et de défense / contre attaque) Apprentissage des dernières règles (jeu bipolaire) Consolider les acquis	-4 tchouks - Progression du ballon vers la cible - Passe et va - Tir fort et cours - Le béret - Match
7	La Rencontre USEP	Evaluer les acquis	Se mesurer à d'autres écoles, équipes, sous forme de tournois	- Matches

IV. Situations d'apprentissages

Réception, passe, tir

➤ Pour réceptionner efficacement le ballon

<u>La réception de balle</u>	<u>Illustration</u>
<ul style="list-style-type: none">+ Se déplacer en direction du ballon.+ Se placer face à celui-ci et devant lui.+ Les bras sont légèrement pliés et se dirigent vers le ballon et au dessus de la tête.+ Les mains et les doigts forment un entonnoir sous forme d'un coeur inversé.+ Les doigts et les pouces sont écartés. Les pouces pointent l'un sur l'autre.+ Attraper le ballon de façon souple devant le corps et « l'aspirer » en approchant les mains du corps.	<p data-bbox="1086 533 1315 555">Réception correcte du ballon</p> 

➤ Pour faire une passe à un camarade

<ul style="list-style-type: none">+ Avant de recevoir le ballon, j'observe le placement de mes partenaires et repère celui le mieux placé pour progresser vers la cible. Celui-ci doit être situé dans une zone libre de préférence.+ Tenir le ballon en hauteur en utilisant le bras à hauteur d'épaule et le coude incliné à 90°.+ Tirer le bras lanceur vers l'arrière.+ Le bras « sans ballon » sert de viseur et aide l'élève à effectuer une passe précise.+ Avancer le pied gauche, lorsque le joueur fait une passe avec le bras droit.+ Avancer le pied droit en cas de bras lanceur gauche.+ Avancer le bras lanceur et finir le mouvement en tendant le bras vers le haut pour avoir une trajectoire en cloche.+ Au moment du lancer, il y a un transfert du poids du corps vers la jambe avant.+ Un dernier mouvement du poignet/des doigts donnera plus de vitesse et la bonne direction au ballon.+ Pour une passe plus puissante, tourner le corps et suivre le mouvement en amenant la jambe arrière vers l'avant.

➤ **Le tir**

<u>Le tir à bras cassé</u>	<u>Le tir à bras cassé avec élan de trois pas</u>	<u>Le tir à bras cassé en suspension</u>
<ul style="list-style-type: none"> + Avancer le pied gauche, lorsque le joueur fait un tir avec le bras droit. Avancer le pied droit en cas de bras lanceur gauche. + Effectuer une ouverture du bassin, du haut du corps, de l'épaule (tenant le ballon) en l'amenant vers l'arrière. + Le coude à hauteur d'oreille. + Position de main derrière le ballon. + Avancer le bras tireur et finir le mouvement en effectuant une extension + Au moment du lancer, il y a un transfert du poids du corps vers la jambe avant. + Un dernier mouvement du poignet/des doigts donnera plus de vitesse et la bonne direction au ballon. + Pour un tir plus puissant, tourner le corps et suivre le mouvement. 	<ul style="list-style-type: none"> + Suite de pas pour un droitier: gauche-droite-gauche et pour un gaucher : droite-gauche-droite avec un rythme long-court-long. + Pendant l'élan et notamment lors des deux derniers pas, effectuer une ouverture du bassin, du haut du corps, de l'épaule (tenant le ballon) en l'amenant vers l'arrière. + Le coude à hauteur d'oreille. + Position de main derrière le ballon. + Avancer le bras tireur et finir le mouvement en effectuant une extension + Tirer au but en appui sur la jambe effectuant le troisième pas. + Le bras libre doit servir de viseur et ne doit pas rester le long du corps. + Les appuis sont décalés, le bras lanceur est opposé au pied avant. 	<ul style="list-style-type: none"> + Suite de pas pour un droitier: gauche-droite-gauche et pour un gaucher : droite-gauche-droite avec un rythme long-court-long. + Pendant l'élan et notamment lors des deux derniers pas, effectuer une ouverture du bassin, du haut du corps, de l'épaule (tenant le ballon) en l'amenant vers l'arrière. + Le coude à hauteur d'oreille. + Position de main derrière le ballon. + Finir le mouvement du bras en effectuant une extension de celui-ci + Tirer au but en appui sur la jambe effectuant le troisième pas. + Une impulsion doit être effectuée sur la jambe portant le dernier appui (flexion et extension de la jambe) + Le bras libre doit servir de viseur et ne doit pas rester le long du corps. + Les appuis sont décalés, le bras lanceur est opposé au pied avant.

Jeux de mise en train

LES BALLE BRULANTES

Objectif

Découvrir le matériel spécifique du tchoukball (ballon de handball et le cadre « tchouk »).

Tirer pour envoyer derrière une limite.

Déroulement et consignes

Deux équipes de 5 à 7 joueurs sur un demi-terrain de handball.

Il faut envoyer le plus de ballons possible dans le camp adverse.

Au signal les joueurs tirent dans leur cadre pour envoyer le plus de ballons possible dans le camp opposé.

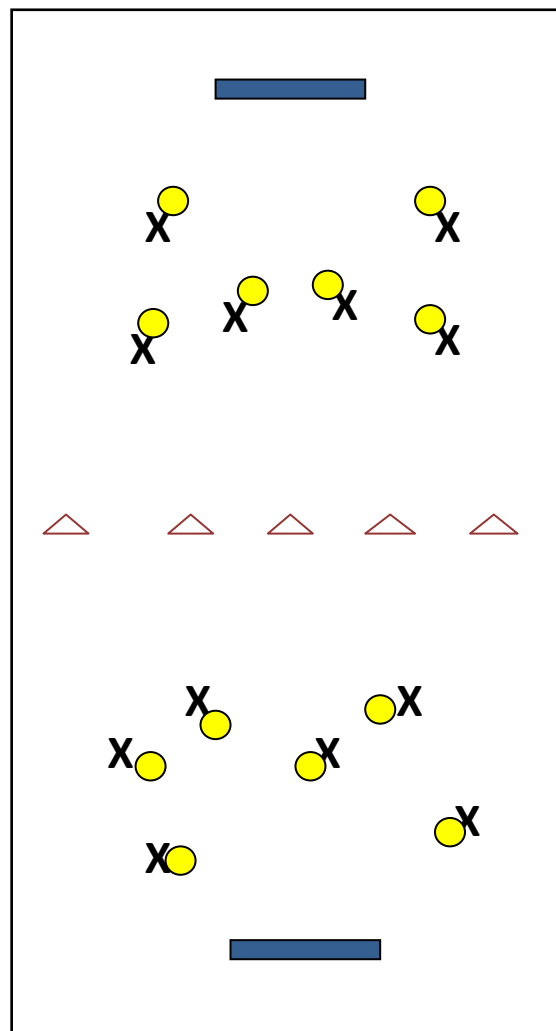
Les joueurs ramassent uniquement les balles qui se trouvent dans leur terrain.

Au second signal le jeu s'arrête. L'équipe qui a le moins de ballon dans son camp gagne.

Variante possible

Augmenter ou diminuer le nombre de ballon, le terrain, le temps de jeu.

Avec les 4 tchouks



1. Concours de passe

Objectif

Maîtriser et contrôler les passes

Déroulement et consignes

Les élèves se mettent par équipe de 6 en cercle, espacés d'un mètre entre eux.

Une balle par équipe.

Chaque équipe doit faire circuler la balle en passe

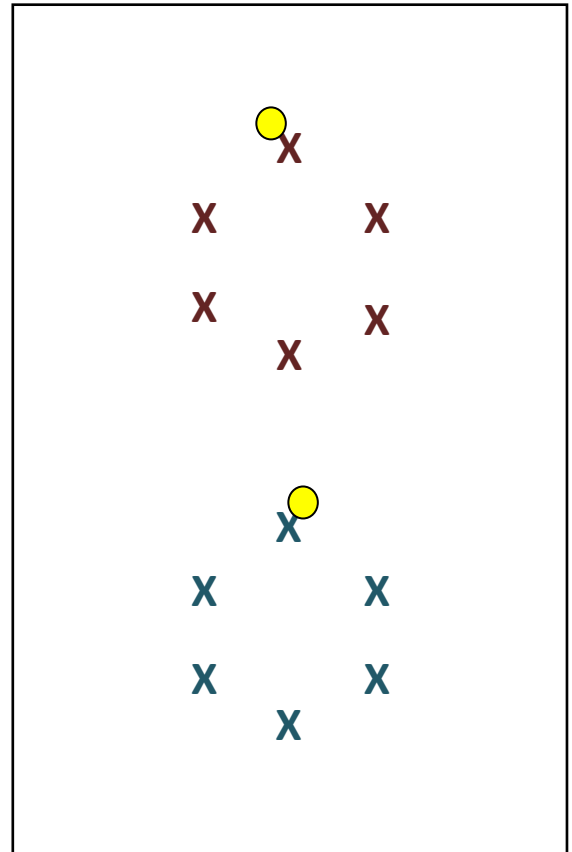
« bras cassé » sans faire tomber la balle.

L'équipe qui a fait le plus grand nombre de passes à gagnée.

Critère de réussite

Faire des passes bras cassé

Faire X passes sans faire tomber la balle



Variante possible

Variation de la distance entre les joueurs.

Si la balle tombe, l'équipe recommence à zéro.

2. Progression du ballon vers la cible

Objectifs

Récupérer
Conserver et faire progresser collectivement la balle.

But du jeu

Faire progresser la balle en se faisant des passes.

Organisation

- 1 ballon par groupe,
- 1 chronomètre.
La classe est répartie en groupes de 3 élèves.
Utilisation d'un terrain de type basket.



Déroulement / Consignes

En se faisant des passes, les 3 joueurs doivent tenter et réussir un tir dans un minimum de temps.
Chaque équipe passe 10 fois, un tir réussi enlève X secondes.
L'équipe gagnante est celle qui a mis le moins de temps.

Remarque

La contrainte du chronomètre et l'interdiction du dribble doit obliger les élèves à faire progresser la balle rapidement vers la cible. Les déplacements vers l'avant du porteur de balle et les replacements rapides s'imposent pour améliorer ses performances.

Variantes

Placer des portes avec passage obligatoire du ballon.
Tous les joueurs doivent toucher la balle.
3 zones de passage obligées sur le terrain.
La balle ne doit pas tomber par terre pendant toute la traversée.

3. Tir

Objectif

Etre capable d'ajuster son tir à la cible

Déroulement et consignes

La classe est divisée en deux groupes. 3 ballons par groupe.

Les élèves sont en colonne face au tchouk.

Les premiers sont munis d'un ballon. On tire sur le tchouk, on récupère le ballon et on se remet dans la colonne.

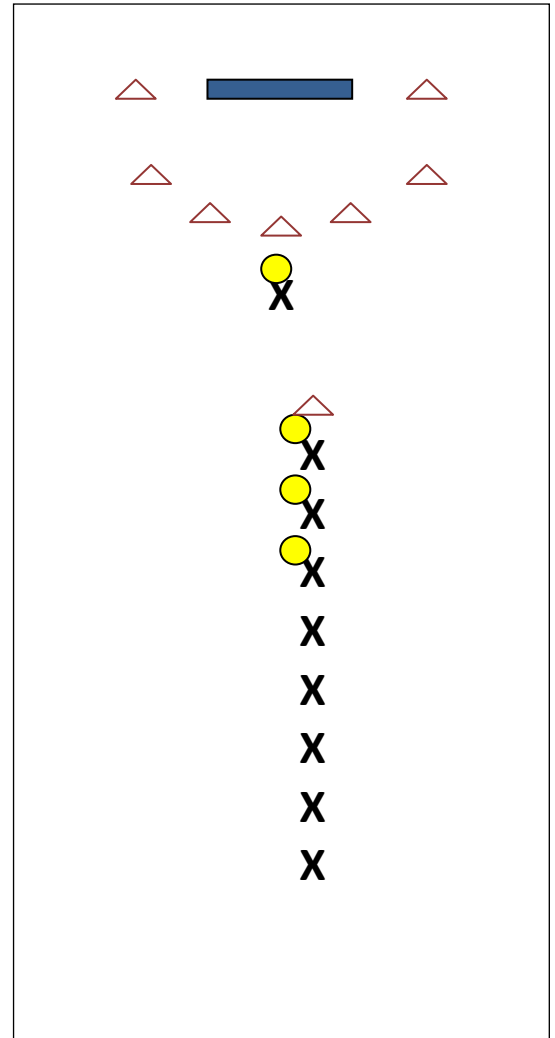
Critère de réussite

Augmenter le nombre de tirs réussis.

Variante possible

Variation de la distance entre le tireur et le tchouk.

Variation du placement du tireur par rapport au cadre (face ou sur les côtés).



4. Tir et réception d'un partenaire

Objectif

Etre capable de rattraper le ballon après rebond.

But du jeu

Atteindre la cible, se décaler et le suivant rattrape le ballon.

Aménagement

Classe divisée en deux.

1 ballon et 1 tchouk par groupe.

Déroulement et consignes

Les élèves sont en colonne, le premier munit d'un ballon.

Il tire sur le cadre et celui qui est derrière doit rattraper le ballon avant que celui-ci ne touche le sol.

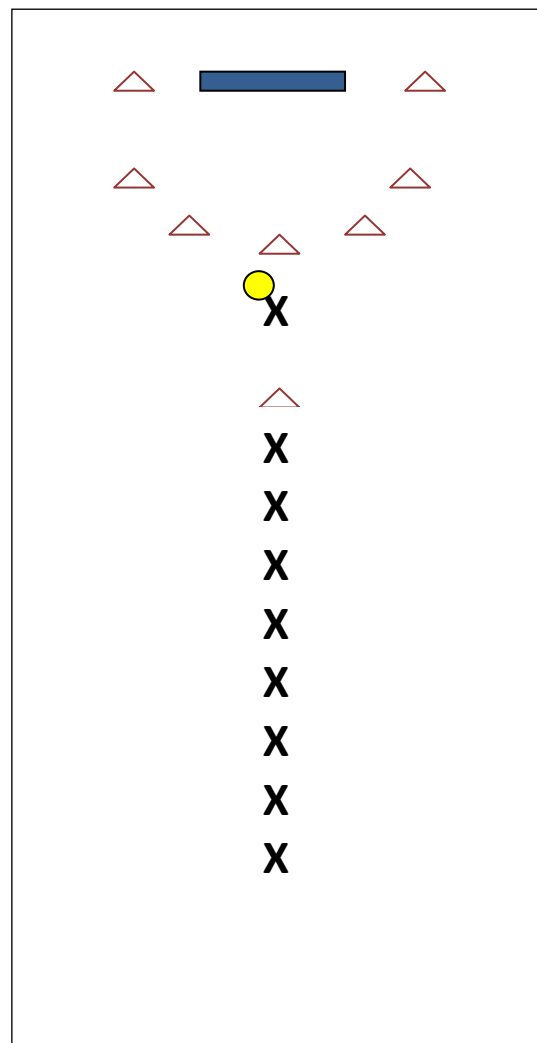
Le tir doit rebondir au-delà de la zone interdite.

Critère de réussite

Augmenter le nombre de ballon rattrapé avant qu'il ne touche le sol.

Variante possible

Augmenter la distance entre le tireur et le tchouk.



5. Tir précis

Objectif

Etre capable d'ajuster son tir à la cible.

But du jeu

Pour chaque joueur, atteindre la cible en adaptant son tire

Aménagement

La classe est divisée en deux

1 tchouk, 5 ballons et 4 cerceaux par groupe.

Déroulement et consignes

Les enfants sont en colonne. Le premier s'avance, muni d'un ballon. Il tire sur le tchouk avec pour consigne « tu tires sur le tchouk et après rebond le ballon doit passer dans l'un des cerceaux ».

Ensuite il récupère son ballon et va se placer dans la colonne.

Critère de réussite

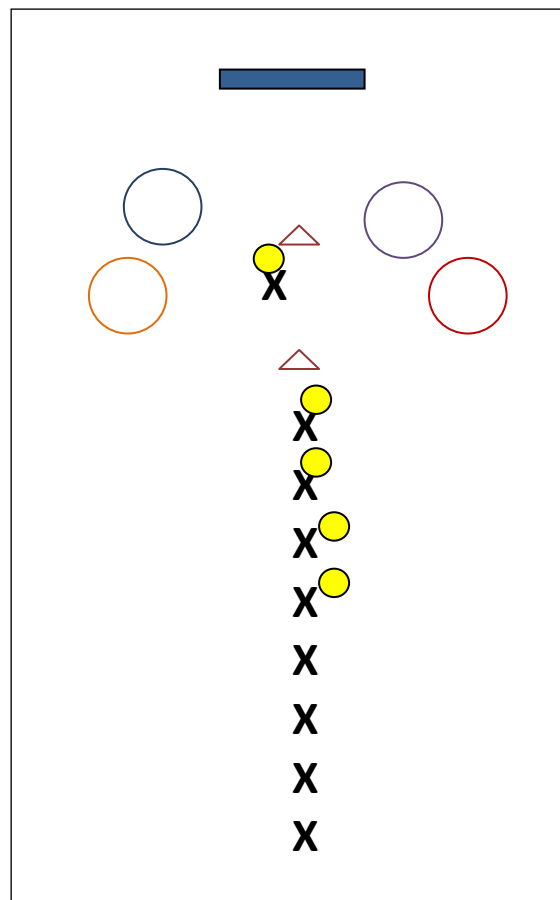
Augmenter le nombre de tirs réussis

Variante possible

La distance entre le joueur et le cadre.

La taille de la cible.

L'emplacement des cerceaux.



6. Passe et va

Objectif

Effectuer une passe et avancer vers la cible.

Déroulement et consignes

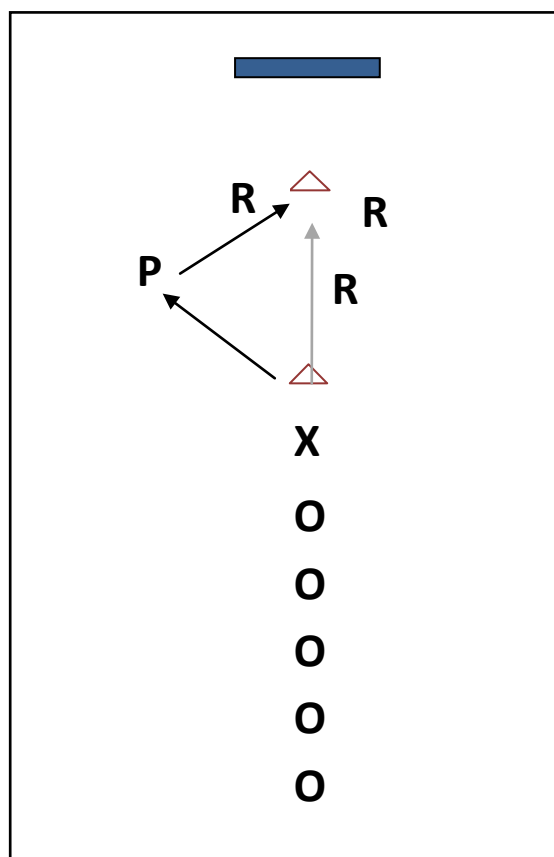
La classe est divisée en deux. Un groupe par tchouk.

Dans chaque groupe il y a un passeur relais (P), trois ramasseurs (R), et le reste en colonne avec 3 ballons.

Le 1^{er} joueur de la colonne (X) passe le ballon au passeur relais (P), puis il avance pour se rapprocher de la cible et demande la balle au passeur relais pour tirer.

Un ramasseur récupère la balle et va se placer dans la colonne des tireurs.

Penser à changer le passeur relais pour que chaque joueur passe à ce poste.



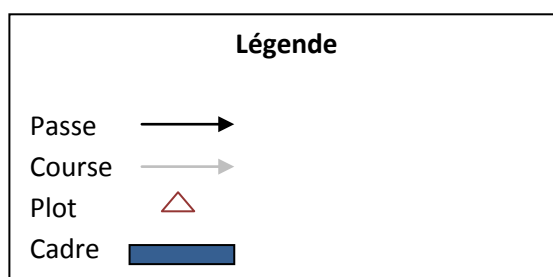
Critère de réussite

Enchaîner passe, course, tir

Variante possible

Le ramasseur doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol.

Faire 3 pas avant le tir



7. Tire fort et court

Objectif

Etre capable de tirer fort en tirant au centre d'une cible.

But du jeu

Tirer dans le cadre et se déplacer le plus rapidement.

Aménagement

1 cadre pour 2 équipes, 1 ballon, des cerceaux et un demi-terrain de hand.

Déroulement et consignes

Un joueur de l'équipe A tire sur le cadre afin de l'envoyer le plus loin possible puis il part effectuer le parcours représenté par les cerceaux posés au sol. Chaque cerceau représente une base et vaut 1 point. Il faut marquer le plus de point possible.

Pendant ce temps l'équipe B doit récupérer la balle et par passe successive la ramener au gardien. Dès que le gardien a la balle il crie « stop » et le joueur de l'équipe A arrête sa course dans les cerceaux.

Si la balle est rattrapée sans toucher le sol par l'équipe B et envoyée au gardien sans être perdue, les points marqués par le joueur A sont brûlés.

Critère de réussite

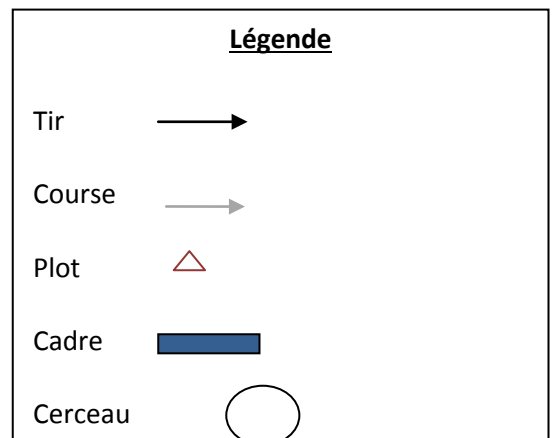
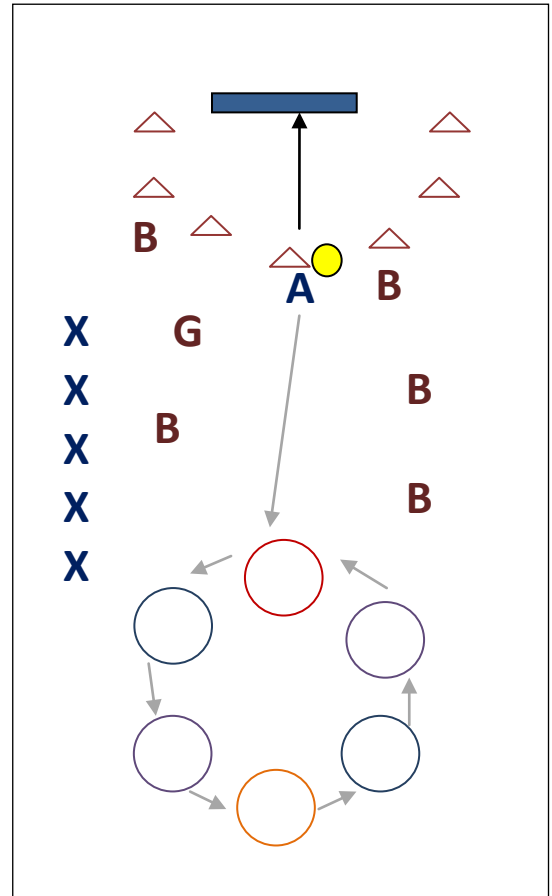
Nombre de point marqué

Variante possible

Varier la distance entre les cerceaux

Varier la manière de tirer (de face, de côté)

Tir en suspension



8. Béret

Objectifs

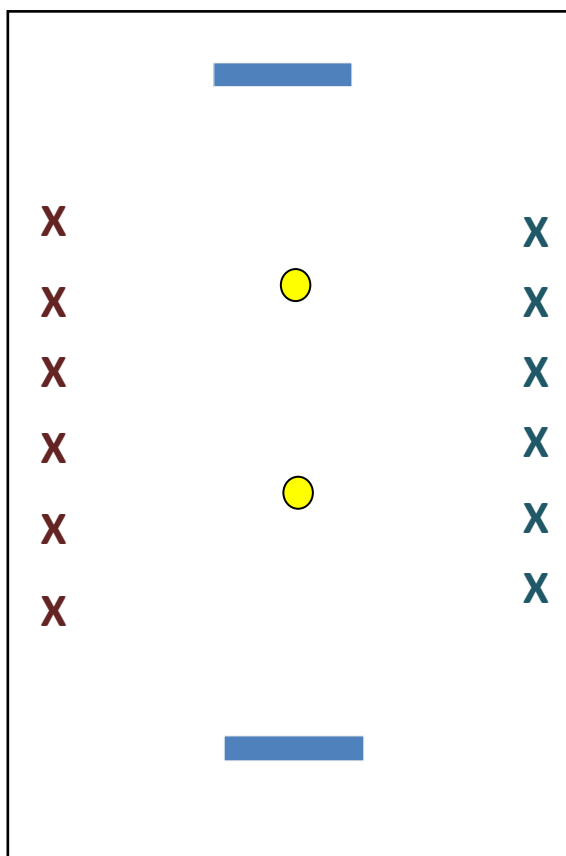
Tirer sur le cadre
Ajuster son tir

But du jeu

Tirer le plus rapidement sur le cadre.

Organisation

Un ballon,
4 plots,
Des dossards de couleurs différentes,
Deux équipes d'effectif égal et un terrain de
30 X 20 mètres.



Déroulement et consignes

Le meneur appelle un numéro. Les deux joueurs répondant à ce numéro se précipitent vers les 2 ballons placés près du Tchoukball. Ils s'en saisissent, utilisent les 3 appuis et tirent sur la cible.

Le premier qui arrive à faire rebondir la balle en dehors de la zone délimitée autour du Tchoukball fait marquer un point à son équipe.

Variantes

Un seul ballon. Le plus rapide s'en saisit et tire vers le cadre, le deuxième essaie de rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.

Appeler plusieurs numéros en même temps et autoriser 3 passes maximum.

9. Progression du ballon

Objectif

Etre capable de passer le ballon à un partenaire pour faire progresser le ballon.

But du jeu

Passer le ballon à hauteur de la poitrine à un partenaire en direction d'une cible sans la laisser tomber au sol.

Aménagement

4 équipes

1 ballon et 2 plots par équipe.

Déroulement et consignes

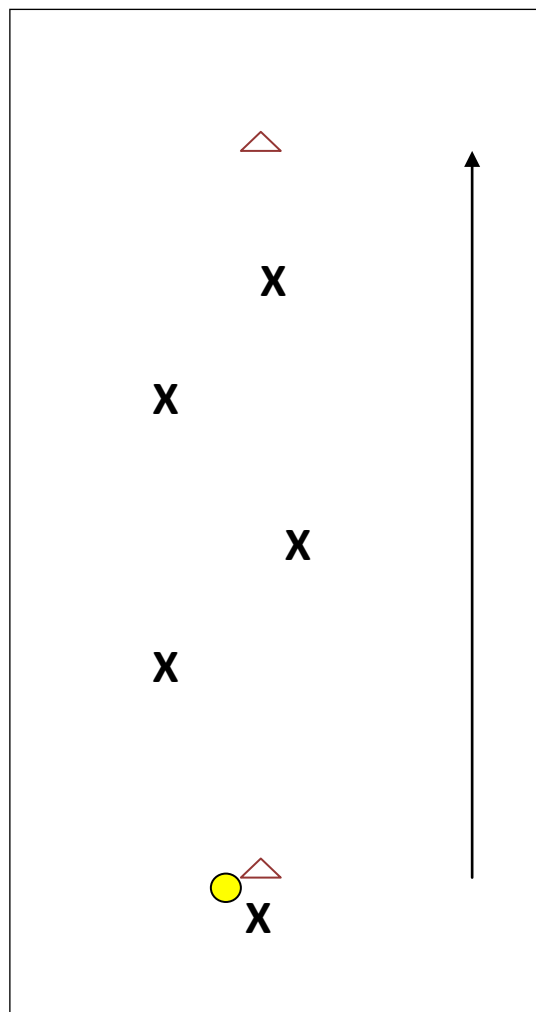
Aller le plus vite possible d'un plot à l'autre en se faisant des passes successives. Si le ballon tombe à terre, retour au plot de départ. Faire le plus d'aller retour en un temps donné.

Critère de réussite

Augmenter le nombre de passe réussi.

Variante possible

Varier la distance entre les plots.



10. Les quatre tchouks

Objectif

Etre capable de passer le ballon à un partenaire pour progresser vers une cible et s'organiser dans l'espace.

But du jeu

Faire une passe au milieu d'un groupe compact en direction d'une cible.

Aménagement

4 équipes. 1 ballon par équipe sur un terrain carré. Un tchouk à chaque coin.

Déroulement et consignes

Changer de camp en se passant le ballon pour atteindre le camp diagonalement opposé, puis revenir.

Les 4 équipes doivent amener le ballon sur le tchouk situé au bout de la diagonale, par passes successives.

Après avoir tiré sur le cadre, il faut retourner toujours en passe à son point de départ.

1 point si la balle ne tombe pas pendant la progression en passe et que le tir soit bon. (tir qui ne touche pas le contour du cadre et qui rebondis sur le terrain).

Critère de réussite

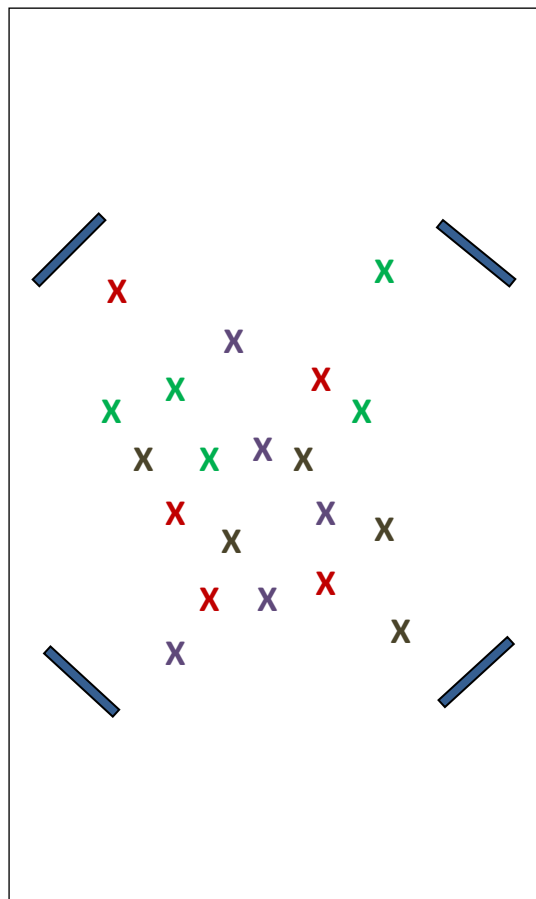
Progresser en passe vers la cible sans faire tomber la balle au sol.

Variante possible


Le nombre de joueur par équipe.

La taille du terrain.

Si la balle tombe au sol retour des points à zéro.



V. Evaluation cycle 3

		
Attaque	<input type="radio"/> Je suis capable d'effectuer des passes bras cassé	
	<input type="radio"/> Je suis capable de tirer sur le cadre en suspension	
	<input type="radio"/> Je suis capable de réceptionner une passe sans que celle-ci ne tombe au sol	
	<input type="radio"/> Je suis capable de choisir un tir le plus approprié selon la situation	
Défense	<input type="radio"/> Je suis capable de me positionner autour du cadre quand l'équipe adverse à la balle	
	<input type="radio"/> Je suis capable de rattraper un tir	
	<input type="radio"/> Je suis capable de ne pas gêner les attaquants	
	<input type="radio"/> Je suis capable d'anticiper la trajectoire d'un tir	
Autre	<input type="radio"/> Je suis capable de tenir plusieurs rôles (attaquant, défenseur, arbitre)	
	<input type="radio"/> J'encourage mes camarades	
Contrôle émotionnel	<input type="radio"/> Je prends plaisir à jouer.	
	<input type="radio"/> Je respecte les arbitres, les adversaires et mes coéquipiers.	
	<input type="radio"/> Je suis motivé et volontaire.	

FICHE D'OBSERVATION

NOM DE L'OBSERVATEUR :

Prénom de l'élève observé	Passé réussie	Passé manquée	Tir sur le cadre	Tir + point	Tir raté