



LE TCHOUKBALL





SOMMAIRE



- Sommaire
- Historique

Démarche :

- Une unité d'apprentissage
- Un dispositif
- Un contenu de séance

Situations :

- Programmation
- Jeux de mise en train
- Situations de référence
- Situations d'apprentissage

Rencontres :

- Place - Rôle des enfants et des adultes
- Niveaux de pratique
- Comment arbitrer ?

Annexes :

- Feuille de résultat
(poule de 3 équipes)



HISTORIQUE



Le tchoukball est né des réflexions et des recherches du Dr Hermann Brandt, entreprises au cours des années 1960.

Il résulte d'une étude scientifique critique des sports d'équipes les plus populaires.

Le Dr Brandt a côtoyé tout au long de sa carrière un grand nombre d'athlètes blessés plus ou moins gravement lors de la pratique de leur sport.

Il conçoit donc un nouveau jeu, le tchoukball, qu'il expose dans le cadre de son « Étude critique scientifique des sports d'équipes ».

Le tchoukball se présente comme un mélange de pelote basque, de handball et de volley-ball.

Il s'agit d'un sport de balle et d'équipe qui se joue à l'aide de deux surfaces de renvoi (les cadres) et se caractérise par la suppression de toutes formes d'agressions corporelles entre les adversaires.

Par son caractère ludique, il est conçu pour inciter chaque individu à pratiquer ce sport, quels que soient son âge, son sexe ou ses capacités athlétiques.



LE JEU



- **Les grands principes**

L'équipe en possession du ballon progresse en effectuant des passes afin de se mettre en position devant un des deux cadres de tchoukball et prendre un tir. Elle marque un point si le ballon rebondit au sol (dans les limites du terrain) après avoir touché un des deux trampolines (cadres de tchoukball). La défense cherche donc à réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol.

- **Les règles de bases**

1 terrain 14x24m et une balle de tchoukball (ces dimensions correspondent à un terrain de basket, les dimensions d'un terrain de handball étant de 40x20m), une ligne médiane doit être visible ainsi que 2 demi-cercles de 3 mètres de diamètre, autour des cadres de tchoukball et au centre de chaque ligne de fond de terrain. Ce sont des zones interdites.

2 cadres de tchoukball ("trampoline" incliné à 60°) sont placés de chaque côté du terrain (hors des limites du terrain) au centre des demi-cercles.

- **Temps de jeu :**

- 3 séquences de 15 minutes pour les hommes
- 3 séquences de 12 minutes pour les femmes ou les rencontres mixtes.
- **A l'école**, nous privilégierons les séquences plus courtes (2 séquences de 10 minutes) et mixtes

Deux équipes de 7 à 9 joueurs s'affrontent en tentant de marquer des points.

Chaque équipe peut marquer des points indifféremment sur n'importe lequel des deux cadres.

- Un joueur marque un point lorsqu'il a lancé la balle sur un des cadres et que celle-ci touche le sol avant qu'un adversaire ne la récupère.
- Lorsque le ballon rebondit sur le cadre en touchant les montants, le tir n'est alors pas comptabilisé et le ballon revient à l'adversaire.
- Les élèves doivent assurer les différents rôles sociaux (arbitres, marqueurs, chronomètres, observateurs, supporters et joueurs).



LE JEU



- **Les règles :**

- **la « règle des 3 » :**

- Les déplacements avec ballons sont limités à 3 appuis au sol.
- Chaque équipe ne peut pas tirer plus de 3 fois d'affilé sur le même trampoline. Il est obligatoire d'effectuer au moins 1 passe avant de retenter sa chance.
- Le joueur dispose de 3 secondes maximum avec la balle pour en faire quelque chose.

- **règes du « non-contact » :**

- Tous types de gênes dans la progression de la balle ou des joueurs sont strictement interdits (interdiction d'intercepter ou de gêner la progression de la balle).
- Tous les contacts sont proscrits.

- **perte de balle :**

- L'équipe perd le ballon lorsque celui-ci tombe au sol ou sort des limites du terrain (mauvaise passe ou réception...)
(Si au cours du jeu, le ballon touche le sol, il est donné à l'équipe adverse à l'endroit où il est tombé).
- Lorsque le tir ne touche pas le cadre ou touche les montants.
- Lorsque les autres règles (règle de 3) ne sont pas respectées.

- En cas de faute constatée, le ballon est remis à l'équipe adverse et il y a coup franc à l'endroit de la faute.
- Il est interdit de jouer avec les pieds ou les jambes.
- L'équipe qui a remporté le tirage au sort engage le jeu à côté d'un cadre.
- Possibilité d'attaquer sur les deux cadres, il n'y a pas de camps.



UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE



1 à 2
séances

Situations d'approches.

Mise en place de la situation
de référence :

- s'approprier le sens de l'activité
- Repérer les réalisations
- faire émerger les problèmes.

8 à 10
séances

3 séquences :

- 3 à 5 séances : Situation d'apprentissage et de structuration.
- 1 séance : Situation de référence (évaluation intermédiaire)
 - Progrès
 - problèmes
- 3 à 5 séances : situation d'apprentissage et de structuration.

1 à 2
séances

Situation de référence :

- Progrès
- participation
- différents rôles

Évaluation Diagnostique

Évaluation Formative

Évaluation Sommative



UN DISPOSITIF



AVANT

- Recenser les besoins matériel et organiser l'espace
- Anticiper la formation des équipes (mixes et homogènes)
- Prévoir les évolutions et les rotations
- Cibler les consignes
- Élaborer des outils (fiche d'observation, feuille de marque...)

APRÈS

- Repérer les réponses les plus efficaces trouvées par les élèves
- Mesurer les progrès
- Répertorier les problèmes non résolus
- Chercher des situations pour permettre aux élèves de les résoudre.

PENDANT

- Favoriser le respect d'un temps de pratique suffisant pour permettre un volume d'action significatif (répétition, reproduction...)
- Limiter au maximum les temps morts :
 - temps d'explication
 - temps d'attentes.
- Faire émergés les propositions des enfants
- observer, conseiller, aider.
- S'adapter au contexte du jour
- Veiller au respect des règles de sécurité.



CONTENU D'UNE SÉANCE



Évolution du terrain :

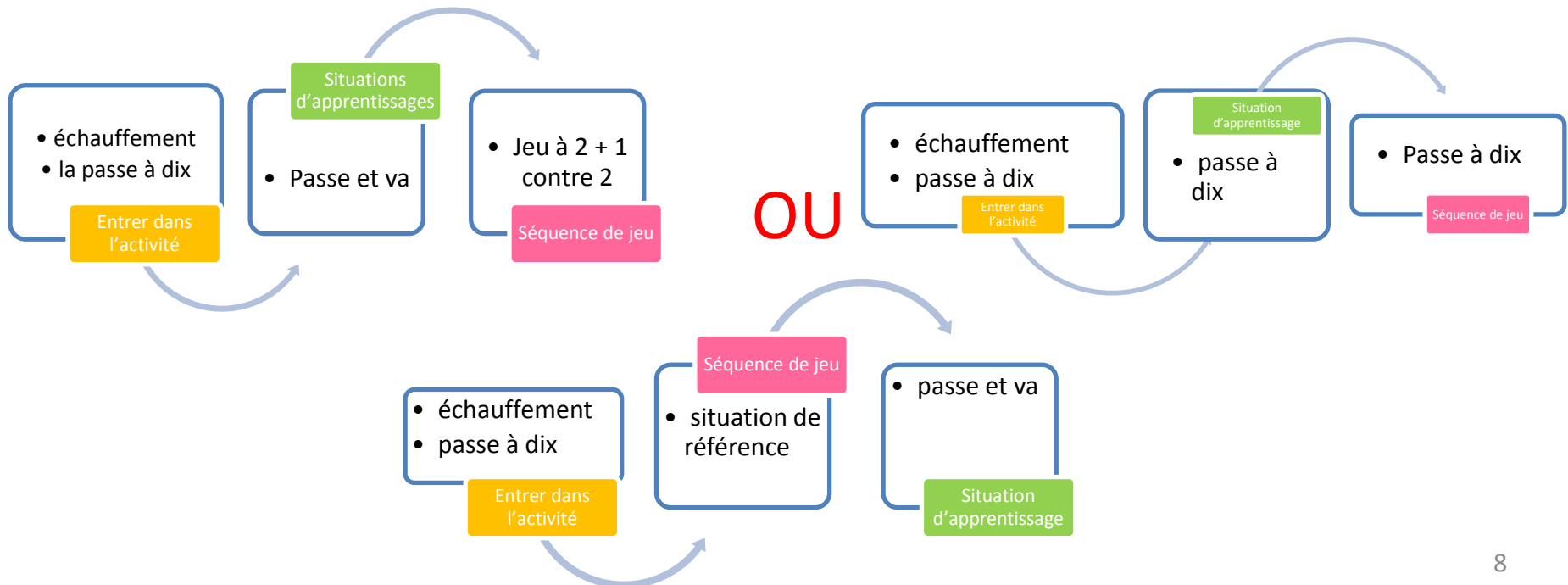
En fonction des niveaux et des jeux

Occupation de l'espace :

Prévoir les déplacements des groupes
(rotation sur les ateliers...)

Éviter au maximum les dispersions

Plan de séance :





PROGRAMMATION



Situations	Maîtrise individuelle				Maîtrise collective				
	Contrôle	Déplacement	Propulsion	Opposition	Partenaire	Adversaire	Espace	Porteur	Non porteur
REFERENCE									
6 contre 6									
APPRENTISSAGE									
Volley									
Le volley-Tchouk									
Les 4 couleurs									
Passe et va									
Parcours									
La zone									
Vise cerceaux									
Jeu de passe à 3 contre 0									
3 conte 1									
Déménageurs									
Passe quand même à 2 zones									



JEUX DE MISE EN TRAIN



Échauffement de base :

Quelques minutes (2 à 4) de courses lente.

Gammes : ■montée de genoux / talons-fesses / pas chassés / flexions / extensions / course arrière...

Avec un ballon:

- Tenir les bras tendus devant soi
- le ballon sur une main en équilibre, bras tendu devant, à droite, à gauche
- même exercice sur une jambe puis sur l 'autre
- même exercice avant la jambe en l'air tendue devant, derrière, à droite, à gauche.

À deux :

- face à face avec un ballon : Se faire des passes directes, à terre, avec es deux mains, une main puis l'autre...
- Même exercice avec 2 ballons
- Chacun son ballon, l'envoyer en l'air et changer de place avec son partenaire

Par groupe de 5 ou 6 :

- Même exercice que précédemment
- la chaîne humaine en se transmettant le ballon en main à main : sur le côté, de l'autre côté, l'un à droite et l'autre à gauche en alternance, par-dessus la tête, entre les jambes, sans bouger les pieds, en pivotant...



JEUX DE MISE EN TRAIN



Le Pong : (avec le cadre)

Le cadre est situé entre les deux joueurs (en position vertical ou horizontal).

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 de tirer de façon à ce que l'autre ne puisse pas rattraper le ballon.

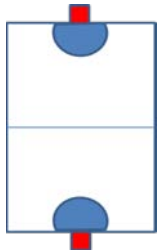
Même exercice avec deux ballons.



SITUATIONS DE RÉFÉRENCES



Niveaux 1



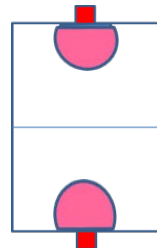
Dispositif :

- Jeu à 3 contre 3
- ½ terrain de basket-ball
- Match de 5 minutes

Consignes :

- Zone interdite de 1 m de diamètre
 - Règles aménagées
- Possession individuelle de la balle 5 secondes
5 passes maximum par équipes avant un tir.

Niveaux 2



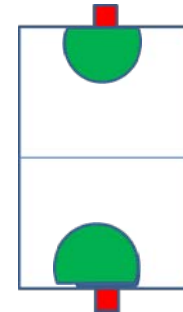
Dispositif :

- Jeu à 4 contre 4
- terrain de basket-ball
- Match de 5 minutes

Consignes :

- Zone interdite de 1,5 m de diamètre
- Règles aménagées en fonction du niveau atteint par les enfants.

Niveau 3



Dispositif :

- Jeu à 6 contre 6
- Terrain de tchoukball
- Match de 5 minutes

Consignes :

- Règles au plus proche du règlement fédéral.

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

- Je donne le départ
- Je contrôle les arrêts de jeu
- Je signal le fin

CHRONOMÉTREUR



- Je compte les points



MARQUEUR

- Je siffle les fautes
- Je veille au respect des règles
- Je veille à l'esprit du jeu



ARBITRE

- je participe en attaque et en défense
- Je respecte les règles, les arbitres, les adversaires. le matériel...



JOUEUR

- Je regarde mon joueur et rempli le feuille d'observation.



OBSERVATEUR



SITUATIONS DE RÉFÉRENCES



Fiche éducateur

THÈME

S'approprier le sens
de l'activité

OBJECTIF

Confronter l'enfant à
la spécificité du
Tchoukball
Repérer les évolutions

ÉVALUATION

Faire émerger des
problèmes
Étudier les grilles
d'observation remplies
par les enfants
Établir des projets

DISPOSITIF

Rencontres 3 contre
3, 4 contre 4 ou 6
contre 6 en fonction
du niveau
d'apprentissage

CONSIGNES

Faire respecter la
sécurité
Faire joué en
respectant un
règlement adapté
Occuper tous les rôles
sociaux

ÉVOLUTION

Aller vers le 8
contre 8
Tendre vers
l'utilisation du
règlement officiel



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« VOLLEY »



BUT

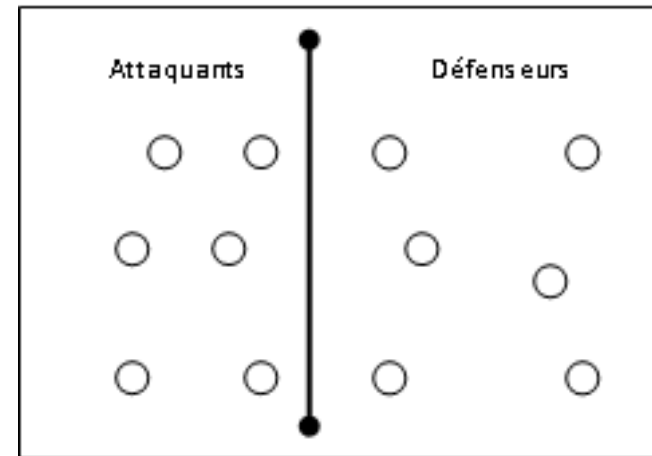
Marquer des points pour gagner
Réceptionner, contrôler, passer et renvoyer.

MISE EN PLACE

2 équipes de 5 à 7 joueurs
1 ballon souple
1 filet tendu au milieu du terrain
Les joueurs se placent où ils veulent sur
leur ½ terrain

DÉROULEMENT

L'équipe en possession du ballon doit se faire 3 passes avant de la l'envoyer dans le camp adverse par-dessus le filet.
L'équipe en défense doit rattraper le ballon avant qu'il touche le sol.
Si le ballon touche le sol ou ne franchis pas le filet l'équipe adverse marque un point.
Et on lui rend le ballon.
Assurer successivement les différents rôles.



Je suis organisateur :

Chronométrateur : - Je donne le signal de départ
- Je donne le signal de fin

Arbitre : - je siffle les fautes
- je siffle les sorties
- Je veille au respect des règles et au fair-play

Marqueur : - je compte les points

Je suis joueur :

- je participe en attaque et en défense
- je respecte les règles, l'arbitre, les joueurs ...



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« VOLLEY »

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle et collective de la balle et de l'occupation du terrain.

OBJECTIF

En attaque:
s'organiser pour essayer d'atteindre des zones non défendues.

En défense :
s'organiser pour couvrir toutes les zones du terrain.

ÉVALUATION

Contrôle et maîtrise de la réception et de l'envoi de la balle.

Placement et déplacement pour couvrir l'espace.

Identification des zones non occupées.

DISPOSITIF

Un terrain bien défini.
Un filet tendu au milieu.
Chaque équipe d'un côté du filet.
Un ballon souple.

CONSIGNES

Les attaquants se faire 3 passes avant de renvoyer la balle chez l'adversaire par-dessus le filet. On marque un point à chaque fois que le ballon est perdu par l'adversaire.

ÉVOLUTION

Ne plus imposer un nombre de passes.
Des zones d'occupation du terrain sont déterminées.
Autoriser un ou plusieurs rebonds avant de réceptionner le ballon.



SITUATION D'APPRENTISSAGE « VOLLEYTCHOUK »



BUT

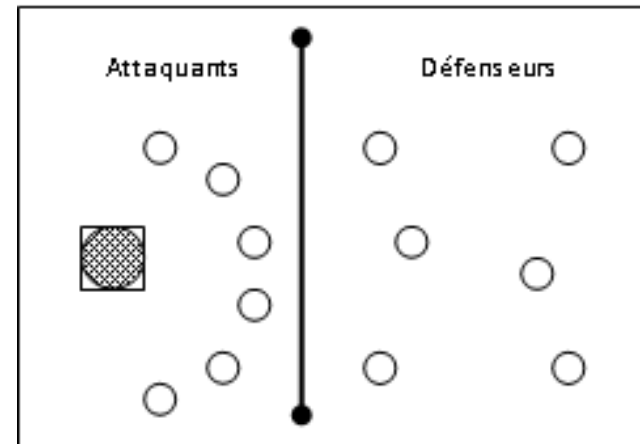
Marquer des points pour gagner
Réceptionner, contrôler, passer et renvoyer.

MISE EN PLACE

2 équipes de 5 à 7 joueurs
1 ballon souple
1 filet tendu au milieu du terrain
1 cadre de tchoukball
Les joueurs se placent où ils veulent sur leur $\frac{1}{2}$ terrain

DÉROULEMENT

L'équipe en possession du ballon doit se faire 3 passes avant de la l'envoyer dans le camp adverse par-dessus le filet à l'aide du cadre.
L'équipe en défense doit rattraper le ballon avant qu'il touche le sol.
Si le ballon touche le sol ou ne franchis pas le filet l'équipe adverse marque un point.
L'équipe qui attaque dispose d'un nombre d'attaques déterminé.
Assurer successivement les différents rôles.



Je suis organisateur :

Chronométrateur : - Je donne le signal de départ
- Je donne le signal de fin

Arbitre : - je siffle les fautes
- je siffle les sorties
- Je veille au respect des règles et au fair-play

Marqueur : - je compte les points

Je suis joueur :

- je participe en attaque et en défense
- je respecte les règles, l'arbitre, les joueurs ...



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« VOLLEYTCHOUK »

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle et collective de la balle et de l'occupation du terrain.

OBJECTIF

En attaque: s'organiser pour essayer d'atteindre des zones non défendues.

En défense : s'organiser pour couvrir toutes les zones du terrain.

ÉVALUATION

Contrôle et maîtrise de la réception de la balle et tir.

Placement et déplacement pour couvrir l'espace.

Identification des zones non occupées

CONSIGNES

Les attaquants doivent se faire 3 passes avant de renvoyer la balle chez l'adversaire par-dessus le filet à l'aide du cadre. On marque un point à chaque fois que le ballon est perdu par l'adversaire.

DISPOSITIF

Un terrain bien défini.

Un filet tendu au milieu.

Chaque équipe d'un côté du filet.

Un ballon souple.

ÉVOLUTION

Ne plus imposer un nombre de passes.

Des zones d'occupation du terrain sont déterminées.

Varié la hauteur du filet.

Autoriser un ou plusieurs rebonds avant de réceptionner le ballon.



SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

« LES 4 COULEURS »



BUT

Marquer des points pour gagner
Réceptionner, contrôler, passer et tirer.

MISE EN PLACE

3 à 4 équipes de 3 à 5 joueurs

1 ballon souple

1 terrain (de basket)

1 cadre de tchoukball

Des jeux de dossard pour chaque équipe

DÉROULEMENT

L'équipe est possession du ballon appelle une couleur puis tir sur le cadre.

L'équipe appelée doit rattraper le ballon avant qu'il touche le sol.

L'équipe non appelée devient statue immobile 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.

Quand tous les joueur attaquants ont tiré, on change les rôles.

Assurer successivement les différents rôles.

Je suis organisateur :

Chronométrateur : - Je donne le signal de départ
- Je donne le signal de fin

Arbitre : - je siffle les fautes
- je siffle les sorties
- Je veille au respect des règles et au fair-play

Marqueur : - je compte les points

Je suis joueur :

- je participe en attaque et en défense
- je respecte les règles, l'arbitre, les joueurs ...



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« LES 4 COULEURS »

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle du tir et de la réception.

OBJECTIF

Attaque : Réussir son tir et faire rebondir le ballon dans le terrain.

Défense : S'organiser pour couvrir tous le terrain, réceptionner et contrôler le ballon.

ÉVALUATION

Maîtrise du tir et de la réception.

Placement et déplacement pour occuper l'espace.

Temps de réaction.

CONSIGNES

Les lanceurs tirent les uns après les autres en essayant de faire tomber le ballon dans le terrain. Avant de tirer ils doivent annoncer la couleur des receveurs choisis.

L'équipe non appelée devient statues immobiles pour toute la durée de l'action. Les lanceurs marquent un point à chaque fois que le ballon tombe dans le terrain. Quand tous les lanceurs ont tirés, on change les rôles.

DISPOSITIF

3 équipes de couleurs différentes composées de 4 joueurs sur un terrain de basket avec un cadre.

ÉVOLUTIONS

L'appel se fait en même temps que le tir.

Dimensions du terrain et nombre d'équipes et de joueurs.

L'équipe appelée devient automatiquement lanceuse.



SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

« PASSE ET VA »



BUT

Réceptionner, passer et tirer.

MISE EN PLACE

2 équipes de 3 à 5 joueurs
2 ballons souples
¼ de terrain de basket
1 cadre de tchoukball

DÉROULEMENT

2 équipes de 3 à 5 joueurs en colonnes espacées de 2m.
1 cadre placé à 6m et entouré d'une zone interdite.
Le passeur envoie la balle au remiseur qui lui rend. Le passeur tire sur le cadre et le remiseur essaie de rattraper le ballon avant qu'il touche le sol.
Les 2 joueurs changent de colonnes.



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« PASSE ET VA »

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise de la transmission de la balle à l'autre et vers le cadre.

OBJECTIFS

Passeur : enchaîner 2 actions (passer-courir et réceptionner-tirer)

Remiseur : enchaîner 2 actions (réceptionner-passer)

ÉVALUATION

Maîtrise de la passe.

Maîtrise de la réception.

Maîtrise du tir.

DISPOSITIF

2 colonnes de 4 joueurs séparées de 2m.

Face à un cadre disposé à 6m.

Une zone interdite est délimitée autour du cadre.

2 ballons dans la colonne des passeurs.

CONSIGNES

Le passeur 1 fait une passe au remiseur 1 et court se placé prêt de la zone.

Le remiseur 1 lui renvoi la balle.

Le passeur 1 tir sur le cadre puis va se placer dans la colonne des remiseurs.

Le remiseur 1 récupère le ballon, le donne au passeur 3 et va se mettre dans la colonne des passeurs.

ÉVOLUTIONS

Le passeur marque un point si le remiseur ne rattrape pas le ballon.

Agrandir la zone interdite.

Changer la distance entre les colonnes.



SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

« PARCOURS »



BUT

Réceptionner, passer en déplacement.

MISE EN PLACE

Groupes de 2 avec 1 ballon par groupe.
1 grand parcours avec plusieurs types d'obstacles (plots, cerceaux, lattes, haies, banc...)
2 cadres de tchoukball.

DÉROULEMENT

Chaque équipe suit le parcours en évitant les obstacle.
Les joueurs se font des passes et ne doivent pas perde, 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.



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« PARCOURS »

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle.

OBJECTIF

Maîtrise de la conduite et de la transmission de la balle à l'autre ou vers le cadre.

ÉVALUATION

La passe.
La réception.
Le déplacement.
Le tir.

DISPOSITIF

Groupes de 2 avec 1 ballon.
1 parcours d'obstacles.
2 cadres de tchoukball.

CONSIGNES

Évoluer sur parcours en évitant les obstacles.
Se faire de passes en se déplaçant sans perdre le ballon.
Au bout tirer.

ÉVOLUTIONS

Difficulté du parcours.
Passes et/ou réceptions à une main.



SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

« LA ZONE »



BUT

Marquer plus de point pour gagner.
Réceptionner et tirer.

MISE EN PLACE

2 colonnes avec 1 ballon.
½ terrain de basket.
1 cadre de tchoukball.
Temps de jeu définis à l'avance.

DÉROULEMENT

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



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« LA ZONE » Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle de la réception et du tir.

OBJECTIF

Maîtriser la conduite et la transmission de la balle à l'autre et vers le cadre.

ÉVALUATION

Le tir.
La réception.

DISPOSITIF

2 colonnes de 4 à 6 joueurs avec 1 ballon par équipe.

½ terrain de basket par équipes.

1 cadre par équipe.

Temps de jeu définis à l'avance.

CONSIGNES

Les joueurs essaient de passer la balle d'une colonne à l'autre en utilisant le cadre.

Ne pas entrer dans la zone.

Chaque passe réussie vaut 1 point.

Le terrain qui en a le plus à la fin du temps gagne.

ÉVOLUTION

Variation de la distance de tir.

Changement de la taille de la zone interdite.

Jouer 2 équipes sur le même cadre.



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« VISE CERCEAUX »

Fiche éducateur



BUT

Marquer plus de point pour gagner.
Réceptionner et tirer.

MISE EN PLACE

2 équipes avec :

- 1 ballon chacune
 - ½ terrain de basket
 - 1 cadre de tchoukball
 - Une zone interdite autour du cadre
 - Des cerceaux de différentes couleurs sont disposés sur le sol.
- Temps de jeu définis à l'avance.

DÉROULEMENT

Le joueur tire, sans pénétrer dans la zone, et essaie de faire rebondir le ballon dans un cerceau.



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« VISE CERCEAUX »

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle du tir.

ÉVALUATION

Le tir.
La régulation du tir pour atteindre une cible.

OBJECTIF

Maîtrise du tir et de la trajectoire du rebond.

DISPOSITIF

Plusieurs équipes avec :

- 1 ballon chacune
- ½ terrain de basket
- 1 cadre entouré par une zone interdite.
- Des cerceaux disposés sur le sol.

Temps de jeu.

CONSIGNES

Les joueurs essaient de faire rebondir la balle dans un cerceau en utilisant le cadre et sans pénétrer dans la zone.
1 rebond dans un cerceau vaut 1 point.
0 la fin l'équipe qui a le plus de points gagne.

ÉVOLUTIONS

Taille de la zone interdite.
Distance des cerceaux.
Points différents selon les cerceaux.
Jouer à plusieurs équipes.



SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

« JEU DE PASSES À 3 CONTRE 0 »



BUT

Aller le plus vite possible pour gagner.
Réceptionner, passer, se déplacer rapidement pour tirer.

MISE EN PLACE

Groupes de 3.
1 chronomètre et un ballon par groupe.
1 terrain de basket
1 cadre.

DÉROULEMENT

Travail par vagues.
Au signal, traverser le terrain le plus vite possible et effectuer un tir.



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« JEU DE PASSES À 3 CONTRE 0 »

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise de la passe, du tir et du déplacement.

OBJECTIFS

Récupérer, conserver et faire progresser collectivement le ballon vers la cible.

ÉVALUATION

La passe.
La réception.
Le déplacement.
La vision du jeu.

DISPOSITIF

Des groupes de 3 avec
1 ballon et 1
chronomètre.

Sur un terrain de
basket.

1 cadre.

CONSIGNES

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

ÉVOLUTIONS

Nombre de joueurs.
Type de passes.
Réception de la balle après le tir.
Zones de passage obligatoire.



SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

« 3 CONTRE 1 »



BUT

Se démarquer pour tirer.
Passer, réceptionner et tirer.

MISE EN PLACE

Groupes de 4.
1 ballon par groupe.
½ terrain de basket
1 cadre.

DÉROULEMENT

3 attaquants contre 1 défenseur.
Assurer successivement les différents rôles.



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« 3 CONTRE 1 »

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle de la balle. Maîtrise de la progression collective vers la cible.

OBJECTIF

Récupérer, conserver et faire progresser collectivement le ballon vers la cible.

ÉVALUATION

La passe.
La réception.
Le déplacement.
La vision du jeu.

DISPOSITIF

Groupe de avec 4.
1 ballon par groupe.
½ terrain de basket.
1 cadre.

CONSIGNES

Les attaquants (3) doivent réussir un tir. Le défenseur essaie de les en empêcher.
Celui qui tir ou qui perd le ballon devient défenseur.
Chaque joueur doit passer au moins 2 fois en défense.

ÉVOLUTIONS

Élaborer un système de points.
Mettre une zone interdite.
Varier l'implication du défenseur.
Jouer jusqu'au point marqué sur chaque action.



SITUATIONS D'APPRENTISSAGES « DÉMÉNAGEURS »



BUT

Aller plus vite que l'autre équipe pour gagner.
Passer, réceptionner et tirer.

MISE EN PLACE

2 équipes de 5 à 7 joueurs
6 ballons par groupe.
terrain de tchoukball
1 cadre.

DÉROULEMENT

Chaque équipe dispose de 6 ballons qu'elle doit transporter
d'un endroit à un autre du terrain.
La plus rapide à gagner.



SITUATION D'APPRENTISSAGE

« DÉMÉNAGEURS »

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle de la balle. Maîtrise de la progression collective vers la cible.

OBJECTIF

Récupérer, conserver et faire progresser collectivement le ballon vers la cible.

ÉVALUATION

La passe.
La réception.
Le déplacement.
La vision du jeu.
Le temps de réaction.

DISPOSITIF

2 équipes de 5 à 7 joueurs
6 ballons par groupe dans un cerceau.
terrain de tchoukball
1 cadre entouré d'une zone interdite..

CONSIGNES

Les 2 équipes doivent « déménager » tous les ballons.
Le départ d'un ballon ne se fait que lorsque le précédent a été envoyé au-delà de la zone après le tir.

ÉVOLUTIONS

Nombre de ballons, de joueurs.
Types de passes autorisées.
Zones à occuper.



SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

« PASSER QUAND MÊME À 2 ZONES »



BUT

Aller plus vite que l'autre équipe pour gagner.
Passer, réceptionner et tirer.

MISE EN PLACE

Groupes de 6 joueurs
1 ballon par groupe.
½ terrain divisé en 2 dans la longueur
1 cadre.
3 jeux de dossards

DÉROULEMENT

2 équipes contre 1.
Chaque équipe passe en attaque.



SITUATION D'APPRENTISSAGE



« PASSER QUAND MÊME À 2 ZONES » Fiche éducateur

THÈME

Maîtrise individuelle de la balle. Maîtrise de la progression collective vers la cible

OBJECTIF

Attaque : Récupérer, conserver et faire progresser collectivement le ballon vers la cible.

Défense : empêcher le tir.

ÉVALUATION

La passe.
La réception.
Le déplacement.
La vision du jeu.
Prise de décisions.

DISPOSITIF

Groupes de 6 joueurs, dont 2*2 attaquants et 2*1 défenseurs.

1 ballon par groupe.

½ terrain divisé en 2 dans la longueur

1 cadre.

3 jeux de dossards

CONSIGNES

Les quatre attaquants doivent faire progresser le ballon collectivement vers le cadre sans le perdre. Chaque défenseur reste dans sa zone. On inverse les rôles toutes les 3 attaques.

ÉVOLUTIONS

Nombre de joueurs.
Nombre de passes.



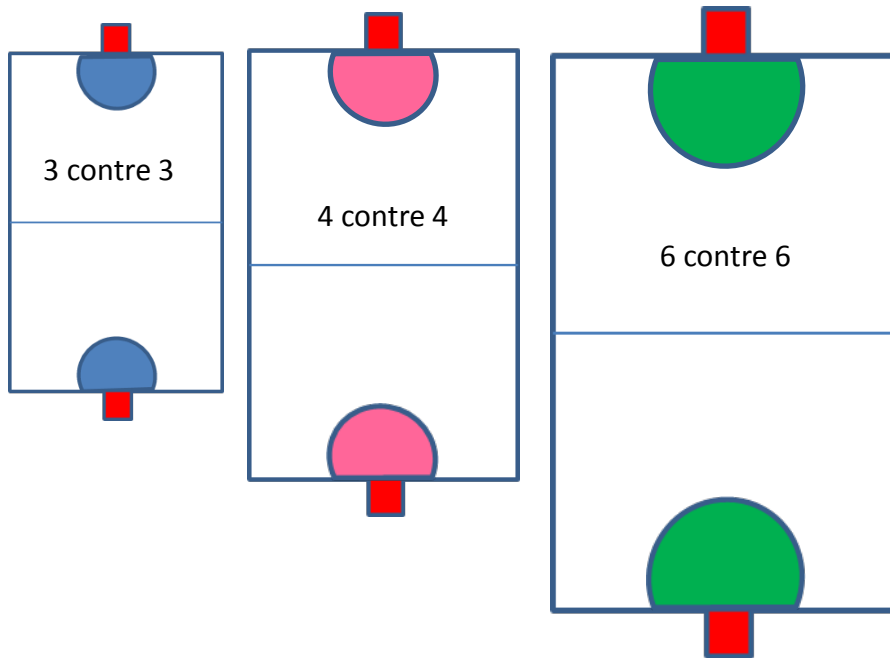
PLACE – RÔLE DES ENFANTS ET DES ADULTES



	Tâches	Enfants	Adultes
AVANT	Réserver, prévoir : installation, équipement, matériel, sécurité, pharmacie...		*****
	Informers les participants : inscription, modalités, déroulement	*****	*****
	Préparer les contenus : gestion et organisation	****	*****
	Informers la presse, les médias	*	*****
	Organiser les transports		*****
	Prévoir résultats, récompenses, gouters...	*****	*****
Prévoir annulation (mauvais temps...)		*****	
PENDANT	ORGANISATEUR		
	Gérer les programmes : ateliers, rencontres, épreuves...	*****	*****
	Répondre aux sollicitations : médias, spectateurs...	*****	*****
	Vérifier les conditions de sécurité		*****
	Assurer la remise des récompenses, résultats...	*****	*****
	ACTEUR – JOUEUR		
	Participer au programme	*****	
	Conseiller, observer, aider...	*****	*****
	Respecter les consignes de sécurité	*****	*****
	SPECTATEUR		
Regarder, encourager	*****	****	
Respecter les arbitres, les participants, le matériel...	*****	**	
Respecter les consignes de sécurité	*****	**	
APRES	Vérifier la propreté et ranger le matériel	*****	**
	Faire compte-rendu de la rencontre, résultats aux participants, à l'extérieur	*****	*****
	Régler les factures		*****



NIVEAUX DE PRATIQUE



Zone interdite de 3 mètres de diamètre



Zone interdite de 1,5 mètres de diamètre



Zone interdite de 1 mètres de diamètre



Cadre

Sur chaque terrain, organisation sous forme de poule (chaque équipe joue contre toutes les autres):

- 2 équipes jouent
- 2 arbitres
- 1 marqueur
- 1 chronométreur
- Observateurs et spectateurs

	A	B	C
A			
B			
C			

DÉFINITION DES NIVEAUX DE RENCONTRE:











- En fonction du niveau de résolution des problèmes individuels et collectifs
- Avec un soucis de rencontre adaptée et significatives:
(nombre de joueurs, espace de jeu, règles...)



COMMENT ARBITRER ?



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

<p>JE SUIS JOUEUR : Je ne dois pas...</p>	<p>Marcher avec le ballon</p>	<p>Toucher avec le bas de mon corps</p>	<p>Gêner l'adversaire</p>	<p>Rentrer dans la zone interdite</p>	<p>Garder la balle plus de 3 seconde Faire plus de 3 passes</p>	<p>Tirer 4 fois sur le même cadre</p>
<p>JE SUIS ARBITRE : Je siffle et j'explique par un geste.</p>	<p>Mes mains tournent l'une autour de l'autre</p> 	<p>Je monte mon genoux et le montre avec ma main opposée</p> 	<p>Je met mes deux poings sur mes Hanches</p> 	<p>Je forme un T avec mes bras devant moi</p> 	<p>Je lève 3 doigts en l'air</p> 	<p>Je lève 4 doigts en l'air</p> 
<p>J'arrête le jeu quand...</p>	<p>Le ballon sort du terrain</p>	<p>Il y a un tir sur le cadre d'engagement mais la balle n'a pas franchit le milieu de terrain</p>	<p>Un joueur tir et l'équipe adverse ne rattrape pas le ballon</p>	<p>Ile y a un tir et l'équipe qui défens attrape le ballon en l'air</p>		
<p>Je siffle et j'indique la réparation par un geste.</p>	<p>TOUCHE Mes bras sont fléchis en l'air et mes mains tourner vers l'espace derrière moi.</p> 	<p>TIR NON ACCEPTER Mes bras sont tendus devant moi et s'écartent</p> 	<p>POINT POUR L'ATTAQUE Je lève mon poing</p> 	<p>POINT POUR LA DEFENSE Je tend mon bras sur le côté, poing fermé</p> 		

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

Feuille de résultat (poule de 3)

Equipes		
A.		
B.		
C.		

Matches	Equipes	Arbitre	Résultat	Points		
				A	B	C
1	A contre B	C	... / ...			
2	B contre C	A	... / ...			
3	A contre C	B	... / ...			
TOTAL POINTS						

Match Gagné : **3 points**

Match nul : **2 points**

Match perdu : **1 point**