

Le Tchouk Ball à l'école

Dossier pédagogique



PRESENTATION DE L'ACTIVITE

QU'EST-CE QUE LE SPORT TCHOUK-BALL?

Le tchouk ball est un sport d'équipe originaire de la Suisse. Le but de son inventeur a été de créer un sport facile à jouer, pour favoriser la pratique sportive au plus grand nombre.

Le **tchouk ball** 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.

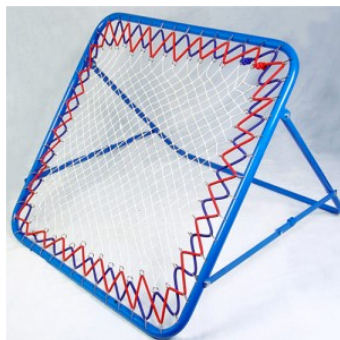
C'est un sport qui oppose 2 équipes sur un terrain rectangulaire de dimension de type basket avec 2 cibles particulières appelées tchouk.

La spécificité de cette activité est qu'elle privilégie la coopération et ne met pas les 2 équipes en opposition simultanée (le ballon va d'une équipe à l'autre sans opposition de défenseurs) La pratique est axée sur le tir, la réception et la passe sans que la conquête du ballon ne permette d'opposition directe entre les deux équipes.

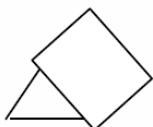


LE MATERIEL

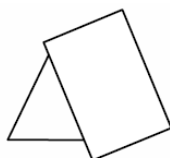
-La cible utilisée est un filet tendu sur un cadre de type trampoline (le tchouk) installé avec une inclinaison quasi verticale sur lequel on devra faire rebondir le ballon pour pouvoir marquer un point.



- Placer les cadres de renvoi pour que le filet soit dans une position la plus éloignée possible de la verticale afin que les trajectoires de renvoi soient moins tendues.



Plus facile



Moins facile

-le ballon utilisé est facile à attraper, pas trop lourds et bien visibles de type hand.

- comme dans tous les sports collectifs, pour différencier les adversaires : chasubles, maillots...

Kit tchouk ball



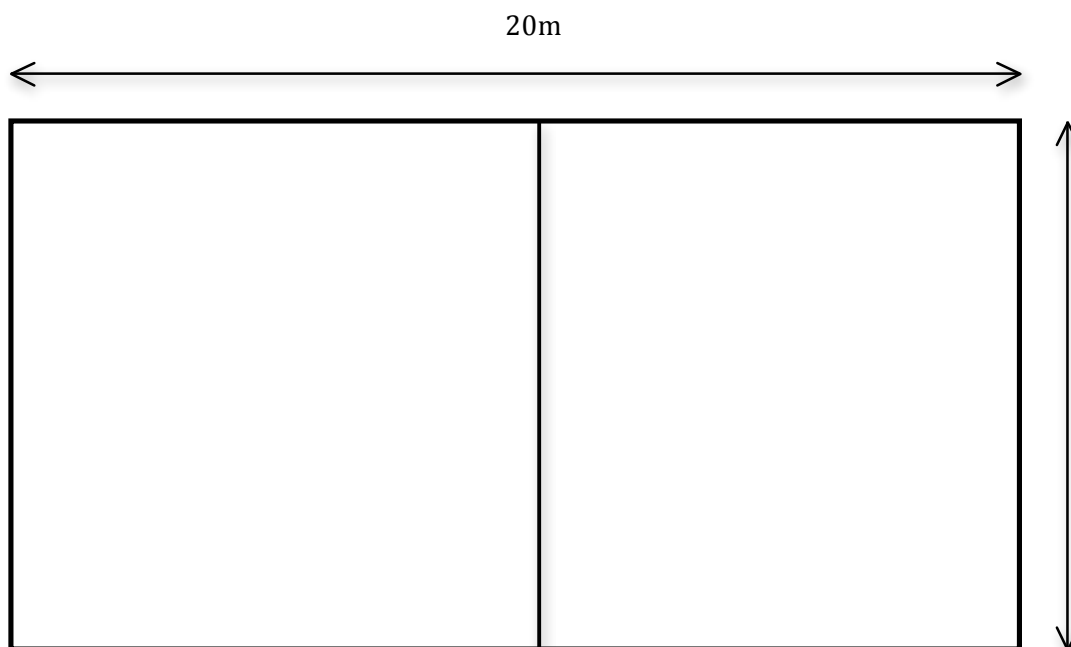
LE TERRAIN

Lieux de pratiques : Cour d'école, gymnase ou espace extérieur (zone herbeuse ou non)

Taille: 20m sur 10m environ

soit un terrain de basket environ ou $\frac{1}{2}$ terrain de hand

Une zone (*demi-cercle de 2,5 m de rayon*) à l'intérieur de laquelle est placée la cible et dans laquelle les joueurs n'ont pas le droit de pénétrer doit être matérialisée à chaque extrémité du terrain.



JEU

Le tchouk ball se joue avec un ballon, à la main.

2 équipes de 5 à 6 joueurs s'affrontent sur une surface rectangulaire en faisant rebondir un ballon sur un filet rebond (tchouk')..

But du jeu :

Marquer le maximum de points en faisant rebondir le ballon sur la cible de tchouk pour le mettre hors de portée des adversaires.

(le ballon doit toucher le sol hors du demi-cercle et dans le terrain, avant qu'un adversaire ne le récupère).

Pour commencer le jeu :

L'engagement se fait à côté de la cible.

Les deux équipes n'ont pas de camp défini, c'est-à-dire que chaque équipe peut tirer sur n'importe quelle cible.

Règles :

1. Chaque équipe peut marquer des points indifféremment sur n'importe lequel des deux trampolines.
2. Au bout d'un maximum de 3 passes (*sans compter l'engagement*), le ballon doit être tiré sur le cadre ou posé à terre et laissé aux adversaires.
3. Quand une équipe possède le ballon, les adversaires n'ont pas le droit de l'intercepter ni de faire obstruction au jeu.
4. Les joueurs peuvent tirer sur le cadre de leur choix, il n'y a pas de "camp".
5. Après trois tirs consécutifs sur le même cadre, les joueurs doivent tirer sur l'autre cadre. (*règle à aménager pour favoriser l'utilisation des 2 cibles*)
6. Lorsque le ballon est récupéré, au moins une passe doit être faite avant le tir.

Marque -engagement :

7. **A chaque point marqué, l'engagement est réalisé à côté de la cible visée.** Pour avoir le droit de tirer sur le cadre, le ballon doit traverser, au moins une fois, la ligne médiane du terrain.
8. L'équipe qui tire donne un point à l'équipe adverse :
 - si le tireur rate le cadre
 - si le ballon rebondit à l'intérieur de la zone interdite ou sur la ligne délimitant cette zone
 - si le ballon est touché (volontairement ou non) par un co-équipier
9. Lorsque le ballon **touche le cadre en dehors du filet** (*sur le cadre métallique*), le tireur a commis une faute. Aucun point n'est marqué, le ballon est donné à l'équipe adverse. Engagement près de la cible.
10. Lorsque le ballon **rebondit sur le filet**, deux cas de figure sont possibles :
 - Le ballon touche ensuite le sol à l'intérieur de l'espace de jeu, alors un **point est marqué par l'équipe attaquante**. L'engagement est réalisé par l'équipe adverse.
 - Le ballon **est récupéré par l'équipe adverse** sans avoir touché le sol. **Le jeu continue**, l'équipe qui vient de récupérer le ballon devient attaquante. Le joueur qui a récupéré la balle ne peut pas tirer directement, il faut faire au moins une passe.
11. Après une faute (*obstruction, interception, marcher...*), le ballon est remis en jeu par les adversaires depuis l'endroit où la faute a été commise.

Contraintes du joueur :

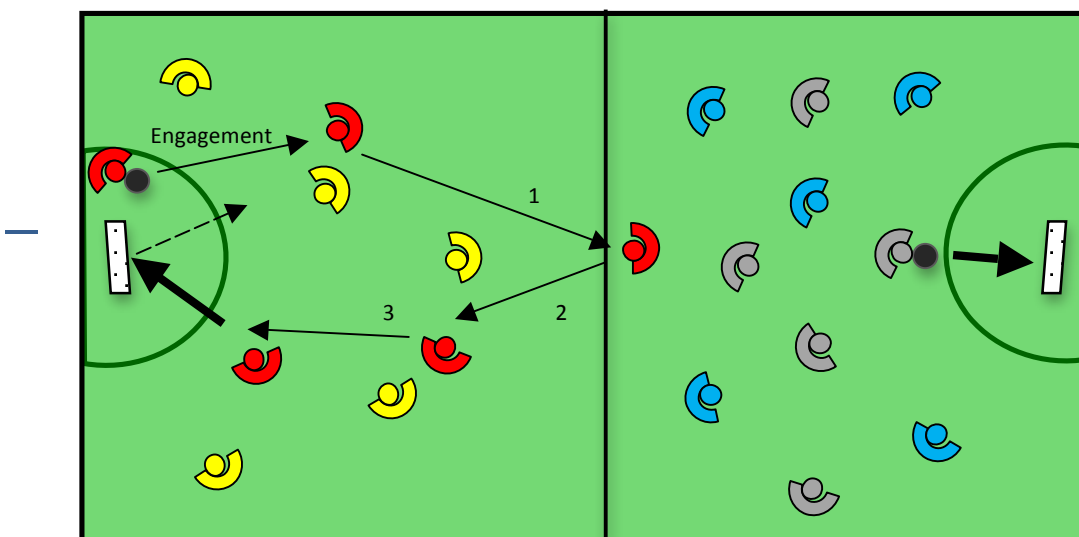
12. Un joueur ne peut pas :
 - Dribbler
 - faire plus de 3 pas avec le ballon en main
 - garder le ballon plus de 3 secondes
 - effectuer une 4^{ème} passe
 - récupérer un ballon tiré au but par un de ses coéquipiers.

SITUATIONS DE REFERENCE

1ères séances : Match en jeu « monopolaire » (une seule cible)

-4 équipes / 2 équipes s'affrontent sur un demi-terrain et marquent sur une seule cible.

Les règles du jeu sont aménagées pour favoriser le tir et l'organisation collective dans l'espace pour réceptionner.

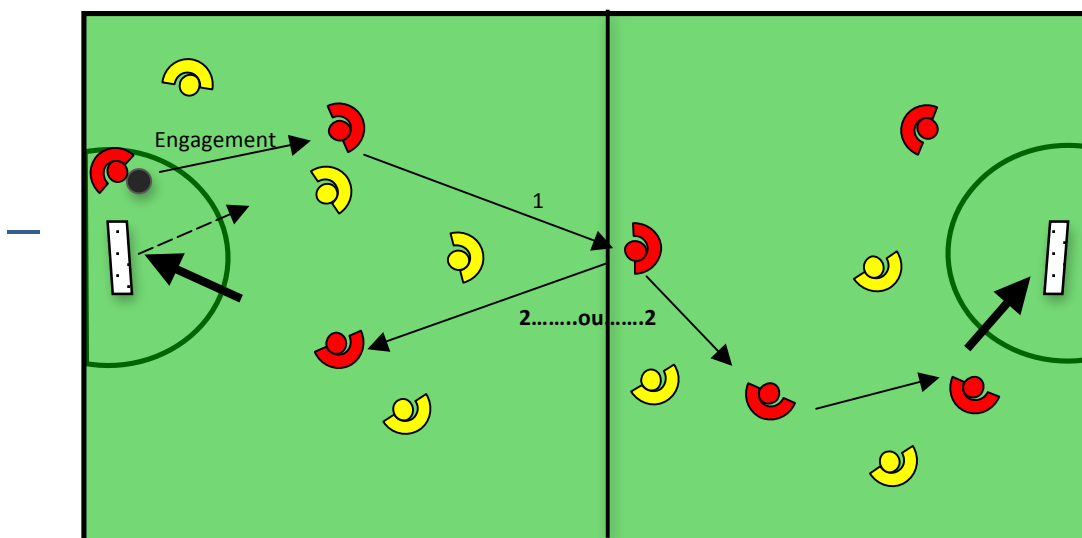


Règles de départ :

1. L'engagement est réalisé à côté de la cible visée. Pour avoir le droit de tirer sur le cadre, le ballon doit traverser, au moins une fois, la ligne médiane du terrain. On procédera à la même remise en jeu à chaque point marqué ou lorsque le ballon est donné à l'équipe adverse suite à un tir raté (cible manquée, tir sur le cadre...)
2. Au bout d'un maximum de 3 passes (*sans compter l'engagement*), le ballon doit être tiré sur le cadre ou posé à terre et laissé aux adversaires.
3. Quand une équipe possède le ballon, les adversaires n'ont pas le droit de l'intercepter ni de faire obstruction au jeu.
4. Lorsque le ballon **est récupéré par l'équipe adverse après le tir** sans avoir touché le sol, **le jeu continue**, l'équipe qui vient de récupérer le ballon devient attaquante. Le joueur qui a récupéré la balle ne peut pas tirer directement, il faut faire au moins une passe.
5. Un point est marqué :
 - Lorsqu'un tir rebondit au sol à l'intérieur du terrain et en dehors de la zone interdite.
 - Lorsque le réceptionneur échappe le ballon.
6. Après une faute (*obstruction, interception, marcher...*), le ballon est remis en jeu par les adversaires depuis l'endroit où la faute a été commise.
7. Contraintes du joueur (voir descriptif page précédente 12.)

Séances suivantes: vers le jeu codifié > match en jeu « bipolaire » (2 cibles)

-2 équipes de 6 ou 7 joueurs s'affrontent sur un terrain et peuvent marquer sur les 2 cibles.
Voir descriptif du jeu et des règles énoncés précédemment (p).
Les règles seront introduites progressivement en fonction du niveau de jeu.



SITUATION D'APPRENTISSAGE N°1

Thème : TIRER POUR MARQUER

Faire rebondir sur la cible / rattraper

- Situation 1 : Relais de passes (coopérer)

Chaque équipe se place **face à une cible**.

Les joueurs s'organisent en colonne.

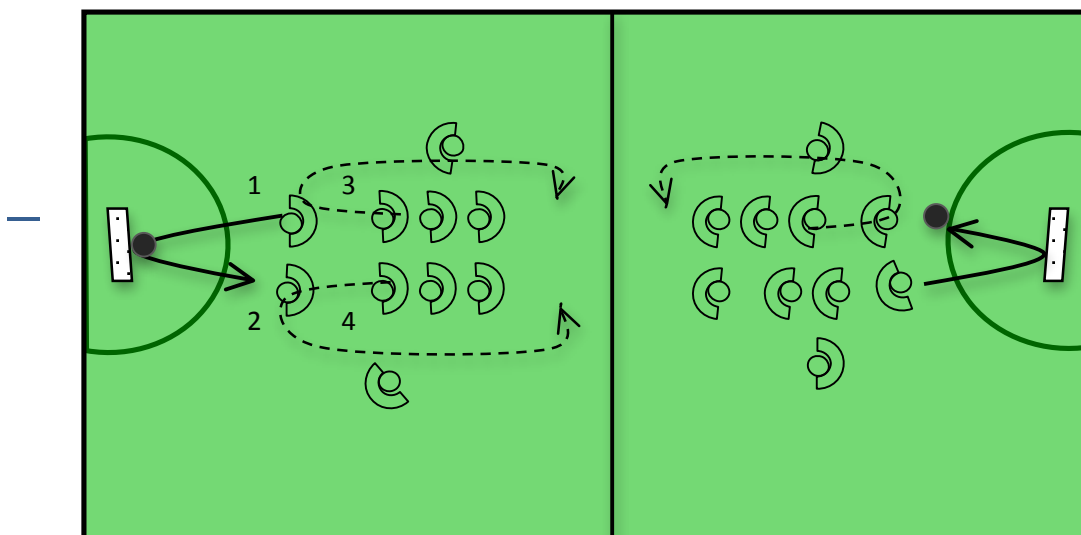
Au signal, le joueur A lance le ballon vers la cible pour faire une passe à B qui doit rattraper le ballon avant qu'il touche le sol. A se replace au fond de la colonne. B lance ensuite pour C et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient lancé. Fin de la manche lorsque le ballon est revenu entre les mains de A.

But du jeu :

-effectuer le relais avant l'équipe adverse

...ou

-réaliser « x » passes...avant l'équipe adverse



Faire varier : angle de tir > espace-écart entre les 2 colonnes

SITUATION D'APPRENTISSAGE N°2

Thème : TIRER POUR MARQUER > Faire rebondir sur la cible pour marquer

S'opposer

⇒ **Evolution de la situation précédente**

4 équipes / en colonnes / 1 contre1 à tour de rôle

But du jeu : frapper la cible pour faire rebondir le ballon au sol dans un espace libre (à l'intérieur de la zone de marque délimitée). Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Déroulement :

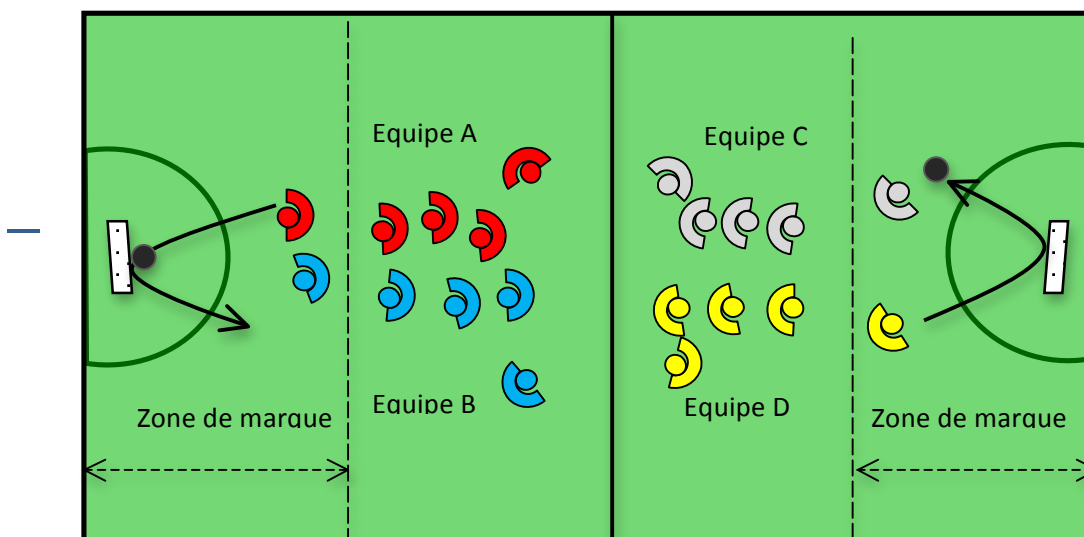
Le joueur n°1 des 2 équipes se placent dans l'espace délimité (zone de marque)

Le joueur n°1 de l'équipe A frappe la cible avec le ballon (il peut se déplacer / 3 pas maximum avant le tir). Son adversaire doit rattraper le ballon avant qu'il touche le sol . Un point est marqué si le ballon n'est pas rattrapé.

Après avoir bloqué ou récupéré le ballon, le joueur n°1 de l'équipe B frappe à son tour la cible . Le joueur n°2 de l'équipe A doit réceptionner ... et ainsi de suite.

Fin de la manche lorsque tous les joueurs ont tiré sur la cible.

On compte le nombre de point marqués pendant la manche.



Faire varier :

règles > autoriser un rebond si nécessaire au début du jeu

SITUATION D'APPRENTISSAGE N°3

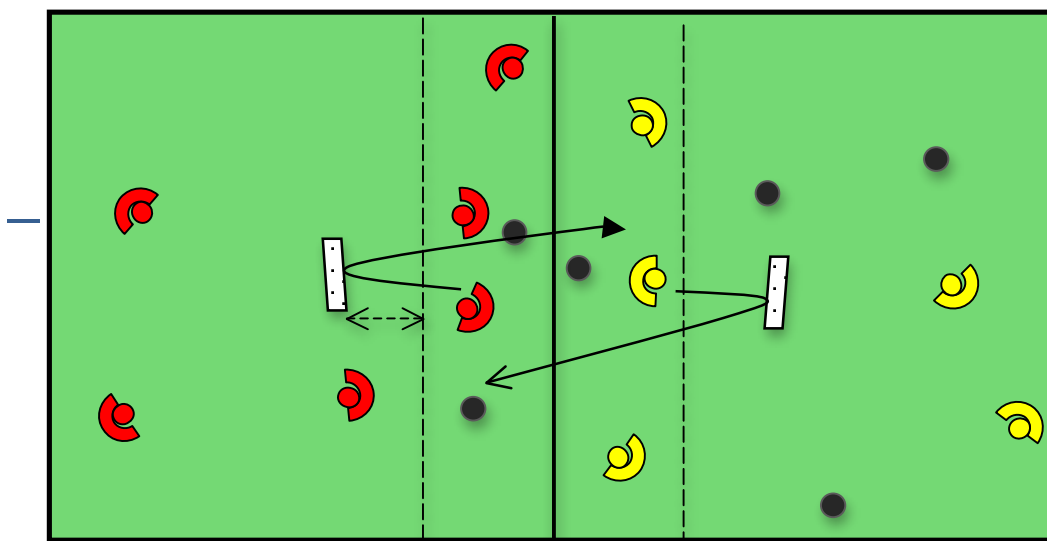
Thème : TIRER POUR MARQUER > Faire rebondir sur la cible

La bataille des balles (collectif)

Sur un terrain, 2 cadres sont installés de part et d'autre de la ligne médiane, avec un grand nombre de balles réparties également. Au signal les joueurs tirent dans le cadre et laissent rouler les balles quand elles sont à terre et qu'elles vont jusqu'au camp adverse.

Par contre, ils s'emparent des balles qui pénètrent sur leur territoire pour les renvoyer, grâce à leur cadre, dans le camp adverse.

A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de balles sur son territoire a perdu.



L'emplacement des cadres est à moduler suivant la force des joueurs.

Il s'agit, en fait, 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 pour apprendre le tchouk ball (CM1, CE2) mais peut aussi être un jeu collectif pour des enfants de fin de cycle 2.

La représentation du but à atteindre est aisée. L'élève peut comparer le résultat obtenu au résultat attendu. L'inclinaison du cadre permet de produire des trajectoires suffisamment hautes pour que l'élève ait le temps de se retourner et d'observer le point de chute du ballon.

| But à atteindre | Effet à produire | Modalités d'actions | Evaluation Régulation |
|--|---|--|---------------------------------------|
| Faire retomber le ballon sur le terrain de l'équipe adverse. | Donner au ballon une trajectoire suffisamment longue pour le porter au but. | Utiliser une force de tir adaptée. Viser la partie du cadre qui produira l'effet attendu (le centre). | Observer le point de chute du ballon. |

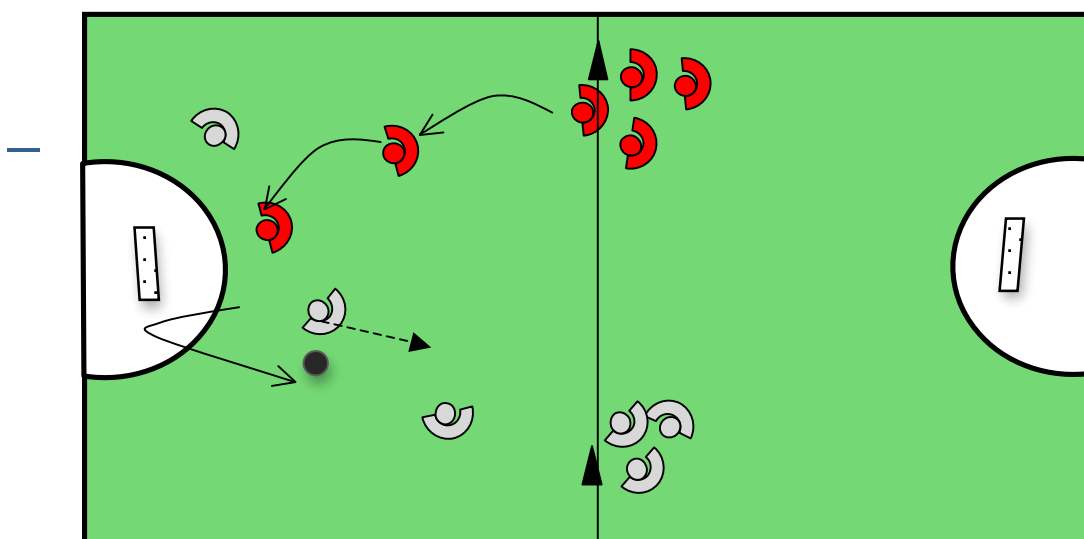
En fonction de la différence entre résultat obtenu et résultat attendu, chaque joueur peut ajuster son tir (angle, puissance, précision ...) pour l'essai suivant.

SITUATION D'APPRENTISSAGE N°4

Thème n°2 : PROGRESSER VERS LA CIBLE

- **Situation 1 : le va et vient**

Equipes de 3 à 4 joueurs sur un demi-terrain



But du jeu : s'organiser à 3 (ou 4) pour faire progresser le ballon vers la cible et tirer

Les joueurs rouge partent du plot puis se répartissent dans l'espace à distance de passe de leurs partenaires pour déplacer le ballon. Les joueurs gris s'organisent autour de la zone pour le récupérer avant le rebond.

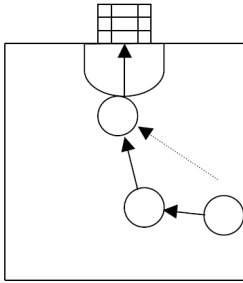
Lorsque le tir est effectué, les joueurs gris ramènent le ballon à leurs partenaires qui à leur tour s'organisent pour tirer sur la cible. Les joueurs rouges se replacent derrière leur plot. Un autre groupe de 3 joueurs les remplacent pour réceptionner le tir adverse

Variantes :

- **Situation 2 : Passe, va pour tirer au cadre et récupérer.**

Les élèves sont par 2, A et B.

1. A qui n'a pas de ballon va se placer à un endroit matérialisé.
2. B lui passe le ballon puis va se placer à un autre endroit matérialisé près du cadre.
3. A passe le ballon à B qui tire au cadre.
4. A récupère le ballon avant qu'il ne touche le sol.

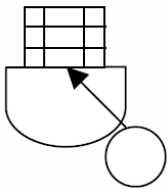


Cette situation de base peut se jouer :

- en coopération (*le binôme réussit quand A récupère le ballon*)
- ou en opposition (*B réussit si A ne récupère pas le ballon, A réussit quand il récupère le ballon*).

Cette situation d'apprentissage est incontournable, elle est particulièrement intéressante pour le développement de l'adresse. Il ne faut pas hésiter à en user pour les enfants qui ont peur de saisir le ballon. On peut la faire évoluer, en imposant ou en proposant des placements différents du tireur par rapport au cadre.

On amène ainsi à découvrir l'intérêt des tirs croisés.



L'effet amplificateur du cadre renvoyeur de ballon permet de comprendre que :

- La longueur du rebond est liée à la puissance du tir.
- L'orientation de la trajectoire du ballon est liée à la place du tireur (effet miroir).



LA RENCONTRE :

Temps de jeu : 3 tiers temps de 5 minutes

Mise en jeu : au centre de l'espace de jeu, par tirage au sort. Aux périodes suivantes, la balle est donnée à l'équipe totalisant le moins de points et la mise en jeu se fait au centre de l'espace de jeu

Remise en jeu sur faute :

L'arbitre siffle une fois et la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute

Comptage possible des points :

Lorsqu'une faute est commise par une équipe, les deux autres marquent un point.

L'esprit du jeu impose que le choix de l'équipe à attaquer permette de contenir un écart des scores de 3 points maximum entre les équipes. Il s'agit donc de ne pas attaquer une équipe en difficulté par rapport au score ce qui permet de garder une émulation en évitant de creuser un trop grand écart.