



J+S Sport des enfants: Tchoukball - Leçon 3

Peu de perturbations grâce à la prévention

(En lien avec la brochure Sport des enfants J+S : Les perturbations dans l'enseignement)

Auteur

Muriel Sommer Vorpe, Cheffe de sport J+S tchoukball

Conditions cadres

Durée de la leçon ≥45 minutes
Niveau simple moyen difficile
Âge recommandé 7 – 9 ans
Taille du groupe 6 - 20
Env. du cours En salle de sport, en extérieur sur un terrain en gazon ou en dur
Aspects de sécurité Utilisation de balles souples.

Objectifs/But d'apprentissage

Apprendre des compétences du tchoukball par le jeu.
Découvrir des formes du mouvement inexploitées habituellement au tchoukball.

Indications

Utiliser les règles de jeu du tchoukball en fonction du niveau bleu ou autres fiches si la leçon est donnée pour une autre tranche d'âge. Fiches « aide méthodologique niveau bleu » à télécharger en suivant ce lien : <http://tchouk.ch/sde>

Rituels : quand le moniteur :

- Siffle un coup: (signal auditif) les enfants font les statues (bouche fermée, yeux et oreilles grandes ouvertes).
- Fait tourner un sautoir à bout de bras sur sa tête : (signal visuel) les enfants viennent le plus vite possible vers le moniteur pour l'écouter.



Contenu

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel	Conseils de préventions aux perturbations
10'	<p>Forme de base du mouvement : glisser, grimper et rouler. Par groupe de 3, en colonne au point de départ. 2 enfants tirent le troisième qui est sur un tapis glissant (assis=luge, à genoux=bob, debout=ski ou surf...) à l'aide d'une corde à sauter sur un parcours défini. De retour au point de départ, ils donnent le matériel au groupe suivant qui fait le parcours à son tour. Le premier groupe fait le parcours d'escalade aux espaliers et redescendent en roulant sur les tapis installés sur les bancs inclinés puis va se repositionner au parcours de glisse. Veillez à ce que chaque enfant passe sur le tapis glissant le même nombre de fois !</p> <p>Astuce : en fonction du nombre d'enfants multiplier les activités (poste aux anneaux ou à la corde suspendue : se balancer, etc...)</p>	<p>Rouler à la descente sur un plan incliné (bancs suédois accrochés aux espaliers et recouverts de tapis). Rouler en partant de diverses positions comme à genoux, à quatre pattes, assis, position recroquevillée ...</p> <p>Fil de laine: Un groupe de 4 choisit une couleur et "trace" un itinéraire contre la "paroi rocheuse" (espaliers) avec un fil de laine. Les enfants grimpent et suivent les différents tracés en gardant toujours le nombril à la hauteur du fil et à une distance maximale d'env. 10 cm. • Grimper en croisant les mains et/ou les pieds. • Se tenir seulement avec le bout des doigts, avec deux doigts ou tenir les échelons par-dessous. Idem en fixant des cerceaux aux espaliers : les enfants passent à travers les cerceaux.</p> <p>Textes ci-dessus copiés de : https://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2012/11/Manuel_3_Brochure_3.pdf</p>	Corde à sauter + tapis glissant. Espaliers, cerceaux, bancs, gros tapis.	Mettre en place le parcours et les activités avant l'arrivée des participants. (partie de l'entraînement en autodidacte p. 12 de la brochure « instaurer des rituels et un certain rythme »)
	OU			
10'	<p>Forme de base du mouvement : lutter/se bagarrer 1. Face à face (petite largeur du tapis) se donner les 2 mains et déséquilibrer l'autre. Le premier qui touche le dessus du tapis (ou change de côté) a perdu. 2. Idem mais de profil, en se donnant une seule main. 3. A 4 pattes, chacun à une extrémité du tapis (longueur), en poussant épaule contre épaule, faire sortir le partenaire du tapis. 4. Une personne se met à plat ventre sur le tapis, l'autre essaie de la retourner uniquement en saisissant les bras ou les jambes (sans chatouiller, ni porter, ni désarticuler...)</p>	Par deux avec 1 tapis. Veiller à changer souvent de partenaires. Faire plusieurs petites manches.	des tapis	Mettre en place un rituel d'arrêt du jeu : « stop » ou taper 3 fois par terre...ce signal signifie que le combat s'arrête et que celui qui demande son interruption perd.

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel	Conseils de préventions aux perturbations
15'	<p>Jeu : 1,2,3 / 1,2,3 tirer But du jeu : construire chacun sa tour. A la fin du jeu, avec les enfants définir la plus haute, la plus belle, la plus solide...pour qu'il y ait un plusieurs gagnants !</p> <p>Objectif : réussir 3 passes consécutives</p> <p>Organisation : Mettre 4 repères au sol comme indiqué sur le schéma ci-contre. Former des colonnes derrière chaque repère. Attention guider les enfants qui auront de la</p>		4 repères au sol, 1 ballon, 1 cadre, pièces de construction (jeu Jenga, domino, lego...) repères individuel (cerceaux, cône,	Diriger le groupe de manière valorisante. - Motiver - Féliciter Garantir une activité intense pour tous (attention au nombre de personnes par colonne =pas trop d'attente ! multiplier l'activité) Assurer de la réussite pour tous en utilisant les variantes différentes en fonction des groupes de compétences.



<p>réussite seulement dans les passes courtes sur les ronds rouges et ceux qui réussissent les passes plus longues sur les ronds bleus. Le ballon suit la trajectoire des flèches. Lorsque 3 passes consécutives sont réussies (si une passe échoue, le décompte recommence à zéro) les 4 enfants impliqués à l'action vont chercher chacun une (ou 2, une par main) pièce de construction. Individuellement ils vont poser la pièce de façon à construire une tour à un endroit qui leur est imparti. Puis ils vont dans la colonne opposée à leur dernière position (rond de la même couleur).</p> <p>Variante plus facile : Utiliser seulement 2 repères au sol. Créer 2 ateliers, l'un avec les « ronds rouges » et l'autre avec les « ronds bleus » (passes plus longues et plus d'angle pour les tirs= plus difficile</p> <p>Variante plus difficile: idem mais chaque réceptionneur de la troisième passe tire et tous les enfants « en miroir » du ballon défendent (sans tenir compte des repères au sol). Tout le monde se replace et la balle est redonnée au tireur qui recommence les passes. Les enfants vont chercher une pièce si l'action d'attaque est réussie (3 passes et tir (le ballon rebondissant du filet revient dans la zone de jeu)). Si en défense un enfant attrape le ballon, il va également chercher une pièce.</p>		<p>numéros...) pour construire « sa » tour.</p>	<p>(jeu 1,2,3 (tirer) partie avec concentration élevée puis partie plus libre, avec moins de concentration, pour chercher les pièces de constructions et construire la tour)</p>
<p>15'</p> <p>Jeu : les rois du donjon</p> <p>But du jeu : amasser le plus de pièce au trésor pour devenir les rois du donjon.</p> <p>Objectif : favoriser la défense en groupe/équipe</p> <p>Organisation : Former des groupes de 2 ou 3 enfants. Utiliser les règles de jeu du tchoukball en fonction du niveau bleu.</p> <p>Histoire : le cadre représente le donjon et la zone autour les douves. L'équipe qui possède le boulet de canon (la balle) attaque le donjon. L'action démarre avec le porteur du ballon positionné à l'extrémité du terrain en face du cadre, il fait une passe à un ailier qui fait une seconde passe au deuxième ailier qui tire. Si l'équipe attaquante marque le point (voir « attribution des points » sur la fiche aide méthodologique niveau bleu), elle va prendre la place de l'équipe en défense qui à son tour va dans la colonne des attaquants. Si l'équipe en défense attrape le ballon, elle marque une coche. Dès que l'équipe obtient 3 coches, elle cède sa place aux derniers attaquants et va chercher une pièce qu'elle met dans son trésor et retourne dans la colonne des attaquants. En cas de faute de la part des attaquants, l'équipe en défense y reste. Ainsi de suite. Qui a la fin du jeu a le plus de pièces et devient propriétaire du donjon ?</p>		<p>Pièces pour le trésor, 1 ou 2 cadres, 1 ou 2 ballons de quoi distinguer les équipes de 3</p>	<p>Diriger le groupe de manière valorisante.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motiver - Féliciter <p>Garantir une activité intense pour tous</p> <p>Démarrer clairement les équipes/groupes (casaques, sautoirs...)</p> <p>(partie avec concentration élevée pour la construction de l'attaque et la défense et moindre dans l'accumulation du trésor)</p>



PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel	Feed-back de la leçon et améliorations possible
5'	Tous assis en rond, le moniteur et les enfants qui le souhaitent peuvent s'exprimer chacun leur tour. Ce que j'ai aimé/pas aimé dans l'entraînement (exercices, jeux, émotions, problèmes, perturbations...).			La leçon est-elle bien planifiée ? Bon rythme, intensité suffisante ? Bonne présence et placement du moniteur ? Objectifs d'apprentissage atteint ? Structure de l'entraînement ? Gestion du matériel ? Quels ont été les perturbations dans cette leçon ? Les pages 11, 12 et 13 de la brochure servent de fil rouge pour cette réflexion.