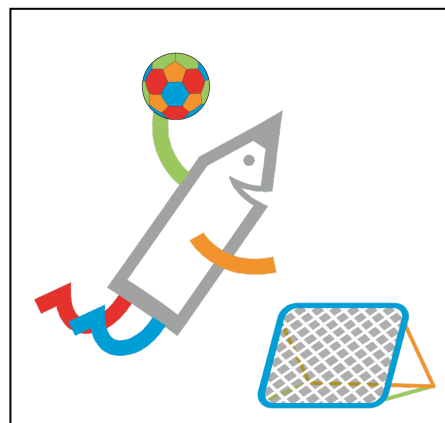


**Pistes pour la mise en place
d'un module d'apprentissage**

Tchoukball au cycle 3




**ACADÉMIE
DE CRÉTEIL**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
du Val-de-Marne

Dossier réalisé par
équipe CPC-EPS / Usep du Val de Marne composée de :
**C.Bourbon, C.Durieux, L.Gelly, A.Lefay,
P.De Clercq, B.Gailhac**

Mise à jour Novembre 2021

la ligue de
l'enseignement
du Val-de-Marne

LE TCHOUKBALL À L'ÉCOLE

Ce sport collectif méconnu permet d'aborder la compétence spécifique n°4 des programmes 2015 **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Objectifs d'apprentissage

Les principes d'action communs à tous les sports collectifs sont les suivants :

- **Maîtrise d'un engin,**
- **Maîtrise d'un espace délimité,**
- **Maîtrise des relations avec les partenaires et les adversaires.**

Approche

Les situations proposées visent à :

- **entrer dans l'activité sans trop de contraintes techniques,**
- **favoriser la réussite de tous,**
- **impliquer, dès les premières phases de jeu, les enfants dans le rôle d'arbitre,**
- **évoluer vers la mise en place progressive des règles régissant ce sport collectif.**

Cette approche pourra être transférée à d'autres sports collectifs.

Pour faciliter la mise en place de ce module d'apprentissage, nous vous invitons à prendre connaissance du document « Histoire et règles du Tchoukball ». Cette lecture est indispensable pour ne rien perdre des avantages provenant de la conception scientifique du Tchoukball.

Aménagement de l'espace de jeu à l'âge des élèves

Les dimensions officielles sont réduites.

Terrain de 20 x 10 m

Zone interdite de 2 m à 2,5 m¹

¹ Pour placer rapidement les coupelles délimitant la zone interdite et garantir les mesures : utiliser comme compas, une cordelette de la longueur souhaitée accrochée au milieu de la base du cadre à l'aide d'un mousqueton

SÉANCE 1 : Découvrir les règles de base du Tchoukball

Constitution de 4 équipes (5 à 8 joueurs) homogènes entre elles.

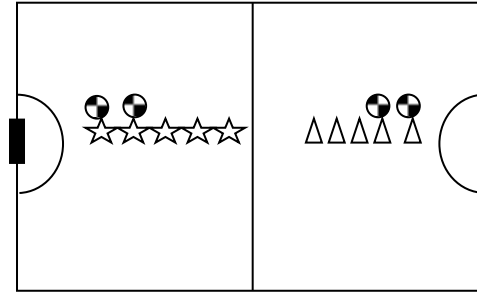
Après une présentation rapide de l'espace de jeu et de la présence d'une zone interdite, mise en place d'exercices :

Exercice 1 : Faire rebondir le ballon sur la cible

1 ou 2 équipes, en colonne face à 1 cible (cadre)

2 ballons par colonne

Le premier joueur de la colonne tire sur la cible, puis récupère son ballon, le donne au joueur n°3 avant d'aller se replacer en fin de colonne.



Comportements observables et réponses à donner :

Tir à deux mains → inciter et valoriser le tir à une main.

Tir bras droit, jambe droite en avant (ou gauche/gauche) → proposer à l'élève de partir pied joint, d'avancer son pied gauche puis de déclencher son tir.

Après quelques tentatives,

Mise en place des règles de comptage des points:

Règle n°1 :

Mon équipe marque 1 point quand la balle rebondit sur la cible et retombe dans le terrain, en dehors de la zone interdite.

Règle n°2 :

L'équipe adverse marque un point quand :

- je tire à côté de la cible ;
- la balle rebondit hors des limites du terrain ;
- je tire sur la cible et que la balle rebondit sur moi ;
- la balle touche la zone interdite, avant ou après le rebond sur la cible.

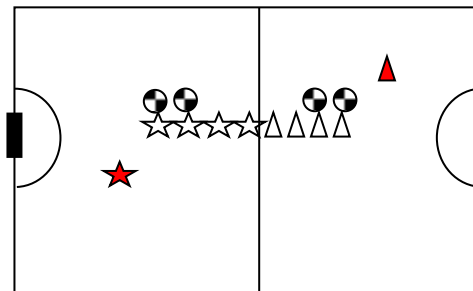
Demander aux élèves de dire après chacun de leurs tirs, si le point leur revient ou s'il est donné à l'équipe adverse.

Puis

Proposer la même situation en demandant aux colonnes de se placer à droite puis à gauche de la cible pour prendre conscience de la différence de trajectoire du ballon après rebond.

Exercice 2 : Faire progresser le ballon vers la cible

1 ou 2 équipes, en colonne face à 1 cible (cadre)
à 6 ou 7 m de la cible
1 joueur relais légèrement excentré
placé à mi-chemin de la cible
2 ballons par colonne



Mise en place des règles de progression vers la cible:

Règle n°3 :

Je n'ai pas le droit de me déplacer avec le ballon, sinon le ballon est donné à l'équipe adverse. Je dois donc... (faire des passes)

Règle n°4 :

Quand mon équipe fait tomber la balle au sol, la balle est donnée à l'équipe adverse.

Je passe et j'avance vers la cible.

Le premier joueur de la colonne passe le ballon au joueur relais, puis avance pour se rapprocher de la cible et demande la balle au joueur relais, avant de tirer. Ensuite, il récupère son ballon, le donne au joueur n°3 avant d'aller se replacer en fin de colonne.

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

Lorsqu'un joueur se déplace avec le ballon, lui demander de verbaliser la règle n°3.

Lorsque le ballon tombe au sol, demander au joueur de verbaliser la règle n°4.

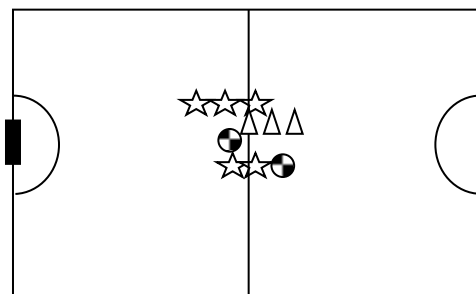
Comportements observables et réponses à donner :

Passes imprécises → mettre en place un exercice décroché de passes, lors des séances suivantes, en variant les distances.

Joueur non prêt pour réceptionner la passe → proposer aux élèves d'attendre que leur partenaire les regarde ou appelle la balle en tendant les mains vers lui, avant de réaliser la passe.

Exercice 3 : Faire progresser le ballon vers la cible

1 ou 2 équipes réparties, en 2 colonnes face à une cible
1 ballon par cible dans les mains du 1^{er} joueur
d'une des deux colonnes



Nous avançons vers la cible en nous faisant des passes.

Les joueurs placés au début de chaque colonne avancent vers la cible en se faisant des passes. Le joueur qui se retrouve en position favorable tire sur la cible. Ensuite, ils récupèrent leur ballon, le rapportent au centre du terrain avant d'aller se replacer en fin de colonne.

Comportements observables et réponses à donner :

Échange de passes, peu de progression vers la cible → contraindre les élèves à arriver en position favorable en 3 puis 2 passes.

Passes imprécises → mettre en place un exercice décroché de passes, lors des séances suivantes, en variant les distances.

Joueur non prêt pour réceptionner la passe → proposer aux élèves d'attendre que leur partenaire les regarde ou appelle la balle en tendant les mains vers lui, avant de réaliser la passe.

Premières rencontres

Dès les premières rencontres, après l'ajout de 3 nouvelles contraintes, l'arbitrage par les élèves est mis en place, avec le soutien de l'enseignant.

Matériel par terrain

3 sifflets (1 pour chaque arbitre, 1 pour l'assistant chronométrateur)

1 chronomètre

1 fiche de relevé des points marqués par match. (cf. fiche en annexe)

2 chasubles noires pour les arbitres

Regroupement des 4 équipes, présentation des règles :

- Définition du but du jeu : marquer le plus possible de points.
- Déterminer le nombre de joueurs (5 à 7 joueurs par équipe).
- Les équipes qui ne jouent pas sont chargées de l'arbitrage (2 arbitres), de la tenue du tableau de score (1 ou 2), du chronométrage (1 élève au chronomètre, 1 élève pour siffler la fin du temps de jeu).
- Retour sur les règles de comptage, par questionnement des élèves sur ce qu'ils ont appris lors du début de séance.
Préciser que l'arbitre siffle à chaque fois qu'un point est marqué. Il dit à qui est attribué le point et qui récupère le ballon à l'extérieur de la zone interdite pour remettre en jeu.

Ajout de la règle suivante :

- *Avant d'avoir le droit de tirer sur la cible, le ballon doit avoir franchi la ligne médiane (milieu de terrain).*
- Retour sur les règles de progression vers la cible.
Préciser que l'arbitre siffle à chaque fois qu'une faute est commise (balle tombée, balle sortie) et dit qu'il y a changement de main.
- Mise en place des règles concernant les fautes d'anti-jeu :
Il y a faute et l'arbitre siffle :
 - *quand un joueur de l'équipe qui n'a pas le ballon gêne ou touche un joueur de l'équipe qui est en possession de celui-ci.*
 - *quand un joueur de l'équipe qui n'a pas le ballon essaie d'intercepter celui-ci.*

L'arbitre totalise les fautes d'anti-jeu commises par chacune des équipes. Le joueur qui commet la 5^{ème} faute d'anti-jeu sort du terrain pour 1 minute. L'équipe joue donc avec un joueur de moins pendant cette durée.

- Explication du rôle des arbitres chargés de la marque et du chronomètre. Lorsque le temps est écoulé. L'élève siffle trois fois.

Début du jeu

Chaque équipe est répartie sur un demi terrain. La balle est donnée à une des deux équipes, après tirage au sort. L'arbitre siffle pour donner le signal de début de la partie.

Rôle de l'enseignant pendant la partie

La mise en place du rôle d'arbitre doit être accompagnée par l'enseignant. Les erreurs éventuelles ne seront pas forcément corrigées au cours du match, afin de ne pas revenir sur la décision de l'arbitre. On privilégiera le soutien et/ou une mise au point en fin de partie.

Soutenir les arbitres en leur demandant :

- de se rapprocher du jeu,
- de s'affirmer en sifflant plus fort,
- veiller à sanctionner immédiatement tout comportement d'anti-jeu,
- de dire à qui est attribué le point ou à qui revient la balle.

Soutenir les arbitres en verbalisant les actions :

Exemples :

Le joueur jaune a tiré sur la cible. La balle a rebondi dans le terrain. Point pour l'équipe jaune. Balle aux verts qui engagent depuis la zone.

ou

Balle tombée par un vert, changement de main.

ou

Balle sortie par un vert, changement de main.

ou

Le joueur jaune a raté la cible. Point pour l'équipe verte. Balle aux verts qui engagent depuis la zone.

En fin de partie, l'enseignant rappellera rapidement certaines règles si cela est nécessaire, avant d'inviter les deux autres équipes à entrer sur le terrain.

Comportements observables et réponses à donner :

Nombreuses tentatives d'interception ou de gêne des joueurs de l'équipe en possession du ballon → rappeler la règle et mettre en place l'exclusion temporaire d'une minute.

Difficulté pour les arbitres pour l'attribution des points

→ verbaliser le déroulement de l'action.

→ mettre en place un arbitrage avec 2 arbitres de cadre en plus des 2 arbitres de champ.

Deux joueurs ne jouent qu'entre eux

→ adapter la règle en obligeant que la balle soit passée dans les mains de 3 joueurs différents avant le tir.

Échange de passes, peu de progression vers la cible

→ se rapprocher de la règle officielle en acceptant uniquement 5 passes maximum.

Passes imprécises → mettre en place un exercice décroché de passes, lors des séances suivantes, en variant les distances.

Tirs imprécis → proposer des exercices de tirs, lors des séances suivantes.

Peu de ballons récupérés par les défenseurs après rebond sur la cible

→ mettre en place des exercices d'appréhension de la trajectoire de balles lors des séances suivantes.

Les équipes, après chaque récupération de balle, vont systématiquement tirer sur la cible d'en face → rappeler aux équipes que dès l'instant où la balle a franchi la ligne médiane du terrain, ils ont le droit de tirer sur n'importe quelle cible.

En fin de séance, il sera intéressant de demander aux élèves de reformuler les règles apprises pour jouer au Tchoukball.

De retour en classe, cette re-formulation peut faire l'objet d'un travail de rédaction.

Pour cela, il est nécessaire de prendre quelques précautions pour aider les élèves à structurer leurs écrits en demandant au même enfant des réponses qui correspondent à un domaine précis de la règle : but du jeu, comptage des points, interdictions, actions d'anti-jeu...

En associant les différents textes, les règles pourront être ainsi complètes.

Selon l'âge et le niveau des élèves on proposera des amorces de phrases à compléter de type :

Je ne peux pas....

Je peux...

Je dois essayer de ...

Je suis obligé...

L'équipe marque un point si...

L'équipe donne le ballon aux adversaires si...

On pourra demander aux élèves de dessiner le terrain, de symboliser le déplacement des joueurs et aborder dans un second temps le passage à la schématisation avec légende, après comparaison des productions.

SÉANCES SUIVANTES

Pour poursuivre l'apprentissage des règles du Tchoukball, **il est indispensable d'alterner des phases d'exercices et des phases de jeu complet, à chaque séance.**

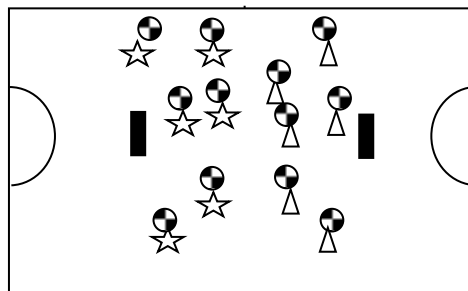
Les exercices viseront l'amélioration des conduites motrices et de la prise d'informations quant à la l'espace et au placement des joueurs (partenaires et adversaires).

Voici quelques situations (adaptées des travaux de Pierre Duc CPC EPS de l'Inspection Académique du 73) à proposer dans la rubrique des exercices

- bataille des balles,
- passe et va,
- jeux à deux équipes sur une cible.

La bataille des balles : appréhender la trajectoire du ballon après rebond sur la cible

2 équipes chacune répartie sur un demi terrain
 1 cible dans chaque camp
 autant de ballons que de joueurs
 emplacement des cibles à moduler selon la force des joueurs



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

Au signal les joueurs tirent dans leur 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.

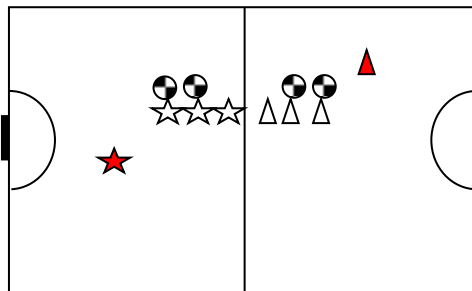
Il s'agit en fait d'une variante des balles brûlantes bien adaptée pour faire découvrir les caractéristiques fonctionnelles du matériel.
(Comment le cadre renvoie le ballon.)

D'autres jeux et/ou exercices permettant de prendre conscience que le rebond évolue différemment selon la force appliquée à la balle, et l'angle de tir pourront être proposés. Exemple : tirer sur la cible pour que le ballon tombe dans une zone délimitée en variant la distance où se trouve cette zone, ou la dimension de cette zone (tapis, cerceau,...)

Passé, va pour tirer au cadre et récupérer

faire progresser le ballon vers la cible,
moduler la force et l'angle de son tir pour se placer pour réceptionner le ballon après rebond.

1 ou 2 équipes, en colonne face à 1 cible (cadre)
à 7/8 m de la cible
1 joueur relais placé à mi-chemin de la cible
(marquer son emplacement avec une coupelle)
2 ballons par colonne



Le premier joueur de la colonne (A) fait une passe au joueur relais (B) puis avance vers la cible pour se mettre en position favorable de tir. Lorsque le joueur (A) tire, le joueur relais (B) doit se déplacer pour tenter de récupérer la balle avant que celle-ci ne touche le sol. Ensuite, le tireur (A) va se placer à la coupelle et devient joueur relais pour le prochain partenaire. Le joueur (B) après récupération de la balle va se placer en fin de colonne.

Cette situation de base peut se jouer en coopération (le binôme réussit quand B récupère le ballon) ou en opposition (A gagne quand B ne récupère pas le ballon, B gagne quand il récupère le ballon).

| But à atteindre | | Effet à produire | Modalités d'actions | | Evaluation Régulation | |
|--|------------------------------------|---|--|------------------------------------|--|--------------------------------------|
| A | B | | A | B | A | B |
| Coopé. | Oppo. | Récupérer le ballon après son rebond au cadre | Donner au ballon une trajectoire adaptée | Utiliser une force de tir adaptée. | Observer le placement de A, anticiper la trajectoire du ballon, se déplacer. | Observer le point de chute du ballon |
| Envoyer le ballon près de B devant lui. | Envoyer le ballon loin de B | | | | | |

Attaque - défense sur un seul cadre

faire progresser le ballon vers la cible,
se placer pour réceptionner le ballon après rebond.

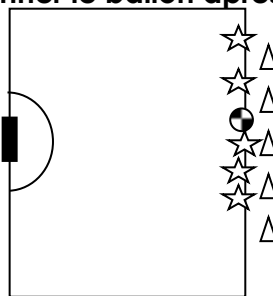
2 équipes (de 4/5 joueurs) par demi terrain
1 ballon par demi terrain

Au début du jeu

Attaquants répartis sur la ligne médiane

Défenseurs à l'extérieur du terrain

(derrière la ligne médiane ou sur les côtés du terrain)



Les attaquants sont obligés de faire 3 passes avant de tirer sur la cible.

Les défenseurs ne doivent pénétrer sur le terrain que lorsque la deuxième passe des attaquants est réalisée.

- 1 point est marqué par les attaquants si le ballon va au sol, après rebond au cadre.
- 1 point est marqué par les défenseurs s'ils récupèrent le ballon.

Il peut être intéressant de réitérer 5 fois cette situation avant d'inverser les rôles.

Ces situations devront évoluer en fonction du niveau des élèves : en augmentant la difficulté ou en facilitant la tâche à accomplir. Selon les besoins, on recherchera la mise en place de tous jeux et/ou exercices permettant de développer l'anticipation des trajectoires des ballons après rebond, la transmission de balle, la précision et l'efficacité du tir.

Phases de jeu sur terrain complet

L'arbitrage par les élèves sera maintenu. Pour aider ces derniers à progresser dans ce rôle délicat, 3 critères de réussite pourront leur être proposés :

- Quand je suis arbitre :
 - je me déplace pour rester proche du ballon et des joueurs ;
 - je siffle suffisamment fort pour être entendu de tous ;
 - j'explique ce qu'il s'est passé (description de l'action, point pour..., balle à l'équipe...)

L'enseignant veillera à ce que tous les élèves passent par l'ensemble des rôles, au cours du module, à l'aide d'une grille présentée dans les documents en annexe.

Au cours de l'avancée des séances, de nouvelles règles pourront être ajoutées pour se rapprocher des règles officielles :

- 5 passes maximum, puis 4, puis 3 avant de tirer.
- droit de tirer sur la cible sans passer au milieu du terrain lorsque la balle a été récupérée en l'air par un défenseur après rebond sur le cadre.
- limitation à 3 tirs successifs sur le même cadre.

Coup de pouce ou coup d'éclat pour rééquilibrer les forces

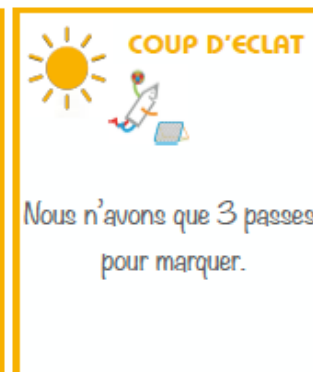
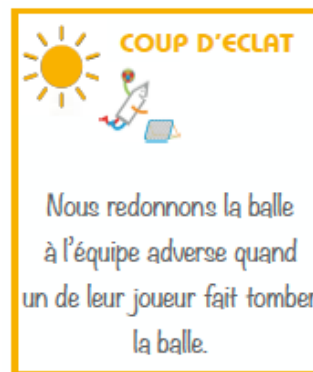
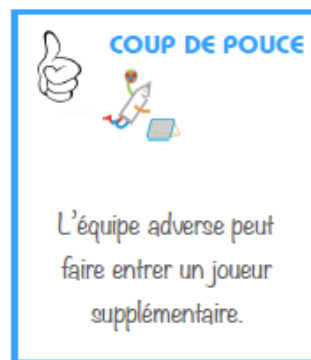
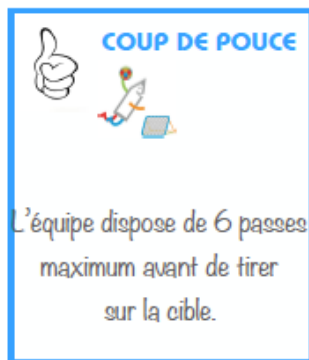
Malgré la volonté de constituer des équipes hétérogènes en leur sein et homogènes entre elles, il peut arriver qu'une équipe plus performante se détache au score, décourageant son adversaire. Sur la base des [défis coopératifs](#), nous vous proposons de réfléchir avec vos élèves sur des cartes "coup de pouce" et "coup d'éclat" visant à rééquilibrer les forces en présence.

Comme dans un jeu de société, on tire des cartes jokers, baptisées « coup d'éclat » et « coup de pouce ». **Dès lors qu'il y a 2 points de différence entre les équipes, l'équipe qui domine au score a le choix entre deux options : rendre la confrontation plus difficile pour elle (en se donnant une contrainte, un handicap), ou permettre à l'autre de marquer plus facilement (en adaptant la taille des buts par exemple). Au passage, on inverse la logique selon laquelle c'est le plus faible qui réclame justice.**

Là, on s'adresse aux plus forts en leur disant : « En continuant comme ça, de toute façon vous allez gagner. Lancez-vous plutôt un défi au cours duquel vous éprouverez plus de plaisir ! »

Quand 4 points d'écart, l'équipe qui mène au score tire une nouvelle carte...

Exemples :



Les propositions d'aménagements (avantage/contrainte) sont à mettre en place dès les premières séances. Entre deux séances, on **demandera aux élèves de formuler des avantages que l'on pourrait donner à une équipe qui a plus de difficultés à marquer et des contraintes que l'on devrait respecter pour que notre challenge soit plus important. Ces propositions seront testées lors de la séance suivante pour être validées ou non par le groupe.**

ARBITRE



- J'invite les équipes à se saluer (début, fin de rencontre).
- Je me déplace pour être assez proche du ballon.
- Je fais respecter les règles (de jeu, de sécurité).
- Je signale les fautes en utilisant le sifflet et les explique (contact, gêne, interception interdits, balle tombée, plus de 3 pas...).
- J'annonce quand un point est marqué et fais effectuer l'engagement à côté du cadre où le point a été marqué)
- Je tiens compte des interventions des juges qui me secondent.

Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »

Matériel

- Sifflet, cartons d'avertissement, ...

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectif : · Assumer des rôles sociaux

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître les règles du jeu, de sécurité
- Connaître les critères de réalisation, de validation
- Connaître les gestes codifiés

SAVOIR FAIRE

- Se positionner sur l'espace de jeu pour une observation efficace des comportements des joueurs
- Se déplacer pour suivre les actions de jeu
- Intervenir sans hésitation (siffler et réaliser les gestes à bon escient) et informer le ou les marqueurs
- Prendre une décision entre arbitre et juges

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités avec bienveillance
- Être neutre et loyal
- Affirmer une décision et l'expliquer si nécessaire
- Être capable de prendre des décisions dans l'action

Le sport scolaire de l'École publique

JUGES DE TOUCHE



- Je signale, en levant mon drapeau, les sorties de ballon du terrain et j'indique quelle équipe récupère le ballon.
- J'aide l'arbitre à indiquer qui marque le point.
- J'effectue les gestes codifiés.

Identification

- Chasuble, casquette, t-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »

Matériel

- drapeau de couleur

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectif : · Assumer des rôles sociaux

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître les règles relatives aux sorties, aux remises en jeu, à la marque
- Connaître les gestes codifiés

SAVOIR FAIRE

- Se positionner sur l'espace de jeu pour une observation efficace des comportements des joueurs
- Se déplacer pour suivre les actions de jeu
- Intervenir sans hésitation et informer le ou les marqueurs

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités avec bienveillance
- Être neutre et loyal
- Affirmer une décision et l'expliquer si nécessaire
- Être capable de prendre des décisions dans l'action

Le sport scolaire de l'École publique

CHRONOMÉTREUR



- Je signale le lancement du chronomètre à l'arbitre et la fin du jeu.
- Je mesure le temps avec un chronomètre.

Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »

Matériel

- un chronomètre

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectif: · Assumer des rôles sociaux : ex arbitre

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître les règles relatives aux durées du jeu
- Connaître les gestes du chronométréur

SAVOIR FAIRE

- Utiliser un chronomètre
- Annoncer la fin du jeu à l'arbitre

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités
- Être neutre et loyal

Le sport scolaire de l'École publique

MARQUEUR



- Je tiens la feuille de marque et/ou le panneau des scores.
- Je comptabilise les points gagnés.
- Je renseigne le document valorisant l'esprit sportif (fair-play) avec l'arbitre, les juges, et les équipes.
- J'annonce clairement, à la fin du jeu, le score de chaque équipe.

Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »

Matériel

- Table, feuille de marque, panneau de scores, stylo

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectif: · Assumer des rôles sociaux : ex arbitre

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître les règles relatives aux durées du jeu
- Connaître les gestes de l'arbitre et des juges
- Connaître les outils de prise en compte du score

SAVOIR FAIRE

- Traduire les gestes de l'arbitre et des juges en points
- Annoncer la fin du jeu à l'arbitre

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités
- Être neutre et loyal

Le sport scolaire de l'École publique