

TCHOUKBALL cycle 3

Définition

Jeu de balle avec tir sur cible, le Tchouck ball, vient d'élargir le répertoire des sports collectifs. Il mobilise des actions motrices basées sur l'adresse et sollicite des capacités d'organisations stratégiques en rejetant toute forme de conquête combative de la balle.

L'activité des jeux de ballons vers le tchouk-ball cycle III, implique l'élaboration de stratégies sur des actions collectives de coopération (partenaires) et d'opposition (adversaires) dans une situation codifiée.

Le tchouk-ball a été conçu pour être joué comme une activité familiale, comme un jeu de loisirs et détente, enfin, comme un sport de compétition.

Objectifs généraux

- **Le développement des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices**
- **L'accès au patrimoine culturel que représente les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence.**
- **L'acquisition des compétences et connaissances nécessaires à la bonne gestion, à l'entretien et sa vie physique.**
- **Développer les capacités de socialisation :**
- **Facteurs Informationnels :**
 - prendre et traiter des informations
 - se situer dans l'espace et apprécier une distance et des trajectoires
- **Facteurs Socio-affectifs :**
 - exercer des responsabilités
 - affirmer et expliciter des choix
 - respect des règles
 - assumer des rôles
 - coopérer au sein d'un groupe
 - prendre des risques
 - gérer les conflits
 - maîtriser l'opposition
- **Facteurs Cognitifs :**
 - Comprendre et énoncer les règles
 - Elaborer des stratégies
 - Construire des savoirs sur l'activité

TCHOUKBALL cycle 3

➤ **Facteurs Energétiques** :

- Succession d'efforts brefs et intenses peut placer l'élève dans la sollicitation des processus de renouvellement de l'énergie : Aérobie, Anaérobie Alactique.

➤ **Facteurs Moteurs** :

- Coordination
- Ajustement postural
- Dissociation segmentaire

Compétences à développer

- **S'**opposer individuellement ou collectivement
- **R**encontrer un adversaire dans des jeux d'oppositions duels

Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaire(s), dans un jeu collectif non violent : comme attaquant ou comme défenseur.

Objectifs spécifiques :

Savoir s'organiser et coopérer avec les autres
Apprendre à passer et à réceptionner la balle
Apprendre à viser et à lancer sur une cible (cadre du Tchouk-ball)
Apprendre à gérer l'espace de jeu
Apprendre à jouer en équipe
Améliorer ses capacités physiques
Apprendre à reconnaître son statut (attaquant/défenseur)
Appréhender la gestion de l'effort

TCHOUKBALL cycle 3

Séances :

	OBJECTIFS	ORGANISATION	INTERVENTION
S1	Prise de contact, règles de vie, capacité de manier la balle Découverte du jeu	Travail en classe entière Travail en demi groupe : le tir, la passe, la réception : exercice devant le cadre : un élève tir sur le cadre, l'autre réceptionne la balle.	L'enseignant et l'intervenant sportif co-animent.
S2	Capacité de réceptionner, de tirer la balle dans le cadre. Faire des passes et de jouer avec les autres.	Travail en classe entière Travail en demi groupe : la passe, le tir et la réception Exercices devant le cadre : un élève tir, l'autre élève réceptionne la balle. Jeux : la passe à dix.	Co-animation
S3	Capacité de comprendre et d'appliquer les règles du jeu : ne pas dribbler, ne pas faire plus de 3 pas, ne pas garder la balle plus de 3 secondes, ne pas jouer avec ses pieds. Récupérer une balle tirée par un copain.	Travail en classe entière Travail en demi groupe : La passe, le tir et la réception, le marcher, le placement. Exercices devant le cadre par 2, 3, 4, 6. Matches : 4 équipes.	Co-animation
S4	Capacité de maîtriser la technique du tchouk-ball et ses règles.	Travail en classe entière Travail en demi groupe : La passe, le tir, la réception, le marcher, le placement. Exercices devant le cadre : appliquer la règle de 3" le 3 pas. Matches : 4 équipes.	Co-animation
S5	Capacité de comprendre une consigne et de l'appliquer : les règles de : 3" de 3 pas, les 3 passes pas gêner un adversaire, ou de récupérer une balle tirée au cadre par un de leurs coéquipiers.	Travail en classe entière Travail en demi groupe : Exercices de : passes, tir, réception, le marcher, le placement, devant le cadre. Matches : 4 équipes : appliquer les règles de jeu. Evaluation par le jeu et l'observation directe.	Co-animation
S6	Capacité de gérer la coordination de ses mouvements. Appliquer les règles : le 3 pas, 3 secondes. Pas gêner l'adversaire, il ne faut pas faire tomber la balle à terre.	Travail en classe entière. Travail en demi groupe : Exercices devant le cadre : le tir et la réception, la passe, le déplacement, le marcher. Attaquants, défenseurs. Matches : 4 équipes.	Co-animation
S7	Capacité de développer son répertoire psychomotrice. Rappel des règles.	Travail en classe entière Travail en demi groupe Exercices devant le cadre : le tir et la réception, la passe et le placement, le marcher. Matches : 4 équipes.	Co-animation
S8	Capacité de viser sur une cible et maîtriser la technique et les règles de jeu.	Travail en classe entière Travail en demi groupe Exercices devant le cadre : la passe, le tir, la réception, le marcher, le placement.	Co-animation

TCHOUKBALL cycle 3

		Tournoi = 4 équipes avec classement.	
S9	Capacité de maîtriser ses gestes techniques, mieux comprendre ses lois de jeu et les appliquer.	Evaluation : fiche individuelle, chaque élève passera par un parcours imposé. Tournoi : 4 équipes avec classement.	Co-animation