



TCHOUKBALL

Module d'apprentissage

Cycle III

INTERET PEDAGOGIQUE

Pour l'enfant, ce jeu peut apporter outre son aspect ludique, des facilités dans la pratique dues au non-contact. L'absence de l'adversaire dans l'espace du porteur de balle est aussi un facteur favorable à la prise de décision. Ce jeu nécessite une approche centrée sur la stratégie. Sur le plan moteur, cette activité développe les capacités de réception et manipulation de balle, les capacités d'anticipation et de synchronisation-coïncidence.

Les compétences à développer seront similaires de celles que l'on recherche dans les autres sports collectifs à savoir : lire le jeu et apprécier le rapport de force, s'organiser collectivement pour un projet commun, multiplier et complexifier les alternatives du jeu, etc.

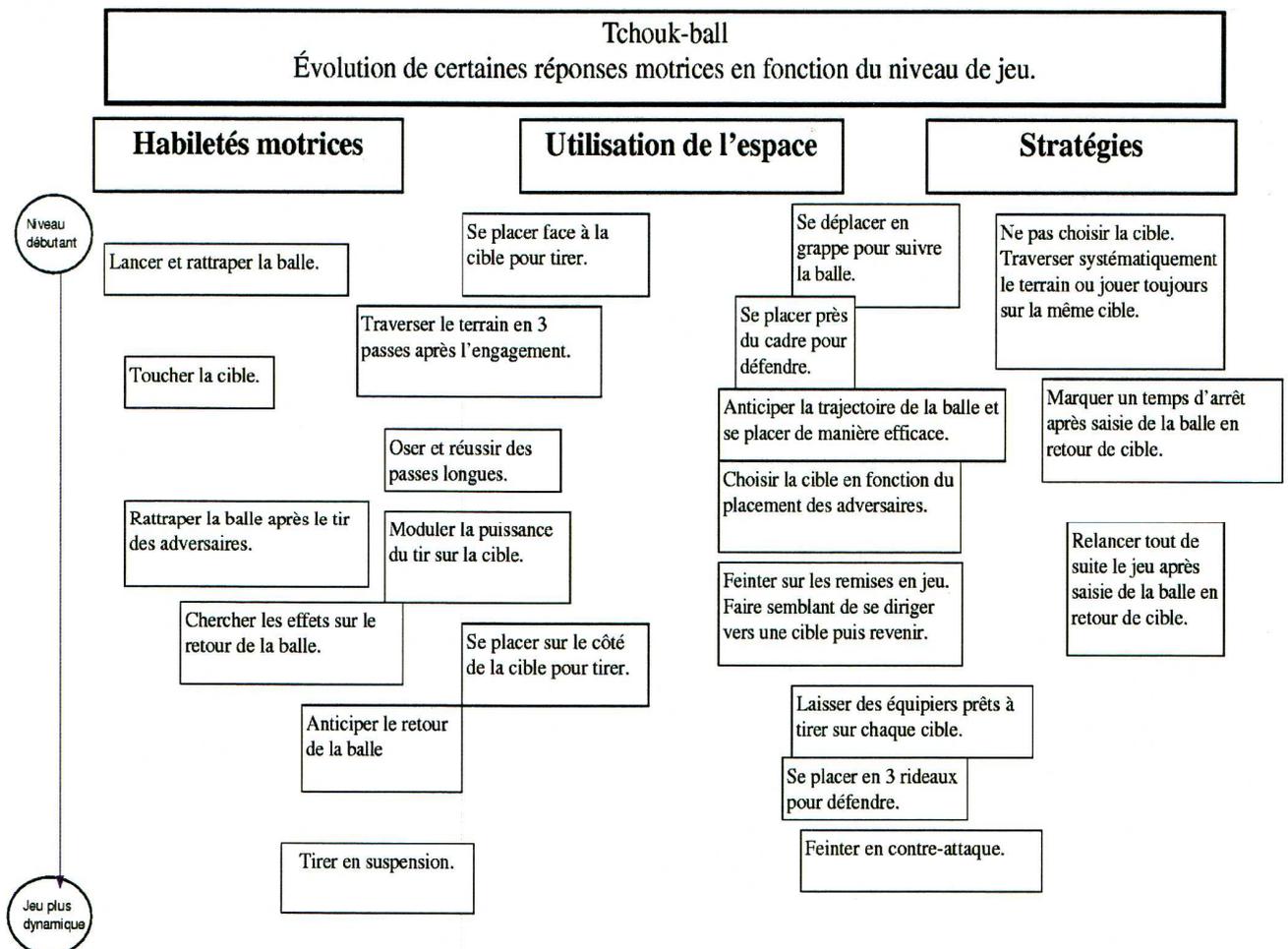
Dav Bergeron

Le Tchouk Ball: un sport collectif transversal

En effet le TB est à la fois un sport collectif de renvoi - le sol du terrain est l'objectif à atteindre pour les joueurs en attaque et à protéger pour les joueurs en défense - et un sport collectif de démarquage - les déplacements sont possibles sur tout le terrain -. Sport collectif de renvoi et de démarquage, proche du volley-ball et du handball réunis, le TB n'est pas un sport collectif de combat, de conquête comme le rugby. ...S'il sollicite la combativité des participants, il rejette toute forme d'antijeu, directe (brutalité) ou indirecte (obstruction).

Dominique ARTUS

Université Poitiers Faculté des Sciences du Sport
(Le tchouk-ball : un agent innovant de formation permanente)



UNITE D'APPRENTISSAGE AU CYCLE III

DOMAINE		Education physique et sportive	
COMPETENCE SPECIFIQUE CIBLEE		<i>S'affronter individuellement et collectivement</i>	
COMPETENCE GENERALE		Appliquer et construire des principes de vie collective	
ACTIVITE SUPPORT		TCHOUKBALL	
Entrer dans l'activité	Se situer	Apprendre et progresser	Mesurer les progrès
<u>Situations globales</u> Découvrir l'activité, plaisir d'agir, de faire	<u>Situation de référence</u> Bilan des connaissances sur soi et sur l'activité	<u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices	<u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits
Jeux : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La bataille des balles ▪ Balle tournante ▪ Balle nommée 	Match de tchoukball mono polaire (un seul cadre) 3 contre 3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arrêt sur image ▪ Moins c'est haut ▪ Tchouk-bowling ▪ Le chasseur de mouches ▪ Passe muraille ▪ Flipper ▪ 3 contre 1 ▪ Le videur ▪ Essuie glace ▪ Passe et Touche ▪ Comme sur des rails ▪ Catapulte ▪ Les bûcherons ▪ Passe et tire 	Match de tchoukball bipolaire (deux cadres)
EVALUATION DIAGNOSTIQUE		EVALUATION FORMATIVE	EVALUATION SOMMATIVE

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	La bataille des balles

SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir l'activité et le matériel spécifique ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Découvrir les principes du jeu et les différents gestes 	
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> <p>terrain de sport, gymnase</p> <p><u>Matériel</u></p> <p>Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft</p> <p>2 cadres</p> <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> <p>2 équipes s'affrontent</p> <p>2 équipes sont « ramasseurs de balles »</p>	
BUT	Faire retomber le ballon sur le terrain de l'équipe adverse	
CONSIGNES	<p>Temps de jeu : 2 minutes</p> <p>Les deux équipes A et B sont chacune dans leur camp. Tous les enfants ont un ballon. Au signal, les enfants tirent sur le cadre de leur équipe pour que la balle rebondisse dans le camp adverse.</p> <p>On ne peut pas prendre un ballon hors de son camp ; on ne fait pas de passes ; on ne tire que les ballons qui se trouvent dans son camp.</p>	
CRITERES de REUSSITE	<p>Lors du tir le cadre est systématiquement atteint</p> <p>Les balles retombent dans le terrain adverse</p>	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	<p>Maîtrise du geste, adresse</p> <p>Rapidité de récupération et de relance</p>	
VARIABLES	<p>Varié le temps</p> <p>Introduire un défenseur dans chaque camp</p>	

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	BALLE BRULEE

SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir l'activité et le matériel spécifique ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Découvrir les principes du jeu et les différents gestes 		
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> <p>terrain de sport, gymnase</p> <p><u>Matériel</u></p> <p>Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft</p> <p>1 cadre à une extrémité du terrain</p> <p>Zone délimitée à tracer</p> <p>Cerceaux</p> <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> <p>2 équipes</p> <p>1 ballon</p>		
BUT	<p>Tirer dans le cadre</p> <p>Se déplacer le plus rapidement</p>		
CONSIGNES	<p>Un joueur de l'équipe A tire le ballon dans le cadre afin de l'envoyer le plus loin possible puis il part effectuer le parcours représenté par les différents cerceaux posés au sol. Chaque cerceau représente une base. Chaque base atteinte donne un point à l'équipe.</p> <p>Si la balle est rattrapée sans toucher le sol par l'équipe B et envoyée au gardien sans être perdue, les points marqués par le joueur de l'équipe A sont « brûlés ».</p>		
CRITERES de REUSSITE	<p>Nombre de points marqués.</p>		
COMPORTEMENTS ATTENDUS	<p>Rapidité des déplacements.</p> <p>Maîtrise des passes.</p>		
VARIABLES	<p>Faire varier les distances séparant les bases du parcours.</p> <p>Faire varier les manières de tirer (de face, de côté).</p>		

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	LA BALLE TOURNANTE

SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir l'activité et le matériel spécifique ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Découvrir les principes du jeu et les différents gestes 	
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> terrain de sport, gymnase <p><u>Matériel</u></p> Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft 2 cadres ou plus en fonction du matériel dispo Zone délimitée à tracer <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> Un cadre pour un groupe de 8 ou 10, Un ballon par groupe	
BUT	Tirer dans le cadre Découvrir les trajectoires Placer le ballon dans une zone précise	
CONSIGNES	Un ballon par groupe . Un joueur tire pour faire tomber la balle dans la zone délimitée. Le joueur B essaie de la rattraper . B rattrape 1 point marqué. B ne rattrape pas, c'est A qui marque le point.	
CRITERES de REUSSITE	La balle n'a pas touché le sol. Nombre de points marqués lorsqu'on rattrape la balle.	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	Maîtrise du geste, adresse Placement correct pour la récupération	
VARIABLES	Deux récupérateurs pour un tireur. Les tirs s'enchaînent tant que la balle ne touche pas le sol.	

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	JEU MONOPOLAIRE

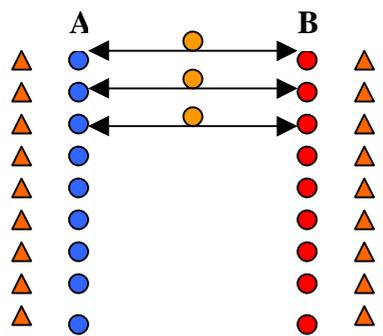
SITUATION DE REFERENCE (2 à 3 séances)

Ne pas appliquer la totalité des règles sur une même séance.

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bilan des connaissances sur soi et sur l'activité ▪ Découverte de la règle du jeu.
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> <p>terrain de sport gymnase</p> <p><u>Matériel</u></p> <p>Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft 1cadre par demi terrain</p> <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> <p>2 équipes de 5 à 6 joueurs 1 équipe anime : 1 arbitre, 1 chronomètre, 1 compteur de points pour chaque équipe, 2 juges de touche.</p>
BUT	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.
CONSIGNES	<p>Rappel des règles</p> <p>Particularités :</p> <p>Pas de camp défini</p> <p>Pas d'interception des passes de l'autre équipe</p> <p>Pas plus de trois passes avant un tir</p> <p>Pas plus de trois empreintes (pas) avec la balle</p>
CRITERES DE REUSSITE	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	
VARIABLES	<p>Adapter le temps de jeu</p> <p>Equilibrer les équipes</p>

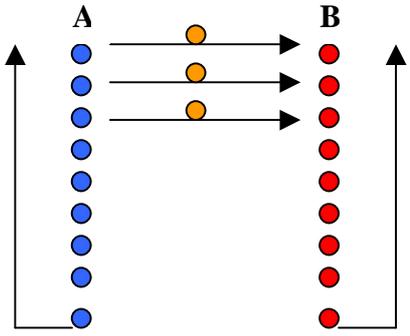
CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	PASSE ET TOUCHE

SITUATION D'APPRENTISSAGE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Découvrir les principes du jeux et les différents gestes ▪ Faire des passes précises en se déplaçant.
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> <p>terrain de sport gymnase</p> <p><u>Matériel</u></p> <p>Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft</p> <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> <p>par groupes de 2</p> 
BUT	Maîtrise et contrôle des passes
CONSIGNES	Face à face, espacés de 3 à 5 mètres environ, se faire des passes. A passe et court toucher le mur ou un cône placé derrière lui et revient pour réceptionner la balle venant de B. Même chose pour B.
CRITERES DE REUSSITE	Faire X passes sans faire tomber la balle au sol.
COMPORTEMENTS ATTENDUS	Maîtrise du geste Contrôle de la passe, hauteur, force...
VARIABLES	Varier la distance entre A et B Effectuer une tâche au lieu de toucher un objet derrière soi (je m'assois et je me relève - je fais un tour sur moi même....)

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	COMME SUR DES RAILS

SITUATION D'APPRENTISSAGE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Découvrir les principes du jeux et les différents gestes ▪ Faire des passes précises en se déplaçant.
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> : terrain de sport gymnase</p> <p><u>Matériel</u> Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft Cônes</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : Toute la classe partagée en deux groupes</p> 
BUT	Maîtrise et contrôle des passes en mouvement
CONSIGNES	<p>Les deux groupes A et B sont face à face, espacés de 3 à 5 mètres</p> <p>Les enfants du groupe A ont tous un ballon Au signal, les enfants du groupe A envoient la balle à leur vis à vis du groupe B. Les deux groupes se décalent vers la gauche. Les joueurs de chaque groupe qui arrivent en bout de ligne courent pour se replacer au début de leur groupe.</p>
CRITERES de REUSSITE	Faire défiler le groupe sans faire tomber la balle au sol.
COMPORTEMENTS ATTENDUS	<p>Maîtrise du geste</p> <p>Contrôle de la passe (hauteur, force...) en mouvement.</p>
VARIABLES	<p>Varié la distance entre A et B</p> <p>Augmenter le rythme</p>

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	LA CATAPULTE

SITUATION D'APPRENTISSAGE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser le matériel spécifique (le cadre) ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Découvrir le dosage du tir 	
DISPOSITIF	<p><u>Lieu :</u> terrain de sport, gymnase zone étalonnée 5, 10, 15 mètres.</p> <p><u>Matériel</u> Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft 2 cadres ou plus en fonction du matériel dispo</p> <p><u>Organisation de la classe :</u> Un cadre pour un groupe de 8 ou 10, Un ballon par groupe</p>	
BUT	<p>Tirer dans le cadre Découvrir les trajectoires Apprécier le rebond</p>	
CONSIGNES	<p>Un ballon par groupe pour le premier joueur A. Sans élan et en face du cadre, A tire dans le cadre, B récupère et tire à son tour, C récupère et tire à son tour... on commence dans la zone 5 mètres, après la réussite de tous on peut passer à la zone 10 mètres, puis 15 mètres.</p>	
CRITERES de REUSSITE	<p>La balle n'a pas touché le sol. X enfants ou tous les enfants du groupe ont réussi à rattraper la balle.</p>	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	<p>Maîtrise du geste, adresse Dosage du tir Placement correct pour la récupération</p>	
VARIABLES	<p>Donner 3 pas d'élan. Partager le groupe en deux et chaque groupe se place sur un côté, un groupe tireur (tir à 45 °), un groupe récupérateur. Après chaque tir, l'enfant change de rôle et de colonne.</p>	

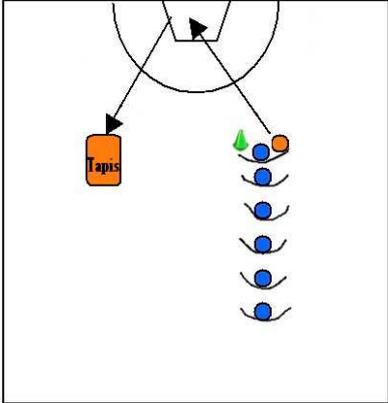
CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	LES BUCHERONS

SITUATION D'APPRENTISSAGE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Découvrir les principes du jeux et les différents gestes ▪ Travailler la précision du tir 	
DISPOSITIF	<p><u>Lieu :</u> terrain de sport, gymnase</p> <p><u>Matériel</u> Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft 2 cadres un à chaque extrémité du terrain Zone délimitée à tracer Construit foot et cônes</p> <p><u>Organisation de la classe :</u> 2 équipes Plusieurs ballons par groupe</p>	
BUT	Tirer dans le cadre Viser des cibles	
CONSIGNES	<p>Temps de jeu : 2mn Un ballon ou plusieurs ballons par groupe . Au signal, les joueurs cherchent à abattre les arbres en fonction de leur taille (les grands valent 2 points, les petits valent 1 point).</p>	
CRITERES de REUSSITE	<p>Nombre de points marqués. Nombre d'arbres abattus.</p>	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	Maîtrise du geste, adresse	
VARIABLES	<p>Faire varier le temps, le nombre de ballon par groupe, le nombre d'arbres à abattre. Sélectionner le type d'arbres à abattre grands ou petits.</p>	

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	ARRET SUR IMAGE

SITUATION D'APPRENTISSAGE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Travailler la précision du tir (tir en première zone) ▪ Anticiper le retour du ballon
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> <p>terrain de sport, gymnase</p> <p><u>Matériel</u></p> <p>Ballons de tchoukball ou ball ou volley soft 1 cadre par atelier Zone délimitée à tracer 1 tapis par atelier</p> <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> <p>Travail par atelier</p> 
BUT	Tirer dans le cadre Viser la cible représentée par le tapis
CONSIGNES	Il faut tirer sur le cadre pour que le ballon retombe sur le tapis.
CRITERES de REUSSITE	Nombre de touches sur le tapis.
COMPORTEMENTS ATTENDUS	Maîtrise du geste, adresse.
VARIABLES	Faire varier l'angle de tir, la distance entre le cadre et le tapis. Changer de côté.

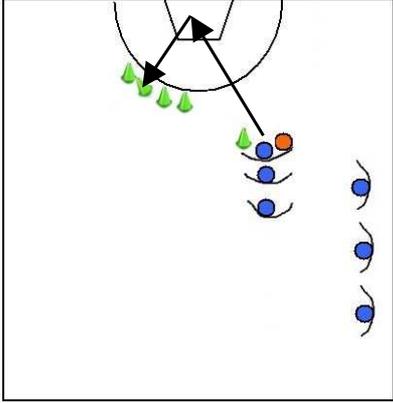
CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	MOINS C'EST HAUT

SITUATION D'APPRENTISSAGE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Travailler la précision du tir (tir en première zone) ▪ Anticiper le retour du ballon 	
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> terrain de sport, gymnase <p><u>Matériel</u></p> Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft 1 cadre par atelier Zone délimitée à tracer 1 plinth ou 1 caisson par atelier <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> Travail par atelier	
BUT	Tirer dans le cadre Viser l'endroit désigné sur le caisson haut, milieu, bas	
CONSIGNES	Il faut tirer sur le cadre pour atteindre l'endroit désigné sur le caisson avec le ballon	
CRITERES de REUSSITE	Nombre de tirs au bon endroit.	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	Maîtrise du geste, adresse. Adaptations	
VARIABLES	Changer de côté. Donner une valeur à chaque endroit à atteindre, faire des concours individuels ou par équipes pour arriver à un nombre de points fixés	

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	TCHOUKBOWLING

SITUATION D'APPRENTISSAGE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Travailler la précision du tir ▪ Acquérir un autre type de tir (tir rasant vers le bas, le long de la ligne)
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> <p>terrain de sport, gymnase</p> <p><u>Matériel</u></p> <p>Ballons de tchoukball ou ballon de volley soft 1 cadre par atelier Zone délimitée à tracer 3 cônes par atelier</p> <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> <p>Travail par atelier</p> 
BUT	Tirer dans le cadre Essayer de faire tomber ou de toucher les cônes
CONSIGNES	Il faut tirer sur le cadre pour atteindre les cônes.
CRITERES de REUSSITE	Nombre de cônes touchés sur X tirs.
COMPORTEMENTS ATTENDUS	Maîtrise du geste, adresse. Adapter le geste en fonction de la cible à atteindre.
VARIABLES	Faire varier l'angle de tir, le nombre de cônes à atteindre, la distance entre les cônes et le cadre. Changer de côté.

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	LE CHASSEUR DE MOUCHES

SITUATION D'APPRENTISSAGE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Travailler la précision du tir ▪ Acquérir un autre type de tir (tir dessus les défenseurs) 		
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> <p>terrain de sport, gymnase</p> <p><u>Matériel</u></p> <p>Ballons de tchoukball ou ballon ou volley soft 1 cadre par atelier Zone délimitée à tracer</p> <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> <p>Travail par atelier un tireur, u un chasseur</p>		
BUT	<p>Tirer dans le cadre Essayer de faire passer la balle par dessus le ou les défenseurs</p>		
CONSIGNES	<p>Il faut tirer sur le cadre pour faire passer la balle par dessus le chasseur. La balle est rattrapée par un de mes coéquipiers : je marque un point. Le chasseur récupère la balle : il marque un point. On change lorsque l'un des deux arrive à 5 points.</p>		
CRITERES de REUSSITE	<p>La balle est récupérée par un de mes coéquipiers sans tomber à terre.</p>		
COMPORTEMENTS ATTENDUS	<p>Maîtrise du geste, tir lobé. Adapter le tir en fonction de la situation du chasseur.</p>		
VARIABLES	<p>Faire varier le nombre d'équipiers et de chasseurs</p>		

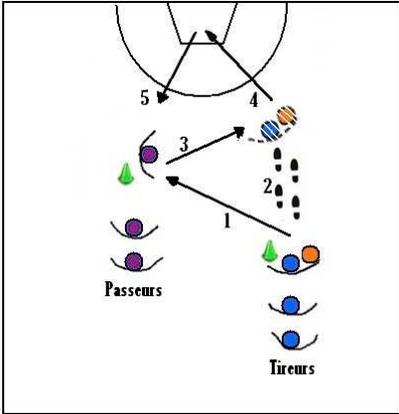
CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	LE FLIPPER

SITUATION D'APPRENTISSAGE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Travailler la précision du tir ▪ Acquérir un autre type de tir (tir dessus les défenseurs) 		
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> <p>terrain de sport, gymnase</p> <p><u>Matériel</u></p> <p>Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft</p> <p>Un médecine ball ou un gros ballon</p> <p>1 cadre par atelier</p> <p>Zone délimitée à tracer à 1,50m</p> <p>Zone délimitée à tracer à 3,00m</p> <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> <p>Travail par atelier un tireur, un ratteur, un chasseur</p>		
BUT	Tirer dans le cadre Essayer de toucher le médecine ball et de le faire reculer au delà la ligne des 3 mètres		
CONSIGNES	Il faut tirer sur le cadre pour toucher le médecine et le faire reculer au delà de ligne des 3 mètres.		
CRITERES de REUSSITE	La balle est récupérée par un de mes coéquipiers sans tomber à terre.		
COMPORTEMENTS ATTENDUS	Maîtrise du geste. Précision.		
VARIABLES	Faire varier le nombre de médecine ball à déplacer. Donner un nombre de tirs maximum. Etablir des records pour un ou plusieurs médecine ball.		

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	Passe et tire

SITUATION D'APPRENTISSAGE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) ▪ Travailler la précision du tir ▪ Comprendre que la trajectoire du ballon est liée à la place du tireur (effet miroir) 												
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> : terrain de sport, gymnase</p> <p><u>Matériel</u> Ballons de tchoukball ou b ou volley soft 1 cadre par atelier 2 zones à matérialiser</p> <p><u>Organisation de la classe</u> : Travail par atelier un tireur rattrapeur</p> 												
BUT	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Récupérer le ballon après son rebond au cadre</td> <td rowspan="2"></td> <td>Coopération</td> <td>Opposition</td> </tr> <tr> <td>Envoyer le ballon près de B</td> <td>Envoyer le ballon loin de B</td> </tr> </tbody> </table>				A	B		Récupérer le ballon après son rebond au cadre		Coopération	Opposition	Envoyer le ballon près de B	Envoyer le ballon loin de B
	A	B											
Récupérer le ballon après son rebond au cadre		Coopération	Opposition										
		Envoyer le ballon près de B	Envoyer le ballon loin de B										
CONSIGNES	<p>1 : Le tireur envoie le ballon au passeur 2 : Le tireur court en direction du cadre 3 : Le passeur envoie le ballon au tireur 4 : Le tireur tire sur le cadre 5 : Le passeur doit rattraper le ballon</p>												
CRITERES de REUSSITE	<p>La balle est récupérée par mon binôme sans tomber à terre.</p>												
COMPORTEMENTS ATTENDUS	<p>Maîtrise du geste, des passes des tirs et des trajectoires Adapter le tir en fonction de la situation du binôme.</p>												
VARIABLES	<p>Faire varier le critère de réussite ce jeu peut se jouer aussi bien en coopération (B réussit si A récupère le ballon) qu'en opposition (B réussit si A ne récupère pas le ballon, A réussit quand il récupère le ballon)</p>												

CYCLE	3	DOMAINE	EPS
COMPETENCE SPECIFIQUE n°	3	S'affronter individuellement et collectivement	
ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	NOM DU JEU	JEU BIPOLAIRE

SITUATION FINALE (1 à 2 séances)
appliquer la totalité des règles sur une même séance.

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bilan des connaissances sur soi et sur l'activité ▪ Découverte de la règle du jeu.
DISPOSITIF	<p><u>Lieu</u> :</p> <p>terrain de sport gymnase</p> <p><u>Matériel</u></p> <p>Ballons de tchoukball ou ballon hand soft, ou volley soft 2 cadres par terrain</p> <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> <p>2 équipes de 5 à 6 joueurs 1 équipe anime : 1 arbitre, 1 chronomètre, 1 compteur de points pour chaque équipe, 2 juges de touche.</p>
BUT	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.
CONSIGNES	<p>Rappel des règles</p> <p>Particularités :</p> <p>Pas de camp défini</p> <p>Pas d'interception des passes de l'autre équipe</p> <p>Pas plus de trois passes avant un tir</p> <p>Pas plus de trois empreintes (pas) avec la balle</p>
CRITERES DE REUSSITE	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	<p>Maîtrise des gestes</p> <p>Connaissances des règles</p>
VARIABLES	<p>Adapter le temps de jeu</p> <p>Equilibrer les équipes</p> <p>Rencontre sous forme de tournoi</p>