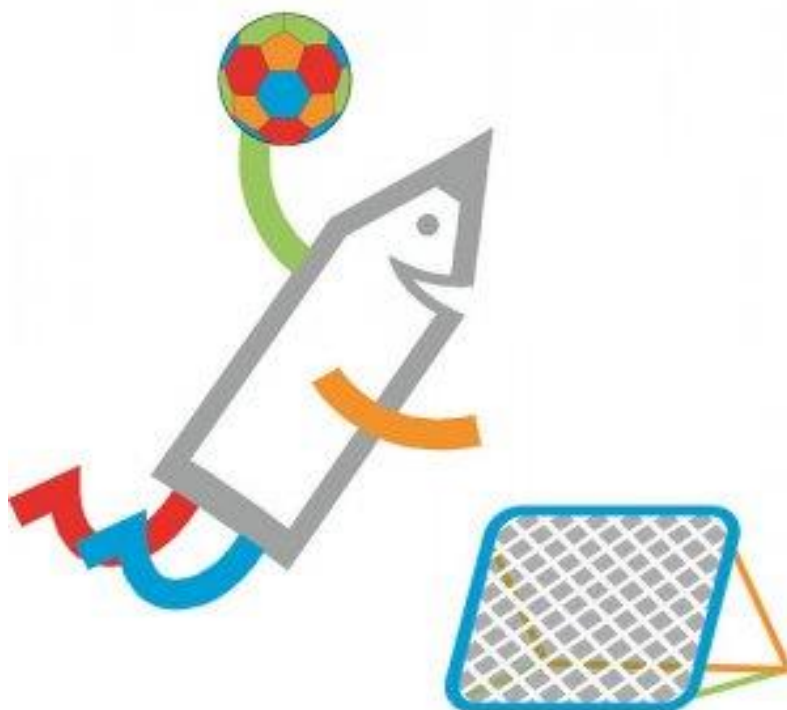




# TCHOUKBALL



# Les règles du tchoukball

- Pas de camps définis (chaque équipe peut lancer le ballon sur n'importe quel cadre de renvoi).
- Pas d'interception de passes de l'autre équipe.
- Pas plus de 3 passes avant un tir.
- Pas plus de 3 pas avec le ballon à la main.

## But du jeu

- **Pour l'équipe en possession** de la balle : lancer la balle sur cadre. Après rebond, la balle doit toucher le sol hors de la zone interdite pour qu'un point soit marqué. Si la balle est rattrapée par l'autre équipe, alors il n'y a pas de point et le jeu continue.
- **Pour l'équipe qui n'est pas en possession** de la balle : rattraper la balle après rebond au cadre avant qu'elle ne touche le sol. Pour cela il faut constamment se replacer en fonction des passes de l'autre équipe pour être dans les meilleures conditions pour la réceptionner après le rebond. Il n'est pas permis d'intercepter la balle avant ou de gêner l'adversaire.

## Les points

Un joueur marque un point pour son équipe si :

- après renvoi dans le cadre, la balle touche le sol avant que l'équipe adverse ne l'intercepte.
- Un joueur donne un point à l'équipe adverse si :
  - Il manque le cadre au moment du tir.
  - Il fait rebondir le ballon hors des limites du terrain.
  - Il tire sur le cadre et que le ballon rebondit sur lui même.
  - Il envoie le ballon dans la zone interdite.

Remarque : ces règles sont à adapter à l'école élémentaire.



# TCHOUKBALL

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

## Le lance balles

**Objectif(s)**

Lancer une balle sur le but et la réceptionner

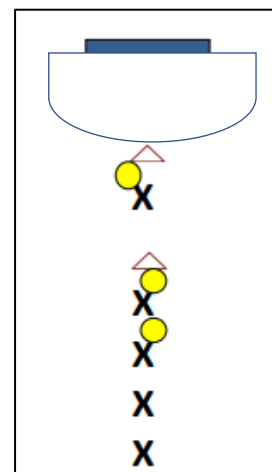
**But pour l'élève :** je lance la balle sur le but (trampoline) et je la réceptionne

### Dispositif :

La classe est divisée en plusieurs groupes.

Les élèves sont en colonne face au but. Les premiers sont munis d'un ballon.

**Matériel :** 1 but, plots pour délimiter la zone interdite et 3 ballons par groupe.



**Consigne :** tirer sur le but, récupérer le ballon et se remettre dans la colonne.

**Critère de réussite :** 3 lancers réussis sur 5 tentés

### Variables possibles :

- Varier la distance entre le tireur et le but.
- Varier le placement du tireur par rapport au cadre (face ou sur les côtés).

### Illustration vidéo :

<https://youtu.be/BjrsraBkHwc>

# TCHOUKBALL

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

# Tchoukmagic

**Objectif(s)**

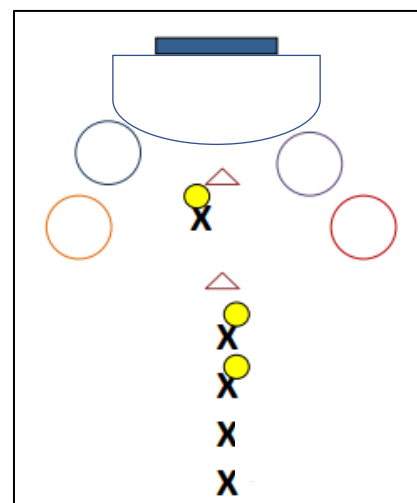
Ajuster son tir pour atteindre une cible

**But pour l'élève :** Je lance la balle sur le but pour atteindre une cible au sol

**Dispositif :**

La classe est divisée en plusieurs groupes.  
Les élèves sont en colonne face au but. Les premiers sont munis d'un ballon.

**Matériel :** 1 but, plots pour délimiter la zone interdite, cibles (tapis, cerceaux) et 3 ballons par groupe



**Consigne :** tirer sur le but pour atteindre une cible au sol. Pour chaque tir réussi, placer une coupelle sur le plot de départ.

**Critère de réussite :** 3 lancers réussis sur 5 tentés

**Variables possibles :**

- Varier la distance entre le tireur et le but
- Varier la taille des cibles
- Varier l'emplacement des cibles rapport au cadre

**Illustration vidéo :**

<https://youtu.be/yLIwIfB2Eds>

# TCHOUKBALL

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

## Dégommages-plots

**Objectif(s)**

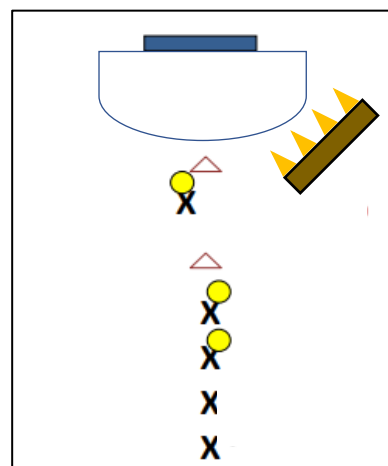
Ajuster son tir pour atteindre une cible

**But pour l'élève :** je lance la balle sur le but pour atteindre un plot

### Dispositif :

La classe est divisée en plusieurs groupes.  
Les élèves sont en colonne face au but. Les premiers sont munis d'un ballon.

**Matériel :** 1 but, plots pour délimiter la zone interdite, 1 banc, 4 plots et 3 ballons par groupe



**Consigne :** tirer sur le but pour atteindre les plots placés sur le banc.  
1 point par plot ou banc touché, 3 points par plot dégommé

**Critère de réussite :** 3 lancers réussis sur 5 tentés

### Variables possibles :

- Varier la distance entre le tireur et le but
- Varier l'emplacement des cibles rapport au cadre

### Illustration vidéo

<https://youtu.be/dFPSuRBzE6E>

# TCHOUKBALL

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

## La balle nommée

**Objectif(s)**

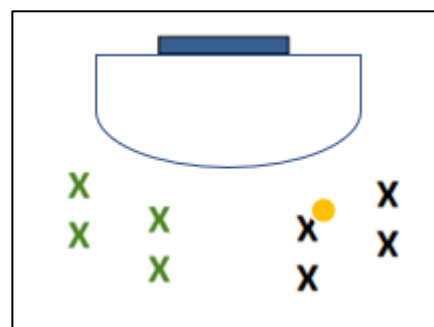
Réceptionner le ballon après un rebond

**But pour l'élève :** je réceptionne le ballon après un rebond sur le but

**Dispositif :**

4 contre 4, 1 but et 1 ballon

**Matériel :** 1 but, 1 ballon, plots pour matérialiser la zone interdite, 4 chasubles



**Consigne :** avant le tir, le joueur attaquant annonce le prénom de celui de l'équipe adverse qui doit réceptionner le ballon.

**Critère de réussite :** réceptionner 3 ballons pour 5 tirs

**Variables possibles :**

-

**Illustration vidéo :**

<https://youtu.be/TYhVTA5psUI>

# TCHOUKBALL

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

## La montée de balle

### Objectif(s)

Progresser vers la cible sans perdre le ballon.

**But pour l'élève :** je progresse rapidement vers la cible en faisant des passes

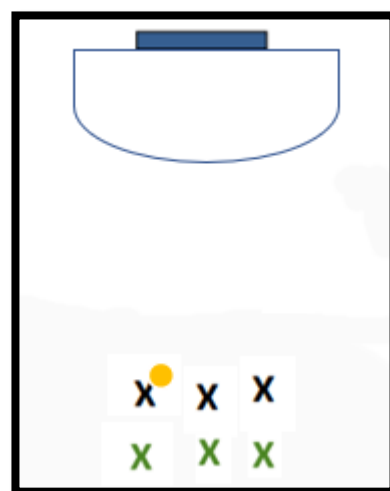
### Dispositif :

2 équipes de 3 - 1 équipe attaque - 1 équipe défend

1 but - 1 ballon

**Matériel :** l'équipe d'attaquants doit progresser vers la cible en réalisant 3 passes maximum avant le tir.

La deuxième équipe s'élance en même temps que la première et doit réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol.



**Consigne :** pour les attaquants : vous devez progresser vers la cible en réalisant 3 passes maximum avant de tirer.

Pour les défenseurs : réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol.

**Critère de réussite :** réceptionner 3 ballons pour 5 tirs

### Variables possibles :

- Plus d'attaquants
- Plus de défenseurs
- Décaler les départs des 2 équipes

### Illustration vidéo :

# TCHOUKBALL

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

## Match 4 contre 4

**Objectif(s)**

Jouer au tchoukball

**But du jeu :** faire rebondir la balle sur l'un ou l'autre cadre de manière à la faire retomber sur le terrain, hors de portée des joueurs de l'équipe adverse.

**Dispositif :**

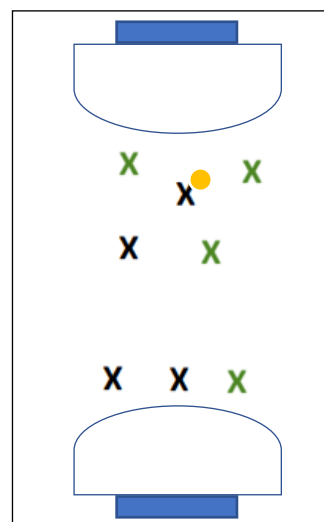
4 contre 4, 2 buts et 1 ballon

Match de 3 à 5 min

**Matériel :** 2 buts, 1 ballon, plots pour matérialiser les zones interdites, 4 chasubles

**Règles du jeu :**

Cf. règles du jeu



**Critère de réussite :** L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points à la fin du match.

**Illustration vidéo**

<https://youtu.be/d37dOBXkIgo>