

Leçon

Règles de base (2^e partie)

Cette deuxième leçon d'initiation au tchoukball introduit des règles de base supplémentaires pour le jeu à deux contre deux. Les élèves sont également confrontés pour la première fois aux rôles d'attaquant et de défenseur.

Conditions cadres

- Durée de la leçon: 45 minutes
- Années scolaires: 7H-11H
- Niveau de progression: débutants

Objectifs d'apprentissage

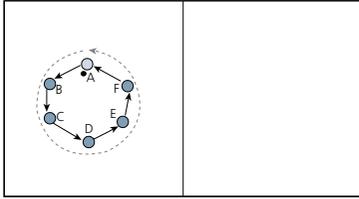
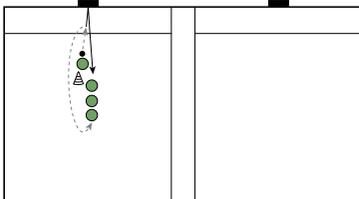
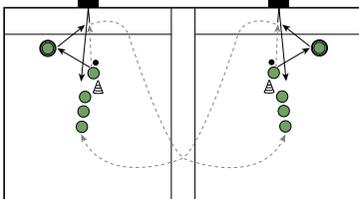
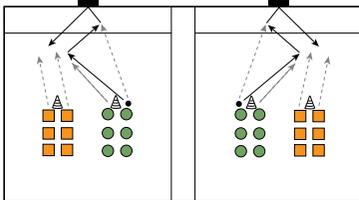
- Collaborer en effectuant un maximum de passes
- Comprendre le fonctionnement de la zone de tir
- Différencier les rôles d'attaquant et de défenseur
- Construire une attaque à deux (passes et tir)
- Se placer en défense

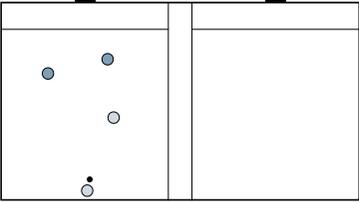
Règles de jeu

- Cette leçon introduit progressivement les règles 5, 6, 7, 8, 11 et 12 du tchoukball à l'école (voir tableau). Ces règles s'ajoutent à celles appliquées lors de la leçon précédente «Règles de base (1^{re} partie)».

Légende

	Attaquant		Déplacement
	Attaquant avec ballon		Passe
	Défenseur		Tir
	Joueur		Cône
	Joueur avec ballon		Cerceau

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	<p>5' Cercle</p> <p>Former des groupes de six à dix élèves qui se mettent en cercle. L'élève A adresse une passe à B, B à C, et ainsi de suite. Lorsque l'élève A a lancé le ballon, il court autour du cercle et doit reprendre sa place avant que le ballon revienne à sa hauteur. S'il y parvient, il marque un point; dans le cas contraire, ce sont les autres élèves qui obtiennent un point. Si le ballon tombe sur le sol, la passe doit être refaite. C'est ensuite à l'élève B d'adresser la première passe et de courir autour du cercle. Et ainsi de suite.</p>		Un ballon par groupe
Partie principale	<p>5' Introduire les règles 15 et 16 en sus</p> <p>Former une colonne d'élèves derrière un cône, placé au milieu du terrain à environ deux mètres de la zone de tir. Le premier élève pénètre dans la zone de tir avec le ballon en main, le lance sur le filet de manière qu'il retombe en dehors de la zone de tir et se met derrière la colonne. Le deuxième élève attrape le ballon en dehors de cette zone avant son rebond sur le sol et reproduit la même action. Et ainsi de suite.</p> <p>Variante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sous forme de concours par équipe (jouer le plus longtemps sans faire tomber le ballon sur le sol) ou individuel (le premier à cinq points). 		Plusieurs terrains Par terrain: • un cadre • un ballon • un cône
	<p>10' Introduire les règles 11 et 12 en sus</p> <p>Comme l'exercice précédent, mais l'élève fait d'abord une passe aller-retour à un partenaire placé dans un cerceau sur une aile et se met finalement derrière la colonne du terrain contigu. Changer l'élève dans le cerceau après un temps imparti.</p>		Plusieurs terrains Par terrain: • un cadre • un ballon • un cône • un cerceau
	<p>10' Introduire les règles 5, 6, 7 et 8 en sus</p> <p>Former une colonne d'attaquants sur une aile et une colonne de défenseurs sur l'autre aile, positionnées chacune derrière un cône. Les deux premiers attaquants se font des passes en direction du cadre et le premier avec les pieds dans la zone de tir tire sur le filet de manière que le ballon retombe en dehors de cette zone. Les deux premiers défenseurs attrapent le ballon en dehors de la zone de tir avant son rebond sur le sol. Les deux paires changent finalement de colonne. Et ainsi de suite. Effectuer également les tirs depuis l'autre aile sur le terrain contigu.</p> <p>Plus difficile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les deux attaquants débutent leur action à une des deux extrémités de la ligne qui délimite le terrain en monopolaire en face du cadre. Ils se font des passes – plus longues et/ou plus nombreuses que lors de l'exercice de base – et tirent sur le filet. Les deux attaquants précédents se positionnent «en miroir» près la zone de tir et attrapent le ballon après son rebond sur le filet. Et ainsi de suite. Effectuer également l'exercice depuis l'autre extrémité de la ligne. 		Plusieurs terrains Par terrain: • un cadre • un ballon pour deux attaquants • deux cônes

		Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Partie finale	15'	<p>Tournoi 2:2 (jeu monopolitaire) Jouer conformément aux règles du tableau.</p> <p>Remarque: S'il n'y pas assez de terrains, les élèves «en pause» effectuent à nouveau le premier exercice de la partie principale.</p>		<p>Plusieurs terrains (8 x 8 m) avec une zone de tir Un cadre et un ballon par terrain</p>

Source: Emile Guinand (2016), avec des adaptations de Muriel Sommer Vorpe

Dispositions générales	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain: 14-160 × 8 m avec zone interdite (ou zone de tir) • Jeu monopolaire à 4:4
Fautes	<p>Le joueur commet une faute si:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il fait plus de deux pas en possession du ballon. 2. Il laisse tomber le ballon sur le sol. 3. Il touche le ballon avec une partie du corps en dessous du genou. 4. Il se situe en dehors du terrain en possession du ballon. 5. Il essaie de saisir le ballon des mains d'un adversaire. 6. Il fait une obstruction, volontaire ou non, au mouvement d'un adversaire prêt à recevoir, tirer ou passer la balle, ou en train de se positionner. 7. Il touche le ballon passé ou tiré par un adversaire avant le rebond sur le cadre. 8. Il touche le ballon tiré par un coéquipier après un rebond sur le cadre. A. Il tient le ballon durant plus de trois secondes. C. Il fait une passe qui amène à un décompte des passes successives supérieur à trois. D. Il tire sur un cadre sur lequel trois tirs consécutifs ont déjà été effectués (une faute ou un point remet le compte des tirs consécutifs à zéro). H. Il entre en contact avec la zone interdite en possession du ballon. J. Il tire après un engagement sans que le ballon ait franchi la ligne médiane. <p>Le tireur commet une faute si:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Le ballon touche le bord métallique, les élastiques, les crochets ou les anneaux du cadre et ne suit pas la trajectoire d'angle miroir (mauvais rebond). 10. Le ballon ne touche ni le filet ni le cadre. 11. Le ballon tombe en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite/zone de tir après son rebond sur le cadre. 12. Le ballon lui rebondit dessus.
Attribution des points	<p>Le joueur marque un point si:</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Le ballon rebondissant du cadre touche la zone de jeu avant qu'un défenseur ne le touche. 14. Le ballon rebondissant du cadre touche un défenseur qui ne parvient pas à le contrôler, et qu'il tombe sur le sol ou est repoussé hors des limites de la zone de jeu. 15. Le ballon rebondissant du cadre touche un défenseur sur une partie de son corps située en dessous du genou. 16. Le ballon rebondissant du cadre touche un défenseur qui se trouve à l'intérieur de la zone interdite/zone de tir ou en dehors de la zone de jeu, entre dans la zone interdite/zone de tir ou quitte la zone de jeu pour attraper le ballon.
Autres	<ul style="list-style-type: none"> • Engagement: L'équipe qui a concédé un point engage à côté du cadre (derrière la ligne de fond). L'engagement ne compte pas comme passe. • Mise en jeu: Une faute est sanctionnée par une remise en jeu en faveur de l'équipe adverse. Cette remise en jeu se fait à l'endroit où la faute a été commise ou à l'endroit le plus proche à l'intérieur de la zone de jeu. • Zone interdite: L'équipe en possession du ballon peut pénétrer dans la zone interdite. L'équipe en défense peut uniquement attraper le ballon dans la zone de jeu.