



USEP 66

1 rue Michel Doutres
66000 Perpignan
Email : usep66@laligue.org
www.laligue66.org
04 68 08 11 12



[RENCONTRE TCHOUCKBALL]

Dossier d'organisation de la rencontre

Connu pour être un sport sans risques, le tchoukball est un sport collectif de ballon où toute obstruction ou contact est interdit. Dans ce sport qui mélange handball, volley-ball et pelote basque, le jeu en équipe est indispensable : un sport parfait pour développer l'esprit d'équipe et le fair-play !



LES REGLES du TCHOUKBALL USEP

Pour jouer au tchoukball, il faut deux cadres officiels de tchoukball et un ballon de handball. Le jeu se déroule sur un terrain de 20m sur 30m entre deux équipes de 5 ou 6 joueurs. Les cadres (qui peuvent être utilisés indifféremment par les deux équipes : il n'y a pas de camps distincts au tchoukball) sont ainsi disposés à chaque extrémités du terrain et entourés d'une zone interdite en forme de demi-cercle.

Matériel nécessaire

- 1 ballon de handball
- 2 surfaces de renvoi (cadres de 1x 1 m incliné à 60)
- Chaque surface de renvoi est placée à une extrémité du terrain.

Zones spéciales

Devant chaque surface de renvoi, il y a un demi cercle de trois mètres de rayon, appelé zone interdite. Un joueur ne peut être dans la zone que s'il vient de tirer au cadre, de passer la balle ou de solliciter une passe. Dans aucun cas, il ne doit avoir ni les pieds au sol ni le ballon dans les mains.

1) Comment marquer des points ?

- ◆ Je gagne un point :
 - Je tire dans le cadre et le ballon rebondit dans la surface de jeu avant que l'équipe adverse ne s'en saisisse.
- ◆ Je donne un point :
 - Je manque le cadre ou bien je tire dans le cadre mais le ballon rebondit hors de la surface de jeu (dans la zone interdite, hors des limites du terrain ou sur moi).
- ◆ Personne ne marque de point :
 - Je tire sur le montant du cadre, mais le ballon rebondit dans la surface de jeu.
 - Le ballon rebondit sur ou est récupéré par erreur par un partenaire. Mais il y a alors faute : la balle est remise en jeu par l'autre équipe.

2) 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 en plusieurs lignes de défense.

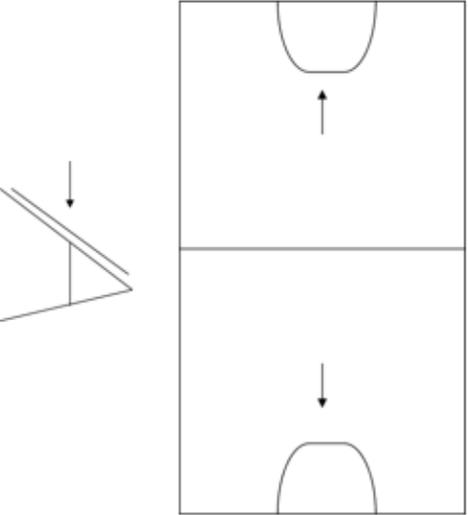
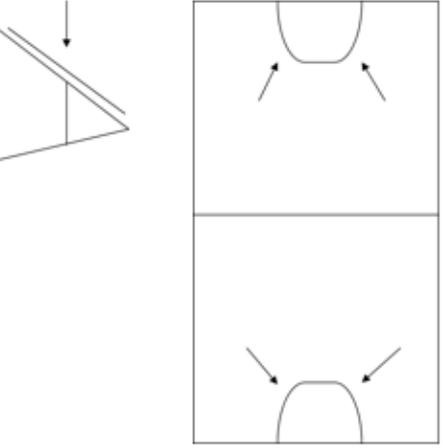
Il n'y a pas de camp propre, c'est la possession du ballon qui détermine l'occupation de l'espace.

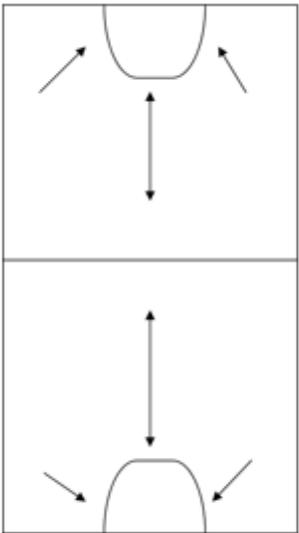
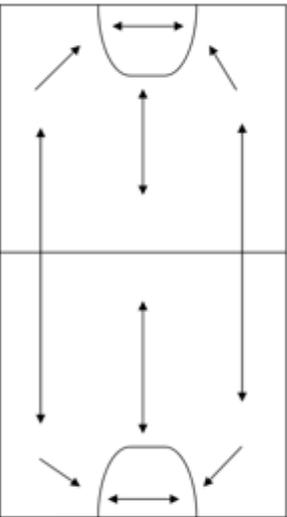
3) L'essentiel du règlement :

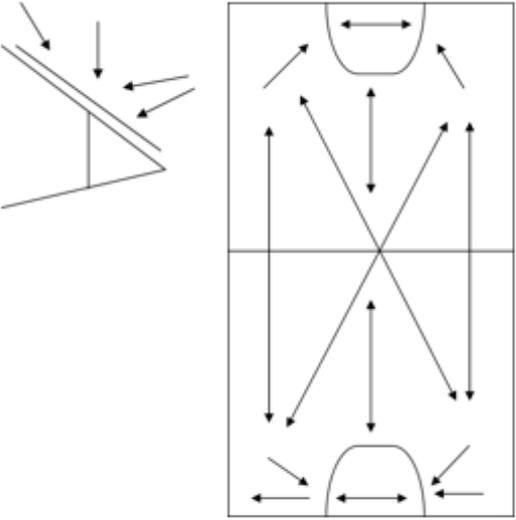
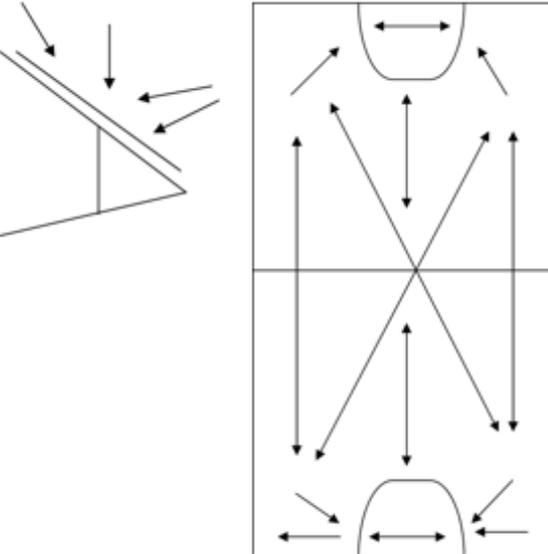
- ◆ J'ai le droit :
 - De faire 3 passes pour attaquer. L'engagement (après un point) ne compte pas comme une passe, mais la remise en jeu (après une faute) compte comme une passe.
 - De garder le ballon 3 secondes en main avant de faire une passe ou de tirer.
 - De faire 3 appuis au sol avec le ballon en main (recevoir le ballon avec les deux pieds au sol compte pour un appui).
 - De faire trois tirs consécutifs sur le même cadre (cumul des tirs des deux équipes)
 - ◆ Je n'ai pas le droit :
 - de gêner l'adversaire : interception interdite, ne pas se mettre entre le tireur et le cadre, entre le ballon et le défenseur.
 - De faire rebondir le ballon au sol (dribble, passes à terre)
 - De toucher le ballon avec la partie inférieure (du pied au genou inclus)
 - Après engagement, de tirer si le ballon n'a pas encore franchi la ligne médiane.
- Il y a faute : la balle est remise en jeu par l'autre équipe.

Repères de Progressivité

Vous trouverez ci-dessous les différentes étapes de l'unité d'apprentissage « tchoukball ».
(document élaboré par Mireille Avisse, professeur agrégée d'EPS, Présidente honoraire de l'Association pour l'enseignement de l'EPS)

Ce qui est observé ?	Espace de jeux et type de trajectoires	Types d'action sur la balle et sur le joueur	Organisations tactiques utilisées
Niveau débutant		<p><u>Tir</u> : à l'épaule, dans l'axe central</p> <p><u>Défense</u> : Alignée Debout Dans l'axe central</p>	<p>Tirer fort pour faire « rater » la réception.</p> <p>Changement de cadre « obligé » au bout de 3 tirs.</p>
Etape 1		<p><u>Tir</u> : A l'épaule Aux ailes</p> <p><u>Défense</u> : Désaxée Debout En 2 lignes</p>	<p>Variation des zones où marquer (Droite et gauche)</p> <p>Changement de cadre systématique (routines).</p>

<p>Etape 2</p>		<p>Tir en suspension Défense basse Décalée En ligne</p>	<p>Variation des hauteurs de tirs et des zones de marques. Changement de cadre obligatoire.</p>
<p>Etape 3</p>		<p>Tirs en Suspension Bras dissocié : haut – bas – épaule. Rôles défensifs : Contre attaque</p>	<p>Variation des formes de tir et des zones de marques en fonction de la première ligne de défense. Combinaisons ailes Changements de cadre</p>

<p>Etape 4</p>		<p>TIR : Varier + Effets « Retards » (<u>rôle du poignet</u> – du retrait des jambes) Masquer – Feinter.</p>	<p>Varier les formes de tir et les zones de marque en fonction de la première ligne de <u>défense</u>. Combinaisons ailes Changements de cadre + retarder le tir pour prendre la défense de vitesse</p>
<p>Etape 5</p>		<p>Travail énergétique en défense Athlétique en attaque.</p>	<p>Fonctions des rôles des joueurs.</p>

1/ En téléchargeant le document « répartition des équipes et des responsabilités », vous prendrez connaissance des éléments suivants :

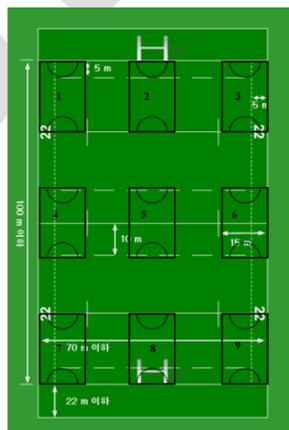
- les n° de terrain pour vos équipes.
- le n° de terrain que vous aurez en responsabilité.
- Merci de m'informer au plus tôt si vous repérez une erreur.

Le document pour les transports sera en ligne 15 jours avant la rencontre. La rencontre démarre à 10h00. Si vous pensez que l'éloignement de votre école ne permet d'arriver avant cet horaire, merci de nous en informer.

2/Pour votre journée de rencontre, prévoir :

- Au moins 2 parents accompagnateurs qui vous aideront dans la gestion de votre terrain. Pensez à leur donner connaissance du contenu de la rencontre avant le jour J.
- 2 cadres de tchouckball
- 4 ballons de handball
- Des chasubles pour les équipes de votre classe
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- 20 coupelles ou plots
- 5 plots
- Tableau de bord pour les ateliers (préparée)
- Tableau de bord pour les matchs (préparée)
- Feuille de résultats pour chaque équipe (préparée) + support rigide + crayon
- 1 pharmacie

La rencontre est organisée sur 1 stade. Il y aura de 10 à 12 terrains tracés sur le stade :



3/ Programme détaillé de la journée :

9h45-10h00 : arrivée des classes. Accueil café. Les enseignants viennent au bureau d'accueil signaler leur présence. Les classes installent leurs affaires sur le stade.

10h00-10h15: les enseignants prennent possession de leur terrain. Les équipes retrouvent leur terrain. Ceux-ci seront numérotés. Les élèves pourront ainsi retrouver le leur en autonomie.

Il est important d'équiper chaque équipe de chasubles pour faciliter la gestion sur les terrains.

Chaque équipe dispose d'un support rigide, d'un crayon et de la fiche de résultats sur laquelle vous indiquerez, au marqueur en rouge, le numéro du terrain sur lequel l'équipe doit débiter pour la matinée.

Il est important d'équiper chaque équipe de chasubles pour faciliter la gestion sur les terrains.

Chaque équipe dispose d'un support rigide, d'un crayon et de la fiche de résultats sur laquelle vous indiquerez, au marqueur en rouge, le numéro du terrain sur lequel l'équipe doit évoluer pour la matinée.

Elèves et enseignants sont fixes sur leur terrain toute la matinée pour les ateliers.

20 minutes sont prévues pour chaque atelier : installation +déroutement selon la fiche du dossier pédagogique.

Un responsable USEP gèrera le temps. Il sifflera le début et la fin de chaque atelier et vous aidera si besoin dans l'organisation de votre plateau.

Chaque enseignant sera accompagné d'au moins 2 adultes-accompagnateurs pour organiser son équipe d'animation et d'encadrement.

Les adultes-accompagnateurs doivent être informés en amont de la rencontre des objectifs d'une rencontre USEP (ce n'est pas un championnat!) et de son déroulement.

L'enseignant et son équipe doivent organiser leur terrain de façon à

- Avant de démarrer les activités, **poser un cadre** aux 4 équipes présentes : règles de bonne conduite, description du fonctionnement à bien faire entendre à tous les élèves du terrain.
- Animer les ateliers de façon à maintenir le plaisir et la motivation chez tous les élèves
- Respecter les temps d'atelier imposés par le référent-stade

12h : fin des ateliers. Les équipes calculent sur leur fiche le total des points récoltés. Ils doivent se présenter aux matchs de l'après-midi avec leur fiche. Je vous invite donc à récupérer les fiches pour qu'elles ne soient pas perdues pendant le temps du repas.

Vous penserez à les leur rendre à 13h00.

La pause méridienne usépienne se doit d'être un moment convivial de partage pour les adultes également. Je vous invite donc à l'anticiper pour que nous puissions nous retrouver au moins quelques instants au bureau d'accueil avant la reprise des activités.

13h00 : les équipes se présentent aux responsables des terrains (les enseignants) pour participer aux matchs.

13h15 : début des matchs. 6 matchs à organiser sur chaque terrain pendant 1h15

Vous disposerez de la fiche « tableau de bord » pour organiser les matchs (voir dossier péda)
Je vous conseille de le remplir au préalable grâce aux tableaux d'organisation.

Les enseignants organisent l'arbitrage selon la fiche « rôle de jeune officiel » du dossier péda.
Chaque enseignant aura, au préalable, donné les différents rôles aux élèves pour chaque équipe de sa classe.

14h30: fin des matchs. Vous communiquez aux équipes le total des points qu'ils ont gagnés.

Chaque équipe fait son bilan (atelier + matchs) et rend sa fiche à son enseignant.

Chaque enseignants calcule la moyenne par équipe pour sa classe et vient communiquer celle-ci au bureau d'accueil.

Toutes les classes se rassemblent devant le bureau d'accueil pour bilan, remise des diplômes, photos...

15h00 : Départ des classes

Vous trouverez ci-dessous le tableau de bord pour les matchs ainsi que la feuille de résultats pour les équipes.
Pensez à imprimer et préparer ces documents.



Tableau de bord pour les ateliers.

Terrain n° Responsable du terrain :

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

Les référents –terrains sifflent le début et la fin de chaque atelier (20 minutes)
20 minutes = organisation du terrain + répartition des équipes + oppositions+ vérification des notations des fiches des équipes.

1/Un contre un

1 ^{er} demi-terrain	A - B
2 ^{ème} demi-terrain	C - D

2/ Deux contre deux

Sur ½ du terrain	A - C
Sur l'autre 1/2 du terrain	B - D

3/ Choisir son cadre

1 ^{ère} partie de 8 minutes	A - D
2 ^{ème} partie de 8 minutes	C - B

4/ Jeu sur demi-terrain

1 ^{er} demi-terrain	A - B
2 ^{ème} demi-terrain	C - D



Tchouckball USEP

Tableau de bord pour les matchs

Terrain n°..... Responsable du terrain :

Le responsable du terrain pourra confier la tenue de la feuille à un élève.

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

arbitres	matches	scores
C	A - B	
A	C - D	
D	B - C	
B	D - A	
D	C - A	
C	D - B	

Très bon comportement de l'équipe pendant tous les matchs: +10 pts

L'équipe a su tenir son rôle d'arbitre : + 5 pts

	Pts marqués lors des matchs	bonus	totaux
Equipe A++.....		
Equipe B			
Equipe C			
Equipe D			

A la fin des matchs, le responsable du terrain vérifie les fiches des équipes.

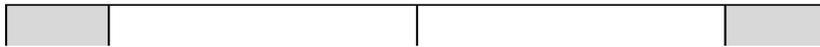
Ces fiches devront être transmises aux enseignants des classes.

Aide à l'arbitrage :

Objectif : Gérer le temps

Dispositif : 1 chronomètre, plots

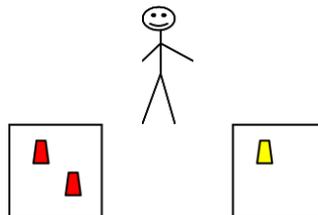
Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant a installé un nombre de plots égal à la durée du match en minutes. Muni d'un chronomètre, il enlève un plot pour 2 minutes écoulées.



Objectif : Gérer le score

Dispositif : plots

Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant place un plot pour chaque point marqué par chaque équipe. A la fin du match, on peut voir le score.





FICHE DE RESULTATS de l'équipe

ECOLE.....ENSEIGNANT.....EQUIPE.....

Prénoms des joueurs :

ATELIERS-JEUX

Terrain n°..... Responsable du terrain :

Un contre un	Deux contre deux	Choisir son cadre	Jeu sur demi-terrain	
				TOTAL 1

Matches

Terrain n°..... Responsable du terrain :

Très bon comportement de l'équipe pendant les matches: +10 pts

L'équipe a su tenir son rôle d'arbitre : +5 pts

Match 1	Match 2	Match 3	bonus	Total 2

Total 1 +total 2

A la fin de la rencontre, l'enseignant doit récupérer toutes les fiches de ses équipes pour calculer la moyenne par équipe pour sa classe. Cette moyenne sera communiquée aux organisateurs.

ATELIERS - JEUX

Pourquoi des ateliers ?

- Permettre des réussites à tous les élèves au cours de la journée.
- Varier les activités de la journée
- Donner des pistes aux enseignants pour construire les compétences liées à la situation de référence.

Il est indispensable que tous les élèves connaissent parfaitement les 4 ateliers-jeux proposés ci-dessous.

Le responsable de l'atelier ne doit pas être obligé de rappeler toutes les règles le jour de la rencontre !

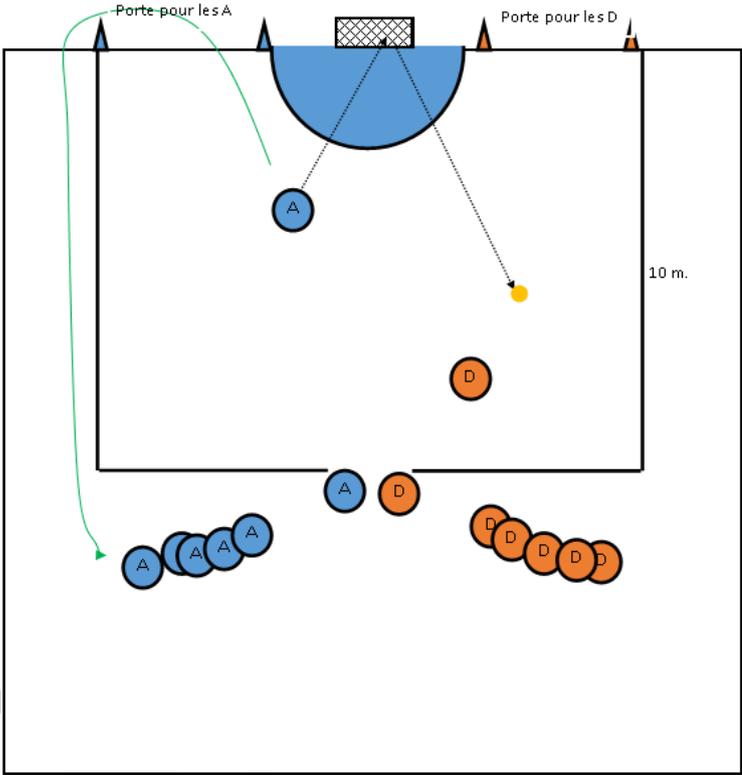
Je vous invite également à former vos élèves pour qu'ils installent eux-mêmes chacun des ateliers. Leur permettre d'endosser le rôle d'organisateur est un des objectifs majeurs de l'USEP.

Les ateliers ci-dessous ont été retenus pour favoriser l'activité effective des élèves lors de la journée de rencontre mais ils ne sauraient constituer à eux seuls votre séquence d'EPS.

USEP

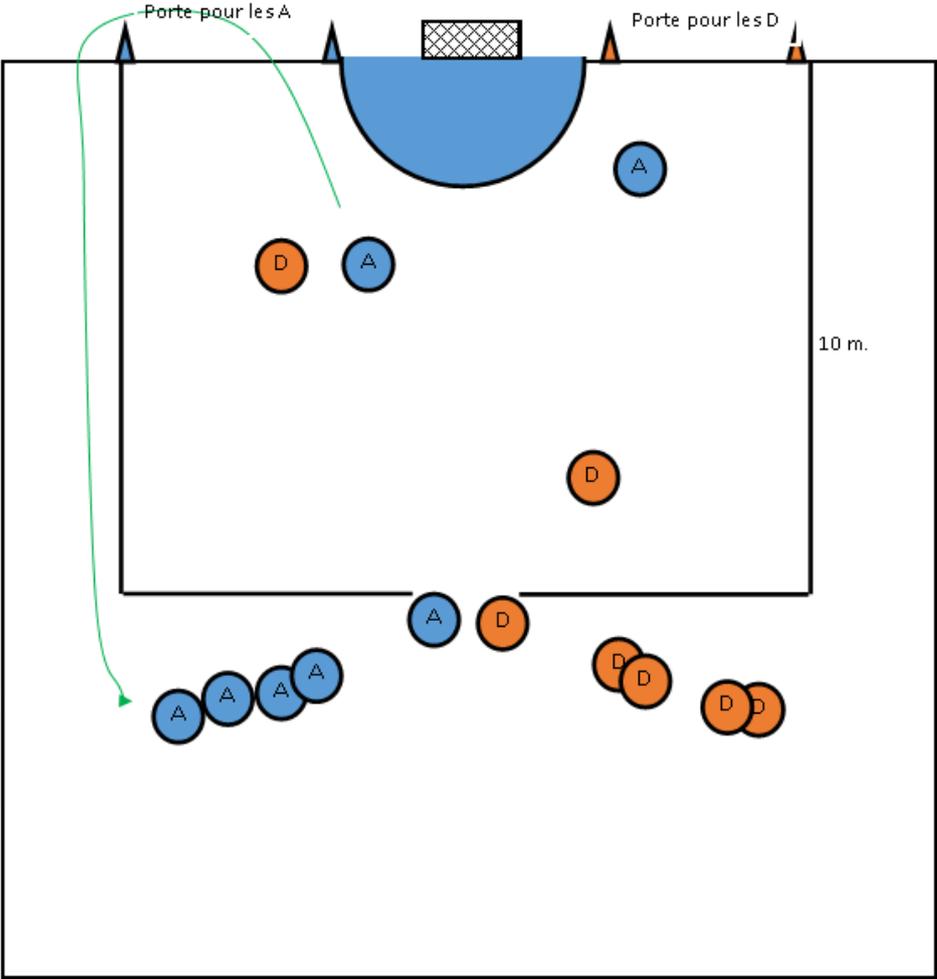
Jeu du un contre un

Sur chaque demi-terrain, 2 équipes s'affrontent avec l'encadrement d'un enseignant et d'un adulte accompagnateur.

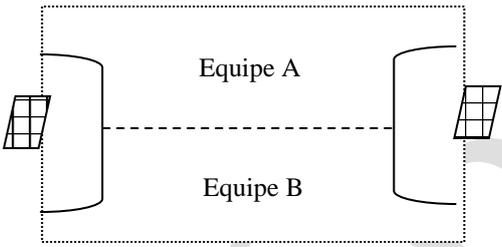
OBJECTIF	Découvrir le dosage et les angles du tir
BUT	Apprendre à marquer des points
ORGANISATION	<p>- 1 cadre pour 2 équipes</p> 
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>2 joueurs seulement dans l'aire de jeu : un attaquant contre un défenseur. Pas de marché. Ballon porté 5sec maxi : donc possibilité de se déplacer pour tirer. Le défenseur en attente ne rentre que lorsque l'attaquant amorce le tir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le ballon n'est pas attrapé et contrôlé par D et touche donc le sol à l'intérieur de l'aire de jeu, alors A marque 1 point pour son équipe. • Si le tir de A ne touche pas le filet du cadre, alors D marque un point pour son équipe • Si après avoir rebondi sur le filet, le ballon est rattrapé par D, alors D peut à son tour tirer et poursuivre le jeu. <p>Après avoir joué, A et D sortent de l'aire de jeu par leur porte respective et attendent à nouveau leur tour.</p> <p>Chaque équipe devient attaquante pour une série de 20 tirs.</p>
variables	<p>Jouer sur la longueur de l'aire de jeu. Favoriser les tirs courts.</p>

Deux contre deux

Sur chaque demi-terrain, 2 équipes s'affrontent avec l'encadrement d'un enseignant et d'un adulte accompagnateur.

OBJECTIF	Tirer sur le cadre - Ajuster son tir- jouer avec un partenaire
BUT	Marquer avec l'aide de son partenaire
ORGANISATION	
DEROULEMENT	Mêmes règles que pour le un contre un mais :
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none">• Pas déplacement volontaire ballon en main• 3 passes autorisées,• règle des 3s pour le ballon tenu. <p>Le contact avec les cuisses est maintenant autorisé. Pas de gêne. Pas d'interception.</p>

Choisir son cadre

OBJECTIF	Repérer les zones libres de défense Choisir un cadre en fonction de ces zones libres Ajuster son tir
BUT	Marquer le plus de points
ORGANISATION	<p>- 1 terrain séparé en deux dans le sens de la longueur</p>  <p>The diagram shows a rectangular court divided into two halves by a dashed horizontal line. The top half is labeled 'Equipe A' and the bottom half is labeled 'Equipe B'. At each end of the court, there is a goalpost with a net. The court is enclosed by a dotted line.</p>
DEROULEMENT CONSIGNES	Les règles sont celles du tchoukball, à l'exception de l'interpénétration des équipes.
Autres variantes pour la séquence en classe	<ul style="list-style-type: none">- Varier la taille du terrain- Varier le nombre de joueurs, d'un plus grand nombre vers un plus petit, afin de favoriser les déplacements et la prise d'informations.

Jeu sur 1/2 terrain

OBJECTIF	Alterner rapidement le rôle d'attaquant et de défenseur
BUT	Marquer le plus de points
ORGANISATION	2 équipes s'affrontent pendant des matchs de 5 minutes.
DEROULEMENT CONSIGNES	Les règles sont celles du tchoukball mais sur demi- terrain et avec un seul cadre.