

TCHOUK BALL USEP

Cycle 3

La Situation de référence

Les règles du Tchouk USEP

Pour jouer il faut deux cadres de tchoukball et un ballon. Le jeu se déroule sur un terrain de 15×25 m, entre deux équipes de 5 joueurs. Les cadres sont utilisés indifféremment par les deux équipes, il n'y a pas de camps distincts au tchoukball. Ils sont disposés à chaque extrémité du terrain et entourés d'une zone interdite en forme de demi-cercle.

L'équipe qui possède le ballon dispose de 3 passes au maximum avant d'envoyer la balle sur un des cadres de renvoi. L'autre équipe cherche pendant ce temps à se placer de manière à récupérer le ballon après son rebond au cadre, avant qu'il ne touche le sol. Pendant toute la durée du jeu, les joueurs des deux équipes n'ont pas le droit de se gêner dans leurs actions respectives : interdiction d'intercepter les passes, de gêner les mouvements du porteur du ballon et des coéquipiers ou d'empêcher un défenseur de se placer sur la trajectoire de la balle après le rebond.

Les points

Un joueur marque un point pour son équipe s'il envoie la balle sur le cadre de manière telle qu'elle ne puisse être reprise par un adversaire avant qu'elle ne touche le sol.

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

- Il manque le cadre au moment du tir
- Il fait rebondir la balle hors des limites du terrain
- Il tire au cadre et la balle rebondit sur lui-même
- Il envoie la balle dans la zone interdite

SITUATION 1 : FAMILIARISATION AVEC LA CIBLE.

OBJECTIF : découvrir la cible (précision nécessaire, renvoi, zone interdite)

ORGANISATION : 4 par cible, 4 cibles + zones interdites, 2 ballons par groupe

DEROULEMENT : au départ d'un plot et à tour de rôle chaque élève avance vers la zone tire et réceptionne.

BUT DE L'ELEVE : toucher la cible et réceptionner le renvoi.

VARIABLES :

- Varier les positions du plot et donc de l'angle de tir

Au plot, en ligne les 4 élèves A,B,C et D : A tire B réceptionne, B tire C réceptionne, C tire D réceptionne, D tire A réceptionne, etc

- Jeu ballon relais : une équipe de 4 pour une cible, 1 ballon par équipe. Le joueur A lance sur la cible, c'est son partenaire B qui récupère puis lance...jusqu'au dernier. La première des 4 équipes qui réussit sans que le ballon tombe remporte le relais.

SITUATION 2 : BALLE BRULANTE

OBJECTIFS: PRODUIRE UN TIR EFFICACE, S'ORGANISER POUR VAINCRE

ORGANISATION : deux cibles par terrains, 16 ballons, 8 élèves par équipes terrain divisé en 2

DEROULEMENT : sessions de 3 minutes pendant lesquelles les enfants cherchent collectivement (organisation) à envoyer le plus de ballons dans le camp adverse.

BUT DE L'ELEVE : envoyer les ballons dans le camp adverse par l'intermédiaire de la cible.

VARIABLES : placement des cibles

SITUATION 3 :

OBJECTIF : marquer un point en maîtrisant la spécificité de la marque dans l'activité

ORGANISATION : idem situation 1 + un plot rouge 2 mètres derrière le bleu

DEROULEMENT : par 2, un défenseur (plot rouge) et un attaquant (plot bleu). L'attaquant cherche à toucher la cible sans que le défenseur récupère.

BUT DE L'ELEVE : marquer pour l'attaquant et attraper le ballon avant qu'il touche le sol pour le défenseur

VARIABLE : 1 attaquant pour 2 défenseurs

SITUATION 4 :

SITUATION DE REFERENCE