

Tchoukball

Mini cycle de 6 séances



CE CM

◆ Généralités

(Wikipédia)

Le **tchoukball** est un sport collectif différent des autres (football, basket-ball, handball, ...). La logique non violente de ce jeu, exemple de fair-play, fondée sur le défi plus que sur l'agressivité, en fait un support pédagogique tout à fait indiqué pour la formation des élèves.

Le Tchoukball permet une pratique axée sur le tir, la réception et la passe sans que la conquête du ballon ne permette d'opposition directe entre les deux équipes. La mise en œuvre des règles doit être graduelle.

◆ Matériel

Les cadres de tchouk sont en fait des mini-trampolines (inclinés à + ou – 45°). Ils peuvent être remplacés par des cadres de bois.

Les ballons utilisés sont des ballons de handball de taille 0. Des ballons de même taille plus souples peuvent être utiles.

Le reste du matériel est très classique : chasubles, éventuellement tableau d'affichage et feuilles de match.

◆ Lieu

Cette activité est adaptée aussi bien à une mise en œuvre extérieure que dans un gymnase. Il est nécessaire de disposer au minimum d'un terrain équivalent à un demi-terrain de handball.

◆ Organisation pédagogique

L'ensemble de l'organisation et des situations proposées s'adapte à un groupe-classe de cycle 3.

◆ Enjeux de l'activité

➤ **enjeu informationnel :**

Repérer et sélectionner des informations pour prendre des décisions dans l'action pour une situation donnée.

➤ **enjeux moteur :**

Posséder et enrichir des réponses motrices adaptées

- adresse : recevoir, passer, tirer, ...
- équilibre : changer de direction, d'appuis
- vitesse : de réaction, de course

Faire preuve d'anticipation

➤ **enjeux psychologique et social :**

Aspect ludique, prise de décision (facilitée par l'absence de l'adversaire dans l'espace du porteur de balle), se contrôler, respecter la règle, développer des stratégies collectives ...

♦ Références aux programmes (avril 2007) pour le cycle 3

Domaine d'action : s'affronter individuellement et/ou collectivement

Objectif du module : Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées en situation de jeu (passer, réceptionner, se placer, tirer)

	Compétences	Exemples de mises en œuvre
Compétences spécifiques	S'affronter individuellement ou collectivement : affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle ; coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à plusieurs adversaires dans un jeu collectif.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Comme attaquant</i> : se démarquer dans un espace libre, recevoir un ballon, progresser en faisant des passes, ou tirer (marquer) en position favorable. - <i>Comme défenseur</i> : se placer en position de tir sur un but judicieusement choisi, se placer pour réceptionner le ballon après rebond, analyser l'angle de tir et ses effets. - Participer à l'élaboration de stratégies collectives
Compétences transversales et connaissances	S'engager lucidement dans l'action : anticiper sur les actions à réaliser	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer quand on est seul face au but. - Passer au joueur le mieux placé
	- Mesurer et apprécier les effets de l'activité : mettre en relation des notions d'espace et de temps (vitesse, accélération, durée, trajectoires, déplacements...) Évaluer, juger ses actions, mesurer ses performances et celles des autres avec des critères objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Lancer le ballon à un adversaire en train de courir - Analyser les effets d'un tir sur le cadre - Les critères d'appréciation peuvent être utilisés dans des rôles différents : joueur, observateur, arbitre, - Juger de l'effet d'un tir
	Appliquer et construire des principes de vie collective : connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités	<ul style="list-style-type: none"> - Assurer les rôles de joueur, observateur, arbitre - Appliquer des consignes

Toutes les compétences citées sont exigibles pour le **palier 2 du socle commun de connaissances et de compétences**.

♦ **Caractéristiques du jeu**

- Le tchoukball se joue avec un ballon, à la main.
- Les deux équipes adverses peuvent être constituées de 5 à 7 joueurs.
- Il se pratique sur un terrain proche de celui du handball (les dimensions adaptées se rapprochent de 14 X 22 m); avec des équipes de 5 - 7 joueurs , un demi-terrain de handball est suffisant. Les buts sont des cadres qui renvoient le ballon (petits trampolines). A défaut on peut utiliser des tables ou des panneaux de bois placés obliquement.
- Une zone interdite (demi-cercle de 3 m de rayon diminué à 1 m-1 m 50 à l'école primaire) à l'intérieur de laquelle les joueurs n'ont pas le droit de pénétrer doit être matérialisée.
- Les joueurs peuvent tirer sur le cadre de leur choix, il n'y a pas de "camp".

◆ Règles du tchoukball

1) Comment marquer des points ?

- ◆ Je gagne un point :
 - Je tire dans le cadre et le ballon rebondit dans la surface de jeu avant que l'équipe adverse ne s'en saisisse.
- ◆ Je donne un point :
 - Je manque le cadre ou bien je tire dans le cadre mais le ballon rebondit hors de la surface de jeu (dans la zone interdite, hors des limites du terrain ou sur moi).
- ◆ Personne ne marque de point :
 - Je tire sur le montant du cadre, mais le ballon rebondit dans la surface de jeu.
 - Le ballon rebondit sur ou est récupéré par erreur par un partenaire. Mais il y a alors faute : la balle est remise en jeu par l'autre équipe.

2) Se situer dans l'espace de jeu :

- ◆ Mon équipe a le ballon :
 - Je peux jouer sur les deux cadres.
- ◆ L'autre équipe a le ballon :
 - Je défends le sol autour du cadre visé en plusieurs lignes de défense.

Il n'y a pas de camp propre, c'est la possession du ballon qui détermine l'occupation de l'espace.

3) L'essentiel du règlement :

- ◆ J'ai le droit :
 - De faire 3 passes pour attaquer. L'engagement (après un point) ne compte pas comme une passe, mais la remise en jeu (après une faute) compte comme une passe.
 - De garder le ballon 3 secondes en main avant de faire une passe ou de tirer.
 - De faire 3 appuis au sol avec le ballon en main (recevoir le ballon avec les deux pieds au sol compte pour un appui).
 - De faire trois tirs consécutifs sur le même cadre (cumul des tirs des deux équipes)
 - ◆ Je n'ai pas le droit :
 - de gêner l'adversaire : interception interdite, ne pas se mettre entre le tireur et le cadre, entre le ballon et le défenseur.
 - De faire rebondir le ballon au sol (dribble, passes à terre)
 - De toucher le ballon avec la partie inférieure (du pied au genou inclus)
 - Après engagement, de tirer si le ballon n'a pas encore franchi la ligne médiane.
- Il y a faute : la balle est remise en jeu par l'autre équipe.

◆ Mise en place des règles

La mise en place se fait de façon progressive. On peut proposer 3 niveaux d'application des règles :

Niveau 1 : règles simplifiées : les possesseurs du ballon sont immobiles. Si le ballon touche le but et rebondit dans le terrain, l'équipe marque un point. Le ballon est alors remis en jeu par l'équipe adverse du fond du terrain.

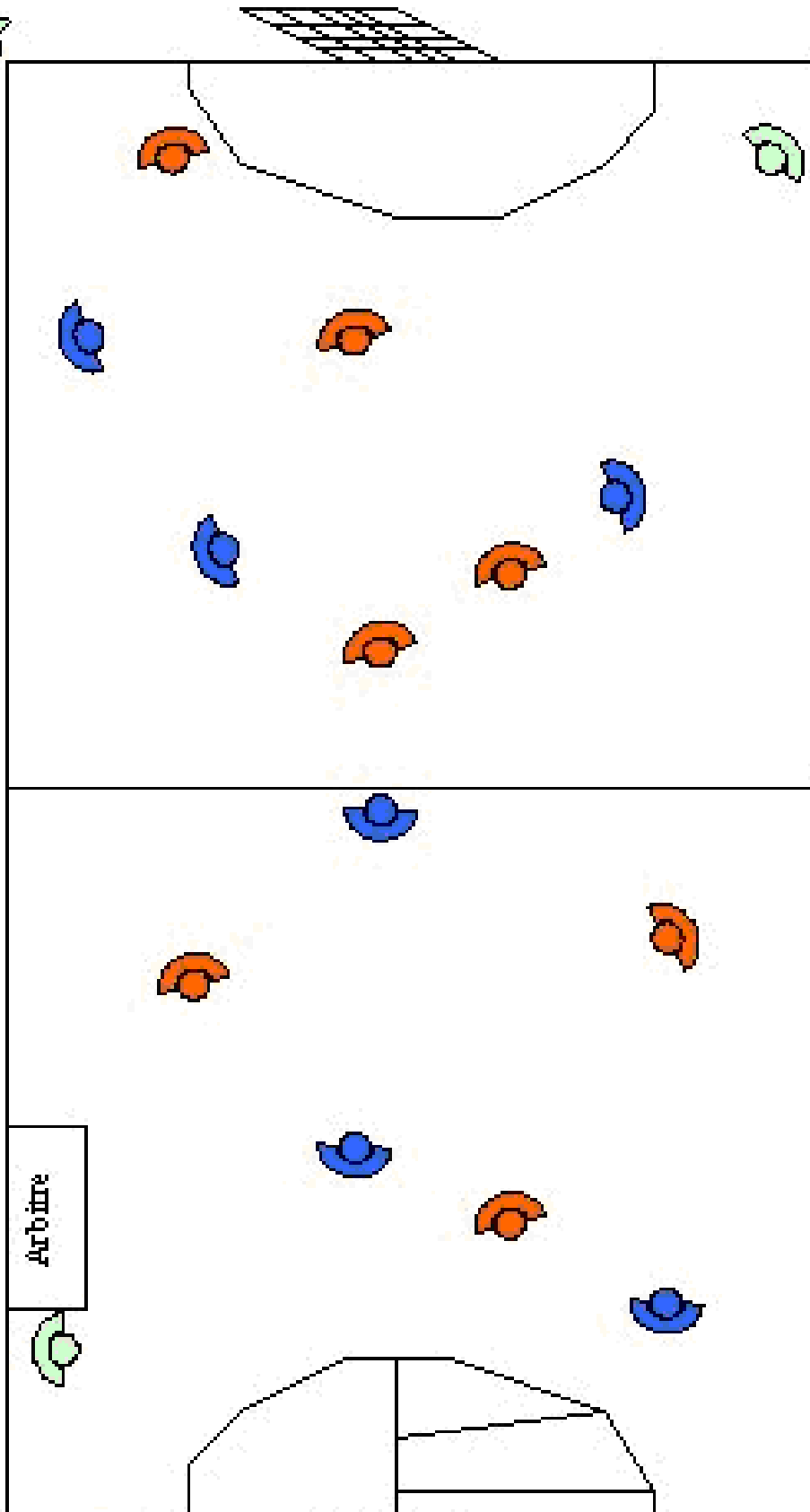
Niveau 2 : ajout de règles : présence de la zone, trois secondes de temps de possession du ballon.

Niveau 3 : tir sur le montant du cadre, obligation de franchir la ligne médiane après engagement, 3 passes, 3 tirs consécutifs sur le même cadre.

Marqueur chronométrateur



Arbitre



20 mètres

40 mètres

Mise en œuvre d'un cycle tchoukball de 6 séances

Séances 1 à 2	Séances 3 à 4	Séances 5 à 6
 <i>pour</i> ↓	 <i>pour</i> ↓	 <i>pour</i> ↓
ENTRER DANS L'ACTIVITÉ → APPRENDRE ET PROGRESSER → EVALUER LES ACQUIS		
<p style="text-align: center;"> <i>Comment ?</i> ↓</p> <p style="text-align: center;">En mettant en place des situations de découverte, de manipulation</p> <p style="text-align: center;"> <i>Pourquoi ?</i> ↓</p> <p style="text-align: center;">Pour établir un diagnostic, observer, et organiser la suite</p> <p style="text-align: center;">Évaluation « diagnostique »</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p style="text-align: center;"><i>Que sais-je déjà réaliser ?</i> ↓</p> <p style="text-align: center;">En faisant un inventaire des réponses des enfants</p>	<p style="text-align: center;"> <i>Comment ?</i> ↓</p> <p style="text-align: center;">En mettant en place des situations organisées (par objectifs, par ateliers)</p> <p style="text-align: center;"> <i>Pourquoi ?</i> ↓</p> <p style="text-align: center;">Pour ajuster, remédier, adapter le dispositif aux différences individuelles, pour mener à bien les apprentissages</p> <p style="text-align: center;">Évaluation formative</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p style="text-align: center;"><i>Que sais-je faire ? Qu'ai-je à apprendre ?</i> ↓</p> <p style="text-align: center;">En observant (prise d'informations) En analysant (les enfants prennent conscience et comprennent leurs actions) En régulant</p>	<p style="text-align: center;"> <i>Comment ?</i> ↓</p> <p style="text-align: center;">En mettant en place des situations évolutives</p> <p style="text-align: center;"> <i>Pourquoi ?</i> ↓</p> <p style="text-align: center;">Pour définir le niveau atteint, certifier un apprentissage</p> <p style="text-align: center;">Évaluation sommative</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p style="text-align: center;"><i>Qu'ai-je appris ? Que sais-je réaliser Maintenant ?</i> ↓</p> <p style="text-align: center;">En comparant à l'aide de normes (définies par l'enseignant et les enfants)</p>

◆ Organisation d'une séance

Durée : de 45' à 1 heure effective

- **Mise en train** : Mobilisation corporelle à base de déplacements, de changements de rythme et de manipulations de balles préparatoires aux compétences mises en jeu dans la séance.

Durée: de 5 à 10'

- **Mise en place de la situation de référence** pour la 1^{re} séance (évaluation diagnostique) et la dernière séance (évaluation des progrès), ou situations de jeu avec problème à résoudre.

Sinon, **mise en place de situations d'apprentissage** (effectif réduit) pour les autres séances permettant de développer :

- les habiletés motrices
- la prise d'information et l'occupation de l'espace
- le projet d'action
- la coopération

Prévoir 2 à 3 situations par séance avec des variables permettant de simplifier ou complexifier la situation. L'aménagement de la situation doit permettre de donner du temps à l'élève pour prendre des informations (surnombre, retard des défenseurs ...) : on diminue donc la pression temporelle pour l'élève.

Finir par un bilan-discussion.

La durée est d'environ 20 à 30'.

- **Séquence de jeu** : dirigée (consignes de jeu) en petits groupes (de 4 contre 4 à 6 contre 6) pour mettre en application le travail effectué dans les situations d'apprentissage. La pression temporelle est plus forte (situation réelle de jeu), les consignes de jeu permettront d'adapter le critère « temps » si les élèves sont en échec.

Cette 3e partie dans la séance sera le support de l'observation et de l'analyse des réussites et des échecs (observations faites par les élèves et l'enseignant).

La durée varie de 10' à 20'.

- **Retour en calme et bilan** : il s'agit d'organiser un moment où les élèves vont « s'apaiser » :

- assis devant le maître, pour reprendre son souffle et abandonner l'excitation du jeu.
- bilan de la séance : amener les élèves à verbaliser et expliquer les difficultés rencontrées. Ce bilan peut être fait en classe. Il servira à préparer la séance suivante.

Durée : 5'

◆ Exemples de jeux servant de mise en train

La balle assise

◆ Objectifs:

- tirer : attraper/passer vite, prendre vite une information, élaborer une stratégie

◆ Comportements attendus:

- occupe bien l'espace
- enchaîne rapidement une réception et un tir (ou une passe)
- entre dans un projet collectif d'action

◆ Organisation matérielle :

Terrain : demi-terrain de handball. 1 ballon de hand, chasubles

◆ Déroulement :

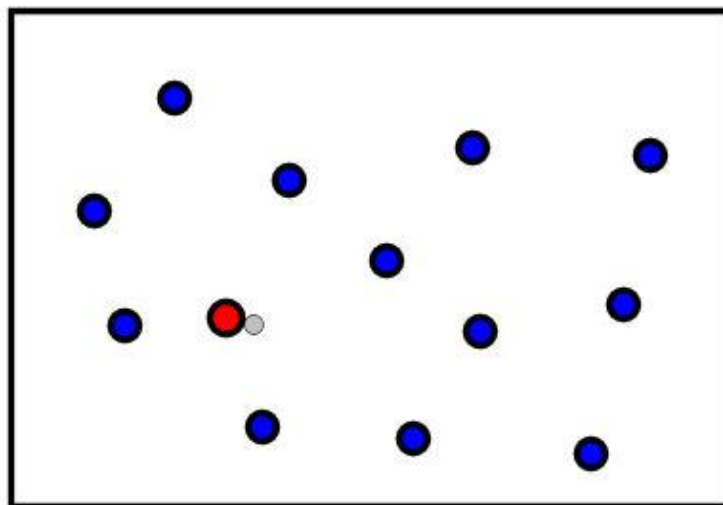
- **But du jeu** : éliminer les joueurs adverses en les touchant.

Les enfants courent tandis qu'un joueur en possession du ballon tente de les toucher de volée. Un joueur touché doit s'asseoir sur place. Il peut reprendre le jeu s'il récupère, en position assise, le ballon qui roule ou passe à sa portée. Tout joueur debout peut s'emparer de la balle, et il en est de même pour un joueur qui bloque le ballon de volée.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur debout : le porteur de balle.

◆ Variables :

- taille du terrain, nombre de ballons, nombre de joueurs (équipes plus restreintes), organisation par équipe avec délivrance par un joueur de son équipe, limitation temporelle ;



Le relais passes

♦ Objectifs:

- passer vite et bien

♦ Comportements attendus:

- enchaîne rapidement une réception et une passe
- passer rapidement et précisément de plus en plus loin.

♦ Organisation matérielle :

Terrain : demi-terrain de handball. 2 fois deux équipes, joueur face à face 2 à 2.

♦ Déroulement :

- **But du jeu** : enchaîner des passes aux joueurs en face de soi plus rapidement que l'autre équipe

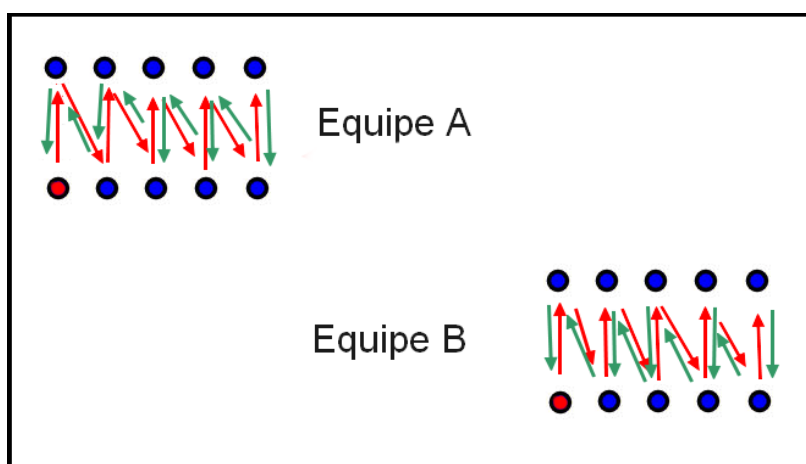
- Les enfants sont en deux colonnes, face à face. Au départ le premier joueur fait une passe à son coéquipier lui faisant face et ainsi de suite en se décalant.
- Ainsi de suite jusqu'au dernier qui repassera au précédent.
- Si le ballon tombe. Celui qui réceptionne va la chercher, se replace avant de faire sa passe.
- L'équipe gagnante sera celle dont le ballon sera revenu le plus rapidement au premier joueur.

♦ Variables :

- L'équipe gagnante peut se voir imposer une contrainte (reculer d'un pas, puis de 2, s'asseoir, se tourner le dos...)

♦ Remarque :

- Cette structure permet un bon entraînement à la passe sans contrainte d'un adversaire, avec une possibilité de différenciation si les équipes sont hétérogènes.



Les balles brûlantes

◆ Objectifs:

- Découvrir les particularités fonctionnelles du matériel (ballon de handball, cadre « tchouk »)
- tirer pour envoyer derrière une limite

◆ Comportements attendus:

- occupe bien l'espace
- tir dans le cadre

◆ Organisation matérielle :

Terrain : demi-terrain de handball. Cadres installés de part et d'autre de la ligne médiane avec un grand nombre de ballons (ballons de handball, ballons souples...) répartis également.

◆ Déroulement :

- **But du jeu** : Faire retomber le ballon sur le terrain de l'équipe adverse.

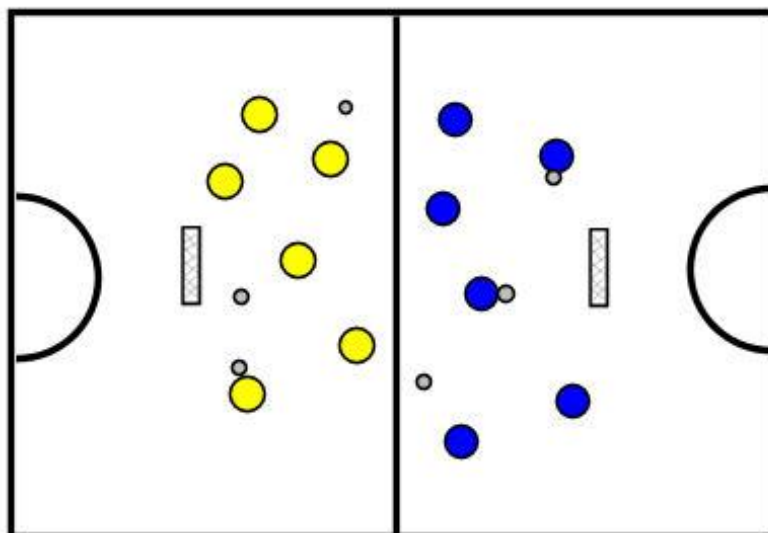
- Au signal les joueurs tirent dans le cadre et laissent rouler les balles quand elles sont à terre et qu'elles vont jusqu'au camp adverse. Par contre, ils s'emparent des balles qui pénètrent sur leur territoire pour les renvoyer grâce à leur cadre, dans le camp adverse. À la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de balles sur son territoire a perdu.

◆ Variables :

- taille du terrain, nombre de ballons, nombre de joueurs (équipes plus restreintes), organisation par équipe avec délivrance par un joueur de son équipe, limitation temporelle.

◆ Remarque :

- Il s'agit en fait d'une variante des balles brûlantes bien adaptée pour faire découvrir les caractéristiques fonctionnelles du matériel.



Passé à 5 / 10 orientée

♦ Objectifs:

- Se déplacer, se placer judicieusement sur un terrain

♦ Comportements attendus:

- Attaquants : passer, se démarquer, aider le porteur, s'organiser collectivement
- Défenseurs : intercepter, se placer pour intercepter, gêner le porteur, s'organiser collectivement
- Arbitres : siffler, observer, intervenir efficacement

♦ Organisation matérielle :

Terrain : demi-terrain de handball.

4 équipes de 5 ou 6 joueurs.

♦ Déroulement :

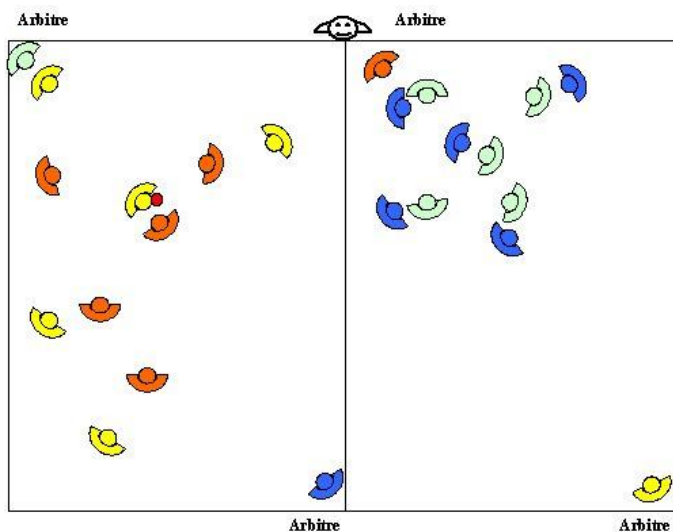
- But du jeu : enchaîner 5 / 10 passes

Au signal l'équipe qui a le ballon doit essayer de faire 5/ 10 passes de suite sans que l'autre équipe touche le ballon et au terme du compte de passes, poser le ballon derrière une zone à l'extrémité du terrain.

- les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon dans les mains
- il est possible de faire des passes comme on veut (en l'air, au rebond)
- chaque fois qu'une passe est faite, l'équipe compte à haute voix (1, 2, 3, 4, 5)
- quand une équipe est arrivée à 5 elle marque un point et donne le ballon à l'équipe adverse.
- si une équipe fait sortir le ballon de l'aire de jeu, il est redonné à l'équipe adverse.

♦ Variables :

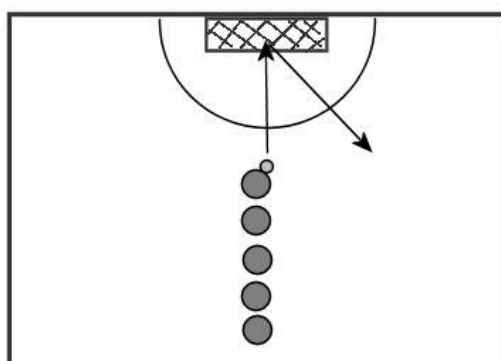
- Dimension du terrain, Nombre de joueurs , Type de ballon (handball, basket-ball, football, rugby, frisbee) , Nombre de passes (3, 4, 5, 8, 10....)



◆ Exemples d'ateliers

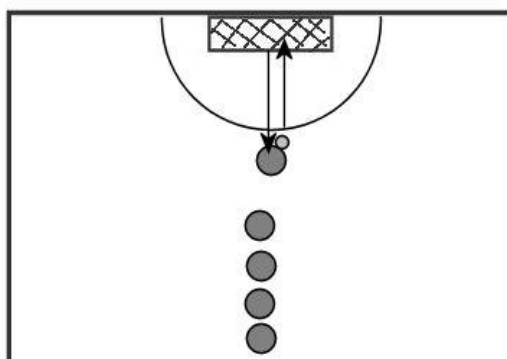
Atelier de tir simple

- **Objectif** : Etre capable d'ajuster son tir à la cible.
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible proposée.
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de tirs réussis.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance du cadre de tchouk (de 3m à 8m), placement (face, sur le côté)



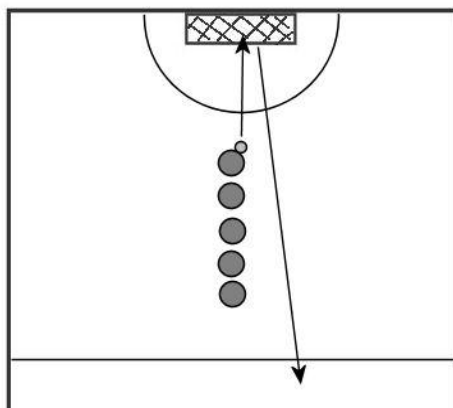
Atelier de tir réceptionné

- **Objectif** : Etre capable de rattraper son propre tir
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible proposée et réceptionner le ballon
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de réceptions réussies.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, récupèrent le ballon avant qu'il ne touche le sol, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance du tchouk, placement (face, sur le côté)



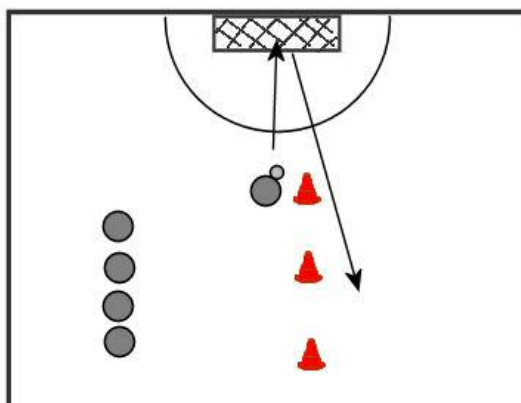
Atelier « tirer loin »

- **Objectif** : Etre capable d'ajuster son tir à la cible pour renvoyer derrière une zone
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la zone prévue.
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de tirs réussis.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, afin que le ballon atterrisse derrière la ligne médiane (ou toute autre ligne matérialisée au sol), récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance du tchouk, placement (face, sur le côté)



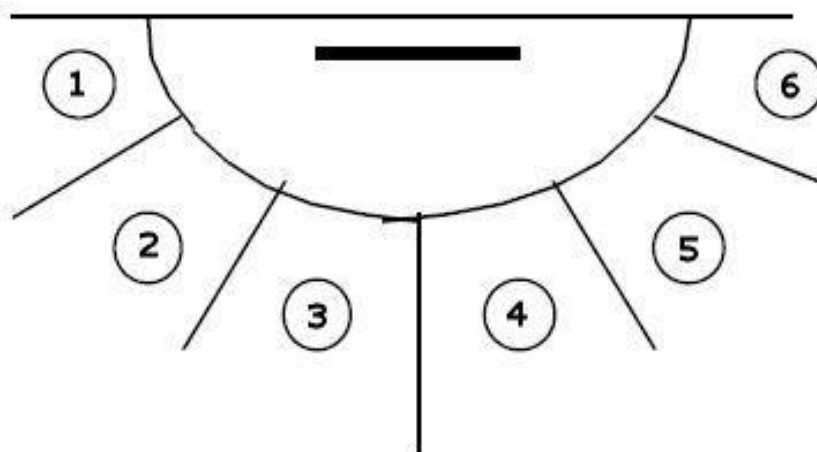
Atelier tirs distances différentes

- **Objectif** : Etre capable d'ajuster son tir à la cible selon la distance (2m, 4m, 6m)
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de tirs réussis.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, passent au plot suivant, tirent, et recommencent au troisième plot. Puis ils récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance des plots, placement (face, sur le côté)



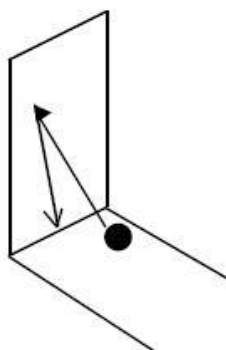
Atelier incidence de l'angle de tir

- **Objectif** : prendre conscience de l'angle incidence du tir en fonction du lieu du tir.
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible en adaptant son tir
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de tirs réussis. 1 point par réussite.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, avec pour consigne « *Tu dois tirer d'une zone, la balle doit atteindre la zone indiquée où se tiendra un autre élève* ». Puis ils récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance des joueurs, nombre de zones



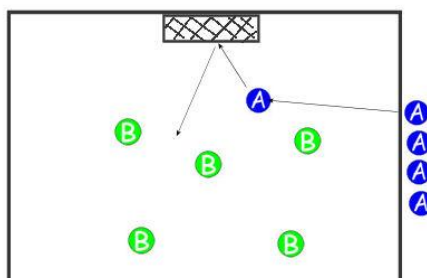
Atelier Réception contre un mur

- **Objectif** : être capable de réceptionner le ballon après un tir
- **But** : saisir le ballon après un tir
- **Critère de réussite** : 1 point par réussite
- **Règles de fonctionnement** : Les élèves sont répartis face aux murs .
Consignes « *Tu tires sur le mur, tu dois rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol. Tu tires cinq fois, tu comptes le nombre de réussites.* ».
- **Variables** : distance au mur, présence d'un plot pour obliger au rebond de l'autre côté du plot.



Atelier Réception simple

- **Objectif** : être capable de réceptionner le ballon après rebond sur le tchouk
 - **But** : pour chaque défenseur, se mettre en position de récupérer le ballon
 - **Critère de réussite** : 1 point pour les attaquants si le ballon touche le sol. 1 point pour l'autre équipe sinon.
 - **Règles de fonctionnement** : Les élèves sont répartis en équipes de 5-7. Une équipe est placée en colonne, l'autre équipe est répartie sur le terrain.
- Consignes pour les attaquants « *Tu dois tirer sur le cadre, de la façon que tu veux, puis aller au bout de la colonne* ».
- Consignes pour les défenseurs « *Vous devez récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol puis le donner au prochain attaquant.* »
- **Variables** : distance des attaquants, nombre de joueurs en défense, taille de la zone, inclinaison du cadre



Atelier ballon chronomètre

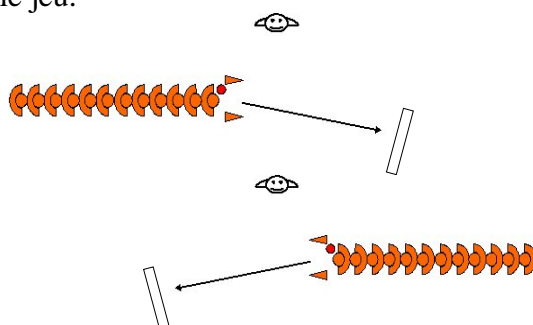
- **Objectif** : être capable de passer loin via le tchouk.
- **But** : passer le ballon derrière un joueur
- **Critère de réussite** : faire une passe de plus que ses adversaires
- **Règles de fonctionnement** :

La classe est divisée en 2 équipes. Les 2 équipes s'opposent sur chaque partie du terrain un tchouk en face de la colonne.

Au signal, le premier joueur lance sur le tchouk et passe en queue de colonne. Le suivant doit récupérer la balle et lancer à son tour sur le tchouk.

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs d'une équipe sont passés. L'équipe gagnante est celle qui aura fait le plus de passes.

- **Variables** : Nombre de ballons dans la ronde, compte des passes ou des tours faits par les ballons, dimension de la ronde, emplacement de la colonne. On peut faire reculer l'équipe gagnante avant de refaire le jeu.



Atelier passe et tire

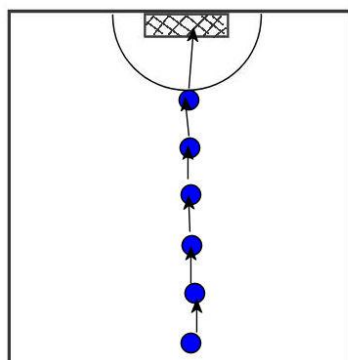
- **Objectif** : être capable de passer à ses partenaires
- **But** : passer le ballon à un partenaire à hauteur de poitrine
- **Critère de réussite** : tir réussi, sans que le ballon n'ait touché le sol.
- **Règles de fonctionnement** :

Des équipes de 5-7 joueurs répartis sur un quart de terrain de hand, un but de tchouk chacune.

Les joueurs de chaque équipe sont alignés et répartis sur tout la longueur du terrain.

Consignes : «*Vous vous faites des passes successivement, jusqu'au dernier qui tire sur le cadre.*»
Si le ballon touche le sol, il faut reprendre au début.»

- **Variables** : taille du terrain, passe avec une seule main (main droite, main gauche), temps limité



Atelier « camp ruiné »

- **Objectif** : savoir s'organiser dans l'espace
- **But** : passer dans le camp adverse en bloquant la balle de volée.
- **Critère de réussite** : toute l'équipe a changé de camp.
- **Règles de fonctionnement** :

6, 7 joueurs maximum par équipe. On n'oubliera pas de préciser les limites du terrain. La partie se termine lorsque tous les membres d'une même équipe sont passés dans le camp adverse.

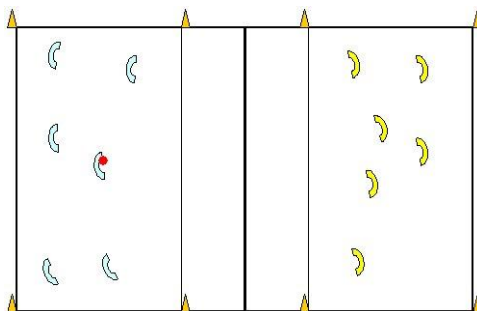
Dans un premier temps, le maître pourra exécuter la consigne en se mettant en position de joueur avec un élève pour adversaire devant le reste de la classe par souci de clarté :

1er cas : j'attrape le ballon du premier coup, donc je passe de l'autre côté de la zone.

2e cas : j'attrape le ballon, mais après un rebond au sol, donc je reste dans mon camp.

Si une équipe met volontairement le ballon en dehors des limites du jeu, ou dans la zone interdite, un joueur de l'équipe adverse quitte son camp et le ballon lui est donné.

- **Variables** : taille du terrain, nombre de joueurs, zone interdite, possibilité ou non de faire des passes et de se déplacer avec la balle.



♦ L'évaluation

Qu'évalue-t-on ?

On évalue tout ce qui a été enseigné tout au long du module.

Une évaluation en début de module (diagnostique) permet d'identifier les problèmes. Elle est réalisée au travers de la situation de référence. Les problèmes ainsi identifiés, lors de la situation de référence, permettent de construire les séances d'apprentissages qui vont suivre.

En fin de module, la situation de référence (complexifiée avec toutes les règles apprises) est proposée à nouveau aux élèves afin d'apprécier les connaissances construites. Ces connaissances relèvent de l'action motrice, mais aussi d'autres savoirs (par exemple : la vie en collectivité, les règles de fonctionnement, le patrimoine culturel, la gestion de l'effort, l'utilisation du matériel...)

Évaluation individuelle

L'évaluation s'appuie sur des critères de réussite clairement énoncés, d'ordre quantitatif ou qualitatif. Ils permettent à l'élève :

- de savoir s'« *il a réussi ou échoué* »
- d'apprécier ses progrès

Les progrès de l'élève sont identifiés et doivent être pris en compte dans l'évaluation.

L'évaluation peut être réalisée :

- par l'enseignant
- par l'intervenant s'il y en a un
- par les élèves : auto-évaluation, binôme... Il est alors intéressant de confronter ces résultats avec l'évaluation de l'enseignant, d'identifier les erreurs d'appréciation permettant ainsi à l'élève de construire une compétence meilleure de jugement. On peut se servir des fiches d'observation mises en place avec les élèves. On peut ainsi comptabiliser leurs réussites ou échecs sur un ou plusieurs temps de jeu.

- On peut se servir d'un tableau relevant différents niveaux d'habileté :

niveaux	comportement collectif	Comportements individuels			objectifs
		porteur de balle	non porteur	défenseur	
Niveau 0	« La grappe » tous sur la balle	Garde ou se débarrasse de la balle	Reste au contact du porteur	Reste au contact du porteur	Conserver collectivement la balle ↓
Niveau 1	« l'étoile filante » un ou plusieurs joueurs conduisent la balle vers la périphérie ; les autres suivent	Conduit la balle pour fuir le groupe	Suit le porteur de balle à proximité immédiate sans se situer par rapport à la cible et aux autres	Tente de s'opposer au porteur de balle ou le poursuit	
Niveau 2	« le gagn-terrain » le ballon est envoyé vers la cible	Protège son ballon ou passe vers l'avant	Se place vers l'avant pour servir de relais	Tente d'intercepter la balle ou défend la cible	Progresser collectivement vers la cible ↓
Niveau 3	« la construction » la balle circule sur des espaces restreints (latéral, profondeur)	Conduit la balle en dribble et fixe un défenseur pour passer	Se démarque dans les espaces proche du porteur	Se place pour marquer le non porteur, stopper le porteur ou protéger la cible	Récupérer collectivement la balle

♦ L'arbitrage

Dans le cadre d'un module tchoukball, il est nécessaire de faire assurer plusieurs rôles aux élèves, dont celui d'arbitre. Mais c'est une tâche difficile.

La difficulté de l'arbitrage vient d'un manque de connaissances relatives au règlement, d'un manque de pratique, mais aussi d'un manque de vécu en tant que joueur.

Les élèves doivent donc avoir une bonne connaissance des règles qui régissent le jeu, mais aussi avoir saisi l'esprit, la logique du jeu.

Dans la pratique, il ne faut pas hésiter à faire arbitrer les élèves dès les premières séances. Au début, on ne leur demandera de siffler qu'une partie des attentes normales d'un arbitre, celles qui leur sont les plus accessibles. La difficulté réside plutôt dans l'acceptation par les autres élèves. Il faut donc accompagner les élèves.

On peut mettre plusieurs enfants à l'arbitrage en leur assignant chacun une tâche particulière : sorties de terrain, 3 secondes, buts, changement d'équipe...

Compétences attendues :

- intervenir à bon escient sur des fautes techniques (marquage, terrain) ou de comportement pour ne jamais laisser se développer de gestes dangereux
- utiliser une gestuelle d'arbitrage élaborée et adoptée collectivement (*lever le poing pour le but, désigner 3 doigts pour faute de trois pas ou trois secondes*).

♦ L'organisation d'un tournoi

Pour conclure un module d'apprentissage, l'organisation d'un tournoi peut être l'occasion d'un travail pluridisciplinaire mené par les élèves. (cf fiche ci-jointe)

Il faudra d'abord savoir qui est à même de participer : classes de la même école, de plusieurs écoles différentes...

Ensuite, il faudra faire émerger avec les élèves les différents rôles des organisateurs :

- Organiser les inscriptions
- Constitution des équipes, des arbitres, chronométreurs, marqueurs
- Établir le calendrier des matchs, éventuellement par un système de poules.

Exemple de tournoi avec 12 équipes :

On organise 4 poules avec 3 équipes chacune.

POULE 1											
NOMS	1er match	2e match	3e match	1er match		points	2e match		points	total	classement
EQUIPE A	A-B		A-C	G	P		G	P			
EQUIPE B	A-B	B-C		G	P		G	P			
EQUIPE C		B-C	A-C	G	P		G	P			

Ensuite les 4 gagnants de chaque poule peuvent s'affronter en demi-finales, etc...