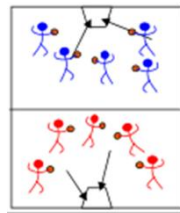


Organiser une rencontre sportive		Activité sollicitée : Jeux innovants : Tchoukball		Nombre de pratiquants : De 10 à 20 environ		Animation : Ecole	
Lieu : Salle de sport, terrain de foot, cour...		Tranche d'âge : Cycle 2 & 3		Objectif de la séance : Découvrir un nouveau sport (cadre incliné avec « trampoline » et ballons de hand à utiliser dessus).		Valeurs morales : le respect des consignes/du matériel, des adultes/camarades	
Matériel : Kit Tchoukball (Ballons de hand, cadres, plots, chasubles...)						Durée de la séance : 0h30	
Niveau des pratiquants : débutants				Place de la séance dans le cycle : /			
Nom de la situation	Durée	Objectif de la situation :	Description de la situation :	Les consignes à donner :	Sécurité :	Variable + ou -	Crit. de réussite et / ou Crit. de réalisation
Echauffement : Les balles brûlantes	5'	Découvrir les particularités fonctionnelles du matériel (ballon de handball, cadre « tchouk »)		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.	Espace environnant	Nombre d'équipes et/ou taille terrain	Plaisir Ecart du nombre de points faible entre 2 équipes
Situation de matchs	25'	Reconnaitre une situation d'attaque – défense. Le but du jeu étant que l'équipe adverse doit attraper le ballon après qu'il ait rebondi sur le cadre et avant qu'il ne touche le sol.	Voir le schéma ci-dessous	o Mon équipe a le ballon : je peux jouer sur les 2 cadres (attaque). o L'autre équipe a le ballon : je me place (défense) pour récupérer le ballon avant le rebond. La mise en jeu se fait à côté du cadre de tchouk. L'action se joue sur le panneau opposé, au début du jeu ou après un point. Pas plus de 3 tirs consécutifs sur le même cadre (cumul des 2 équipes). o Si le ballon sort de l'aire de jeu (touche) : à l'endroit où le ballon est sorti. o Suite à une faute : à l'endroit de la faute – adversaire à 3 m.	Attention aux cadres Aucun contact entre les joueurs	Violation de la zone interdite : o Lorsque l'attaquant pénètre dans la zone interdite, le ballon est remis à l'équipe adverse. o Lorsqu'un défenseur pénètre dans la zone interdite, l'équipe attaquante joue un pénalty, après le tir, l'équipe en défense a le droit de se saisir du ballon avant qu'il ne touche le sol.	Règles diverses : o Je gagne un point : je tire sur le cadre, et le ballon rebondit dans la surface de jeu avant que l'équipe adverse ne s'en saisisse. o Je donne un point : je manque le cadre, ou bien je tire sur le cadre mais le ballon rebondit hors de la surface de jeu (dans la zone interdite, hors du terrain ou sur moi). o Pas de point : je tire sur la montant du cadre, mais le ballon rebondit dans la surface de jeu ou le ballon touche un de mes partenaires ou est récupéré par erreur par un partenaire. L'équipe adverse récupère le ballon (remise en jeu derrière le panneau).

Terrain de 14*22m, équipes de 5 – 7 joueurs. Zone interdite : demi-cercle de 3m de rayon (diminué à 1m-1m50 à l'école primaire). Les joueurs n'ont pas le droit d'y pénétrer, elle doit être matérialisée. Pas de « camp », les joueurs tirent indifféremment d'un côté ou de l'autre.

