



Le tchoukball

Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

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.

Objectifs

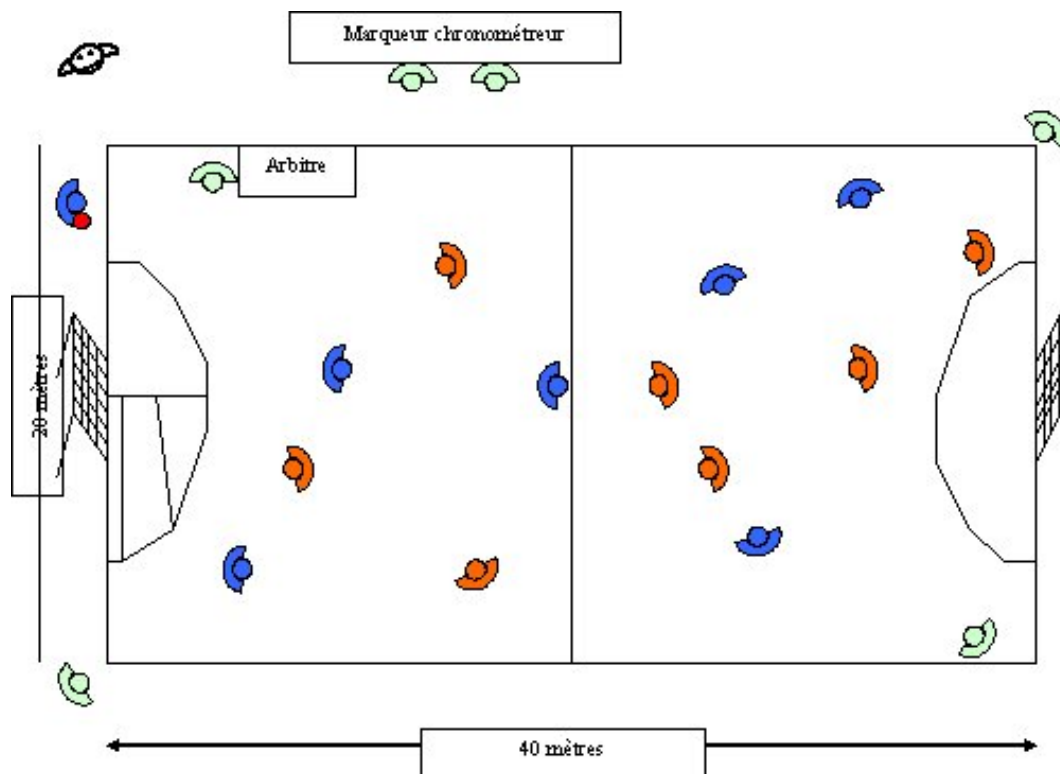
Joueur : s'organiser collectivement en attaque et en défense, se répartir dans tout l'espace de jeu, en largeur et en longueur, aider le porteur de balle, respecter les adversaires

- Arbitres : siffler, observer, intervenir efficacement, chronométrer, marquer, faire juge de ligne

Organisation

La classe est divisée en 4 équipes de 6 à 8 joueurs. Pendant que 2 équipes jouent la troisième organise et arbitre.

Le jeu se joue sur un terrain de handball. Dans chaque but se trouve un cadre incliné qui permet au ballon de rebondir. La mise en jeu se fait à l'arrière du terrain. Une partie se compose de 2 manches, chaque manche dure entre 4 et 6 minutes. Chaque équipe doit rencontrer les deux autres équipes.



Matériel

buts de tchoukball, poteaux mobiles, ballons de basket ou de handball ou de volley, sifflet, dossards, chronomètres, feuille de marque

Consigne

But du jeu :

Pour marquer un point le tireur doit lancer le ballon sur le filet du carré et que le ballon retombe dans le terrain avant qu'un joueur adverse ne le reprenne. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de buts pendant les 7 minutes de jeu.

Règlement :

- Le jeu se joue à la main uniquement
- Le jeu se déroule en 3 passes maximum.
- Un joueur avec le ballon ne peut faire plus de 3 appuis au sol sans faire de passe.
- Il est interdit aux adversaires de gêner l'équipe en attaque (tirs et passes).
- Un tir ne peut avoir lieu qu'après que le ballon ait franchi au moins une fois la ligne médiane
- Il est possible pour une équipe de tirer dans n'importe quel but
- La zone devant les buts est interdite, on ne peut la traverser mais on peut tirer en suspension.
- Si un ballon touche le cadre, le ballon est redonné à l'équipe adverse

Les arbitres sont au nombre de 3, 2 de champ et un marqueur chronométrateur.

Un joueur marque un point pour son équipe si le ballon a son retour du cadre :

- tombe dans le terrain avant qu'un joueur adverse ne le reprenne
- touche un adversaire qui le dévie au sol ou en dehors des limites
- touche un adversaire sur une partie non autorisée

Un joueur donne un point à l'équipe adverse si :

- il tire et manque le cadre
- il fait rebondir le ballon hors des limites après un tir
- il fait une quatrième passe
- il tire au cadre et la balle rebondit sur lui-même
- il touche la balle sur un tir de son coéquipier

Critères de réussite

marquer un point de plus que l'équipe adverse

Critères de réalisation

L'équipe en attaque :

- s'organiser pour occuper tout le terrain et être en attaque
- venir en soutien en avant, en arrière et sur les côtés du porteur de ballon
- se démarquer
- varier les passes longues et passes courtes
- feinter les adversaires en changeant de terrain sur la troisième passe

L'équipe en défense :

- s'organiser collectivement pour défendre les 2 buts
- se répartir dans l'espace

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de joueurs

Règlement

Zones réservées (attaquant, défenseur)

Joueurs en surnombre en attaque ou en défense