

# ENSEIGNER LE TCHOUK BALL A L'ECOLE PRIMAIRE

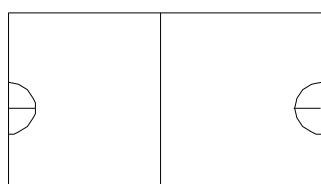
P. Duc

Plusieurs écoles de la circonscription se sont dotées du matériel permettant la pratique du tchouk ball. Ce dossier devrait vous aider à réaliser des séances, en évitant trop de tâtonnements. Evitez de vous lancer tête baissée dans la pratique du jeu sous sa forme aboutie (le jeu bipolaire). Prenez le temps de passer par les situations proposées ci-dessous. D'autre part, s'agissant d'un jeu de ballon à la main, toutes les situations de manipulations (jonglages, échanges), habituelles pour l'apprentissage du hand ou du basket, sont indispensables au développement des habiletés motrices nécessaires.

L'apprentissage des règles du jeu, la découverte des particularités du matériel sont des situations propices à la verbalisation des actions, à l'énonciation puis la vérification d'hypothèses. Le détour par les mots est essentiel pour apprendre en comprenant.

## CARACTERISTIQUES DU JEU, REGLES

- Le tchouk ball se joue avec un ballon, à la main.
- Les deux équipes adverses peuvent être constituées de 5 ou 6 joueurs.
- Il se pratique sur un terrain proche de celui du handball ; les buts sont des cadres qui renvoient le ballon.



- Une zone (*demi-cercle de 1,5 m de rayon*) à l'intérieur de laquelle les joueurs n'ont pas le droit de pénétrer doit être matérialisée.
- 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.
- Quand une équipe possède le ballon, les adversaires n'ont pas le droit de l'intercepter ni de faire obstruction au jeu.
- Les joueurs peuvent tirer sur le cadre de leur choix, il n'y a pas de "camp".
- Si le tireur **manque le cadre** ou si le ballon touche le sol **hors de l'espace de jeu** (*hors du terrain ou dans la zone*) ou si le ballon rebondit **sur le tireur**, le **point est donné à l'équipe adverse**. L'engagement est réalisé par l'équipe qui vient de tirer.
- 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, la remise en jeu se fait sur la ligne.

- Lorsque le ballon **rebondit sur le filet**, deux cas de figure sont possibles :
  - 1° 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.
  - 2° Le ballon est **recupéré 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.
- A chaque point marqué, l'engagement est réalisé devant le but visé. Pour avoir le droit de tirer sur le cadre, le ballon doit traverser, au moins une fois, la ligne médiane du terrain.
- *Après trois tirs consécutifs sur le même cadre, les joueurs doivent tirer sur l'autre cadre. (règle à introduire seulement lorsque le niveau de jeu est évolué)*
- Le ballon ne doit jamais toucher le sol ni sortir du terrain.
- Un joueur ne peut pas :
  - dribbler
  - prendre plus de 3 appuis, avec le ballon en main
  - garder le ballon plus de 3 secondes
  - jouer avec les pieds ou les jambes
  - effectuer une 4ème passe
  - récupérer un ballon tiré au but par un de ses coéquipiers.
- Après une faute (*obstruction, interception, marcher...*), le ballon est remis en jeu par les adversaires qui disposent de 3 passes pour aller au but, depuis l'endroit où la faute a été commise. Au moins une passe doit être faite avant le tir.

Pour conduire les séances, l'enseignant peut jouer sur les paramètres suivants :

- Formes du jeu,
- Matériel,
- Utilisation et aménagement de l'espace,
- Gestion de l'effectif et rôles tenus par les élèves.
- Aménagement des règles.

## FORMES DE JEU

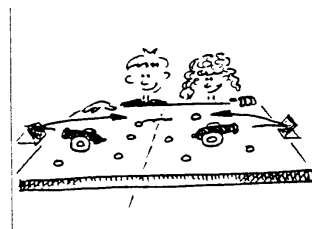
Une progression type, toutefois indicative, pourrait se définir de cette façon:

1. bataille des balles
2. "passe et va"
3. jeu monopolaire
4. jeu bipolaire

En fin d'unité d'apprentissage en cycle 3, on peut raisonnablement se fixer comme objectif de savoir jouer et arbitrer des matchs en jeu bipolaire.

### **La bataille des balles**

Sur un terrain, 2 cadres sont installées 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.



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.

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.

Des invariants peuvent être dégagés : le rebond au cadre est proportionnel à la force du tir, la partie centrale du cadre est la plus efficace pour renvoyer le ballon (*atteindre cette partie peut être le premier sous-but à atteindre, pour les enfants les moins adroits*).

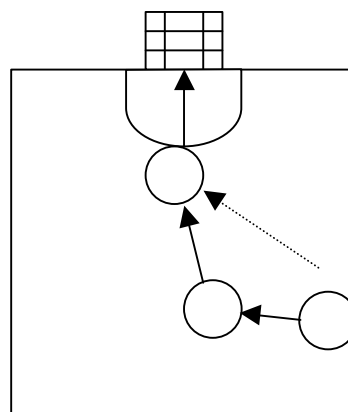
La représentation du but à atteindre est aisée. L'élève peut comparer le résultat obtenu au résultat attendu. L'inclinaison du cadre permet de produire des trajectoires suffisamment hautes pour que l'élève ait le temps de se retourner et d'observer le point de chute du ballon. En fonction de la différence entre résultat obtenu et résultat attendu, il peut paramétrer différemment son tir pour l'essai suivant.

On peut induire un paramétrage plus affiné des modalités d'action, en proposant des variantes : au-delà ou en-deçà d'un repère, le ballon doit retomber sur une cible.

### Passé, 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.

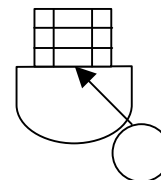


Cette situation de base peut se jouer

- 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.



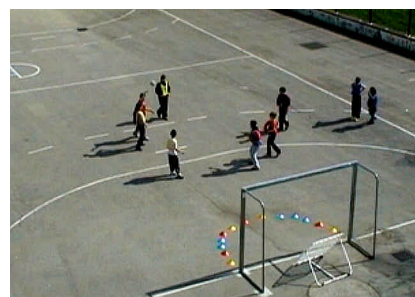
- L'effet amplificateur du cadre renvoyeur de ballon permet de comprendre que :
- La longueur du rebond est liée à la puissance du tir.
  - L'orientation de la trajectoire du ballon est liée à la place du tireur (effet miroir).

## Match en jeu monopolitaire

Deux équipes de 3, 4 ou 5 joueurs s'affrontent sur un demi terrain. Un seul cadre est utilisé. L'engagement se fait au centre du côté opposé au cadre.

Cette situation permet de faire se confronter de joueurs de niveau proche. L'arbitrage est assez facile donc réalisable rapidement par les élèves. Les stratégies d'utilisation de l'espace sont limitées mais ceci permet aux élèves d'intégrer plus facilement les règles du jeu.

Buts à atteindre	Modalités d'actions
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Défendre la cible.</li> <li>- Empêcher le ballon de tomber au sol.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivre le circuit du ballon.</li> <li>- Anticiper la trajectoire du rebond.</li> <li>- Se placer.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mener le ballon dans la zone de marque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier le tireur efficace.</li> <li>- Passer.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaquer la cible.</li> <li>- Tirer au cadre pour envoyer le ballon au sol.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer le placement des adversaires.</li> <li>- Se placer.</li> <li>- Moduler la force de son tir.</li> </ul>

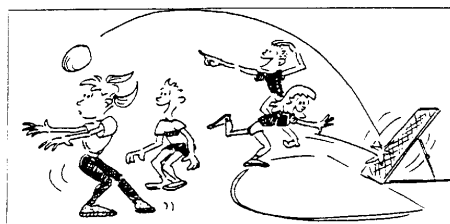


## Attaque - défense sur un seul cadre

Une équipe de 4 joueurs défend le terrain, face aux attaques successives de 2 ou 3 équipes de 4 joueurs. On reproduit le principe du jeu monopolitaire, avec les aménagements suivants :

- Les attaquants sont obligés de faire 3 passes.
- Les équipes en attaque enchaînent, tour à tour, des séries de 5 attaques.
- Les défenseurs restent en défense tout au long de la série. Ils 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.



## Match en jeu bipolaire

Forme achevée du jeu, la dimension stratégique prend ici toute son importance. Toutefois ces stratégies, sources de plaisir autant pour les joueurs que pour les spectateurs, ne se mettent en place qu'à partir du moment où un **minimum d'adresse** est acquis par les joueurs. Ceci suppose que des moments **d'entraînement à la manipulation du ballon** (*habiletés motrices*) ont été prévus en amont.

L'arbitrage peut être assuré par les élèves (éventuellement, 1 arbitre par ½ terrain), assistés par des "juges de cadre" qui confirmeront la validité des points marqués. Si on choisit d'appliquer la règle d'un maximum des 3 tirs consécutifs sur un même cadre, ces juges devront lever la main au 3<sup>ème</sup> tir pour indiquer qu'il faut changer de cadre.

Buts à atteindre	Modalités d'actions
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Défendre la cible.</li> <li>- Empêcher le ballon de tomber au sol.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivre le circuit du ballon.</li> <li>- Anticiper la trajectoire du rebond.</li> <li>- Se placer.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire passer le ballon au delà de la ligne médiane après l'engagement</li> <li>- Amener le ballon dans la zone de marque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier le passeur efficace.</li> <li>- Identifier le tireur efficace.</li> <li>- Passer.</li> <li>- Choisir le cadre</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaquer la cible.</li> <li>- Tirer au cadre pour envoyer le ballon au sol.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer le placement des adversaires.</li> <li>- Se placer.</li> <li>- Moduler la force de son tir.</li> </ul>

Dans un premier temps, les élèves ont tendance à reproduire le comportement type du handball (s'ils sont habitués à ce jeu) : ils vont pour tirer au cadre, en passant par les ailes. Au bout des trois passes, ils sont trop loin du cadre pour pouvoir tirer avec suffisamment de chances de réussite. La solution du problème étant à leur portée, les tentatives suivantes sont modifiées en conséquence : ils vont droit au but. Il est important de laisser aux élèves **le temps et la possibilité de construire leurs propres réponses** aux problèmes rencontrés, le tchouk s'y prêtant remarquablement bien car la pression exercée par l'adversaire n'est pas de même nature que dans les jeux à espaces interpénétrés (hand, foot,...)

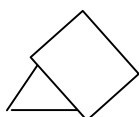
La hiérarchie des buts à atteindre pourrait s'énoncer ainsi :

- Amener le ballon dans la zone de marque (près du cadre).
- Tirer pour atteindre le cadre. Les tireurs se placent face au cadre, le plus près possible.

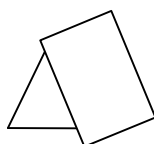
- Produire un rebond difficile à récupérer pour les adversaires. A ce stade, le choix des modalités d'action est multiple :
  - Moduler la force du tir.
  - Effectuer un tir croisé.
  - Inverser le sens du jeu.

## Matériel

- Utiliser des ballons faciles à attraper, pas trop lourds et bien visibles. Au ballon de hand classique, on peut préférer celui de volley.
- 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

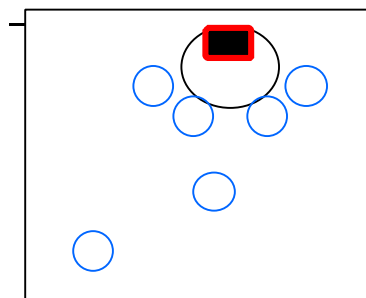
- Comme dans tous les sports collectifs, bien penser à différencier les adversaires : chasubles, maillots...

## Espace

- Même si l'obstruction est interdite, la précision des premiers tirs est toujours un problème. Il faut donc penser à placer les **cibles assez près** de la limite de la zone. Le diamètre du demi-cercle correspondant à la **zone interdite** doit être réduit à **1,50 m**.

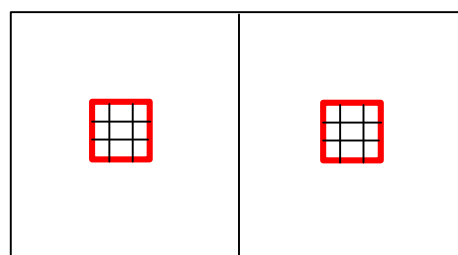
- Penser à matérialiser les endroits où les joueurs doivent se placer pour les "passe et va", en plaçant des cerceaux.

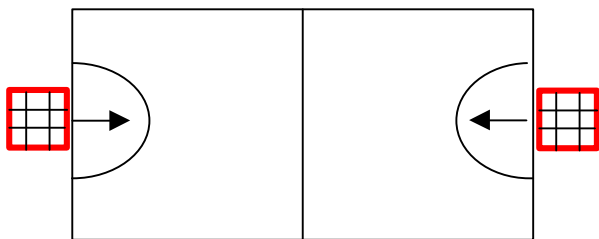
Matérialisation pour "passe et va" =>



- Penser à rapprocher les cadres pour la bataille des balles mais aussi en jeu bipolaire, si c'est nécessaire. Pour la bataille des balles, cela permet d'obtenir un rebond qui envoie le ballon directement dans le camp des adversaires. Pour le jeu bipolaire, il s'agit de permettre aux joueurs qui n'utilisent pas encore les longues passes de traverser le terrain. Cette condition est nécessaire pour aller au tir après l'engagement mais aussi, par la suite, pour élaborer des stratégies de jeu.

Placement des cadres pour la bataille des balles





Placement des cadres en jeu bipolaire

## Gestion de l'effectif et rôles des élèves

La bataille des balles peut se réaliser en opposant des équipes de 5 à 10 élèves. On peut attribuer, à une partie des enfants, le rôle de ramasseur de ballons (à tour de rôle). Ils remettront, dans l'espace de jeu, les ballons qui en sont sortis.

Pour la réalisation des situations de "passe et va", il faut veiller à ne pas faire fonctionner trop de binômes sur le même cadre. 10 à 12 élèves (5 à 6 binômes) semblent une limite raisonnable. Si on ne dispose pas du nombre suffisant de cadres, il vaut mieux prévoir des ateliers complémentaires pour développer la maîtrise dans l'utilisation du ballon. Echanges avec rebond contre un mur...

Les matchs en jeu monopolaire peuvent se jouer en faisant s'opposer des équipes de 3 à 5 joueurs. Il est préférable de faire s'opposer des équipes de joueurs d'un niveau assez proche. Un élève peut **arbitrer** le match, assisté par plusieurs camarades : 1 qui s'occupe de la marque, 1 juge de cadre qui contrôle que le ballon ne touche pas le cadre métallique (dans ce cas, il annonce la faute "cadre") et qui surveille le respect de la zone interdite, 2 juges de touche.

Les matchs en jeu bipolaire peuvent se jouer en opposant des équipes de 4 à 8 joueurs, selon l'espace utilisé et l'adresse des joueurs. Si les équipes doivent être le plus équilibrées possible, le niveau des différents joueurs composant chacune d'elles a moins d'importance. L'arbitrage peut être assuré en mobilisant 5 à 6 élèves (penser à désigner 2 juges de cadre).

*Le rôle d'arbitre est important, voire essentiel si on se soucie de la construction des compétences sociales de l'enfant. Même si, dans les faits, les enfants jouent pour une part en auto-arbitrage, il n'est pas négligeable de faire vivre la situation de responsable de l'application des règles. Il s'agit, en fait, d'une représentation du fonctionnement démocratique qui montre qu'un pair peut exercer une autorité limitée dans le temps. La situation de découverte du jeu permet à tous de se placer au même niveau de compétence, en ce qui concerne la connaissance des règles.*

## Aménagement des règles

Il va de soi que, si on cherche à appliquer l'intégralité des règles lors de la première séance, on a toutes les chances d'aboutir à la catastrophe.

Dans un premier temps, on peut tolérer que **le ballon touche le sol** lors de passes entre coéquipiers mais le jeu est beaucoup moins dynamique.

On peut tolérer que les joueurs gardent **le ballon en main, assez de temps** pour construire des réponses adaptées.

On peut **augmenter le nombre de passes** possibles avant de tirer au cadre, 5 passes semblant être un maximum.

On peut faire **les engagements au centre du terrain**. Il n'est plus nécessaire que le ballon traverse la ligne médiane. Cette situation amène souvent un type de jeu monopolaire (*tous les joueurs sont rassemblés autour d'une même cible*) si l'on n'exige pas de changement de cible après 3 tirs consécutifs.

On peut aussi **imposer 3 passes avant le tir**. Si le jeu est aussi moins dynamique, cette situation amène un plus grand nombre de passes et permet aux plus faibles, d'une part de toucher le ballon plus souvent, d'autre part de mieux comprendre la tactique ou les stratégies à adopter.

On peut ne pas limiter **le nombre de tirs sur le même cadre**. En fait, la règle qui limite à 3 tirs consécutifs sur le même cadre ne peut s'appliquer que lorsqu'un niveau de pratique suffisant est atteint, surtout si l'arbitrage est assuré par des élèves.

## Prolongements en classe pour améliorer la maîtrise du langage

L'apprentissage du tchouk ball, jeu nouveau pour les élèves, peut être le support de séances de production d'écrits. Le but en sera la rédaction d'une règle du jeu claire et compréhensible par d'autres.

Pour rendre cette tâche possible, il est nécessaire de structurer les écrits, en demandant au même enfant des réponses qui correspondent à un domaine précis de la règle : marque des points, interdictions, buts du jeu... Un texte associatif permettra, ensuite, de produire une règle complète.

Des phrases à compléter, préparatoires à l'observation, peuvent aider à ce travail :

*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 peut demander aux élèves de dessiner le terrain, de symboliser le déplacement des joueurs...

