

Leçon

Attaque et défense (2^e partie)

Cette quatrième et dernière leçon d'initiation au tchoukball consolide les aptitudes exercées précédemment. Les élèves jouent notamment pour la première fois en bipolaire.

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 fonctionnement de la zone interdite (pour l'attaque et la défense)
- Expérimenter le tir en extension au-dessus de la zone interdite
- Comprendre et expérimenter le fonctionnement du jeu bipolaire

Règles de jeu

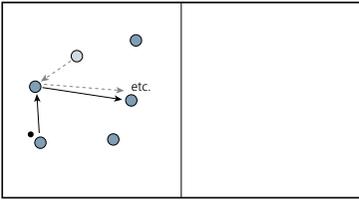
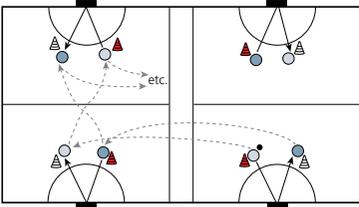
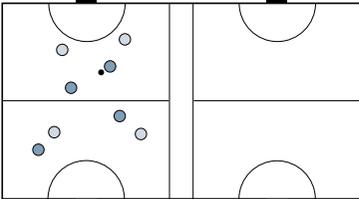
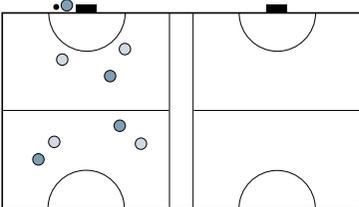
- Cette leçon se déroule selon l'ensemble des règles du tchoukball à l'école (voir tableau). Les règles officielles A, C, D, H et J peuvent être introduites si le jeu le nécessite.

Remarque

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

Légende

	Joueur		Déplacement
	Joueur avec ballon		Passe
	Cône		Tir

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	5' Chasseur Désigner un chasseur. Lorsqu'il parvient à toucher un autre élève, les rôles s'inversent. Ce dernier est toutefois protégé s'il tient le ballon en main. Remarque: Ce jeu développe la collaboration et améliore le lancer et la réception. Les élèves doivent se faire des passes précises pour ne pas être touchés par le chasseur (tenir compte des règles 1 et 3). Variante • Avec plusieurs ballons.		Un ou plusieurs ballons
Partie principale	10' Tirer et attraper Sur quatre cadres, par deux. L'élève en possession du ballon se positionne derrière le cône rouge. Il adresse une passe par l'intermédiaire du filet au partenaire positionné derrière le cône blanc. Les deux élèves se déplacent ensuite en direction du cadre suivant dans le sens des aiguilles de la montre et inversent les rôles. Et ainsi de suite. Changer le sens de l'action afin d'exercer le tir depuis les deux ailes. Variantes • Effectuer le tir en extension. Attention: le ballon doit avoir quitté la main avant que le joueur retombe dans la zone interdite. • Augmenter progressivement l'écart entre les deux cônes (l'angle de tir diminue). Remarque: Si nécessaire, introduire la règle H.		Quatre cadres Un ballon pour deux élèves Huit cônes (quatre rouges, quatre blancs)
	10' Attaque et défense Former des équipes de quatre élèves. Les attaquants développent leur action depuis la ligne médiane en direction du cadre qu'ils souhaitent (jeu bipolaire). Ils disposent de trois passes au maximum avant de tirer. Les défenseurs attrapent le ballon après son rebond sur le filet et le déposent sur le sol. Les attaquants développent une nouvelle action depuis cet endroit. Inverser les rôles après cinq actions. Variante • S'ils attrapent le ballon, les défenseurs peuvent construire une attaque sur l'autre cadre (renversement du jeu). Remarque: Si nécessaire, introduire les règles A et J, en plus de la règle H.		Deux ou trois terrains (14-16 x 8 m) Deux cadres et un ballon par terrain
Partie finale	20' Tournoi 4:4 (jeu bipolaire) Jouer conformément aux règles du tableau. Remarque: Si nécessaire, introduire les règles C et D, en plus des règles A, H et J.		Deux ou trois terrains (14-16 x 8 m) Deux cadres et un ballon par terrain

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.