

TCHOUKBALL – CYCLE 3

*VERS UNE VÉRITABLE COOPÉRATION
EN SPORT COLLECTIF
À L'ÉCOLE PRIMAIRE*



SOMMAIRE

1. Présentation générale
2. Règles principales et espace de jeu
3. Référence aux programmes
4. Vidéo – extraits des championnats du monde 2004
5. Intérêts de la mise en place de cette activité dans un cycle d'EPS.

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le tchoukball est né des réflexions et des recherches du docteur genevois Hermann Brandt, entreprises au cours des années 1960. Il s'agit d'un jeu de balle pratiqué en équipe s'inspirant de la **pelote basque** (on récupère la balle après le tir), du **handball** (taille de la balle , tirs et passes à bras cassé) ou encore du **volley-ball** (la balle ne doit pas toucher le sol et le contact entre les joueurs n'est pas toléré).

Contrairement au football et au hand-ball, **on doit laisser tirer l'adversaire en possession du ballon sans le contrer, sans le gêner** de quelque façon que ce soit. La règle « pas d'obstruction » est l'essence même du jeu.

2. RÈGLES PRINCIPALES ET ESPACE DE JEU

2.1) *Comment jouer au Tchoukball ?*

Le jeu se pratique sur un terrain type « handball », une balle de tchouk ou de handball, 2 cadres de tchouk, 2 zones interdites de 3 m de rayon (diminué à 1,5m à l'école primaire) , 2 équipes de 5 à 7 joueurs.

2.2) *Comment marquer des points ?*

- **Je gagne un point** : Je tire sur le cadre et le ballon rebondit dans la surface de jeu avant que l'équipe adverse ne puisse le maîtriser.
- **Je donne un point** : Je manque le cadre ou je tire sur le cadre mais le ballon rebondit hors de la surface de jeu (zone interdite, hors des limites, sur le tireur).
- **Personne ne marque de point** : Je tire sur le montant du cadre et le ballon rebondit dans les limites du jeu ou bien le ballon rebondit sur ou est récupéré par erreur par un partenaire. La balle est alors remise en jeu par l'autre équipe.

2.3) Comment se situer dans l'espace de jeu ?

- Mon équipe a le ballon : Je peux jouer sur les deux cadres.
- L'autre équipe a le ballon : Je défends le sol autour du cadre visé.

Remarque : Il n'y a pas de camp différencié, c'est la possession du ballon qui détermine l'occupation de l'espace.

2.4) L'essentiel des règles :

➤ J'ai le droit :

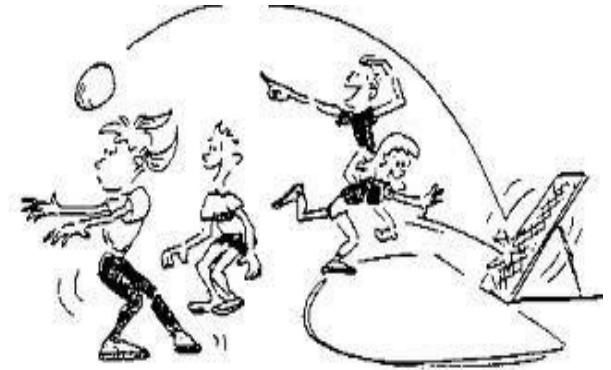
- de faire 3 passes (l'engagement ne compte pas)
- de garder le ballon 3 secondes en main
- de faire 3 appuis au sol balle en main
- de faire 3 tirs consécutifs sur le même cadre



2.4) L'essentiel des règles (suite):

➤ Je n'ai pas le droit :

- de gêner l'adversaire (interception, marquage...)
- de faire rebondir le ballon (dribble, passe à terre)
- de toucher le ballon avec la jambe
- de tirer, après un engagement, si le ballon n'a pas franchi la ligne médiane



Remarque : La mise en place des règles se fera de manière progressive

3) REFERENCE AUX PROGRAMMES (19.06.2008)

➤ **Compétence n°3 : Coopérer ou s'opposer individuellement / collectivement**

Jeux et sportifs collectifs : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)

➤ **Exemples de mise en œuvre :**

▪ **S'affronter individuellement ou collectivement:**

- *Comme attaquant* : se démarquer dans un espace libre, recevoir un ballon, progresser en faisant des passes, ou tirer (marquer) en position favorable.

- *Comme défenseur* : se placer en position de tir sur un but judicieusement choisi, se placer pour réceptionner le ballon après rebond, analyser l'angle de tir et ses effets.

- Participer à l'élaboration de *stratégies collectives*.

3) REFERENCE AUX PROGRAMMES (19.06.2008) - SUITE


- **S'engager lucidement dans l'action :**

- Tirer quand on est seul face au but.
- Passer au joueur le mieux placé.

- **Mesurer et apprécier les effets de l'activité :**

- Lancer le ballon à un adversaire en train de courir.
- Juger de l'effet d'un tir (trajectoire, force).
- Les critères d'appréciation peuvent être utilisés dans le rôle de joueur, observateur, arbitre.

- **Appliquer et construire des principes de vie collective :**

- Assurer les rôles de joueur, observateur, arbitre.
 - Appliquer des consignes.
- 

4) VIDÉO - EXTRAITS DES CHAMPIONNATS DU MONDE 2004

Voici un lien montrant différentes actions des championnats du monde 2004:

[Championnat du monde 2004.](#)

6) INTÉRÊTS DE LA MISE EN PLACE D'UN CYCLE TCHOUKBALL EN EPS

Le tchoukball fait partie de la famille des jeux collectifs dont il respecte les fondamentaux : deux équipes s'affrontent pour faire progresser un objet, en l'occurrence un ballon, en se faisant des passes, ceci afin d'atteindre une cible.

Les différents aspects du jeu impliquent une **participation active** de tous les joueurs : placement et démarquage pour recevoir le ballon, placement par rapport à une trajectoire présumée, placement sur le terrain afin de pouvoir être en meilleure position pour relancer.

Le tchoukball développe ainsi les **facteurs perceptifs et la coordination motrice** du joueur et l'interdiction d'intercepter et de gêner l'adversaire rend la **situation d'échec personnel beaucoup moins forte (nécessité de développer des attitudes de défense de zone où prime l'organisation collective)**.

Les valeurs véhiculées par ce jeu en font un **support privilégié** pour l'acquisition des compétences visées par les programmes, c'est-à-dire un support **favorable aux apprentissages dans la pratique de l'activité** mais aussi dans la **vie sociale**.

Il répond au besoin des élèves de bouger et au plaisir d'agir tout en leur donnant le sens des valeurs morales et sociales.