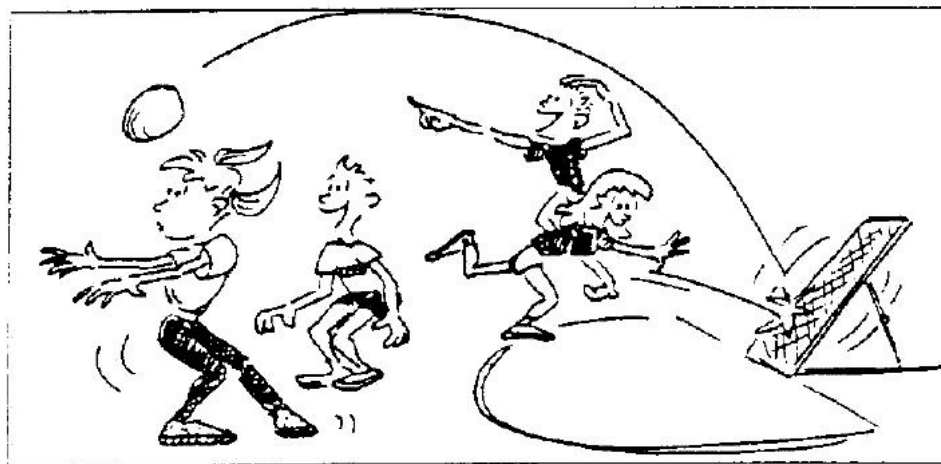


DOSSIER TCHOUKBALL



MISE EN ŒUVRE DU TCHOUKBALL AU CYCLE 3

♦ Généralités

Le **tchoukball** est un sport collectif différent des autres (football, basket-ball, handball, ...). La logique non violente de ce jeu, exemple de fair-play, fondée sur le défi plus que sur l'agressivité, en fait un support pédagogique tout à fait indiqué pour la formation des élèves.

Le Tchoukball permet une pratique axée sur le tir, la réception et la passe sans que la conquête du ballon ne permette d'opposition directe entre les deux équipes. La mise en œuvre des règles doit être graduelle.

♦ Matériel

Les cadres de tchouk sont en fait des mini-trampolines (inclinés à + ou – 45°). Ils peuvent être remplacés par des cadres de bois.

Les ballons utilisés sont des ballons de handball de taille 0. Des ballons de même taille plus souples peuvent être utiles.

Le reste du matériel est très classique : chasubles, éventuellement tableau d'affichage et feuilles de match.

♦ Lieu

Cette activité est adaptée aussi bien à une mise en œuvre extérieure que dans un gymnase. Il est nécessaire de disposer au minimum d'un terrain équivalent à un demi-terrain de handball.

♦ Organisation pédagogique

L'ensemble de l'organisation et des situations proposées s'adapte à un groupe-classe de cycle 3.

♦ Enjeux de l'activité

➤ **enjeu informationnel :**

Repérer et sélectionner des informations pour prendre des décisions dans l'action pour une situation donnée.

➤ **enjeux moteur :**

Posséder et enrichir des réponses motrices adaptées

- adresse : recevoir, passer, tirer, ...
- équilibre : changer de direction, d'appuis
- vitesse : de réaction, de course

Faire preuve d'anticipation

➤ **enjeux psychologique et social :**

Aspect ludique, prise de décision (facilitée par l'absence de l'adversaire dans l'espace du porteur de balle), se contrôler, respecter la règle, développer des stratégies collectives ...

♦ Références aux programmes (avril 2007) pour le cycle 3

Domaine d'action : s'affronter individuellement et/ou collectivement

Objectif du module : Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées en situation de jeu (passer, réceptionner, se placer, tirer)

	Compétences	Exemples de mises en œuvre
Compétences spécifiques	S'affronter individuellement ou collectivement : affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle ; coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à plusieurs adversaires dans un jeu collectif.	- <i>Comme attaquant</i> : se démarquer dans un espace libre, recevoir un ballon, progresser en faisant des passes, ou tirer (marquer) en position favorable. - <i>Comme défenseur</i> : 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
Compétences transversales et connaissances	S'engager lucidement dans l'action : anticiper sur les actions à réaliser	- Tirer quand on est seul face au but. - Passer au joueur le mieux placé
	- Mesurer et apprécier les effets de l'activité : mettre en relation des notions d'espace et de temps (vitesse, accélération, durée, trajectoires, déplacements...) Évaluer, juger ses actions, mesurer ses performances et celles des autres avec des critères objectifs	- Lancer le ballon à un adversaire en train de courir - Analyser les effets d'un tir sur le cadre - Les critères d'appréciation peuvent être utilisés dans des rôles différents : joueur, observateur, arbitre, - Juger de l'effet d'un tir
	Appliquer et construire des principes de vie collective : connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités	- Assurer les rôles de joueur, observateur, arbitre - Appliquer des consignes

Toutes les compétences citées sont exigibles pour le **palier 2 du socle commun de connaissances et de compétences**.

♦ Caractéristiques du jeu

- Le tchoukball se joue avec un ballon, à la main.
- Les deux équipes adverses peuvent être constituées de 5 à 7 joueurs.
- Il se pratique sur un terrain proche de celui du handball (les dimensions adaptées se rapprochent de 14 X 22 m); avec des équipes de 5 - 7 joueurs , un demi-terrain de handball est suffisant. Les buts sont des cadres qui renvoient le ballon (petits trampolines). A défaut on peut utiliser des tables ou des panneaux de bois placés obliquement.
- Une zone interdite (demi-cercle de 3 m de rayon diminué à 1 m-1 m 50 à l'école primaire) à l'intérieur de laquelle les joueurs n'ont pas le droit de pénétrer doit être matérialisée.
- Les joueurs peuvent tirer sur le cadre de leur choix, il n'y a pas de "camp".

♦ Règles du tchoukball

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.

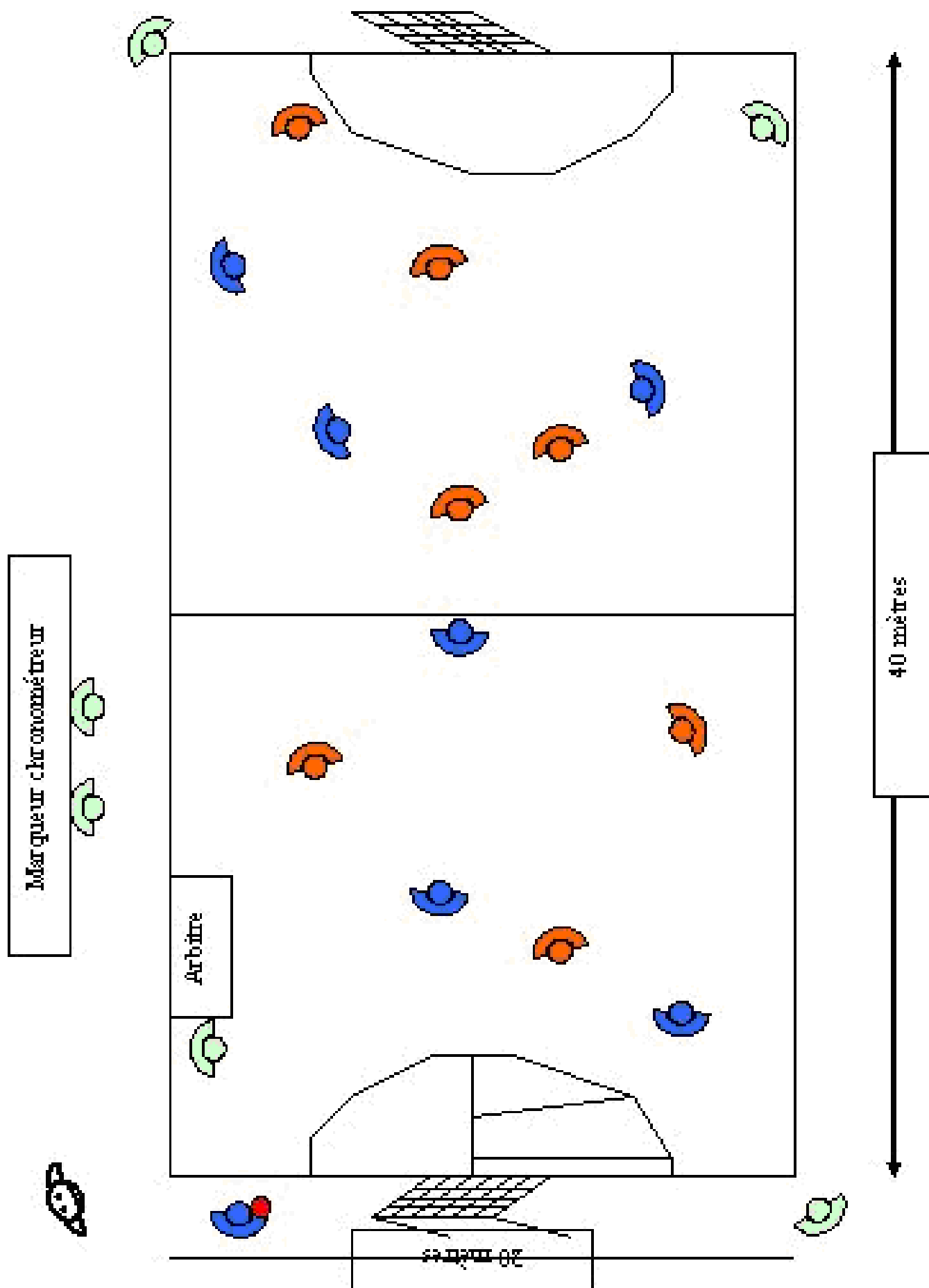
♦ Mise en place des règles

La mise en place se fait de façon progressive. On peut proposer 3 niveaux d'application des règles :

Niveau 1 : règles simplifiées : les possesseurs du ballon sont immobiles. Si le ballon touche le but et rebondit dans le terrain, l'équipe marque un point. Le ballon est alors remis en jeu par l'équipe adverse du fond du terrain.

Niveau 2 : ajout de règles : présence de la zone, trois secondes de temps de possession du ballon.

Niveau 3 : tir sur le montant du cadre, obligation de franchir la ligne médiane après engagement, 3 passes, 3 tirs consécutifs sur le même cadre.



♦ Observations et indicateurs

Les observations vont permettre, à l'enseignant comme aux élèves, d'objectiver à l'aide d'indicateurs la manière de jouer d'une équipe. Cela permettra de faire un bilan et d'orienter le travail par la suite.

Quels indicateurs ?

- les possessions et pertes de balle.
- les tirs qui rebondissent sur le cadre et qui donne ou non un but, ou bien tirs ratés.
- les réceptions réussies après un tir adverse.
- les fautes du type 3 secondes.

Exemple de grille d'observateur :

NOM OBSERVATEUR :					
Noms des élèves observés	Passe réussie	Passe manquée	Tir qui rebondit sur le cadre	Tir qui rebondit sur le cadre et non réceptionné	Tir raté

♦ Organisation d'un module d'apprentissage Tchoukball

Un module d'apprentissage doit compter au minimum 5 ou 6 séances. Un nombre de séances entre 10 et 15 est préférable.

Tout au long du module, il convient de mettre en place des situations où l'enfant sera confronté à des **tâches non-définies**, **semi-définies** ou **définies**.

Ces différentes tâches diffèrent par la présence ou l'absence de consignes (ou de matérialisation) sur le but de l'activité, le dispositif matériel, les actions à réaliser.

	TACHE NON DEFINIE <i>Le dispositif seul induit un comportement.</i>	TACHE SEMI-DEFINIE <i>Elle laisse la possibilité à chaque élève de déterminer lui-même les moyens à mettre en œuvre (stratégies ou conduites motrice)..</i>	TACHE DEFINIE <i>Tout est défini. Ce sont des tâches légitimes à condition qu'elles présentent un sens pour l'élève.</i>
But	<i>défini par l'enfant</i>	<i>défini par le maître et connu des enfants</i>	<i>Défini par le maître, souvent se confond avec les opérations</i>
Dispositif matériel	<i>proposé par le maître</i>	<i>l'aménagement choisi en fonction du but facilite l'activité</i>	<i>le matériel est support de l'activité</i>
Moyens d'exécution	<i>proposé par le maître, déclenche l'activité de l'enfant</i>	<i>choisis par les enfants en fonction du but</i>	<i>défini précisément par le maître : l'élève exécute</i>
Critères de réussite	<i>si déterminés, ils le sont par les enfants</i>	<i>déterminé par le maître, connu des enfants</i>	<i>apprécié par le maître sur le mode correct/incorrect</i>
Fonction de la tâche	Activité de découverte, de sollicitation de l'élève	Activité de résolution de problèmes, de recherche de solutions	Activité d'apprentissage systématique des solutions trouvées

Mise en œuvre d'un cycle tchoukball de 10 séances		
Séances 1 à 3	Séances 4 à 8	Séances 9&10
↓ <i>pour</i> ↓	↓ <i>pour</i> ↓	↓ <i>pour</i> ↓
ENTRER DANS L'ACTIVITE → APPRENDRE ET PROGRESSER → EVALUER LES ACQUIS		
↓ <i>Comment ?</i> ↓ En mettant en place des situations de découverte, de manipulation ↓ <i>Pourquoi ?</i> ↓ Pour établir un diagnostic, observer, et organiser la suite Evaluation « diagnostique » ↓ <i>Que sais-je déjà réaliser ?</i> ↓ En faisant un inventaire des réponses des enfants	↓ <i>Comment ?</i> ↓ En mettant en place des situations organisées (par objectifs, par ateliers) ↓ <i>Pourquoi ?</i> ↓ Pour ajuster, remédier, adapter le dispositif aux différences individuelles, pour mener à bien les apprentissages Evaluation formative ↓ <i>Que sais-je faire ? Qu'ai-je à apprendre ?</i> ↓ En observant (prise d'informations) En analysant (les enfants prennent conscience et comprennent leurs actions) En régulant	↓ <i>Comment ?</i> ↓ En mettant en place des situations évolutives ↓ <i>Pourquoi ?</i> ↓ Pour définir le niveau atteint, certifier un apprentissage Evaluation sommative ↓ <i>Qu'ai-je appris ? Que sais-je réaliser Maintenant ?</i> ↓ En comparant à l'aide de normes (définies par l'enseignant et les enfants)

♦ Organisation d'une séance

Durée : de 45' à 1 heure effective

- **Mise en train** : Mobilisation corporelle à base de déplacements, de changements de rythme et de manipulations de balles préparatoires aux compétences mises en jeu dans la séance.

Durée: de 5 à 10'

- **Mise en place de la situation de référence** pour la 1^{ère} séance (évaluation diagnostique) et la dernière séance (évaluation des progrès), ou situations de jeu avec problème à résoudre.

Sinon, **mise en place de situations d'apprentissage** (effectif réduit) pour les autres séances permettant de développer :

- les habiletés motrices
- la prise d'information et l'occupation de l'espace
- le projet d'action
- la coopération

Prévoir 2 à 3 situations par séance avec des variables permettant de simplifier ou complexifier la situation. L'aménagement de la situation doit permettre de donner du temps à l'élève pour prendre des informations (surnombre, retard des défenseurs ...) : on diminue donc la pression temporelle pour l'élève.

Finir par un bilan-discussion.

La durée est d'environ 20 à 30'.

- **Séquence de jeu** : dirigée (consignes de jeu) en petits groupes (de 4 contre 4 à 6 contre 6) pour mettre en application le travail effectué dans les situations d'apprentissage. La pression temporelle est plus forte (situation réelle de jeu), les consignes de jeu permettront d'adapter le critère « temps » si les élèves sont en échec.

Cette 3^{ème} partie dans la séance sera le support de l'observation et de l'analyse des réussites et des échecs (observations faites par les élèves et l'enseignant).

La durée varie de 10' à 20'.

- **Retour en calme et bilan** : il s'agit d'organiser un moment où les élèves vont « s'apaiser » :

- assis devant le maître, pour reprendre son souffle et abandonner l'excitation du jeu.
- bilan de la séance : amener les élèves à verbaliser et expliquer les difficultés rencontrées. Ce bilan peut être fait en classe. Il servira à préparer la séance suivante.

Durée : 5'

♦ Exemples de jeux servant de mise en train

1 - la balle assise

♦ Objectifs:

- tirer : attraper/passer vite, prendre vite une information, élaborer une stratégie

♦ Comportements attendus:

- occupe bien l'espace
- enchaîne rapidement une réception et un tir (ou une passe)
- entre dans un projet collectif d'action

♦ Organisation matérielle :

Terrain : demi-terrain de handball. 1 ballon de hand, chasubles

♦ Déroulement :

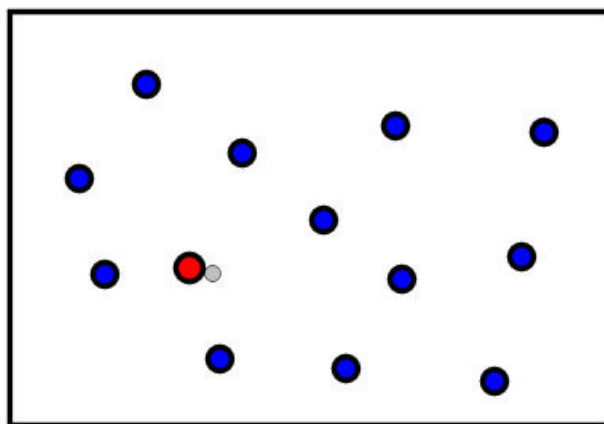
- **But du jeu** : éliminer les joueurs adverses en les touchant.

Les enfants courent tandis qu'un joueur en possession du ballon tente de les toucher de volée. Un joueur touché doit s'asseoir sur place. Il peut reprendre le jeu s'il récupère, en position assise, le ballon qui roule ou passe à sa portée. Tout joueur debout peut s'emparer de la balle, et il en est de même pour un joueur qui bloque le ballon de volée.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur debout : le porteur de balle.

♦ Variables :

- taille du terrain, nombre de ballons, nombre de joueurs (équipes plus restreintes), organisation par équipe avec délivrance par un joueur de son équipe, limitation temporelle ;



2 – les balles brûlantes

♦ Objectifs:

- Découvrir les particularités fonctionnelles du matériel (ballon de handball, cadre « tchouk »)
- tirer pour envoyer derrière une limite

♦ Comportements attendus:

- occupe bien l'espace
- tir dans le cadre

♦ Organisation matérielle :

Terrain : demi-terrain de handball. Cadres installés de part et d'autre de la ligne médiane avec un grand nombre de ballons (ballons de handball, ballons souples...) répartis également.
Equipes de 5 ou 6 joueurs.

♦ Déroulement :

- **But du jeu** : Faire retomber le ballon sur le terrain de l'équipe adverse.

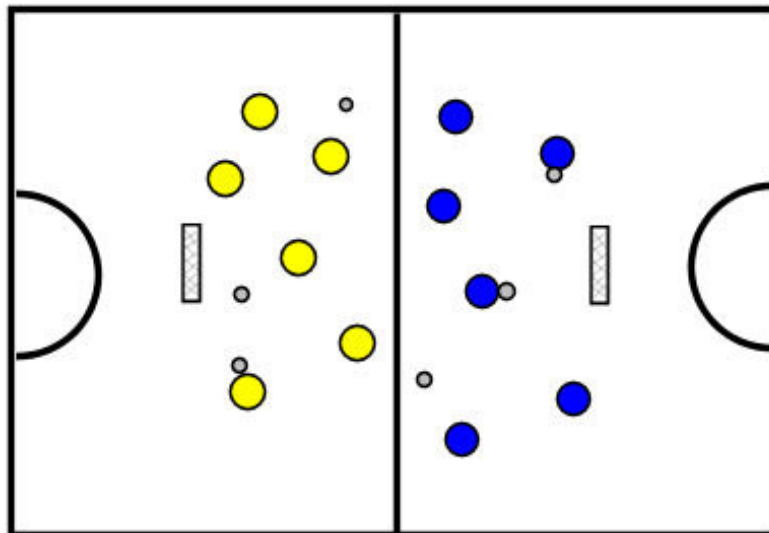
- Au signal les joueurs tirent dans le cadre et laissent rouler les balles quand elles sont à terre et qu'elles vont jusqu'au camp adverse. Par contre, ils s'emparent des balles qui pénètrent sur leur territoire pour les renvoyer grâce à leur cadre, dans le camp adverse. A la fin du jeu l'équipe qui a le plus de balles sur son territoire a perdu.

♦ Variables :

- taille du terrain, nombre de ballons, nombre de joueurs (équipes plus restreintes), organisation par équipe avec délivrance par un joueur de son équipe, limitation temporelle.

♦ Remarque :

- Il s'agit en fait d'une variante des balles brûlantes bien adaptée pour faire découvrir les caractéristiques fonctionnelles du matériel.



3 – les 4 tchouks

♦ Objectifs:

- passer
- s'organiser dans l'espace

♦ Comportements attendus:

- faire une passe au milieu d'un groupe compact
- mettre en place une organisation d'équipe

♦ Organisation matérielle :

Terrain : terrain carré, avec un but de tchouk posé à chaque coin. 4 ballons de type handball
4 Equipes de 5 ou 6 joueurs.

♦ Déroulement :

- **But du jeu** : changer de camp en se passant le ballon pour atteindre le camp diagonalement opposé puis revenir.

- les 4 équipes doivent amener leur ballon sur le tchouk situé au bout de la diagonale, par passes successives. Après avoir tiré sur le but de tchouk, il faut retourner, toujours en effectuant des passes à son point de départ. Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer lorsqu'ils sont porteurs de la balle.

♦ Variables :

- nombre de joueurs, taille du terrain.



4 – Passe à 5 / 10 orientée

♦ Objectifs:

- Se déplacer, se placer judicieusement sur un terrain

♦ Comportements attendus:

- Attaquants : passer, se démarquer, aider le porteur, s'organiser collectivement
- Défenseurs : intercepter, se placer pour intercepter, gêner le porteur, s'organiser collectivement
- Arbitres : siffler, observer, intervenir efficacement

♦ Organisation matérielle :

Terrain : demi-terrain de handball.

Equipes de 5 ou 6 joueurs.

♦ Déroulement :

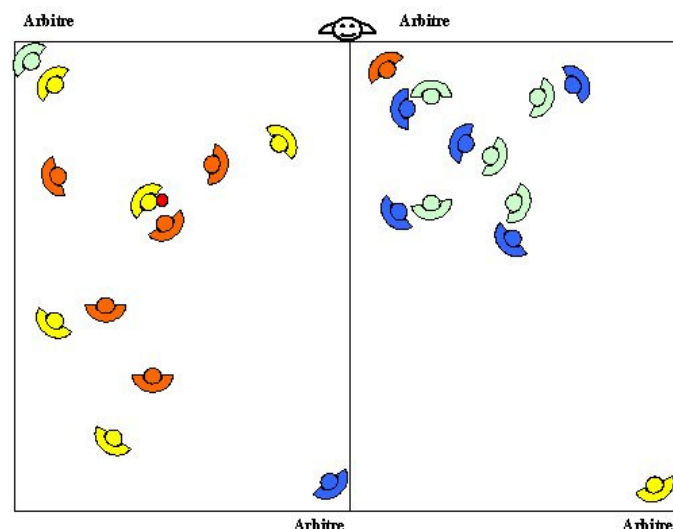
- But du jeu : enchaîner 5 / 10 passes

Au signal l'équipe qui a le ballon doit essayer de faire 5/ 10 passes de suite sans que l'autre équipe touche le ballon et au terme du compte de passes, poser le ballon derrière une zone à l'extrémité du terrain.

- les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon dans les mains
- il est possible de faire des passes comme on veut (en l'air, au rebond)
- chaque fois qu'une passe est faite l'équipe compte à haute voix (1, 2, 3, 4, 5)
- quand une équipe est arrivée à 5 elle marque un point et donne le ballon à l'équipe adverse.
- si une équipe fait sortir le ballon de l'aire de jeu, il est redonné à l'équipe adverse.

♦ Variables :

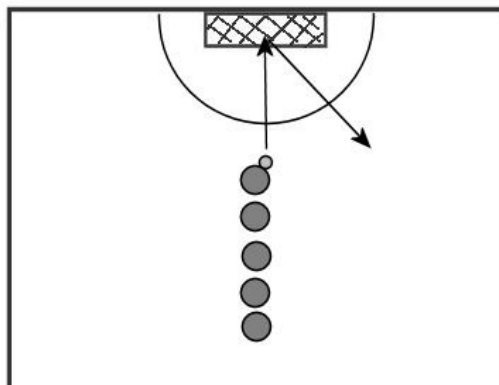
- Dimension du terrain, Nombre de joueurs , Type de ballon (handball, basket ball, foot ball, rugby, frisbee) , Nombre de passes (3, 4, 5, 8, 10....)



♦ Exemples d'ateliers

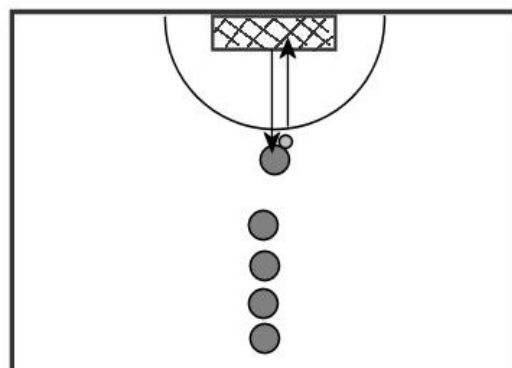
1- Atelier de tir simple

- **Objectif** : Etre capable d'ajuster son tir à la cible.
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible proposée.
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de tirs réussis.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance du cadre de tchouk (de 3m à 8m), placement (face, sur le côté)



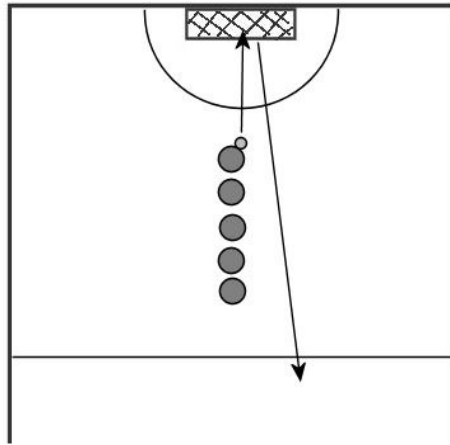
2- Atelier de tir réceptionné

- **Objectif** : Etre capable de rattraper son propre tir
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible proposée et réceptionner le ballon
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de réceptions réussies.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, récupèrent le ballon avant qu'il ne touche le sol, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance du tchouk, placement (face, sur le côté)



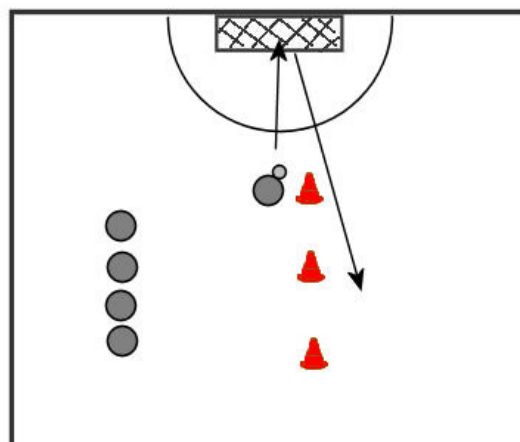
3- Atelier « tirer loin »

- **Objectif** : Etre capable d'ajuster son tir à la cible pour renvoyer derrière une zone
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la zone prévue.
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de tirs réussis.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, afin que le ballon atterrisse derrière la ligne médiane (ou toute autre ligne matérialisée au sol), récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance du tchouk, placement (face, sur le côté)



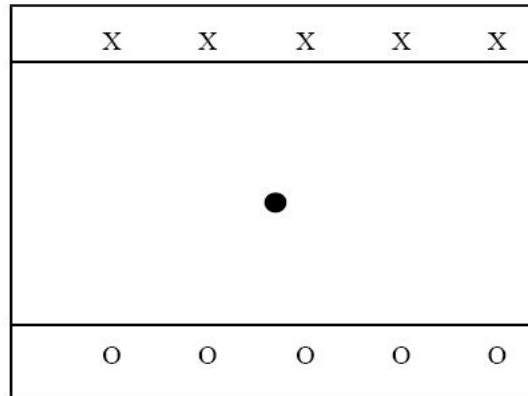
4- Atelier tirs distances différentes

- **Objectif** : Etre capable d'ajuster son tir à la cible selon la distance (2m, 4m, 6m)
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de tirs réussis.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, passent au plot suivant, tirent, et recommencent au troisième plot. Puis ils récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance des plots, placement (face, sur le côté)



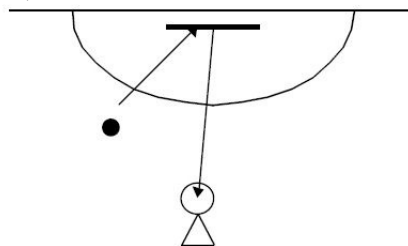
5- Atelier tir sur cibles

- **Objectif** : Etre capable d'ajuster son tir à la cible
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible
- **Critère de réussite** : faire reculer le ballon cible.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont derrière une ligne et doivent envoyer le ballon-cible (ballon basket) derrière la ligne de l'équipe adverse en tirant avec le ballon. L'équipe gagnante est l'équipe qui est parvenue à faire reculer le plus le ballon au terme du temps imparti ou qui lui a fait passer la limite.
- **Variables** : distance des joueurs, taille du terrain, taille de la cible

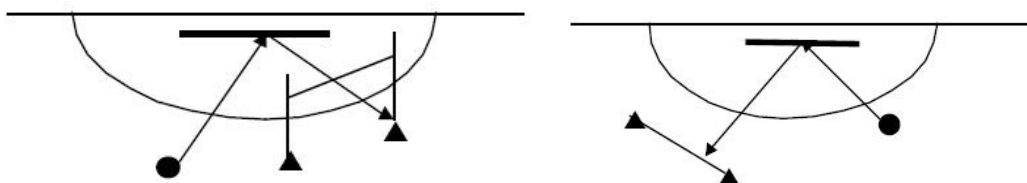


6- Atelier tir précis

- **Objectif** : Etre capable d'ajuster son tir à la cible
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible en adaptant son tir
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de tirs réussis.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, avec pour consigne « *Tire sur le cadre, le ballon doit passer dans le cerceau.* » Puis ils récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance des joueurs, taille de la cible



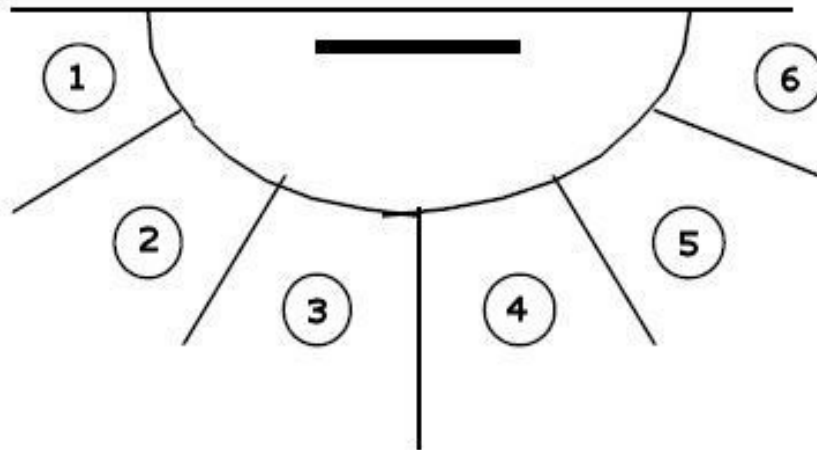
• Variantes :



Ces variantes permettent de travailler l'angle du rebond.

7- Atelier incidence de l'angle de tir

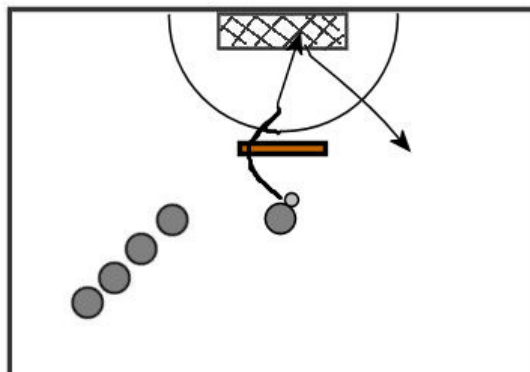
- **Objectif** : prendre conscience de l'angle incidence du tir en fonction du lieu du tir.
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible en adaptant son tir
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de tirs réussis. 1 point par réussite.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, avec pour consigne « *Tu dois tirer d'une zone, la balle doit atteindre la zone indiquée.* ». Puis ils récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance des joueurs, nombre de zones



Tir en 1, ballon en 6 – Tir en 2, ballon en 5 - tir en 3, ballon en 4 .

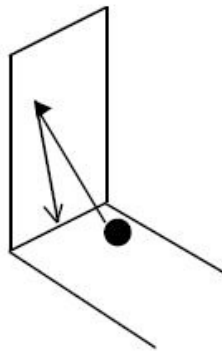
8- Atelier tir en suspension

- **Objectif** : être capable d'atteindre la cible après un tir en suspension
- **But** : toucher le cadre, avec le ballon, après un saut
- **Critère de réussite** : effectuer un tir, après un saut, en atteignant la cible fixée.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, avec pour consigne « *Tu sautes par-dessus l'obstacle et tu tires sur le cadre.* Si tu réussis tu marques un point, si tu rates, tu perds un point.. ». Puis ils récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance des joueurs, nombre de zones



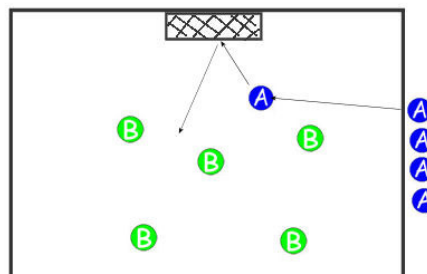
9 - Atelier Réception contre un mur

- **Objectif** : être capable de réceptionner le ballon après un tir
 - **But** : saisir le ballon après un tir
 - **Critère de réussite** : 1 point par réussite
 - **Règles de fonctionnement** : Les élèves sont répartis face aux murs .
- Consignes « *Tu tires sur le mur, tu dois rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol. Tu tires cinq fois, tu comptes le nombres de réussites.* ».
- **Variables** : distance au mur, présence d'un plot pour obliger au rebond de l'autre côté du plot.



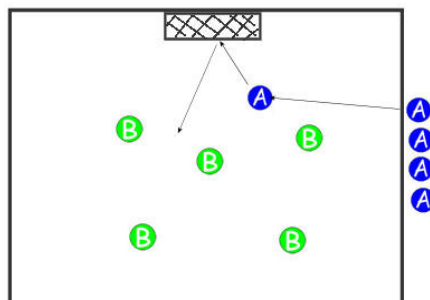
10 - Atelier Réception aérienne

- **Objectif** : être capable de réceptionner le ballon après rebond aérien sur le tchouk
 - **But** : pour chaque défenseur, se mettre en position de récupérer le ballon
 - **Critère de réussite** : 1 point pour les attaquants si le ballon touche le sol. 1 point pour l'autre équipe sinon.
 - **Règles de fonctionnement** : Les élèves sont répartis en équipes de 5-7. Une équipe est placée en colonne, l'autre équipe est répartie sur le terrain.
- Consignes pour les attaquants « *Tu dois tirer sur le cadre, de sorte que le ballon aille très haut, puis aller au bout de la colonne.* ».
- Consignes pour les défenseurs « *Vous devez récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol puis le donner au prochain attaquant.* »
- **Variables** : distance des attaquants, nombre de joueurs en défense, taille de la zone.



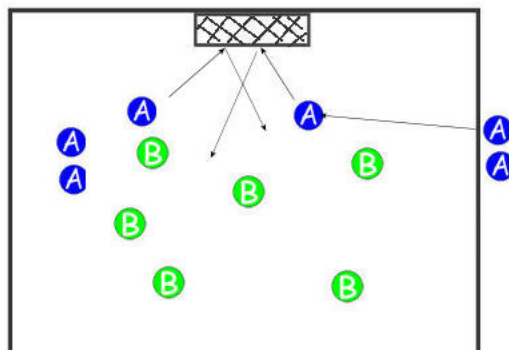
11 - Atelier Réception simple

- **Objectif** : être capable de réceptionner le ballon après rebond sur le tchouk
- **But** : pour chaque défenseur, se mettre en position de récupérer le ballon
- **Critère de réussite** : 1 point pour les attaquants si le ballon touche le sol. 1 point pour l'autre équipe sinon.
- **Règles de fonctionnement** : Les élèves sont répartis en équipes de 5-7. Une équipe est placée en colonne, l'autre équipe est répartie sur le terrain.
Consignes pour les attaquants « *Tu dois tirer sur le cadre, de la façon que tu veux, puis aller au bout de la colonne* ».
Consignes pour les défenseurs « *Vous devez récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol puis le donner au prochain attaquant.* »
- **Variables** : distance des attaquants, nombre de joueurs en défense, taille de la zone, inclinaison du cadre



12 - Atelier Réceptions multiples

- **Objectif** : être capable de réceptionner le ballon après rebond sur le tchouk
- **But** : pour chaque défenseur, se mettre en position de récupérer le ballon
- **Critère de réussite** : 1 point pour les attaquants si le ballon touche le sol. 1 point pour l'autre équipe sinon.
- **Règles de fonctionnement** : Comme atelier 10 mais 2 colonnes d'attaquants en simultané. Les attaquants doivent enchaîner ainsi jusqu'à ce qu'ils soient tous passés deux fois. On fait alors le total des points et on échange les rôles.
- **Variables** : distance des attaquants, nombre de joueurs en défense, taille de la zone.



13 - Atelier Passes

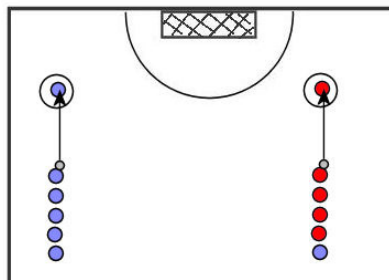
- **Objectif** : être capable de passer le ballon à un partenaire
- **But** : passer le ballon à hauteur de poitrine à un partenaire à l'arrêt
- **Critère de réussite** : réussir au moins 7 lancers et réceptions sur 10
- **Règles de fonctionnement** :

Une fois répartis en groupe, les élèves sont placés en colonne, avec à disposition un ballon. Un des élèves se place dans un cerceau à 3m. Le premier passeur est le premier de la colonne. Puis il prend la place du réceptionneur qui lui va en queue de colonne.

Consigne au passeur : *«Tu prends le ballon et tu le lances à ton partenaire pour qu'il puisse l'attraper sans se déplacer. Puis tu prends sa place.»*

Consigne au receveur : *« Tu attrapes le ballon sans sortir du cerceau puis tu le donnes au premier passeur de la colonne en allant se placer à la fin de la queue.»*

- **Variables** : taille du cerceau, distance entre joueurs, vitesse de la passe, trajectoire (tendue, cloche)



ERROR: stackunderflow
OFFENDING COMMAND: ~

STACK: