

Leçon

Attaque et défense (1^{re} partie)

Dans cette troisième leçon d'initiation au tchoukball, les élèves apprennent à construire une attaque et à s'organiser en défense conformément aux règles de jeu.

Conditions cadres

- Durée de la leçon: 45 minutes
- Années scolaires: 7H-11H
- Niveaux de progression: débutants et avancés











Objectifs d'apprentissage

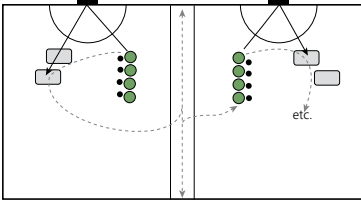
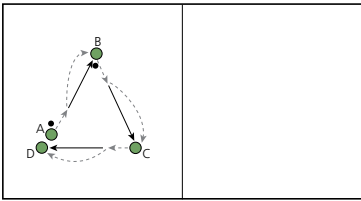
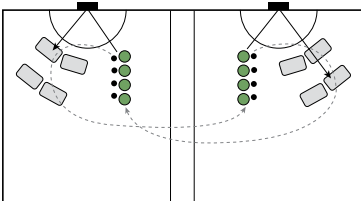
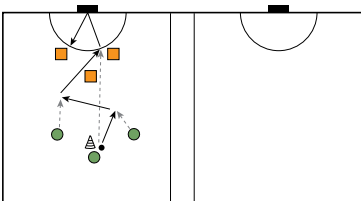
- Comprendre et expérimenter le mécanisme des différents angles et profondeurs de tir
- Comprendre et expérimenter la règle des deux pas
- Maîtriser la passe
- Construire une attaque à trois
- S'organiser à trois en défense pour attraper le ballon

Règles de jeu

- Cette leçon introduit les règles 3 et 4 du tchoukball à l'école. Ces deux règles s'ajoutent à celles appliquées lors des deux leçons précédentes «Règles de base (1^{re} partie)» et «Règles de base (2^e partie)». Le dernier exercice de la partie principale et le tournoi se déroulent selon l'ensemble des règles du tchoukball à l'école (voir tableau)

Légende

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

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	5' Tir et course Sur chaque terrain, former une colonne d'élèves positionnée à proximité de la zone interdite et à 45° du cadre, et disposer un tapis en première zone et un autre en deuxième zone de défense, «en miroir» des élèves. Le premier élève de chaque colonne tire sur le filet de manière que le ballon retombe sur un des deux tapis, il récupère le ballon, effectue une course aller-retour dans la partie centrale (largeur du terrain) et se met derrière l'autre colonne. Et ainsi de suite.		Deux cadres Un ballon par élève Quatre tapis
	5' Passes en triangle Par groupe de quatre, former un triangle délimité par trois cônes. L'élève A, en possession du ballon et derrière lequel se trouve l'élève D, fait deux pas en direction de B, lui adresse une passe et prend sa place. B en fait de même avec C, C avec D, D avec A, et ainsi de suite.		Un ballon et trois cônes pour quatre élèves
Partie principale	5' Angle ouvert Sur chaque terrain, former une colonne d'élèves positionnée à proximité de la zone interdite et à 45° du cadre, et disposer côte à côte deux tapis en première zone et deux autres en deuxième zone de défense, «en miroir» des élèves. Le premier élève de chaque colonne tire sur le filet – utiliser les deux pas si nécessaire – de manière que le ballon retombe sur un des quatre tapis, il récupère le ballon et se met derrière l'autre colonne. Et ainsi de suite. Variante • Sous forme de concours individuel (sur les deux cadres) ou par équipe (chacune sur son cadre): quel joueur, respectivement quelle équipe réussit à toucher en premier les quatre tapis?		Deux cadres Un ballon par élèves Huit tapis
	10' Introduire les règles 3 et 4 en sus Former deux équipes de trois élèves, une en défense, l'autre en attaque positionnée derrière un cône. Au cours de l'action, tous les attaquants doivent toucher au moins une fois le ballon avant de tirer. Les défenseurs attrapent le ballon après son rebond sur le filet et le redonnent aux attaquants. Inverser les rôles après cinq actions. Variante • Avec plusieurs équipes de trois élèves. Au terme de l'action, les défenseurs se mettent en colonne derrière le cône et les attaquants prennent leur place en défense.		Un cadre Un ballon pour trois attaquants Un cône Variante: Un ballon par équipe

Remarque

- Cette leçon peut également se dérouler sur un terrain avec une zone de tir plutôt qu'une zone interdite.

		Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Partie finale	20'	Tournoi 3:3 (jeu monopolitaire) Jouer conformément aux règles du tchoukball à l'école (voir tableau).		Plusieurs terrains (9-10 x 8 m) avec une zone interdite Un cadre et un ballon par terrain

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

Dispositions générales	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain: 14-160 x 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.