

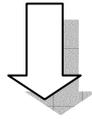


UTILISER LE TCHOUKBALL DANS LES JEUX COLLECTIFS,
POURQUOI ?



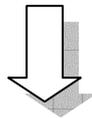


Compétence spécifique



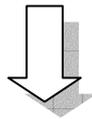
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Connaissances générales et compétences transversales



S'engager lucidement dans la pratique de l'activité
Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action
Se conduire dans un groupe en fonction de règles

Acquisitions retenues



Contrôle de la motricité spécifique (tirs, passes, réceptions)
Mouvement vers la cible
Choix stratégique individuel et/ou collectif



-Principe et enjeux-

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.

-Le jeu est caractérisé par :

- des changements de rythme
- des courses rapides sur de courtes distances
- des sauts
- un nombre important de lancers et réceptions de balle

-Les passes en mouvement constituent un des éléments fondamentaux que doivent posséder les joueurs.

-Les différentes stratégies s'articulent autour des notions de :

- prise de vitesse
- créativité
- solidarité
- combativité
- organisation

-Démarche et progression-

D'un point de vue pédagogique, ce jeu de renvoi collectif peut se concevoir comme une pratique normale dans une approche transversale avec les jeux collectifs et les autres activités pré sportives. Il présente l'avantage d'une mise en place adaptée à différents lieux.

Pour l'enfant, ce jeu peut apporter outre son aspect ludique, des facilités dans la pratique dues au non contact. L'absence de l'adversaire dans l'espace du porteur de balle est aussi un facteur favorable à la prise de décision. Ce jeu nécessite une approche centrée sur la stratégie. Sur le plan moteur, cette activité développe les capacités de réception et manipulation de balle, les capacités d'anticipation et de synchronisation.



A l'école primaire l'enseignant visera trois objectifs :

- mettre en place une structure collective de jeu
- améliorer les passes et les tirs
- rendre les joueurs sans ballon acteurs du jeu

La démarche repose sur une mise en place progressive des règles du jeu en fonction des progrès des élèves. Chaque séance comportera des situations pour chacune des trois acquisitions repérées en début de fascicule.

-Où trouver des précisions sur la mise en place d'un jeu de Tchoukball ?-

-Revue EPS1 n°94 et n°115

<http://www.tchoukball.ch/index>

<http://www.limousin.iufm.fr/eps/bulletin/didac/tchouc.htm>

DVD Mini Raid Sport Nature à St Pardoux en Juin 2005 - USEP87

-Règles du jeu de Tchouk ball-

Ce jeu nécessite un matériel spécifique consistant en deux cadres métalliques d'1 m², inclinables et portant une surface rebondissante style mini-trampoline

TERRAIN :

Un terrain de hand, ou équivalent avec zone devant le cadre. On place le cadre à l'intérieur du but de hand.

EQUIPES :

2 équipes de 9 joueurs (+ ou - 1). Tous joueurs sans gardiens.

TEMPS DE JEU :

Au temps ou au score. Le temps est variable de 5 minutes par mi-temps à 15 minutes. On peut jouer en 10 points, avec 2 points d'écart.

PRINCIPE DE BASE :



Le principe de base est celui du hand pour ce qui est du mode de passes. Les déplacements, balle en main, sont interdits. Il faut, en faisant des passes marquer des points en tirant sur le cadre adverse.

LES SCORES :

Lorsque le ballon, lancé, rebondit sur le cadre et ressort de la zone sans toucher celle-ci = 2 points pour l'équipe qui a tiré. Lorsque le ballon, lancé, touche le cadre sans sortir de la zone =1 point pour l'équipe qui a tiré. Lorsque le ballon, lancé, ne touche pas le cadre et sort par la ligne du fond = 1 point pour l'équipe adverse. Les contacts sont interdits. Une distance d'1 mètre entre les joueurs s'opposant peut être mise en place.

DIFFERENTES EVOLUTIONS POSSIBLES :

En fonction de la pratique, du niveau de jeu on peut faire évoluer les règles de la manière suivante:

JEU DE BASE.

Après chaque but, on remet en jeu au milieu du terrain. Après chaque tir raté, on redonne la balle à la défense, le joueur remettant en jeu est dans la zone.

Si un tir est contré par un défenseur, et sort derrière la ligne de fond, on redonne la balle à l'attaquant et on ne compte pas de point. Lorsque la balle frappe le cadre et rebondit ; l'équipe qui défend n'a pas le droit d'intercepter la balle.

EVOLUTION 1

Même principe + après un tir rebond sur le cadre on continue le jeu. Le ballon peut être repris par l'équipe qui attaquait ou par l'équipe qui défendait.

EVOLUTION 2

Même qu'évolution 1 + pour marquer 2 points, il faut que le ballon rebondisse hors de la zone et touche le sol. L'équipe qui défend a le droit d'intercepter le ballon avant qu'il ne touche le sol.