

LE TCHOUKBALL A L'ECOLE PRIMAIRE



- **PRINCIPE ET ENJEUX**
- **PROGRAMATION DU CYCLE D'APPRENTISSAGE**
- **FICHE JEUX**
- **OUTILS D'EVALUATION**



PRINCIPE ET ENJEUX

Il s'agit d'un jeu de balle pratiqué en équipe que l'on pourrait définir comme la résultante de la pelote basque (on récupère la balle après le tir), le hand-ball (les principaux gestes sont les mêmes) et le volley-ball (la balle ne doit pas toucher le sol et le contact entre les joueurs n'est pas toléré).

Contrairement au football et au hand-ball, on doit laisser tirer l'adversaire en possession du ballon sans le contrer, sans le gêner de quelle que façon que ce soit. La règle « pas d'obstruction » est la base même du jeu.

- Le jeu est caractérisé par :
 - des changements de rythme
 - des courses rapides sur de courtes distances
 - des sauts
 - un nombre important de lancers et réceptions de balle

- Les passes en mouvement constituent un des éléments fondamentaux que doivent posséder les joueurs.

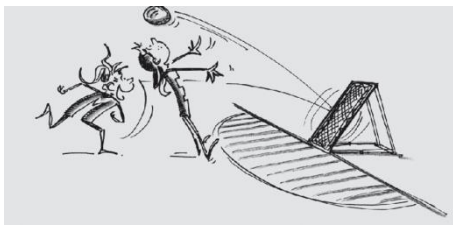
- Les différentes stratégies s'articulent autour des notions de :
 - prise de vitesse
 - créativité
 - solidarité
 - combativité
 - organisation

Démarche et progression

D'un point de vue pédagogique, ce jeu de renvoi collectif peut se concevoir comme une étape de l'enseignement des jeux collectifs vers des jeux codifiés (handball, volleyball..). Il présente l'avantage d'une mise en place adaptée à différents lieux.

Pour l'enfant, ce jeu peut apporter outre son aspect ludique, des facilités dans la pratique dues au non contact. L'absence de l'adversaire dans l'espace du porteur de balle est aussi un facteur favorable à la prise de décision. Ce jeu nécessite une approche centrée sur la stratégie. Sur le plan moteur, cette activité développe les capacités de réception et manipulation de balle, les capacités d'anticipation et de synchronisation.

ACTIVITE SUPPORT	TCHOUKBALL	
COMPETENCE GENERALE	Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	
COMPETENCES DU SOCLE COMMUN	<p style="text-align: center;">Compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respect de soi et des autres - Respect des règles de la vie collective - Prendre part à un dialogue - Coopérer avec un ou plusieurs camarades 	<p style="text-align: center;">Autonomie et initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter des consignes simples en autonomie - Montrer une certaine persévérance - Savoir s'auto évaluer sur des situations simples - S'impliquer dans un projet individuel ou collectif - Se respecter en respectant les principales règles d'hygiènes de vie



jeux collectifs

Le Tchoukball

Les compétences visées chez l'élève :

Compétence du programme

Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement

<p>Compétence attendue chez l'élève</p>	<p>Le jeu bipolaire : Etre capable de jouer en équipes de 3 à 5 joueurs, sur un terrain de 15 mètres sur 15 mètres en respectant les règles du jeu, en assurant des rôles différents (attaquant, adversaire, arbitre-observateur.</p>
<p>Ce que l'élève va apprendre</p>	<p>⇒ <u>Connaissances : Savoir, connaître...</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les règles du jeu – le Tchoukball - le vocabulaire lié à l'activité <ul style="list-style-type: none"> • les critères de réalisation de chaque situation proposée (comment faire pour ?) <p>⇒ <u>Capacités : Etre capable de ...</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrôler sa motricité spécifique • Se déplacer vers les cibles • Reconnaître les statuts et les rôles • Déséquilibrer l'adversaire • Opérer des choix stratégiques individuels ou collectifs <ul style="list-style-type: none"> ❖ Arbitrer et observer un jeu. ❖ Compléter une feuille de score - Compter les points <p>⇒ <u>Attitudes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles du jeu - Coopérer activement avec ses partenaires - être autonome dans l'activité

Socle commun : Palier 2

⇒ Compétences sociales et civiques (Compétence 6)

- Respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades

⇒ L'autonomie et l'initiative (Compétence 7)

- Respecter des consignes simples en autonomie
- Commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples.

✓ Parler :

- Participer à l'élaboration du cahier de jeu collectif : une fiche d'observation (arbitrage)
- Utiliser le lexique spécifique de l'activité (le signal, le terrain, les rôles)

✓ Lire :

- Lire la règle de jeu.
- Lire un schéma pour définir le but de la tâche.
- Relire des traces écrites collectivement.

✓ Ecrire :

- Rédiger un texte rappelant les règles du comptage de points énoncées par l'enseignant, à partir de dessins.
- Noter des idées sur les rôles possibles des membres d'une équipe qui arbitre, afin de produire une affiche après synthèse collective.
- Rédiger une règle du jeu.
- Rédiger après la séance une courte phrase pour indiquer ce qu'on a appris.
- Noter les résultats dans un tableau de rencontres (tournoi).

✓ Education civique :

- Participer à un débat en respectant la parole d'autrui et en collaborant à la recherche d'une solution pour arbitrer un match à plusieurs, pour préparer un tournoi.
- Respecter les règles d'un jeu, le matériel, l'arbitre, les adversaires, les partenaires.

✓ TICE :

- Utiliser Internet pour rechercher des informations sur le Tchoukball
- Utiliser l'outil informatique pour réaliser un document mêlant texte et photos, permettant de rendre compte de l'activité vécue en classe (cahier du tchoukball).

✓ Sciences :

- Utiliser des instruments de mesure : décimètre, chronomètre (arbitrage).

✓ Mathématiques :

- Lors d'une préparation d'un tournoi, réfléchir au déroulement des rencontres (prévoir la succession des matches, calculer la durée d'un match en fonction du temps global imparti).

✓ Arts visuels :

➤ **Les acquisitions**

Contrôle de la motricité spécifique	Mouvement vers la cible	Reconnaissance des statuts et des rôles	Créer un déséquilibre en sa faveur	Opérer des choix stratégiques individuels et/ou collectifs
<p>Courir, changer d'appuis (se retourner rapidement) Contrôler 3 appuis (porteur de balle) Passer, recevoir Tirer (varier les trajectoires, l'intensité, viser), réceptionner</p>	<p style="text-align: center;">Comprendre et respecter les règles</p> <p>Identifier la cible (le sol) Comprendre qu'il y a deux cadres (tchouks) pour attaquer la cible Adapter son placement et son déplacement pour faire progresser le ballon (3 passes maximum, 3 pas)</p>	<p>Changer de rôle rapidement (attaquant/défenseur) <u>Pour les attaquants :</u> -porteur de balle : voir et utiliser les partenaires (passe) -non porteur de balle : se faire voir du porteur <u>Pour les défenseurs :</u> -ne pas intercepter ni empêcher les passes et le tir des attaquants -se placer entre le cadre et la cible (le sol) afin de réceptionner le ballon avant rebond</p>	<p>Changer de direction rapidement Faire une passe ou une feinte Varier les trajectoires et l'intensité des tirs</p>	<p><u>Attaquants :</u> Choisir un cadre en fonction du placement des partenaires et des adversaires Choisir une cible (une zone du sol) en fonction du placement des adversaires <u>Défenseurs :</u> Anticiper la répartition dans l'espace en fonction du placement du tireur <u>Attaquants et défenseurs :</u> S'organiser collectivement pour occuper l'espace</p>
<p>La passe à 10 (sans opposition) Le cerceau Atelier les zones (sans défenseurs) Battle Zone</p>	<p>Chamboule-tout Déménageurs</p>	<p>Zone du rebond</p>	<p>Jeu les zones</p>	<p>Balle brûlée Les ombres</p>

<p>Entrer dans l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en place des règles de jeu, de sécurité, de vie - Découvrir et manipuler le ballon - Mettre en place des stratégies collectives simples 	<p>4 séances (à mener par l'enseignant)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exercice de manipulation - La Passe à 10 (avec variantes) - Le cerceau - Les Déménageurs - Le Chamboule tout - Zone du rebond 	<p>EVALUATION DIAGNOSTIQUE</p>
<p>Se situer <u>Situation de référence</u></p> <p><i>Le point des connaissances sur soi et sur l'activité</i></p>	<p>Situation à mener à la fin des séances 1,2,3,4 (à mener par l'enseignant)</p> <p>La zone du rebond</p>	
<p>Apprendre-Progresser</p> <p><u>Situations d'apprentissage</u></p> <p><i>Structuration et amélioration des conduites motrices</i></p>	<p>2 séances (USEP)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Jeux de passes et déplacements</u> <ul style="list-style-type: none"> - Les zones ➤ <u>Jeux de stratégie</u> <ul style="list-style-type: none"> - Attaque Défense 	<p>EVALUATION FORMATIVE</p>
<p>Mesurer les progrès <u>Situation de référence</u></p> <p><i>Bilan des savoirs construits</i></p>	<p>1 séance (autonomie)</p> <p>Match de tchoukball bipolaire (deux cadres) + Arbitrage</p>	<p>EVALUATION</p>
<p>Réinvestir</p>	<p>Rencontre USEP</p>	

COMPÉTENCE VISÉE	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.	SOCLE COMMUN	1 La maîtrise de la langue française	Jeux collectifs
			- Rendre compte de son vécu- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis.	
			7 L'autonomie et l'initiative	
			- S'approprier et respecter les règles. - Communiquer et travailler en équipe. - Evaluer les conséquences de ses actes.	

La Passe à 10

ACQUISITIONS

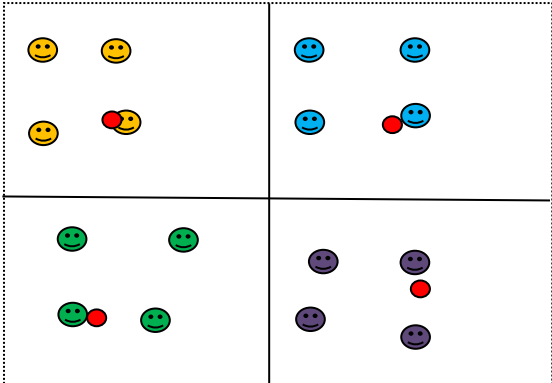
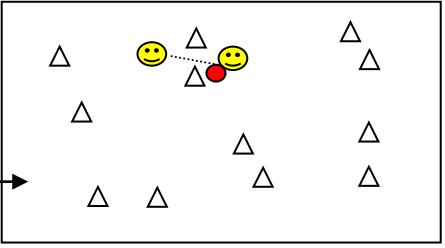
[Progression des savoirs- les jeux collectifs à l'école primaire.doc](#)

**Contrôler une motricité spécifique-
Se déplacer vers la cible-**

CE QUI EST A APPRENDRE	RÈGLES D' ACTIONS (comment faire pour ?)
-------------------------------	--

[Progression des compétences attendues pour les jeux collectifs avec ou sans ballonC2C3.doc](#)

Capacités pour réaliser	<ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner rapidement l'action recevoir-passer le ballon. - Se positionner pour recevoir le ballon. 	<p>Partenaires - attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir un partenaire pour lui faire une passe - Se placer et être prêt à recevoir la balle (communication non verbale)
Connaissances pour identifier	<ul style="list-style-type: none"> - Faciliter la réception de la passe en lançant au niveau de la poitrine. - Définir des codes de communication non verbale (bras tendu vers l'avant-regarder le porteur de balle...) - Adapter son lancer en fonction du camarade choisit. 	
Attitudes pour gérer	Etre prêts à agir et réagir en fonction des actions des autres joueurs.	

SITUATION	<p>Dispositif : 1 terrain rectangulaire de 15 mètres sur 15 séparé en 4 zones - 4 équipes de 3 à 5 joueurs</p> <p>But de la tâche : Arriver en 1^{er} à réaliser 10 passes consécutives</p> <p>Déroulement : 1 joueur fait le décompte à haute voix Le ballon ne doit pas toucher le sol : si un ballon tombe on repart à zéro (si entre 0 et 5 passes) et à 5 (si entre 6 et 9) -Quand l'équipe arrive à 10 passes elle s'assoit -4 points à l'équipe assise la première, 3 points à la suivante, etc...</p>	
VARIANTES Variables pour les Jeux CO.doc	<ul style="list-style-type: none"> • Le temps de jeu • L'espace de jeu • Nombre de joueurs • Se faire des passes entre tous les joueurs de l'équipe • Obliger de changer de zone à chaque passe • 1 passe est comptabilisé uniquement quand elle passe dans une porte (déplacement 3 pas, sans dribble), changer de porte à chaque fois (passer à 5 passes) 	
		<p>Matériel : 1 ballon par équipe Chasubles, plots</p>

COMPÉTENCE VISÉE	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.	SOCLE COMMUN	1	La maîtrise de la langue française	Jeux collectifs
				- Rendre compte de son vécu- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis.	
			7	L'autonomie et l'initiative	
				- S'approprier et respecter les règles. - Communiquer et travailler en équipe. - Evaluer les conséquences de ses actes.	

LE CERCEAU

ACQUISITIONS

Contrôler une motricité spécifique-

[Progression des savoirs- les jeux collectifs à l'école primaire.doc](#)

CE QUI EST A APPRENDRE		RÈGLES D' ACTIONS (comment faire pour ?)
Progression des compétences attendues pour les jeux collectifs avec ou sans ballonC2C3.doc		
Capacités pour réaliser	- Affiner la précision de son lancer pour atteindre une cible	Partenaires -attaquant : - Viser une cible. - Présenter une cible
Connaissances pour identifier	- Viser vers une cible	
Attitudes pour gérer	- adapter la trajectoire de la balle et la force du lancer	

SITUATION	<p>Dispositif et matériel : groupe de 3 joueurs - plots - un ballon par groupe - 1 cerceau par groupe</p> <p>Déroulement : le joueur du milieu présente un cerceau vers le porteur de balle. Celui-ci doit faire passer le ballon à l'intérieur du cerceau</p> <p>Le joueur d'en face récupère la balle et attend que le joueur du milieu présente à nouveau son cerceau pour viser la cible et ainsi de suite.</p> <p>But de la tâche : Faire passer la balle dans le cerceau</p>	
	<p>VARIANTES</p> <p>Variables pour les Jeux CO doc</p> <ul style="list-style-type: none"> la taille des cibles / distance du tir La forme du tir : en suspension (tir effectué pendant le saut). Autoriser un rebond au sol Position du cerceau (horizontal, vertical) 	

COMPÉTENCE VISÉE	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.	SOCLE COMMUN	1	La maîtrise de la langue française	Jeux collectifs
				- Rendre compte de son vécu- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis.	
			7	L'autonomie et l'initiative	
				- S'approprier et respecter les règles. - Communiquer et travailler en équipe. - Evaluer les conséquences de ses actes.	

Les déménageurs

ACQUISITIONS

[Progression des savoirs- les jeux collectifs à l'école primaire.doc](#)

Contrôler une motricité spécifique-
Se déplacer vers la cible-

CE QUI EST A APPRENDRE		RÈGLES D' ACTIONS (comment faire pour ?)
Progression des compétences attendues pour les jeux collectifs avec ou sans ballonC2C3.doc		
Capacités pour réaliser	- Se positionner pour recevoir le ballon. - passer recevoir le ballon	
Connaissances pour identifier	Prendre les informations pertinentes pour choisir les moments opportuns pour agir vers la cible (espaces libres, déplacements des partenaires)	
Attitudes pour gérer	Etre prêts à agir et réagir en fonction des actions des autres joueurs.	Partenaires -attaquant : - Choisir un partenaire pour lui faire une passe - Courir dans les espaces libres vers la cible

SITUATION	<p>Dispositif : 1 terrain rectangulaire de 15 mètres sur 15 avec 2 couloir - 2 équipes de 3 à 5 joueurs) ou 3 / 4 couloirs pour 3 / 4 équipes.</p> <p>But de la tâche : Transporter les 4 / 5 ballons d'un cerceau A à un cerceau B avant les autres équipes.</p> <p>Déroulement : Déplacements avec le ballon interdits.(maxi 3 pas) -Autoriser un rebond sur une passe : s'il y a plus d'un rebond sur une passe, le ballon revient au départ si la faute a eu lieu dans la première moitié du terrain et il revient sur la ligne médiane si la faute a eu lieu dans la deuxième moitié du terrain -Le jeu démarre, joueurs assis autour du cerceau de départ et finit de même. -4 points à l'équipe assise la première, 3 points à la suivante, etc...</p>	
VARIANTES Variables pour les Jeux CO.doc	<ul style="list-style-type: none"> Le temps de jeu L'espace de jeu Nombre de joueurs Interdire le rebond au sol Se faire des passes entre tous les joueurs de l'équipe Pas de ligne médiane : on revient au départ en cas de faute Obliger tous les joueurs à passer derrière la ligne Croiser les cerceaux 	

COMPÉTENCE VISÉE	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.	SOCLE COMMUN	1	La maîtrise de la langue française	Jeux collectifs
				- Rendre compte de son vécu- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis.	
			7	L'autonomie et l'initiative	
				- S'approprier et respecter les règles. - Communiquer et travailler en équipe. - Evaluer les conséquences de ses actes.	

Le chamboule-tout

ACQUISITIONS

[Progression des savoirs- les jeux collectifs à l'école primaire.doc](#)

Contrôler une motricité spécifique- se déplacer vers la cible- reconnaître des statuts et des rôles- créer un déséquilibre en sa faveur. Opérer des choix stratégiques individuels et/ou collectifs.

CE QUI EST A APPRENDRE		RÈGLES D' ACTIONS (comment faire pour ?)
Progression des compétences attendues pour les jeux collectifs avec ou sans ballonC2C3.doc		
Capacités pour réaliser	-Se positionner pour recevoir le ballon. - affiner la précision pour lancer et attraper.	Partenaires -attaquant : - Choisir un partenaire pour lui faire une passe - Aller vers la cible. Adversaires : - Courir dans les espaces libres sans gêner les attaquants.
Connaissances pour identifier	- Prendre des informations pertinentes pour choisir les partenaires opportunément placés.	
Attitudes pour gérer	Etre prêts à agir et réagir en fonction des actions des autres joueurs.	

SITUATION	Dispositif et matériel : 1 terrain rectangulaire - 2 équipes de 4 joueurs- Chasubles - quilles / plots - un ballon par équipe Déroulement : Déplacements avec le ballon interdits : passes avec ou sans rebond autorisé. Après avoir tiré sur un cône d'une zone de sa couleur de sa couleur (avec réussite ou non) , l'équipe doit obligatoirement se déplacer vers l'autre zone. L'équipe gagnante est l'équipe qui a abattu toutes ces quilles en 1 ^{er} . But de la tâche : abattre toutes ses quilles avant l'équipe adverse	
	VARIANTES Variables. pour les Jeux CO doc <ul style="list-style-type: none"> Le temps de jeu / l'espace de jeu Nombre de joueurs / la taille des cibles / distance du tir La forme du tir : en suspension (tir effectué pendant le saut). Autoriser un rebond au sol / se faire des passes entre tous les joueurs de l'équipe 	

COMPÉTENCE VISÉE	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.	SOCLE COMMUN	1	La maîtrise de la langue française	Jeux collectifs
				- Rendre compte de son vécu- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis.	
			7	L'autonomie et l'initiative	
				- S'approprier et respecter les règles. - Communiquer et travailler en équipe. - Evaluer les conséquences de ses actes.	

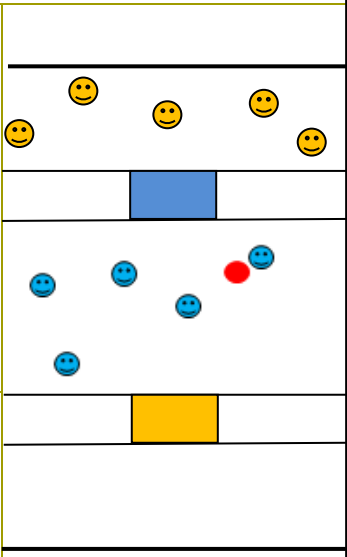
Zone du rebond

ACQUISITIONS

[Progression des savoirs- les jeux collectifs à l'école primaire.doc](#)

Reconnaissance des statuts et des rôles

CE QUI EST A APPRENDRE		RÈGLES D' ACTIONS (comment faire pour ?)
Progression des compétences attendues pour les jeux collectifs avec ou sans ballonC2C3.doc		
Capacités pour réaliser	<ul style="list-style-type: none"> - se positionner pour recevoir le ballon. - passer recevoir le ballon - observer la position de l'adversaire 	<p>Comme attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - aller vers la cible - voir les partenaires - voir la position de l'adversaire - anticiper le repli défensif <p>comme défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - protéger une zone - se projeter très vite en attaque.
Connaissances pour identifier	Prendre les informations pertinentes pour choisir les moments opportuns pour agir vers la cible (espaces libres, déplacements des partenaires) et changer de statut	
Attitudes pour gérer	Etre prêts à agir et réagir en fonction des actions des autres joueurs. Anticiper le repli défensif. Se projeter très vite en attaque.	

SITUATION	<p>Dispositif : 1 terrain rectangulaire de 10 mètres sur 20 avec 2 zones de rebond . 2 équipes de 5 joueurs. Match de 2 minutes.</p> <p>But de la tâche : Faire retomber le ballon dans le camp de l'adversaire après le rebond dans la zone.</p> <p>Déroulement :</p> <p>Déplacements avec le ballon interdit. (maxi 3 pas) 3 passes maxi avant de viser la zone. Pour les défenseurs : rattraper le ballon avant le rebond dans son camp. Dès qu'on le rattrape on devient attaquant et inversement. 1 point quand le ballon retombe dans le camp adverse.</p>		<p style="text-align: center;"><u>Matériel</u></p> <p>1 ballon Chasubles Plots</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; margin: 10px 0;"> <div style="background-color: blue; width: 30px; height: 15px; border: 1px solid black;"></div> <div style="background-color: yellow; width: 30px; height: 15px; border: 1px solid black;"></div> </div> <p style="text-align: center;">Zone de rebond</p>
VARIANTES Variables pour les Jeux CO.doc	<ul style="list-style-type: none"> • Le temps de jeu • L'espace de jeu • Nombre de joueurs • Viser des cerceaux dans la zone de rebond. • Agrandir la taille de la zone de rebond 		

COMPÉTENCE VISÉE	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.	SOCLE COMMUN	1	La maîtrise de la langue française	Jeux collectifs
				- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis.	
			7	L'autonomie et l'initiative	
				- S'approprier et respecter les règles. - Communiquer et travailler en équipe. - Savoir s'auto évaluer sur des situations simples	

La balle brûlée - Tchoukball

ACQUISITIONS

[Les savoirs attendus pour les jeux collectifs.doc](#)

Opérer des choix stratégiques individuels et/ou collectifs

CE QUI EST A APPRENDRE <small>Contenus de programme jeuxcollectifs.doc</small>		RÈGLES D' ACTIONS (comment faire pour ?)
Capacités pour réaliser	- affiner la précision pour lancer et attraper.	Pour les 2 équipes en jeu : s'organiser collectivement tireur : - Repérer les espaces libres pour lancer loin des adversaires ; - lancer la balle en s'orientant, tirer avec force (amplitude, vitesse). receveur : - Courir et se placer pour attraper la balle le plus vite possible ; - S'orienter pour assurer un retour rapide.
Connaissances pour identifier	La détermination de l'action après avoir pris des informations : <ul style="list-style-type: none"> sur le placement des adversaires sur la trajectoire de la balle. 	
Attitudes pour gérer	Etre attentif, se préparer pour attraper la balle.	

SITUATION	<p>Dispositif : un terrain rectangulaire de 20m sur 40 m (handball), une balle et un cadre et une zone tracée. Quatre à cinq joueurs par équipe.</p> <p>Déroulement : un tireur lance la balle, depuis le cadre, dans le camp adverse puis il part effectuer le parcours autour des 4 plots. S'il parvient au quatrième plot avant le retour de la balle, il marque un point. La balle est récupérée par les receveurs qui la ramènent (pas de déplacement avec la balle) vers le capitaine dans la zone tracée. Après le passage de chaque tireur dans le cadre, on inverse les rôles.</p> <p>On ajoute une équipe d'observateurs avec un rôle déterminé.</p> <p>But de la tâche : tireur : marquer un maximum de points.</p>	
VARIANTES <small>Comment faire évoluer les situations.doc</small>	<ul style="list-style-type: none"> si la balle est rattrapée sans toucher le sol et envoyée au capitaine sans être perdue, le point gagné par les tireurs s'annule. (il est brûlé) augmenter le nombre de joueurs augmenter le nombre de receveurs par rapport au nombre de tireurs comptabiliser les points en autorisant un arrêt à chaque plot en observant le retour plus ou moins rapide de la balle. 	

CONSEILS DE MISE EN OEUVRE

Présentation des outils, schéma etc. avant la leçon Favoriser un temps d'activité important

Alterner activité, observation, relance, bilan.

Faire évoluer la situation : variantes/observation.

Constituer des équipes hétérogènes en leur sein, homogènes entre elles.

Faire découvrir et formuler les règles d'action à apprendre

Enoncer et exploiter les résultats (auto-évaluation, observateurs)

Faire tenir des rôles différents (tireur, receveur, observateur..)

organiser la rotation.

DE LA METHODE POUR L'ELEVE

METHODE ELEVE JEUX COS Synthèse .doc

Connaitre et reconnaître les statuts, les rôles.

Expliquer une situation vécue (avec ou sans l'aide d'un schéma)

Enoncer, expliquer et respecter les règles du jeu (observateurs).

Proposer, commenter des stratégies de jeu.

Expérimenter plusieurs modalités d'actions (façons de faire).

Apprécier les positions des partenaires et des adversaires.

Repérer et se déplacer dans les espaces libres.

Prendre des décisions avant et pendant l'action.

COMPÉTENCE VISÉE	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.	SOCLE COMMUN	1 La maîtrise de la langue française	Jeux collectifs
			- Rendre compte de son vécu - S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis.	
			7 L'autonomie et l'initiative	
			- S'approprier et respecter les règles. - Communiquer et travailler en équipe. - Evaluer les conséquences de ses actes.	

Défi Zone ou battlezone

ACQUISITIONS

Contrôle de la motricité spécifique-tirer

CE QUI EST A APPRENDRE

Progression des compétences attendues pour les jeux collectifs avec ou sans ballonC2C3.doc

RÈGLES D' ACTIONS (comment faire pour ?)

Capacités pour réaliser	<ul style="list-style-type: none"> - se positionner en adoptant la position propice à la trajectoire recherchée - tirer 	Comme attaquant : <ul style="list-style-type: none"> - se placer en fonction de l'annonce - orienter son tir - faire varier la force de son tir comme observateur : <ul style="list-style-type: none"> - bien annoncer chaque zone 2 fois par manche - compter les points de son adversaire
Connaissances pour identifier	<ul style="list-style-type: none"> - prendre conscience de l'angle d'incidence du tir en fonction du lieu de tir. 	
Attitudes pour gérer	<ul style="list-style-type: none"> - réagir à l'annonce et se positionner en fonction de celle-ci. 	

SITUATION	<p>Dispositif : 1 terrain rectangulaire de 10 mètres sur 5 (face à un mur) avec 3 zones de rebond. 2 équipes de 4 joueurs. Match de 2 manches.</p> <p>But de la tâche : Pour le tireur, faire retomber le ballon dans la zone annoncée par l'adversaire après l'avoir fait rebondir sur le mur.</p> <p>Déroulement : Chaque membre de l'équipe d'observateurs annonce pour son homologue de l'équipe adverse une zone à atteindre ; chaque zone doit être annoncée au cours de la manche (l'annonce peut être matérialisée avec un foulard de couleur ou un cerceau). 2 points sont marqués pour les zones extérieures, un seul pour la zone centrale.</p>	
VARIANTES Variables pour les Jeux CO.doc	<ul style="list-style-type: none"> • Délimiter un temps de jeu (marquer le plus de points en un temps donné) • Faire varier la taille des zones (zone centrale plus ou moins grande) • Scinder la zone centrale en 2 (voire les autres) pour faire varier la précision (force) du tir. 	

CONSEILS DE MISE EN OEUVRE

DE LA METHODE POUR L'ELEVE

Méthode pour l'élève du C1 au C3 .doc

Présentation des outils, schéma etc. avant la leçon
Favoriser un temps d'activité important
 Alternier activité, observation, relance, bilan.
 Faire évoluer la situation : variantes/observation.
 Constituer des équipes hétérogènes en leur sein, homogènes entre elles.
 Faire découvrir et formuler les règles d'action à apprendre
Enoncer et exploiter les résultats (fiche, poster, tableau..)
Faire tenir des rôles différents (observateur, juge...)

Connaître et reconnaître les statuts, les rôles.
 Expliquer une situation vécue (avec ou sans l'aide d'un schéma)
 Enoncer, expliquer et respecter les règles du jeu.
 Proposer, commenter des stratégies de jeu.
 Expérimenter plusieurs modalités d'actions (façons de faire).
 Apprécier les positions des partenaires et des adversaires.
 Repérer et se déplacer dans les espaces libres.
 Prendre des décisions avant et pendant l'action.

COMPÉTENCE VISÉE	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.	SOCLE COMMUN	1	La maîtrise de la langue française	Jeux collectifs
				- Rendre compte de son vécu - S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis.	
			7	L'autonomie et l'initiative	
				- S'approprier et respecter les règles. - Communiquer et travailler en équipe. - Evaluer les conséquences de ses actes.	

Les ombres

ACQUISITIONS

Opérer des choix stratégiques individuels et/ou collectifs

CE QUI EST A APPRENDRE		RÈGLES D' ACTIONS (comment faire pour ?)
Progression des compétences attendues pour les jeux collectifs avec ou sans ballon C2C3.doc		
Capacités pour réaliser	- Adapter les déplacements et varier les actions en fonction du but recherché. Se rendre disponible pour faciliter la progression.	Porteur de balle : passer la balle en avant à un partenaire en direction du but et poursuivre son action vers l'avant.
Connaissances pour identifier	- La coordination de plusieurs informations pour choisir l'action adaptée. La notion de passer pour progresser vers l'avant.	Non porteur de balle : proposer des solutions de passe.
Attitudes pour gérer	- Etre vigilant et se rendre disponible dans l'espace pour faciliter la transmission du ballon.	

SITUATION	<p>Dispositif : un terrain carré de 10 mètres sur 10 séparé en 4 zones. Un cerceau à l'angle de chaque zone situé vers l'extérieur du terrain. Deux équipes de 4 joueurs (une équipe 1 et une équipe 2 « ombres »). Un ballon par équipe.</p> <p>But de la tâche : Pour l'équipe 2 (ombres) dépasser l'équipe 1. Pour l'équipe 1, ne pas se faire rattraper par l'équipe 2.</p> <p>Déroulement : Un joueur de l'équipe 1 est dans un cerceau avec son ballon. Son équipe doit faire des passes pour que l'un de ses joueurs le réceptionne dans le cerceau suivant, puis dans celui d'après, etc. 3 passes et 3 pas maximum entre deux cerceaux. Tous les joueurs de l'équipe doivent toucher le ballon.</p> <p>Un joueur de l'équipe 2 est dans le cerceau précédent avec son ballon. Quand l'équipe 1 a effectué sa première passe, l'équipe 2 peut démarrer. Mêmes règles que pour l'équipe 1, mais l'équipe 2 doit dépasser l'équipe 1 en réceptionnant son ballon dans le cerceau visé par l'équipe 1, avant elle.</p>	
	<p>VARIANTES</p> <p>Variables pour les Jeux CO.doc</p> <ul style="list-style-type: none"> L'équipe 1 peut aller dans n'importe quel cerceau ; l'équipe 2 doit suivre le même chemin en commençant par le premier cerceau visé par l'équipe 1. 	

CONSEILS DE MISE EN OEUVRE

Présentation des outils, schéma etc. avant la leçon

Favoriser un temps d'activité important

Alterner activité, observation, relance, bilan.

Faire évoluer la situation : variantes/observation.

Constituer des équipes hétérogènes en leur sein, homogènes entre elles.

Faire découvrir et formuler les règles d'action à apprendre

Enoncer et exploiter les résultats (fiche, poster, tableau..)

Faire tenir des rôles différents (observateur, juge...)

DE LA METHODE POUR L'ELEVE

[Méthode pour l'élève du C1 au C3 .doc](#)

Connaître et reconnaître les statuts, les rôles.

Expliquer une situation vécue (avec ou sans l'aide d'un schéma)

Enoncer, expliquer et respecter les règles du jeu.

Proposer, commenter des stratégies de jeu.

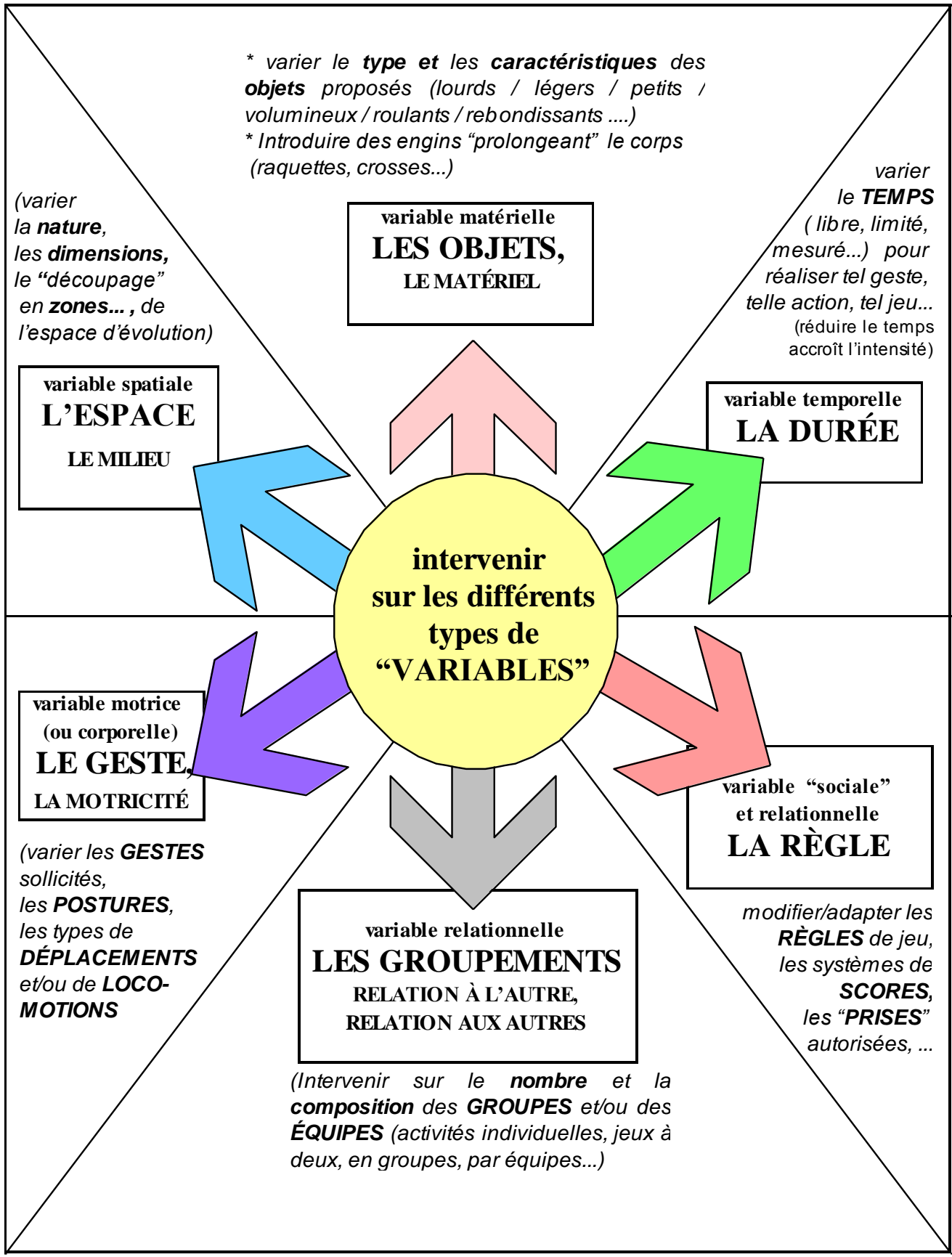
Expérimenter plusieurs modalités d'actions (façons de faire).

Apprécier les positions des partenaires et des adversaires.

Repérer et se déplacer dans les espaces libres.

Prendre des décisions avant et pendant l'action.

**Comment VARIER ACTIVITÉS et GESTES MOTEURS,
FAIRE ÉVOLUER LES SITUATIONS,
RELANCER L'ACTIVITÉ ?**



Fiche d'observation
Jeu : le Tchoukball : situation initiale

Critères d'observation	NOM/ prénom de l'élève observé	
	Manche 1	Manche 2
Combien de fois touche-t-il le ballon ?		
Combien de fois tire-t-il ?		
Combien de fois marque-t-il un point pour son équipe ?		
Combien de passes fait-il à un joueur de son équipe ?		
Combien de passes réceptionne-t-il ?		
Nombres de points de l'équipe		

Fiche d'observation
Jeu : le Tchoukball : Situation initiale

Critères d'observation	NOM/ prénom de l'élève observé	
	Manche 1	Manche 2
Combien de fois touche-t-il le ballon ?		
Combien de fois tire-t-il ?		
Combien de fois marque-t-il un point pour son équipe ?		
Combien de passes fait-il à un joueur de son équipe ?		
Combien de passes réceptionne-t-il ?		
Nombres de points de l'équipe		