

Une activité d'opposition : le TCHOUKBALL

Qu'est-ce que le Tchoukball ?

Ce sport a été inventé dans les années 70. Il est né des réflexions et des recherches du docteur Hermann Brandt (Suisse) et résulte d'une étude scientifique critique des sports d'équipes les plus populaires.

Le tchoukball se présente comme un mélange de pelote basque, de handball et de volley-ball. Il s'agit d'un sport de balle et d'équipe qui se joue à l'aide de deux surfaces de renvoi (les cadres) et se caractérise par la suppression de toutes formes d'agressions corporelles entre les adversaires. Par son caractère ludique, il est conçu pour inciter chaque individu à pratiquer ce sport, quels que soient son âge, son sexe ou ses capacités athlétiques.

Intérêt de cette activité à l'école

Le Tchoukball peut proposer une réponse possible à la problématique des sports collectifs à l'école sur les plans humaniste, sociologique, affectif, pédagogique et matériel en :

- conciliant la pratique d'un sport collectif sans valoriser l'agressivité
- permettant aux élèves catalogués comme "peu compétents sportivement" de sortir de cette représentation
- mettant à l'aise l'enseignant par rapport à la pratique et aux contenus qu'il veut enseigner
- étant une activité adaptable, sans trop de contraintes, aux différentes surfaces disponibles

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-coïncidence.

Les compétences à développer seront similaires de celles que l'on recherche dans les autres sports collectifs à savoir : lire le jeu et apprécier le rapport de force, s'organiser collectivement pour un projet commun, multiplier et complexifier les alternatives du jeu, etc. ... ; compétences notamment favorisées par l'absence de territoire déterminé (possibilité de tir sur les 2 cadres).



Programme officiel 2008

"L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

La pratique des activités est organisée sur les trois années du cycle en exploitant les ressources locales."

Compétences spécifiques Cycle III

Education Physique et Sportive

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Peut également être consultée, la fiche "ressource" (2002) :

JEUX COLLECTIFS - CYCLE III

Compétences spécifiques : s'affronter collectivement

<p>Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : diversifier ses actions d'attaquant et de défenseur</p>	<p>Jeux collectifs (type handball, basket, football ou rugby) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Comme attaquant</u>: <ul style="list-style-type: none"> - Porteur de balle : dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, Passer la balle à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer en position favorable. - Non-porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle. - <u>Comme défenseur</u> : <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but. <p>- Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement</p>
--	---

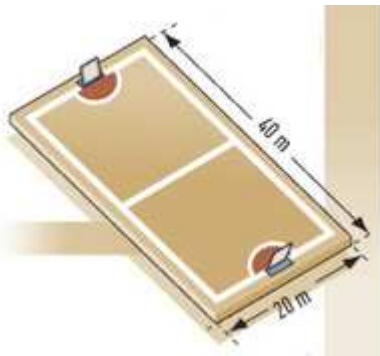
Compétences transversales

<p>S'engager lucidement dans la pratique de l'activité</p>	<p>* <u>S'engager dans les diverses situations de jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées: aller tirer quand on est seul face au but, passer à un partenaire mieux placé que soi... - en anticipant sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre, en défense entre l'attaquant et le but... - en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match »: tenter sa chance au tir, jouer gardien de but, défendre contre un attaquant plus fort que soi... <p>* <u>Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tenter des tirs « acrobatiques » (en suspension, par exemple), marquer un essai...
<p>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</p>	<p>* <u>Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet d'entraînement de l'équipe pour améliorer la progression de la balle, ou une stratégie collective de défense... - pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre, de l'histoire de l'activité...
<p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>	<p>* <u>Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle... <p>* <u>Mettre en relation des notions d'espace et de temps</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant ou l'arrière à un partenaire... <p>* <u>Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement</u> (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué. - Proposer une stratégie d'attaque ou de défense. <p>* <u>Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur - pour s'engager dans une situation de risque mesuré : choisir le rôle du poursuivant (jeu traditionnel), aller seul au tir ou à l'essai... <p>* <u>Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer sa propre action de joueur. - Tenir une feuille de match (tableau de résultats) - Arbitrer une période de jeu ou un match

	<p>*Identifier et décrire:</p> <ul style="list-style-type: none"> - différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer en suspension, intercepter une balle, feinter un adversaire...
<p>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>	<p>* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles de jeu de plus en plus contraignantes : ne pas « marcher » balle en main, ne pas percuter l'adversaire, ne pas marcher dans la zone, ne pas lancer le ballon en avant... - Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs... <p>* Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme préparer un tournoi inter-équipes, élaborer des stratégies à plusieurs...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer de nouvelles règles de jeu - Arbitrer un match à deux - Conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre - Conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir (marquer un panier, empêcher un adversaire de passer...) <p>* Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre, observateur, collecteur de résultats...

Règles

Introduction



Pour jouer au tchoukball, il faut deux cadres officiels de tchoukball et un ballon de handball. Le jeu se déroule soit sur un terrain de handball (20x40 m) entre deux équipes de 9 joueurs soit sur un terrain de basketball entre deux équipes de 6 ou 7 joueurs. Les cadres (qui peuvent être utilisés indifféremment par les deux équipes ; il n'y a pas de camps distincts au tchoukball) sont ainsi disposés à chaque extrémité du terrain et entourés d'une zone interdite en forme de demi-cercle de 3 m de rayon.

L'équipe qui possède le ballon dispose de 3 passes au maximum avant d'envoyer la balle sur un des cadres de renvoi. L'autre équipe cherche pendant ce temps à se placer de manière à récupérer le ballon après son rebond au cadre, avant qu'il ne touche le sol. Pendant toute la durée du jeu, les joueurs des deux équipes n'ont pas le droit de se gêner dans leurs actions respectives : interdiction d'intercepter les passes, de gêner

les mouvements du porteur du ballon et des coéquipiers ou d'empêcher un défenseur de se placer sur la trajectoire de la balle après le rebond.

Les points

Un joueur marque un point pour son équipe s'il envoie la balle sur le cadre de telle manière qu'elle ne puisse être reprise par un adversaire avant qu'elle ne touche le sol.

Un joueur donne un point à l'équipe adverse si :

- Il manque le cadre au moment du tir
- Il fait rebondir la balle hors des limites du terrain
- Il tire au cadre et la balle rebondit sur lui-même
- Il envoie la balle dans la zone interdite, avant ou après rebond au cadre

La remise en jeu après un point (ne compte pas pour une passe) se fait à côté du cadre "encaissé" avec obligation de passer la ligne médiane avant de tirer sur l'un des 2 cadres.

Les fautes

Un joueur commet une faute si :

- Il se déplace en dribblant la balle au sol ou en l'air
- Il effectue plus de 3 empreintes au sol en possession du ballon
- Il joue avec des parties du corps situées au-dessous du niveau de la ceinture
- Il joue une quatrième passe pour son équipe
- Il prend contact avec le sol hors des limites du terrain ou dans la zone interdite en ayant la balle dans les mains
- Il laisse tomber la balle au sol à la réception d'une passe
- Il prend par erreur ou volontairement une passe de l'autre équipe
- Il récupère une balle tirée au cadre par un de ses coéquipiers
- Il empêche les déplacements des adversaires ou les libres mouvements de la balle lorsque celle-ci est possédée par l'autre équipe

Après une faute, la balle passe en main de l'autre équipe et le jeu reprend à l'endroit où la faute a été commise. Une passe doit être faite avant de tirer au cadre.

Matériel nécessaire

- 1 ballon de handball
- 2 surfaces de renvoi (cadres de 1x1 m incliné à 60°)

Objectifs

Pour l'équipe en possession de la balle : Lancer la balle sur la surface de renvoi après au maximum 3 passes.

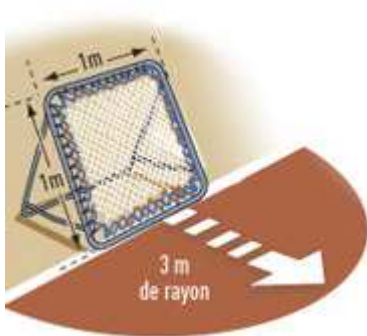
Après rebond, la balle doit toucher le sol dans le terrain, mais hors de la zone interdite, pour qu'un point soit marqué. Si la balle est rattrapée par l'autre équipe, alors il n'y a pas de point et le jeu continue.

Pour l'équipe qui n'est pas en possession de la balle : Rattraper la balle après rebond au cadre avant qu'elle ne touche le sol. Pour cela il faut constamment se replacer en fonction des passes de l'autre équipe pour être dans les meilleures conditions pour la réceptionner après le rebond. Il n'est pas permis d'intercepter la balle ou de gêner l'adversaire.

Règles particulières

- Pas de camp défini (chaque équipe peut lancer la balle sur n'importe quelle surface de renvoi)
- Pas d'interception des passes de l'autre équipe
- Pas plus de trois passes avant un tir
- Pas plus de trois pas et de trois secondes avec la balle dans la main

Zones spéciales



Devant chaque surface de renvoi, il y a un demi-cercle de trois mètres de rayon, appelé "zone interdite". Un joueur ne peut être dans la zone que s'il vient de tirer au cadre, de passer la balle ou de solliciter une passe. Dans aucun cas, il ne doit avoir les pieds au sol avec le ballon dans les mains dans cette zone.

Arbitrage

En scolaire, il est conseillé d'utiliser 2 arbitres (1 pour chaque cible) et un élève qui comptabilise les points.

Spécificités

La logique de ce jeu collectif étant de :

"Faire progresser le ballon (sans opposition) en 3 passes maximum vers un cadre et de tirer de telle façon qu'il tombe dans un endroit inoccupé du terrain pour ne pas être réceptionné par un joueur adverse."

il est à noter que, outre des similitudes avec d'autres sports collectifs, des comportements originaux sont sollicités, principalement induits par les règles de base suivantes :

→ Les équipes n'ont pas de territoire

Chaque équipe a la possibilité de tirer sur la cible de son choix, sauf après trois tirs consécutifs sur la même cible. Cette situation amène plusieurs comportements :

- Ouvrir les actions sur tout le terrain. Au bout de quelques séances, les élèves se rendent compte qu'il est plus efficace de se déployer que de s'agglutiner. Les phénomènes de grappe ont tendance à disparaître pour permettre la mise en place de stratégies de feintes qui sont toujours sources de plaisir.
- Ne plus se sentir menacé par l'adversaire, il n'y a plus d'intrusion mais un partage de l'espace de jeu. Les prétextes d'agressivité sont moins nombreux que dans d'autres sports collectifs.
- Surveiller constamment le circuit de la balle, faire des choix.

→ La balle ne peut être interceptée par les adversaires

Cette règle a des conséquences qui méritent d'être soulignées :

- On ne charge pas. On respecte l'intégrité physique et morale des adversaires.
- Les actions ne sont que positives. On n'empêche pas de jouer, il n'est pas possible de pratiquer une tactique "destructrice".
- Les passes longues sont facilitées.
- On peut prendre le temps de se repérer en attaque.
- On peut essayer des réponses inédites, des tactiques qui seraient beaucoup plus périlleuses dans les autres sports-co.

La combinaison de ces deux règles fait que les joueurs ne peuvent compenser leurs erreurs ou leur infériorité technique en commettant des irrégularités (bousculer, faucher, retenir par le maillot...).

Comportements recherchés chez l'élève (individuels & collectifs)

Habiletés motrices	Utilisation de l'espace	Stratégies
Lancer et rattraper le ballon	Se déplacer en suivant le ballon	Marquer un temps d'arrêt après saisie du ballon pour prendre des infos visuelles
Rattraper le ballon après le tir des adversaires	Placer les co-équipiers en dispersion sur le terrain	Repérer le placement des adversaires
Oser et réussir des passes de plus en plus longues	Se placer face au centre pour tirer	Choisir le cadre en fonction du placement des adversaires
Chercher des effets sur le retour du ballon	Se placer pour trouver un angle	Identifier le tireur le mieux placé
Utiliser une puissance de tir adaptée	Se placer en bordure de zone pour défendre	Se placer collectivement en bordure de zone pour défendre
Moduler la puissance du tir sur le cadre	Anticiper la trajectoire du ballon	Feinter sur les remises en jeu
Viser la partie du cadre qui produira l'effet attendu (principes de rebond)	Se placer de manière efficace en fonction du porteur de balle	Faire semblant de se diriger vers un cadre puis revenir
Tirer en suspension	Laisser des équipiers prêts à tirer sur chaque cadre	Relancer tout de suite le jeu après saisie du ballon

Le contenu du tableau n'est pas exhaustif. Les propositions successives démarrent par un niveau débutant pour aller vers une pratique plus "évoluée" de l'activité et par conséquent un jeu plus dynamique.

L'enseignant pourra s'attacher dans un premier temps à **observer** 3 comportements particulièrement significatifs sur le plan moteur :

- la technique de la passe et du tir à bras cassé
- la réception du ballon et son anticipation
- la prise d'information avec (tête levée) et sans ballon

L'**évaluation** portera également sur la capacité de l'élève à :

- donner ses idées pour préparer les stratégies
- écouter les idées des autres pour établir les stratégies
- appliquer les stratégies élaborées par l'équipe
- communiquer de façon efficace en situation de jeu
- appliquer les règles d'éthique
- identifier les forces et les faiblesses du plan avec ses partenaires
- porter un jugement sur sa démarche à partir de ses réussites et de ses difficultés

Objectifs à atteindre lors du module

- créer les conditions individuelles et collectives de l'échange
 - connaître et comprendre les règles du jeu (à aménager dans un premier temps puis à réintroduire/reconstruire pour éviter l'impression de contrainte)
 - apprendre à tirer, à passer, à attraper, à demander le ballon dans un endroit "efficace" (pour soi et pour l'équipe)
- intégrer "l'autoanalyse" comme facteur de progrès (symptômes, causes, remédiations)

A un niveau supérieur ensuite :

- structurer l'occupation de l'espace
- proposer une organisation efficace (attaque/défense pas forcément identiques)
- respecter et faire respecter le règlement
- réduire l'écart intention/réalisation

Pour cela,

- à partir d'une situation de référence (jeu simplifié ou non), dégager avec les élèves les problèmes rencontrés
- mettre en place des situations de jeux pouvant isoler les différents problèmes et permettant de trouver des réponses comportementales ou stratégiques adaptées
- jouer sur les variables, notamment par des aménagements de la règle concernant :

La cible :

- Même si l'obstruction est interdite, la précision des premiers tirs est toujours un problème. Il faut donc penser à placer les cibles assez près de la limite de la zone (diminuer la zone interdite - rayon inférieur à 3m-)

La maîtrise de l'engin :

- Dans un premier temps, on peut tolérer que la balle touche le sol lors de passes entre coéquipiers mais le jeu est beaucoup moins dynamique.

L'espace :

- On peut jouer sur les dimensions du terrain.
- On peut tolérer que la balle retombe dans la zone et que les défenseurs y pénètrent pour la récupérer (si tir sur plateaux pleins inclinés).
- On peut réduire le nombre de joueurs si terrain trop petit.

Le temps :

- On peut tolérer que les joueurs gardent le ballon en main, assez de temps pour construire les réponses adaptées.

Mais aussi :

- On peut faire les remises en jeu au centre du terrain. Il n'est plus nécessaire que la balle traverse la ligne médiane. Cette situation amène souvent un type de jeu monopolaire (*tous les joueurs sont rassemblés autour d'une même cible*) si l'on n'exige pas de changement de cible après 3 tirs consécutifs.
- On peut aussi imposer 3 passes minimum avant le tir. Si le jeu est aussi moins dynamique, cette situation amène un plus grand nombre de passes et permet aux plus inhibés, d'une part de toucher la balle plus souvent, d'autre part de mieux comprendre la tactique ou les stratégies à adopter.
- On peut imposer 5 passes et plus...
- On peut ne pas limiter le nombre de tirs sur la même cible.

...

- interroger régulièrement les élèves sur les problèmes rencontrés pour les mettre en situation de réflexivité par rapport à leur pratique (permet des temps de pause pour faire souffler les joueurs)
- mettre en place des situations par ateliers (différents ou identiques) mais permettant ainsi un temps d'activité conséquent.

L'évolution de ce jeu se caractérise :

- par le passage d'un jeu de réaction à un jeu d'anticipation et de création d'espace
- par le passage d'un jeu statique à un jeu de mouvement
- par la recherche d'une continuité de jeu et un enchaînement de plus en plus varié d'actions motrices et d'actions collectives
- par une augmentation des possibilités d'alternatives et de choix

Exemples de situations d'apprentissage Tchoukball Cycle III

➤ **Pong** : cadre non déplié posé au sol, 2 joueurs se placent de part et d'autre (distance équivalente). A tour de rôle chaque joueur tire dans la zone centrale du cadre. Point marqué si l'adversaire ne parvient pas à récupérer la balle en l'air.

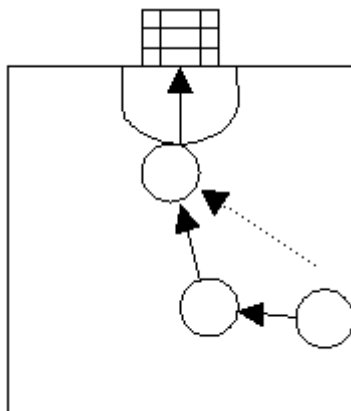
➤ **Contre un mur, à 1, 2 ou 3 joueurs**, lancer la balle qui doit être rattrapée après 1 rebond ou sans toucher le sol. Possibilité d'installer un plot à 2m du mur, lancer d'un côté, rattraper de l'autre.

➤ **La bataille des balles**. Variante des balles brûlantes. Sur un terrain où 2 cibles sont installées, avec un grand nombre de balles réparties également, au signal les joueurs tirent dans la cible 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 cible, dans le camp adverse. A la fin du jeu, l'équipe qui a le moins de balles sur son territoire a gagné. L'emplacement des cibles est à moduler suivant la force des joueurs.

➤ **Volley Tchouk** : sur terrain volley, corde tendue à 1m du sol partageant ce terrain en 2. D'un côté, des attaquants devant, après 3 passes, envoyer le ballon chez l'adversaire, par-dessus la corde, en tirant sur le cadre situé dans leur camp. Les défenseurs doivent réceptionner le ballon sans qu'il touche le sol. Chaque attaquant doit tirer un nombre de fois défini au préalable ; ensuite on change de rôles. Point marqué chaque fois que la balle tombe au sol.

➤ **La balle à terre** : le terrain est partagé en deux. Il s'agit de tirer sur la cible et d'envoyer le ballon pour qu'il touche le sol dans le camp adverse. Chaque équipe possède un Tchouk. Jouer avec un puis deux puis trois ballons... Point marqué chaque fois qu'un ballon tombe au sol.

➤ **Les 4 couleurs** : sur terrain 20x20 4 équipes de 5/6 joueurs portant des dossards de couleurs. Les lanceurs tirent les uns après les autres en essayant de faire tomber la balle dans le terrain délimité. Avant de tirer dans le TchoukBall ils doivent annoncer la couleur des receveurs choisis (en changeant à chaque fois). Les joueurs des couleurs non annoncés se transforment en statues immobiles. Les lanceurs marquent un point chaque fois que la balle tombe dans le terrain sans être maîtrisée par les receveurs appelés. Quand tous les lanceurs sont passés on change.



➤ **Passe, va, tire et récupère** : Le passeur fait une passe au remiseur puis avance vers la cible. Le remiseur refait une passe, puis le passeur tire à l'extérieur de la zone. C'est le remiseur qui s'occupe de récupérer la balle et qui la passe au passeur suivant tout en allant se placer à l'arrière de cette même file. Celui qui a tiré va se placer dans la file des remiseurs.

Cette situation de base peut se jouer :

- en coopération (le binôme réussit quand le remiseur récupère le ballon -pas de mise en difficulté)
- ou en opposition (le tireur réussit si le remiseur ne récupère pas le ballon, le remiseur réussit quand il récupère le ballon).

➤ **Sur une même cible, 2 groupes de 3 élèves** (ou 2) sont alternativement au tir ou à la réception. La mise en jeu peut se faire au centre du terrain. Le marquage des points s'effectue de la même manière que lors des matchs. On peut remettre en jeu systématiquement après chaque tir dans un premier temps. Ensuite on peut enchaîner les inversions de statuts attaquant/défenseur on se trouve alors en situation de jeu **monopolaire**. On peut matérialiser des postes de tir ou séparer 2 zones (attaquants/défenseurs) pour amener à découvrir ou utiliser les effets de renvoi de la cible.

➤ **Attaque - défense sur un seul cadre** Une équipe de 4 joueurs défend le terrain, face aux attaques successives de 2 ou 3 équipes de 4 joueurs. On reproduit le principe du jeu monopolaire, avec les aménagements suivants :

- Les attaquants sont obligés de faire 3 passes.
- Les équipes en attaque enchaînent, tour à tour, des séries de 5 attaques.
- Les défenseurs restent en défense tout au long de la série. Ils ne doivent pénétrer sur le terrain que lorsque la deuxième passe des attaquants est réalisée.
- 1 point est marqué par les attaquants si le ballon va au sol, après rebond au cadre.
- 1 point est marqué par les défenseurs s'ils récupèrent le ballon.

➤ **Jeu bipolaire** : situation de référence

Le rôle d'arbitre est important, voire essentiel si on se soucie de la construction des compétences sociales de l'enfant. Même si, dans les faits, les enfants jouent pour une part en auto-arbitrage, il n'est pas négligeable de faire vivre la situation de responsable de l'application des règles. Il s'agit, en fait, d'une représentation du fonctionnement démocratique qui montre qu'un pair peut exercer une autorité limitée dans le temps

Référence pédagogique théorique

On peut considérer que la construction du module s'appuiera sur une démarche proche du socio-constructivisme

Le paradigme de l'apprentissage constructiviste (Doolittle, 1999) :

- présenter des situations d'apprentissage complexes renfermant des activités authentiques ;
- procurer des interactions sociales de préférence par un travail en groupe ;
- proposer un contenu et un savoir-faire signifiants à l'élève ;
- proposer un contenu et un savoir-faire proches des acquis des élèves ;
- fournir les moyens d'explorer le problème et de rassembler les informations pertinentes ;
- procéder à une évaluation formative continue plutôt que sommative ponctuelle ;
- rendre l'élève responsable de son apprentissage ;
- faire de l'enseignant un guide et un agent facilitateur ;
- présenter les contenus selon diverses perspectives...

Prolongements en classe pour améliorer la maîtrise du langage et la compréhension des règles...

L'apprentissage du Tchouk ball, jeu nouveau pour les élèves, peut être le support de séances de production d'écrits. Le but en sera la rédaction d'une règle du jeu claire et compréhensible par d'autres.

Pour rendre cette tâche possible, il est nécessaire de structurer les écrits, en demandant au même enfant des réponses qui correspondent à un domaine précis de la règle : marque des points, interdictions, buts du jeu... Un texte associatif permettra, ensuite, de produire une règle complète.

Des phrases à compléter, préparatoires à l'observation, peuvent aider à ce travail :

Je ne peux pas....

Je peux...

Je dois essayer de ...

Je suis obligé...

L'équipe marque un point si...

L'équipe donne le ballon aux adversaires si...

On peut demander aux élèves de dessiner le terrain, de symboliser le déplacement des joueurs...

Sites à consulter

Documents :

http://educ73.ac-grenoble.fr/nectar/nectar_enseignant/docs_pedas/bcu105_enseigner_tchouk/index.php

<http://tchoukball.free.fr/content/>

http://bdemaug.free.fr/index_tchoukball.htm

Vidéos :

<http://www.youtube.com/watch?v=kIGVBCcSCB8&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=S62OOd9Tt5A>

http://educ73.ac-grenoble.fr/nectar/nectar_enseignant/docs_pedas/tchouk/index.php?num_lie=758

En prêt à la circo

Biblio pratique

Revue EPS1

n° 94, 115

