

● Evaluations et remédiations ●

Evaluation diagnostique :

L'évaluation diagnostique porte sur un match 5 contre 5. Chaque élève non-joueur observe l'un de ses camarades en action et note simplement le nombre de fois où celui-ci a touché le ballon.

Cette évaluation permet de mettre en place des groupes de besoin. Les élèves ayant pas ou peu « touché » le ballon seront répartis en deux groupes, ceux ayant été plus actifs constitueront deux autres groupes.

Ces groupes peuvent constituer des équipes équilibrées qui s'affronteront lors des jeux et des rencontres.

En fonction des objectifs, les groupes pourront être mélangés et formeront alors des groupes hétérogènes (recherche de la coopération et de l'entraide).

Afin de créer une dynamique, deux équipes (l'une constituée d'enfants actifs et l'autre d'enfants plus passifs) formeront un club, club qui s'opposera à un autre club des deux autres équipes.

Remédiations :

Lors du jeu global, l'enseignant et les enfants pourront observer un certain nombre de difficultés. Afin de remédier à ces problèmes, des situations d'apprentissage ou des éducatifs pourront être proposés.

Problèmes observés	Remédiations par...	Remédiations par...
<i>L'enfant...</i>	<i>Des éducatifs</i>	<i>Des situations d'apprentissage</i>
Manque la cible	2 - 5 - 6 - 9 - 10	1 - 2 - 3 - 4 - 6 - 8 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 19
Tire sur la cible (+ ou - fort), & pb au retour de celle-ci la balle sort de la surface de jeu		
Tire en arrêt	2 - 5 - 6	1 - 2 - 3 - 4 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 -
A des difficultés à passer et à réceptionner	1 - 2 - 3 - 4 - 7 - 8 - 9 - 10	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 12 - 13 - 14 - 17 - 18 - 19
Passe n'importe où devant lui	1 - 2 - 3 - 7 - 8 - 9 - 10	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 12 - 13 - 14 - 18
N'appelle pas la balle	1 - 2 - 3 - 7 - 8 - 9 - 10	3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 12 - 13 - 14 - 18
Marche systématiquement après réception	1 - 2 - 3 - 5 - 7 - 8 - 9 - 10	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 18
Joue en grappe	7 - 8 - 9 - 10	3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 12 - 13 - 14 - 18
Reste spectateur en attaque	1 - 2 - 7 - 8 - 9 - 10	1 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18
Reste passif en défense, ne cherche pas à se placer pour récupérer le ballon	2 - 4 - 9	1 - 3 - 4 - 6 - 7 - 8 - 9 - 13 - 14 - 15 - 17 - 19
Ne perçoit pas les espaces libres	7 - 8 - 9	3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 12 - 13 - 14 - 18

Situations d'apprentissage :

Compétences	Educatifs / Situations
<p>Compétences spécifiques : Coopérer avec des partenaires pour s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.</p> <p><u>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement c'est :</u></p> <p>* s'engager lucidement dans l'action : Choisir des stratégies d'action efficaces. Anticiper les actions à réaliser. Gérer ses efforts.</p> <p>* mesurer et apprécier les effets de l'action : Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager individuellement ou collectivement.</p> <p>* se confronter à l'application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif : Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes. Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres. Connaître et assurer plusieurs rôles dans différentes activités.</p>	<p style="text-align: center;"><u>EDUCATIFS:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. « Relais passe et va » 2. « Passe et tire » ou « une/deux » 3. « Passes aériennes » 4. « Balle au mur » 5. « Balle au tchouk » 6. « Tour de France » 7. « Cerceau de moins » 8. « 1, 2, 3 Soleil » 9. « Attaque/défense » 10. « Relais échelle » <p style="text-align: center;"><u>SITUATIONS:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. « le tchoukballon » 2. « l'horloge tchoukballon » 3. « le béret tchouk » 4. « le béret inversé » 5. « le cerceau de moins » 6. « la traversée » 7. « la balle au capitaine » 8. « la passe à 5 <i>en surnombre</i> » 9. « la passe à 5 » 10. « le tir tactique » 11. « la tirelire » 12. « le ramène ballon » 13. « la thèque tchouk » 14. « jeu avec jokers » 15. « changer de camp » 16. « tirer avec force » 17. « le compteur » 18. « passe et tire » 19. « tchouk brûlant »

Jeu global

(Situation de référence)

5 contre 5 sur demi terrain de hand dans le sens de la largeur.

La zone interdite : 1 à 2m. (max 3m.) autour du cadre de tchouk. (Tout porteur de ballon entrant dans cette zone redonne le ballon à l'équipe adverse).

Pour marquer 1 point, l'équipe qui attaque doit tirer dans un des 2 trampolines de façon à ce que le ballon retombe à l'intérieur du terrain.

3 passes maximum pour se mettre en situation de tir. (*En début de module d'apprentissage*, nombre de passes illimité, puis le diminuer au fur et à mesure du jeu).

Δ Aucune défense avant que les attaquants ne tirent.
La gêne et l'interception sont interdites.

Si les défenseurs réceptionnent le ballon avant qu'il ne touche le sol, ils peuvent immédiatement attaquer en se passant le ballon ou en tirant directement sur l'un des deux trampolines.

Sorties de terrain :

- 1)- **ligne de touche** : remise en jeu par un joueur adverse de l'endroit où le ballon est sorti.
- 2)- **derrière la ligne de but** : si le ballon n'a pas touché le tchouk, remise en jeu par un joueur adverse de derrière le tchouk (ou à côté du tchouk).
- 3)- **s'il y a but** : remise en jeu par un joueur adverse de derrière le tchouk (ou à côté du tchouk).
- 4)- **passe mal ajustée** : si le ballon tombe par terre lors d'une passe, il est donné à l'équipe adverse. Tir ou passe de l'endroit où le ballon a touché le sol.

Règles complémentaires :

A ajouter graduellement si maîtrise des règles précédentes.

- Un joueur ne peut garder le ballon en main + de 5 secondes, pour descendre à 3 secondes avec des CM.
- On ne peut pas tirer + de 3 fois consécutives sur le même trampoline.

Educatifs :

Educatif n°1 : « Relais passe et va »

Descriptif :

- L'enfant passe au premier de la colonne située en face de lui et court se placer derrière cette même colonne, sans gêner les passes suivantes.
- « Je reçois la balle et la passe au joueur de la colonne d'en face dès qu'il me présente ses mains ».

Educatif n°2 : « Passe et tire » ou « Une/deux »

Descriptif :

- 2 colonnes de tireurs :
- le 1^{er} de la colonne A passe le ballon au 1^{er} de la colonne B qui va tirer; puis on enchaîne, celui qui a fait la passe ira au tir...
- le 1^{er} (de la colonne A) passe la balle au 1^{er} (de la colonne B), B lui retransmet aussitôt pour que A aille tirer sur le cadre.

Educatif n°3 : « Passes aériennes »

Descriptif :

- Se passer la balle sans qu'elle ne tombe par terre.
- Comptabiliser le nombre de passes réussies en un temps donné.

Variables :

- Augmenter la distance.
- Varier le type de passes : main droite, main gauche, à 2 mains.

Educatif n°4 : « Balle au mur »

Descriptif :

- Par 2, un joueur lance la balle sur le mur et le second la rattrape avant qu'elle ne tombe au sol, et la renvoie à son tour.
- Comptabiliser les points marqués.

Variables :

- Faire varier les hauteurs matérialisées au mur.

Educatif n°5 : « Balle au tchouk »

Descriptif :

- Tenter un tir d'un endroit désigné.
- Si le tir sur le milieu du cadre est réussi : 2 points.
 Si il touche le contour du cadre : 1 point.
 Si il ne touche pas le cadre : pas de point.
- Comptabiliser les points marqués.

Variables :

- Varier la distance et l'emplacement du tir
- (+ ou - éloigné devant la zone interdite : face au cadre; ou plutôt excentré du cadre: à gauche, à droite).
- Ajouter 3 cerceaux (ou -) pour marquer les appuis au sol.

Educatifs (suite) :

Educatif n°6 : « Tour de France »

Descriptif :

- Tenter un tir de chacun des emplacements désignés sur le terrain.
- Comptabiliser les points marqués.

Variables :

- Donner plusieurs chances sur chaque emplacement.
- « Bonifier » certains tirs (éloignement).
- Ajouter 3 cerceaux au sol pour marquer les 3 appuis.

Educatif n°7 : « Le cerceau en moins »

Descriptif :

- 1 cerceau (posé au sol) de moins que le nombre d'enfants.
- Par groupe de 2 enfants : Se passer la balle (sans la faire tomber au sol) en se déplaçant dans tout l'espace. Au signal (visuel ou sonore), chaque groupe doit se diriger le + vite possible vers le cerceau le + proche (toujours en travail de passes) et y déposer son ballon. Chacun attend près de son cerceau afin d'observer le groupe qui n'a pas eu le temps d'en rejoindre un : gage pour le(s) groupe(s) ou élimination jusqu'au dernier.. Si élimination des groupes : on retire un cerceau et on continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y est plus qu'un seul groupe de 2 sur le terrain (qui sera le groupe gagnant).

Variables :

- Donner une chance au début de jeu pour les 1^{ers} éliminés.
- Les groupes qui se font éliminés vont tenter des tirs (chacun leur tour) sur le trampoline.

Educatif n°8 : « 1, 2, 3 soleil »

Descriptif :

- Jeu traditionnel adapté au tchoukball.
- Par 2, se faire des passes pendant que le meneur annonce : « 1, 2, 3 soleil », les enfants doivent stopper leur passe et leur pas avant que le meneur ne se retourne.

Educatif n°9 : « 3 attaquants / 3 défenseurs »

Descriptif :

- Placement et déplacement par rapport aux partenaires et aux adversaires.
- Former des groupes de 3 (1 joueur se place au milieu du terrain, les 2 autres vont chacun sur une ligne de touche, les 3 j. s'alignent).

2 groupes de 3 jouent :

Au signal, le 1^{er} groupe : « les attaquants » évoluent en passes pour finir en tir sur le trampoline ; pdt ce tps le 2nd groupe : « les défenseurs » les suivent, sans les dépasser, afin d'essayer de rattraper le ballon avant qu'il ne retombe au sol.

(Tour suivant : les défenseurs deviennent attaquants, ceux qui attaquaient se placent en queue de colonne, et un 3^{ème} groupe devient défenseur ; etc...)

Educatif n°10: « Relais échelle »

Descriptif :

- Constituer 2 ou 3 équipes : A, B, C (selon effectif), A (comme B & C) sont placés d'un cadre à l'autre, à la queue leu-leu.
- Se passer la balle, du 1er au dernier joueur d'une même équipe, + rapidement que les autres, afin de finir par un tir sur l'un des deux cadres.

Situations d'apprentissage :

Situation n°1	« Le tchoukballon »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler le tir (viser le milieu du cadre). • Maîtriser la réception sur le retour du ballon et se replacer rapidement pour éviter de gêner ses coéquipiers (se situer dans l'espace).
Matériel	2 cadres, 2 ballons.
Déroulement	Deux équipes en colonne face à un cadre. Le 1 ^{er} de chaque équipe a un ballon. Au signal, le 1 ^{er} de chaque colonne va tirer sur la cible, le 2 nd doit rattraper le ballon et le relancer sur le cadre pour le 3 ^{ème} , etc...
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes, cependant si + de 8 joueurs par équipe, on constituera 3 ou 4, il faudra alors 3 ou 4 ballons et 2 équipes pourront tirer sur un mur ou alors 2 équipes s'opposent pendant que la 3^{ème} observe. La 3^{ème} rentre sur le terrain en remplacement de l'équipe gagnante.
Recommandations	Au signal, aller tirer le + vite possible, et se pousser aussitôt pour ne pas gêner le retour de balle pour le coéquipier qui suit (veiller à ce que l'enfant ne dribble pas et se replace très rapidement derrière sa colonne).
Critères de réussites	<p>Course rapide, viser la cible, bonne réception du ballon.</p> <ul style="list-style-type: none"> • la 1^{ère} équipe reformée en colonne a gagné. • Le 1^{er} joueur de la colonne devra être le dernier à réceptionner le ballon.
Verbes d'action	<p>Je suis attentif au signal de départ.</p> <p>Je vise le milieu du cadre. (Dès mon tir effectué, je me pousse du champ du cadre).</p> <p>Je marque mes 3 appuis au sol dans les cerceaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour un droitier : pied gauche dans le 1^{er} cerceau, et pied droit dans le 2nd, et enfin pied gauche : dans le 3^{ème} où je déclenche mon tir. - Et inversement pour un gaucher: droit, gauche, droit et je tire. <p>Je me replace en queue de la colonne.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter 3 cerceaux au sol (3 appuis): - pour les droitiers : pied gauche, droit, gauche & tir sur le trampoline; - pour les gauchers : pied droit, gauche, et droit pour tirer.

Situation n°2	« L'horloge tchoukballon »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler la passe et la réception. • Travailler le tir sur cadre (avec appuis). • S'organiser.
Matériel	1 cadre, 2 ballons. (Si 2 jeux en parallèle : 2 cadres, 4 ballons).
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> – Au signal, Le 1^{er} joueur de l'équipe A va tirer sur le cadre, récupère son ballon et le passe au 2nd joueur de son équipe qui va tirer à son tour, récupère et transmet au n°3 et ainsi de suite. – Pendant ce temps, le 1^{er} joueur de l'équipe B passe le ballon au n°2, puis le n°2 fait une passe au n°3 et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe A soient passés. Puis, on inverse les rôles.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> • Constituer 2 équipes de X joueurs chacune (ou 4 en dédoublant l'atelier sur les 2 trampolines).
Recommandations	Privilégier l'activité des enfants en multipliant le jeu sur 2 cadres, 2 jeux en parallèle (pas plus de 8 enfants par équipe).
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Comptabiliser les tirs réussis sur cadre et contrôler le nombre d'appuis au sol. • Comptabiliser le nombre de passes : réussir un max de passes.
Verbes d'action	<p>Je suis attentif au signal de départ.</p> <p>Je vise le milieu du cadre.</p> <p>Etre prêt à réceptionner le ballon avec les 2 mains que le partenaire lance.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Eloigner les tireurs du cadre en ajoutant 3 cerceaux au sol (pour les 3 appuis avant de tirer sur le cadre). • Agrandir le cercle de passes pour éloigner les élèves (quand les passes sont précises), le réduire quand les passes sont peu précises. • Pour les passeurs, interdire les passes aux camarades les + proches.

Situation n°3	« Le béret tchouk »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Se situer dans l'espace et le temps, • Se situer par rapport aux adversaires et partenaires, • Travailler le tir (avec appuis : 3 max.), • Travailler la passe et la réception.
Matériel	Chasubles, 1 ballon, 2 cadres, coupelles pour matérialiser la zone interdite.
Déroulement	<p>Former 2 équipes, chacune se place sur les lignes de touche du terrain et numérote ses joueurs.</p> <p>Poser un ballon au centre du terrain à égale distance des équipes.</p> <p>Le meneur appellera 2 ou 3 n° à chaque passage, pour que les élèves puissent jouer en passes jusqu'au trampoline choisi.</p> <p>A l'appel des n°, les joueurs appelés vont tenter de récupérer le ballon, <u>le 1^{er} qui le récupère</u> joue en passes avec son/ses partenaires appelés en même temps que lui, afin que l'un des porteurs de ballon tire sur l'un des deux trampolines (au choix) pour tenter de marquer un but,</p> <p><u>le 2nd groupe</u> (sans balle) suit le groupe porteur du ballon, sans gêner sa progression et celle des joueurs & sans tenter l'interception, doit essayer de rattraper le ballon au retour du trampoline (avant qu'il ne tombe au sol) pour empêcher les tireurs de marquer leur but.</p> <p><u>But marqué pour les attaquants</u> : ballon sur trampoline + rebond au sol derrière la zone interdite = 1 point.</p> <p><u>Pour la défense</u> : rattraper le ballon avant qu'il ne retombe au sol = 1 pt.</p>
Organisation	2 équipes placées sur chaque ligne de touche (face à face).
Recommandations	Privilégier l'activité des enfants en appelant de 2 à 4 n° à chaque passage. L'annonce des numéros doit se faire rapidement.
Critères de réussites	<p><u>But marqué pour les attaquants</u> : ballon sur trampoline + rebond au sol derrière la zone interdite = 1 point.</p> <p><u>Pour la défense</u> : rattraper le ballon avant qu'il ne retombe au sol = 1pt.</p>
Verbes d'action	Je suis attentif à l'appel des numéros, et joue en passes avec mes coéquipiers. Je vise le milieu du trampoline.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Annoncer plusieurs numéros : les enfants se déplaceront en passes ; • 3 passes max. pour pouvoir tirer sur le trampoline ; • Si la balle tombe au sol sur une passe entre 2 coéquipiers : balle redonnée à l'équipe adverse.

Situation n° 4	« Le béret inversé »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler le tir (avec appuis : 3 max.), • Travailler la passe et la réception, • Se situer dans l'espace et le temps. • Se situer par rapport aux adversaires et partenaires.
Matériel	X ballons par enfant (que l'on placera sur la ligne médiane), 2 cadres.
Déroulement	<p>2 équipes placées le long de la ligne médiane, dos à dos; 2 à 3m. d'écart entre les équipes pour pouvoir placer les ballons entre eux.</p> <p>Poser un ballon entre chaque enfant sur cette même ligne.</p> <p>Chaque équipe numérote ses joueurs.</p> <p>A l'appel d'un ou de plusieurs n°, les joueurs appelés se retournent pour prendre leur ballon (se trouvant sur la ligne médiane, entre les 2 équipes) et jouent le + rapidement possible en passes avec leurs partenaires respectifs pour aller tirer sur le cadre qui se trouve en face de son équipe (sans pénétrer dans la zone interdite).</p> <p>Chaque joueur effectue un seul tir puis récupère le ballon et retourne le déposer au centre du terrain.</p> <p>Chaque enfant tirant sur le trampoline donne 1 point à son équipe.</p>
Organisation	2 équipes répartis sur la ligne médiane.
Recommandations	<p>X ballons placés/posés sur la ligne médiane aux pieds des enfants.</p> <p>L'annonce des numéros doit se faire rapidement.</p> <p>Ne pas hésiter à appeler plusieurs n° pour travailler la passe et réception.</p>
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Pour chaque tir sur cadre réussit : 1 point. + 1 point si la montée de balle s'effectue sans perte de balle.
Verbes d'action	<p>Je suis attentif à l'appel des numéros; si plusieurs n° appelés, je me prépare à jouer en passes (3 passes maximum).</p> <p>Je marque mes 3 appuis au sol dans les cerceaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour un droitier : pied gauche (dans le 1^{er} cerceau), droit (dans le 2nd), gauche (dans le 3^{ème} où je déclenche mon tir). - Et inversement pour un gaucher. <p>Je vise le milieu du trampoline.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Annoncer plusieurs numéros : les enfants se déplaceront en passes. • Ajouter 3 cerceaux au sol pour marquer les 3 appuis avant de tirer. • Ajouter des obstacles sur le parcours qui mène au trampoline.

Situation n°5	« Le cerceau de moins »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler la passe et la réception. • Se situer dans l'espace et le temps. • Se situer par rapport aux adversaires et partenaires.
Matériel	1 ballon pour 2 enfants, 1 cerceau de moins que le nombre de groupes d'enfants.
Déroulement	<p>Par groupe de 2 enfants : Se passer la balle (sans la faire tomber au sol) en se déplaçant dans tout l'espace.</p> <p>Au signal (visuel ou sonore), chaque groupe doit se diriger le + vite possible vers le cerceau le + proche (toujours en travail de passes) afin que l'un des 2 joueurs se place, ballon en mains, dans le cerceau.</p> <p>Alors, le groupe qui se retrouvera sans cerceau sera éliminé.</p> <p>Puis, on retire un cerceau et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y est plus qu'un seul groupe de 2 sur le terrain (qui sera le groupe gagnant).</p> <p>▲ Interdire toute forme d'agression : pousser un joueur qui arrive en même temps dans un cerceau, ou gêner les passes des autres équipes.</p>
Organisation	1 cerceau (posé au sol) de moins que le nombre d'enfants.
Recommandations	<p>Chacun attend près de son cerceau afin d'observer le groupe qui n'a pas eu le temps d'en rejoindre un : élimination du groupe sans cerceau.</p> <p>Si 2 équipes ou 2 joueurs n'étant pas de la même équipe viennent se placer en même temps dans un même cerceau : élimination des 2 groupes.</p>
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Se passer la balle sans que celle-ci tombe au sol. • Au signal, au moins un des 2 joueurs dans le cerceau ballon en mains. • Etre le dernier groupe restant sur le terrain.
Verbes d'action	<p>Etre prêt à réceptionner le ballon.</p> <p>Je suis attentif au signal.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter des obstacles sur le terrain. • Poser son ballon dans le cerceau, sans soi-même y pénétrer.

Situation n°6	« La traversée »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les espaces libres. • Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires. • Se placer et se déplacer pour progresser. • Organiser les trajets de balles. • Travailler la passe, la réception et le tir.
Matériel	1 ballon, X cerceaux, 2 trampolines.
Déroulement	<p>Au signal, pendant 2 minutes, les joueurs de l'équipe A doivent traverser le terrain en passes (sans que le ballon ne tombe par terre) en utilisant les cerceaux afin de finir en tir sur le trampoline.</p> <p>Dès le tir effectué, le(s) défenseur(s) doivent se placer pour essayer de récupérer le ballon avant qu'il ne retombe au sol. Et les attaquants cherchent également à le récupérer afin de « traverser » le terrain dans l'autre sens.</p> <p>Le(s) défenseur(s) doi(ven)t empêcher la traversée en ralentissant la progression du ballon ou en l'interceptant.</p> <p>Tant que le ballon reste dans les mains des attaquants, le jeu continue.</p> <p>Si le ballon tombe au sol, la traversée est annulée et les attaquants retournent se placer derrière la ligne de départ ; on change alors les équipes.</p>
Organisation	X équipes de 4,5 ou 6 joueurs + 1,2 ou 3 défenseur(s), 14 cerceaux répartis sur tout le terrain. Possibilité de mettre 2 jeux en parallèle.
Recommandations	Placer les cerceaux afin que les enfants puissent se passer la balle « sans peine ».
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre d'allers et de retours. • Nombre de tirs réussis. • Nombre de balles perdues. • Nombre de récupérations des défenseurs.
Verbes d'action	<p>J'occupe les cerceaux placés vers l'avant de la balle.</p> <p>J'occupe les cerceaux situés à l'opposé des défenseurs.</p> <p>Je suis prêt à réceptionner le ballon.</p> <p>Pour le(s) défenseur(s) : je me place en fonction du tir des attaquants.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter des défenseurs. • Supprimer les cerceaux.

Situation n°7	« La balle au capitaine »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Se situer dans l'espace et le temps. • Se situer par rapport aux adversaires et partenaires. • Choisir la meilleure modalité d'action pour faire progresser le ballon vers la cible. • Organisation de l'équipe.
Matériel	1 ballon, plots pour délimiter les zones d'en-but. Sur $\frac{1}{2}$ terrain de hand.
Déroulement	<p>Transmettre le ballon à la volée à son joueur but : le capitaine.</p> <p>L'équipe en possession de la balle doit la passer à son capitaine placé derrière la ligne de fond.</p> <p>Seule la passe est autorisée pour progresser.</p>
Organisation	<p>2 équipes de 5 joueurs + 1 juge qui comptera les passes + 1 chronométrateur.</p> <p>Temps de jeu : 5'. Faire tourner les équipes.</p> <p>Une zone d'en-but délimitée par des plots.</p>
Recommandations	<p>Veiller à l'absence de contact.</p> <p>Interdire aux défenseurs de prendre le ballon des mains de l'adversaire.</p> <p>Interdire le dribble.</p>
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus de points dans le temps imparti.
Verbes d'action	<p>Se démarquer dans des espaces libres vers l'avant : course en C.</p> <p>Passer, réceptionner, avancer.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier la taille du terrain. • Limiter peu à peu la zone d'évolution du capitaine pour aller vers un capitaine fixe. • Remplacer le capitaine par un cerceau. • Limiter le nombre de passes ;

Situation n°8	« La passe à 3, à 5 ou à 10 en surnombre »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler la passe et la réception. • Travailler le tir. • Jouer en fonction de la position des adversaires et de ses partenaires.
Matériel	2 ballons, 2 jeux de chasubles.
Déroulement	<p>Dans chaque équipe, il y a 8 joueurs qui attaquent et 3 qui défendent</p> <p><u>Pour les Attaquants</u> : se faire X passes sans faire tomber le ballon au sol afin de finir par un tir sur le trampoline pour marquer un but.</p> <p><u>Pour les défenseurs</u> : tenter de rattraper le ballon au retour du trampoline après le tir des attaquants ou si le ballon tombe au sol : récupération du ballon pour tenter de marquer un but après X passes (en sous nombre).</p>
Organisation	<p>2 groupes d'environ 12 joueurs (1 groupe sur un $\frac{1}{2}$ terrain).</p> <p>(8 attaquants/3 défenseurs/1 arbitre).</p> <p>↳ + ou - : à adapter selon son effectif de classe.</p>
Recommandations	<p>Eviter tout contact.</p> <p>Interdire aux défenseurs de prendre le ballon des mains des attaquants.</p> <p>Interdire le dribble, et les passes à rebond.</p> <p>Adapter le nombre de passes au niveau des enfants (3/5/10 passes...)</p> <p>Changer les rôles régulièrement.</p>
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • L'équipe gagnante est celle qui exécute 5 ou 10 passes avec un tir au but sans que la défense ne puisse rattraper le ballon au retour du cadre.
Verbes d'action	<p>J'occupe les espaces libres.</p> <p>Je ne m'éloigne pas trop de mon coéquipier porteur de balle, il doit pouvoir me la passer sans que le ballon ne tombe au sol (sinon, récupération du ballon par les défenseurs qui deviennent attaquants uniquement sur la prochaine attaque/montée de balle).</p> <p>J'appelle la balle en faisant une course en C vers mon partenaire.</p> <p>Si je suis défenseur, je ne gêne pas la progression du ballon, je tente uniquement de le rattraper après le tir des attaquants.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier le rapport de force : passer à 7 attaquants contre 4 défenseurs, puis 6 attaquants contre 5 défenseurs. • Modifier l'espace de jeu. • Inscrire dans l'espace de jeu des zones, desquelles les attaquants placés au début du jeu, ne peuvent en sortir. • Modifier/limiter le nombre de passes.

Situation n°9	« La passe à 3, à 5 ou à 10 »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler la passe et la réception. • Jouer en fonction de la position des adversaires et de ses partenaires : marquage/démarquage. • Se situer dans l'espace. • Organisation de l'équipe.
Matériel	2 ballons, 2 jeux de chasubles.
Déroulement	<p>2 équipes de X joueurs (ou 4 équipes sur $\frac{1}{2}$ terrains selon l'effectif de classe). Engagement par un entre 2. Chaque équipe doit se faire 3, 5 ou 10 passes consécutives avant les autres équipes attaquantes. Si le ballon tombe au sol sur une passe d'un coéquipier, le ballon est redonné à l'équipe adverse ; le décompte repart à 0, et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'une des 2 équipes se fasse X passes consécutives. Si perte de balle ou rebond au sol, le compteur se remet à 0.</p>
Organisation	4 équipes de 6 joueurs environ chacune selon l'effectif de classe.
Recommandations	<p>Eviter tout contact. Interdire aux défenseurs de prendre le ballon des mains des attaquants. Interdire le dribble et les passes à rebond. Adapter le nombre de passes au niveau des enfants (3/5/10 passes...).</p>
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • L'équipe gagnante est celle qui exécute ses X passes consécutives. <p>Faire tourner les équipes, ex : les gagnants d'un terrain rencontrent les gagnants de l'autre terrain, ou les gagnants de l'un des terrain rencontrent les perdants de l'autre...</p>
Verbes d'action	<p>J'occupe les espaces libres. Je ne m'éloigne pas trop de mon coéquipier porteur de balle, il doit pouvoir me la passer sans que le ballon ne tombe au sol ; sinon, le ballon est redonné à l'équipe adverse qui devient l'équipe attaquante. J'appelle la balle en faisant une course en C vers mon partenaire.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier l'espace de jeu. • Modifier/limiter le nombre de passes.

Situation n° 10	« Le tir tactique »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler le tir. • Apprécier son niveau.
Matériel	X ballons - 2 trampolines - plots - 1 chronomètre.
Déroulement	Les joueurs tentent de réussir le plus rapidement possible 10 points en choisissant librement leurs emplacements, sachant qu'une tentative d'un des 5 repères autour de la zone interdite (de 1 à 2m.) : valent 1 point ; & les 5 autres repères + éloignés (3 à 5m.) vaudront chacun 2 points, UNIQUEMENT si la balle retombe en dehors de la zone interdite mais à l'intérieur de l'espace de jeu.
Organisation	Constituer 2 équipes de X joueurs. Marquer au sol une dizaine de repères
Recommandations	<p>Prévoir si possible d'autres ateliers en parallèle.</p> <p>Lors de l'action de tir, imposer 2 appuis au sol (matérialisés par des cerceaux), sur le 3^{ème} appui, je tire.</p> <p>Après le tir, chaque joueur doit récupérer son ballon et se replacer sur le repère qu'il a choisi.</p>
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Le gagnant est celui qui réussit 10 points le 1^{er}.
Verbes d'action	<p>Je vise le milieu du trampoline/cadre.</p> <p>Je compte mes appuis au sol : 1, 2 et je déclenche mon tir sur le 3^{ème} appui.</p> <p>(pour un droitier : 1^{er} appui du pied gauche, le 2nd du pied droit et le dernier appui du pied gauche en action de tir ; et inversement pour un gaucher).</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter 3 cerceaux au sol pour marquer les 3 appuis avant de tirer. • Jouer par équipe : A, B et C forment une équipe. Au bout d'une minute, on compte le nombre de points obtenus par cette équipe. • Modifier le nombre et l'emplacement des repères de chaque tireur. • Eloigner les repères du cadre de tchoukball.

Situation n° 11	« La tirelire »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Adresse : travailler le tir.
Matériel	2 trampolines, 2 zones matérialisées, 1 réservoir (1 cerceau), 2 tirelires (2 cerceaux), 1 ballon pour 2, des petits cônes ou autres objets, des plots.
Déroulement	<p>Deux équipes sont en opposition, les enfants avec ballons se répartissent autour de leur trampoline et au signal, ils lancent le ballon vers la cible.</p> <p>Pour que le tir soit réussi, il faut que le ballon rebondisse sur le trampoline et qu'il vienne retomber en dehors de la zone interdite.</p> <p><u>Si le tir est réussi</u>, ils vont chercher un objet/plot dans la réserve et doivent le ramener dans leur tirelire en slalomant (sans balle) sur un petit parcours, ils vont ensuite remplacer l'un de leur coéquipier en attente sur la touche qui part à son tour se placer devant trampoline pour tirer.</p> <p><u>Si le tir est raté</u>, (ils ne passent pas par le slalom), ils vont directement ramasser & transmettre leur ballon. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objets dans la réserve.</p>
Organisation	<p>Constituer 2 équipes de 10 (5 sur le terrain, 5 en attente sur la ligne de touche). Chaque équipe se placera sur $\frac{1}{2}$ terrains face au trampoline, derrière la zone interdite.</p> <p>Matérialisée la zone interdite (d'~ 3 à 5m.) autour du cadre (sauf si vous jouez sur terrain de hand : zone interdite existante).</p> <p>Faire plusieurs manches.</p>
Recommandations	Faire en sorte que les enfants jouent à tour de rôle (1 ballon pour 2). Veiller à l'activité des enfants.
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre d'objets ramenés.
Verbes d'action	Je vise le milieu du trampoline/cadre. Je slalome sur le parcours défini.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Eloigner les enfants de la zone interdite. • Ajouter 3 cerceaux au sol pour marquer les 3 appuis avant de tirer. • Faire passer les élèves par 2, afin qu'ils utilisent le jeu de passes pour aller tirer sur le cadre (tir à tour de rôle). • Imposer un trajet entre la réserve et la tirelire : slalom, cloche-pied, marche-arrière...

Situation n° 12	« Le ramène ballon »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Se placer et se déplacer pour progresser selon ses partenaires. • Organiser les trajets de balles. • Travailler le tir.
Matériel	X ballons, 2 trampolines, jeux de chasubles, plots pour zone interdite.
Déroulement	<p>L'enseignant lance 4 ballons dans 4 directions différentes pour 4 groupes définis. Chaque groupe devra alors, aller marquer un but d'un côté ou de l'autre, en jouant en passes sans faire tomber le ballon au sol.</p> <p>Une fois le tir effectué, l'équipe doit à nouveau ramener son ballon à l'enseignant qui le relancera.</p> <p>La partie dure 2 minutes.</p>
Organisation	<p>Constituer 4 équipes de 5 joueurs environ.</p> <p>1 élève comptabilise le nombre de passes effectuées avant de tirer, 1 autre comptera le nombre de perte de balle, puis un 3^{ème} élève : le nombre de tir réussi, et enfin le 4^{ème} les tirs ratés.</p> <p>(4 ballons différents si possible pour qu'ils soient reconnaissables par les équipes et l'enseignant).</p>
Recommandations	Essayer de mettre à disposition des ballons de couleurs différentes.
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • - de 5 pertes de balle, • + de 7 tirs réussis.
Verbes d'action	<p>Je regarde mes partenaires, je double/ dépasse mon partenaire porteur du ballon : je suis prêt à recevoir le ballon :</p> <p>j'appelle en présentant mes 2 mains pour le réceptionner.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • 1 défenseur vient gêner le retour du ballon et le relance au loin s'il l'intercepte. • Demander aux tireurs d'effectuer leurs 3 appuis avant de tirer sur le trampoline. • Demander à deux joueurs de l'équipe de « prendre le rôle » des défenseurs, dès le tir effectué, CAD qu'ils devront tenter de rattraper le ballon au retour du trampoline.

Situation n°13	« La thèque tchouk »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler le tir. • Travailler la passe. • Améliorer la coopération : se placer et se déplacer, en fonction de ses partenaires, pour faire progresser le ballon.
Matériel	X ballons, 2 trampolines, chasubles, plots & coupelles.
Déroulement	<p>Au signal, le 1^{er} « TIREUR » doit effectuer un tir (légèrement excentré du cadre : pour ne pas le recevoir en plein visage à son retour), puis courir de base en base afin de rejoindre, si possible, son équipe avant que les adversaires aient effectué leur tir sur le trampoline opposé.</p> <p>[Tant que les adversaires jouent encore en passes : « je cours de base en base », Si ils sont en action de tir : « je m'arrête sur une base », Si ils sont en action de tir et que je me trouve entre deux bases : « je suis éliminé »].</p> <p>Pour l'équipe de « ATTRAPEURS », lorsqu'un « tireur » est en action, 3 vont se placer autour de la zone interdite et les autres vont se placer de façon à relayer le + vite possible les 1ers attrapeurs, (afin d'optimiser les réceptions), puis les « réceptionneurs » jouent en passes pour finir par un tir au but sur le trampoline opposé.</p>
Organisation	2 équipes de X joueurs : 1 équipe de « TIREURS/COUREURS » et 1 équipe de « ATTRAPEURS/PASSEURS/TIREURS ».
Recommandations	Alterner les rôles de « passeurs », « tireurs » et « gêneurs ».
Critères de réussites	<p>Pour les tireurs : Si les tireurs effectuent leur tour complet sans arrêt sur base = ils gagnent 2 points ; si ils font un arrêt sur l'une des bases, puis reprennent leur course au tour suivant, (CAD quand le prochain coéquipier « tireur » est en action) = 1 point ; si ils sont entre 2 bases au moment du tir de l'équipe adverse = pas de point : élimination du « coureur ».</p> <p>Pour les attrapeurs : Dès la récupération du ballon, s'il n'y a pas de perte de balle sur sa montée jusqu'au trampoline opposé = 1 point & 1 pt supplémentaire sera attribué si le tireur marque (CAD le ballon tape le milieu du trampoline et vient rebondir en dehors de la zone interdite, dans l'espace de jeu).</p>
Verbes d'action	<p>Quand je suis « passeur » : j'occupe l'espace pour faire progresser le ballon vers la cible.</p> <p>Quand je suis « tireur » : je regarde toujours l'équipe qui joue en passes pour effectuer son tir sur le trampoline opposé : pour ne pas me faire éliminer.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Limiter le nombre de passes pour les « réceptionneurs », n'en autoriser que 3 ou 5.

Situation n°14	« Jeu avec jokers »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Faire progresser le ballon vers la cible en tenant compte de la position des partenaires et adversaires. • Alternier jeu direct/jeu indirect. • Choisir l'action la plus adaptée (passe, tir).
Matériel	Une aire de jeu avec 2 trampolines, X cerceaux matérialisant les zones des jokers, 1 ballon, des chasubles, chronomètre, sifflet.
Déroulement	<p>2 équipes sur le terrain = 2 équipes s'affrontent + jokers pour aider (si pb de passes)</p> <p>Deux équipes s'affrontent. Les joueurs attaquent et défendent.</p> <p>En attaque, ils peuvent passer le ballon à leurs partenaires ou aux jokers (s'ils n'ont pas d'autres solutions).</p> <p>Les jokers sont neutres et toujours avec les attaquants.</p>
Organisation	2 équipes de X joueurs. + X jokers + 1 arbitre.
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le + de points dans le temps imparti.
Verbes d'action	<p>Je me démarque dans les espaces libres = course en C et appel de balle en préparant ses mains.</p> <p>Je m'appuie sur les jokers si difficulté à passer le ballon à ses partenaires.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Primer / bonifier la passe aux jokers. • Retirer les Jokers quand le placement des attaquants est cohérent. • Augmenter le nombre joueurs.

Situation n°15	« Changer de camp »
Objectifs & but	<ul style="list-style-type: none"> • Tirer loin avec force. • Viser un espace libre. • Réceptionner le ballon au retour du trampoline : défense.
Matériel	<p>Terrain de hand avec 2 trampolines, séparé par une bande centrale de 2m. : zone neutre.</p> <p>1 ballon, des chasubles, chronomètre, sifflet.</p>
Déroulement	<p>Les 2 équipes sont situées chacune dans leur camp (demi terrain défini en début de partie). La zone centrale est neutre.</p> <p>L'équipe qui a le ballon tire dans le trampoline afin que le ballon retombe dans le terrain adverse (le ballon doit donc dépasser la zone neutre).</p> <p>Si le ballon touche terre, le tireur change de camp.</p> <p>Si le ballon est réceptionné par un adversaire, l'autre équipe tire à son tour.</p> <p>Quand tous les joueurs d'une équipe ont changé de camp, celle-ci a gagné.</p>
Organisation	2 équipes de 6 à 8 joueurs.
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le + de joueurs ayant changé de camp dans le temps imparti. <p>Ou</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'équipe qui comptabilise le + de pts en défense, CAD, dès qu'une réception est effectuée par l'équipe adverse au retour du trampoline.
Verbes d'action	<p>Pour les tireurs : « Je vise les espaces libres ».</p> <p>Pour les défenseurs, s'étager sur le terrain : placer 2 défenseurs juste derrière la zone neutre, puis 2 autres derrière eux & encore 2 autres devant la zone interdite du trampoline (ou 3,2,3).</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Primer / bonifier la réception des défenseurs. • Diminuer ou agrandir les dimensions du terrain. • Diminuer ou augmenter le nombre joueurs. • Présence de partenaires dans le terrain adverse dès le début du jeu...

Situation n°16	« Tirer avec force »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Tirer loin avec force dans une cible.
Matériel	1 cadre de tchouk, 4 plots, 1 ballon par élève.
But	Tirer dans le trampoline pour renvoyer le ballon derrière une zone.
Déroulement	<p>Les joueurs sont en colonne munis d'un ballon.</p> <p>Chacun leur tour, ils avancent à 2m. du cadre, tirent pour que le ballon rebondisse derrière une zone matérialisée par 2 plots situés à une quinzaine de mètres du tchouk.</p> <p>1 point par réussite.</p>
Organisation	Groupes de 6 à 8 joueurs. Dédoubler l'atelier sur 2 $\frac{1}{2}$ terrains.
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Le groupe qui comptabilise le + de pts à la fin du temps imparti.
Verbes d'action	Je tire avec force pour renvoyer le ballon derrière une zone.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Réduire ou agrandir les dimensions du terrain, de la zone à atteindre.

Situation n°17	« Le compteur »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Tirer. • Réceptionner.
Matériel	2 cadres de tchouk, 1 ballon par attaquant sur 2 $\frac{1}{2}$ terrain de hand.
But	<p><u>Pour les attaquants</u>, tirer dans le cadre pour que le ballon rebondisse à l'intérieur du terrain.</p> <p><u>Pour les défenseurs</u>, réceptionner le ballon avant qu'il ne touche terre.</p>
Déroulement	<p>Comme pour la fiche « tirer avec force », les attaquants sont en colonne au bord du terrain et tirent un par un.</p> <p>Les défenseurs doivent attraper le ballon. S'ils réussissent, ils marquent 1 point. S'ils échouent et que le ballon retombe au sol, point pour les attaquants.</p> <p>Après 10 pts, on échange les rôles attaquants/défenseurs.</p> <p>Après chaque tir, chaque attaquant récupère son ballon et prend la file d'attente.</p>
Organisation	Demi classe sur 1 $\frac{1}{2}$ terrain. Dédoubler l'atelier sur chaque $\frac{1}{2}$ terrain.
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Le groupe qui comptabilise le + de pts à la fin du temps imparti.
Verbes d'action	<p>Pour les attaquants, on vise le milieu du cadre et les espaces libres dans le terrain.</p> <p>Pour les défenseurs, on se place de façon à ce qu'il n'y ait pas ou peu d'espace libre.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Réduire ou agrandir les dimensions de la zone de réception. • Distance zone de réception/cadre de tchouk.

Situation n°18	« Passe et tire »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Passer avec précision.
Matériel	1 cadre de tchouk, 1 ballon par groupe sur 1 terrain de hand.
But	Se faire de passes sans laisser tomber les ballons pour tirer dans le cadre de tchouk.
Déroulement	<p>Trampoline situé à l'opposé du départ du groupe. En se faisant des passes, les joueurs doivent faire progresser le ballon pour tirer dans le tchouk. Attention, pas de déplacement avec le ballon en main. Après un tir réussi, retour au point de départ et reprise.</p>
Organisation	Former des groupes de 5 joueurs.
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Comptage du nombre de tir réussi pendant la durée de jeu prédéfinie.
Verbes d'action & Remarques	<p>Je me déplace vers l'avant (vers le trampoline) = course en C et appel de balle en préparant ses mains & en regardant son partenaire.</p> <p>Plusieurs équipes peuvent tirer sur le cadre. Si le ballon touche terre avant le tir, on retourne se placer au point de départ.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Zone interdite + ou - grande devant le cadre de tchouk.

Situation n° 19	« Tchouk brûlant »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Tirer. • Réceptionner.
Matériel	$\frac{1}{2}$ terrain de hand séparé en 2, 1 cadre de tchouk dans chaque partie, 4 à 6 ballons.
But	Tirer dans le cadre pour renvoyer le ballon dans le camp adverse.
Déroulement	<p>Les joueurs d'une équipe doivent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer dans leur tchouk pour envoyer le ballon dans le camp adverse. Ils marquent 1 point si celui-ci touche terre dans le camp adverse. - Réceptionner le ou les ballons envoyé(s) par les adversaires avant qu'il(s) ne touche(nt) terre. - La 1^{ère} équipe qui marque 10 points gagne.
Organisation	Classe entière.
Critères de réussites	<ul style="list-style-type: none"> • Le groupe qui comptabilise le + de pts à la fin du temps imparti.
Verbes d'action	<p>Pour les attaquants, on vise le milieu du cadre et les espaces libres dans le terrain. Pour les défenseurs, on se place de façon à ce qu'il n'y ait pas ou peu d'espace libre.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter 1 point par ballons réceptionnés. • Réduire ou agrandir les dimensions du terrain. • Partage des rôles dans chaque équipe. • Nombre de ballons mis en jeu. • temps de jeu.