

## **Le tchouk ball, une réponse possible à la problématique des sports collectifs à l'école**

La pratique des sports collectifs pose un certain nombre de problèmes. Les enseignants se trouvent souvent confrontés à des manifestations d'agressivité, d'exclusion qui sont contradictoires avec les objectifs comportementaux visés. Ils se sentent également quelquefois en porte à faux pour faire pratiquer des activités qu'ils connaissent moins bien que certains élèves. Enfin, les espaces disponibles, les surfaces utilisables, les matériels nécessaires, sont des contraintes qui sont quelquefois difficiles à surmonter.

Sans être une panacée, l'activité tchouk ball permet néanmoins d'apporter quelques réponses sur les points suivants :

- humaniste : Comment concilier la pratique d'un sport collectif sans valoriser l'agressivité ?
- sociologique et affectif : Comment permettre aux élèves catalogués comme peu compétents ou « nuls » de sortir de cette représentation ?
- pédagogique et affectif : Comment mettre à l'aise l'enseignant par rapport à la pratique, aux contenus, qu'il veut enseigner aux élèves ?
- pédagogique et matériel : Quelle activité proposer sans avoir trop de contraintes d'adaptation aux surfaces disponibles ?

### **Comment concilier la pratique d'un sport collectif sans valoriser l'agressivité ?**

Le but d'un joueur ou d'une équipe est de gagner. Perdre, c'est mourir. On a beau dire et faire, prendre maintes précautions, la symbolique d'un sport collectif restera toujours celle de la horde et du territoire. Les supporters de tous poils se chargent de nous le rappeler.

Une équipe part de son camp pour occuper celui de l'adversaire, y porter des coups, atteindre une cible (marquer des buts). Si tous les coups ne sont pas permis par les règles, peu se privent d'utiliser des expédients comme la provocation, l'anti-jeu, les agressions physiques...

La nature du tchouk ball, fait disparaître la notion de territoire, l'adversaire n'est pas un ennemi mais un tiers indispensable dans un espace partagé. L'interdiction d'intercepter le ballon rend inopérant les bousculades et autres agressions physiques. L'impossibilité, pour une équipe, de monopoliser le ballon rend difficile l'anti-jeu.



MINISTÈRE DE  
L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE LA JEUNESSE  
ET DE LA VIE ASSOCIATIVE

MINISTÈRE DE  
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE



## **Comment permettre aux élèves catalogués comme peu compétents ou « nuls » de sortir de cette représentation ?**

Qui peut ignorer que l'étiquetage commence très tôt ? Imaginons le calvaire que doit supporter le mauvais joueur, le boulet. Il est souvent délaissé, au mieux toléré dans l'équipe, grâce au code de bonne conduite de l'institution. Comment peut-il avoir envie de jouer dès lors qu'il est l'objet de moquerie ?

Tout change quand tout le monde est débutant. Dans un jeu peu connu, sans stéréotype, pendant les premières séances, les enfants plus faibles peuvent se faire une place. Certes, cette situation n'est que provisoire car, au fil des séances, les habiletés motrices de base, mieux maîtrisées par les plus forts, reprendront toute leur importance. Néanmoins, l'interdiction des interceptions joue, ici encore, un rôle positif en atténuant la sensation de pression des adversaires et en diminuant les paramètres à gérer, pour celui qui apprend le jeu.

## **Comment mettre à l'aise l'enseignant dans sa relation avec la pratique qu'il veut enseigner aux élèves ?**

Il n'est pas évident de se vivre comme enseignant si on ne sait pas ce qu'on fait apprendre. Comment se sentir à l'aise en pensant : « Je les faire jouer à .... Y'en a bien quelques-uns qui doivent connaître les règles... » Conduire des séances en n'ayant pour préoccupation que de parvenir à la fin de la journée sans encombre n'est guère valorisant. Même en considérant qu'on utilise l'activité physique comme support pour développer des compétences sociales et civiques du socle commun, (respecter les règles de la vie collective, coopérer avec un ou plusieurs camarades) il est plus facile de le faire quand on apprend un jeu aux élèves. Il est important, surtout au cycle 3, que l'enseignant dépasse le statut d'animateur en apportant un savoir nouveau. Le tchouk ball a l'avantage d'être quasiment inconnu dans les médias tout en sollicitant des compétences motrices basiques et indispensables dans tous les autres sports collectifs : attraper un ballon, lancer un ballon avec précision, repérer dans l'espace ses partenaires et adversaires, se déplacer...

## **Quelle activité proposer sans avoir trop de contraintes d'installation ?**

Les espaces dont disposent les écoles primaires pour les séances d'EPS sont de qualités très diverses... L'avantage du tchouk ball est de pouvoir se pratiquer sur toutes les surfaces (parquet de gymnase, enrobé de la cour, terrain stabilisé, terrain en herbe). On peut jouer même si l'horizontalité n'est pas parfaite. La seule nécessité est de disposer d'un minimum de hauteur pour ne pas perturber la trajectoire du ballon après le rebond au cadre.

S'il est nécessaire d'investir dans un matériel nouveau, celui-ci ne nécessite aucune fixation au sol pour être utilisé en toute sécurité, facilement transportable lors des déplacements, il se range sans prendre trop de place et sa mise en place est simple et rapide.

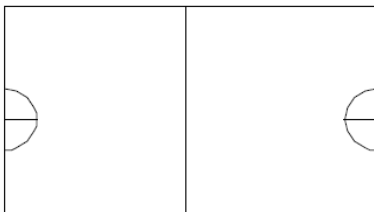
# ENSEIGNER LE TCHOUK BALL À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE

Il faut éviter de se lancer tête baissée dans la pratique du jeu sous sa forme aboutie (le jeu bipolaire). Il faut prendre le temps de passer par les situations proposées. D'autre part, s'agissant d'un jeu de ballon à la main, toutes les situations de manipulations (jonglages, échanges), habituelles pour l'apprentissage du hand ou du basket, sont indispensables au développement des habiletés motrices nécessaires. L'apprentissage des règles du jeu et la découverte des particularités du matériel sont des situations propices à la verbalisation des actions, à l'énonciation puis la vérification d'hypothèses.

Le détour par les mots est essentiel pour apprendre en comprenant.

## I. CARACTERISTIQUES DU JEU, REGLES

1. Le tchouk ball se joue avec un ballon, à la main.
2. Les deux équipes adverses peuvent être constituées de 5 ou 6 joueurs.
3. Il se pratique sur un terrain proche de celui du handball ; les buts sont des cadres qui renvoient le ballon.



4. Une zone (*demi-cercle de 1,5 m de rayon*) à l'intérieur de laquelle les joueurs n'ont pas le droit de pénétrer doit être matérialisée.
5. Au bout d'un maximum de 3 passes (*sans compter l'engagement*), le ballon doit être tiré sur le cadre ou posé à terre et laissé aux adversaires.
6. Quand une équipe possède le ballon, les adversaires n'ont pas le droit de l'intercepter ni de faire obstruction au jeu.

7. Les joueurs peuvent tirer sur le cadre de leur choix, il n'y a pas de "camp".
8. Si le tireur **manque le cadre** ou si le ballon touche le sol **hors de l'espace de jeu** (*hors du terrain ou dans la zone*) ou si le ballon rebondit **sur le tireur**, le **point est donné à l'équipe adverse**. L'engagement est réalisé par l'équipe qui vient de tirer.
9. Lorsque le ballon **touche le cadre en dehors du filet** (*sur le cadre métallique*), le tireur a commis une faute. Aucun point n'est marqué, le ballon est donné à l'équipe adverse, la remise en jeu se fait sur la ligne.
10. Lorsque le ballon **rebondit sur le filet**, deux cas de figure sont possibles :
  - Le ballon touche ensuite le sol à l'intérieur de l'espace de jeu, alors un **point est marqué par l'équipe attaquante**. L'engagement est réalisé par l'équipe adverse.
  - Le ballon **est récupéré par l'équipe adverse** sans avoir touché le sol. **Le jeu continue**, l'équipe qui vient de récupérer le ballon devient attaquante. Le joueur qui a récupéré la balle ne peut pas tirer directement, il faut faire au moins une passe.
11. A chaque point marqué, l'engagement est réalisé devant le but visé. Pour avoir le droit de tirer sur le cadre, le ballon doit traverser, au moins une fois, la ligne médiane du terrain.
12. *Après trois tirs consécutifs sur le même cadre, les joueurs doivent tirer sur l'autre cadre. (règle à introduire seulement lorsque le niveau de jeu est évolué)*
13. Le ballon ne doit jamais toucher le sol ni sortir du terrain.
14. Un joueur ne peut pas :
  - Dribbler
  - prendre plus de 3 appuis, avec le ballon en main
  - garder le ballon plus de 3 secondes
  - jouer avec les pieds ou les jambes
  - effectuer une 4<sup>ème</sup> passe
  - récupérer un ballon tiré au but par un de ses coéquipiers.
15. Après une faute (*obstruction, interception, marcher...*), le ballon est remis en jeu par les adversaires qui disposent de 3 passes pour aller au but, depuis l'endroit où la faute a été commise. Au moins une passe doit être faite avant le tir.

Pour conduire les séances nous allons pouvoir jouer sur les paramètres suivants :

- Formes du jeu
- Matériel
- Utilisation et aménagement de l'espace
- Gestion de l'effectif et rôles tenus par les élèves
- Aménagement des règles.

## II. FORMES DE JEU

Une progression type, toutefois indicative, pourrait se définir de cette façon:

1. bataille des balles
2. "passe et va"
3. jeu monopolaire
4. jeu bipolaire

En fin d'unité d'apprentissage en cycle 3, on peut raisonnablement se fixer comme objectif de savoir jouer et arbitrer des matchs en jeu bipolaire.

### La bataille des balles

Sur un terrain, 2 cadres sont installés de part et d'autre de la ligne médiane, avec un grand nombre de balles réparties également.

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.

A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de balles sur son territoire a perdu.

L'emplacement des cadres est à moduler suivant la force des joueurs.

| But à atteindre  | Effet à produire  | Modalités d'actions  | Evaluation Régulation                 |
|--|---|--|---------------------------------------|
| Faire retomber le ballon sur le terrain de l'équipe adverse. | Donner au ballon une trajectoire suffisamment longue pour le porter au but. | Utiliser une force de tir adaptée.<br>Viser la partie du cadre qui produira l'effet attendu (le centre). | Observer le point de chute du ballon. |

Il s'agit, en fait, d'une variante des balles brûlantes bien adaptée pour faire découvrir les caractéristiques fonctionnelles du matériel (*comment le cadre renvoie le ballon*).

Cette situation simple peut se concevoir comme une entrée pour apprendre le tchouk ball (CM1, CE2) mais peut aussi être un jeu collectif pour des enfants de fin de cycle 2.

Des invariants peuvent être dégagés : le rebond au cadre est proportionnel à la force du tir, la partie centrale du cadre est la plus efficace pour renvoyer le ballon (*atteindre cette partie peut être le premier sous-but à atteindre, pour les enfants les moins adroits*).

La représentation du but à atteindre est aisée. L'élève peut comparer le résultat obtenu au résultat attendu. L'inclinaison du cadre permet de produire des trajectoires suffisamment hautes pour que l'élève ait le temps de se retourner et d'observer le point de chute du ballon.

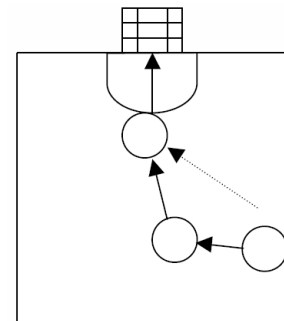
En fonction de la différence entre résultat obtenu et résultat attendu, il peut paramétrer différemment son tir pour l'essai suivant.

On peut induire un paramétrage plus affiné des modalités d'action, en proposant des variantes : au-delà ou en-deçà d'un repère, le ballon doit retomber sur une cible.

### Passé, va pour tirer au cadre et récupérer.

Les élèves sont par 2, A et B.

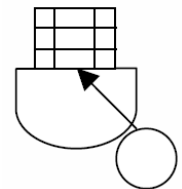
1. A qui n'a pas de ballon va se placer à un endroit matérialisé.
2. B lui passe le ballon puis va se placer à un autre endroit matérialisé près du cadre.
3. A passe le ballon à B qui tire au cadre.
4. A récupère le ballon avant qu'il ne touche le sol.



Cette situation de base peut se jouer :

- en coopération (*le binôme réussit quand A récupère le ballon*)
- ou en opposition (*B réussit si A ne récupère pas le ballon, A réussit quand il récupère le ballon*).

Cette situation d'apprentissage est incontournable, elle est particulièrement intéressante pour le développement de l'adresse. Il ne faut pas hésiter à en user pour les enfants qui ont peur de saisir le ballon. On peut la faire évoluer, en imposant ou en proposant des placements différents du tireur par rapport au cadre.



On amène ainsi à découvrir l'intérêt des tirs croisés.

L'effet amplificateur du cadre renvoyeur de ballon permet de comprendre que :

- La longueur du rebond est liée à la puissance du tir.
- L'orientation de la trajectoire du ballon est liée à la place du tireur (effet miroir).

### Match en jeu monopolaire

Deux équipes de 3, 4 ou 5 joueurs s'affrontent sur un demi-terrain. Un seul cadre est utilisé.

L'engagement se fait au centre du côté opposé au cadre.

Cette situation permet de faire se confronter de joueurs de niveau proche. L'arbitrage est assez facile donc réalisable rapidement par les élèves. Les stratégies d'utilisation de l'espace sont limitées mais ceci permet aux élèves d'intégrer plus facilement les règles du jeu.

## Attaque - défense sur un seul cadre

| Buts à atteindre  | Modalités d'actions   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Défendre la cible.</li> <li>- Empêcher le ballon de tomber au sol.</li> </ul>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivre le circuit du ballon.</li> <li>- Anticiper la trajectoire du rebond.</li> <li>- Se placer.</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mener le ballon dans la zone de marque.</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier le tireur efficace.</li> <li>- Passer.</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaquer la cible.</li> <li>- Tirer au cadre pour envoyer le ballon au sol.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer le placement des adversaires.</li> <li>- Se placer.</li> <li>- Moduler la force de son tir.</li> </ul> |

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.

## Match en jeu bipolaire

Forme achevée du jeu, la dimension stratégique prend ici toute son importance. Toutefois ces stratégies, sources de plaisir autant pour les joueurs que pour les spectateurs, ne se mettent en place qu'à partir du moment où un **minimum d'adresse** est acquis par les joueurs. Ceci suppose que des moments **d'entraînement à la manipulation du ballon** (*habiletés motrices*) ont été prévus en amont.

L'arbitrage peut être assuré par les élèves (éventuellement, 1 arbitre par ½ terrain), assistés par des "juges de cadre" qui confirmeront la validité des points marqués. Si on choisit d'appliquer la règle d'un maximum des 3 tirs consécutifs sur un même cadre, ces juges devront lever la main au 3<sup>ème</sup> tir pour indiquer qu'il faut changer de cadre.

| Buts à atteindre  | Modalités d'actions  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Défendre la cible.</li> <li>- Empêcher le ballon de tomber au sol.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivre le circuit du ballon.</li> <li>- Anticiper la trajectoire du rebond.</li> <li>- Se placer.</li> </ul>                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire passer le ballon au delà de la ligne médiane après l'engagement</li> <li>- Amener le ballon dans la zone de marque.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier le passeur efficace.</li> <li>- Identifier le tireur efficace.</li> <li>- Passer.</li> <li>- Choisir le cadre</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaquer la cible.</li> <li>- Tirer au cadre pour envoyer le ballon au sol.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer le placement des adversaires.</li> <li>- Se placer.</li> <li>- Moduler la force de son tir.</li> </ul>                      |

Dans un premier temps, les élèves ont tendance à reproduire le comportement type du handball (s'ils sont habitués à ce jeu) : ils vont pour tirer au cadre, en passant par les ailes. Au bout des trois passes, ils sont trop loin du cadre pour pouvoir tirer avec suffisamment de chances de réussite.

La solution du problème étant à leur portée, les tentatives suivantes sont modifiées en conséquence : ils vont droit au but.

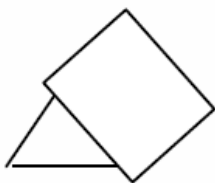
Il est important de laisser aux élèves **le temps et la possibilité de construire leurs propres réponses** aux problèmes rencontrés, le tchouk s'y prêtant remarquablement bien car la pression exercée par l'adversaire n'est pas de même nature que dans les jeux à espaces interpénétrés (hand, foot,...)

La hiérarchie des buts à atteindre pourrait s'énoncer ainsi :

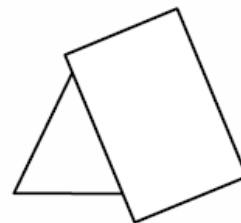
- Amener le ballon dans la zone de marque (près du cadre).
- Tirer pour atteindre le cadre. Les tireurs se placent face au cadre, le plus près possible.
- Produire un rebond difficile à récupérer pour les adversaires. A ce stade, le choix des modalités d'action est multiple :
- Moduler la force du tir.
- Effectuer un tir croisé.
- Inverser le sens du jeu.

### III. Matériel

- Utiliser des ballons faciles à attraper, pas trop lourds et bien visibles. Au ballon de hand classique, on peut préférer celui de volley.
- Placer les cadres de renvoi pour que le filet soit dans une position la plus éloignée possible de la verticale afin que les trajectoires de renvoi soient moins tendues. Plus facile Moins facile



Plus facile



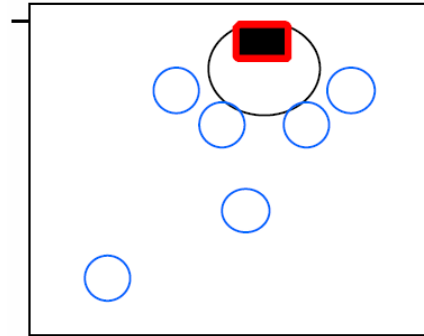
Moins facile

- Comme dans tous les sports collectifs, bien penser à différencier les adversaires : chasubles, maillots...



## IV. Espace

- 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. Le diamètre du demi-cercle correspondant à la **zone interdite** doit être réduit à **1,50 m**.
- Penser à matérialiser les endroits où les joueurs doivent se placer pour les "passe et va", en plaçant des cerceaux.

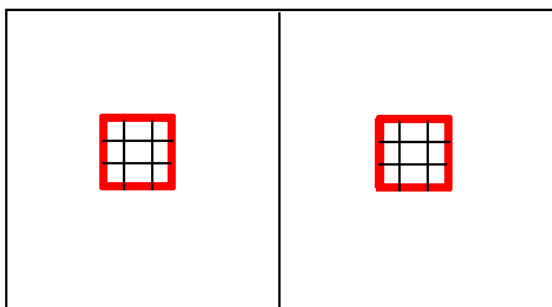


Matérialisation pour "passe et va" =>

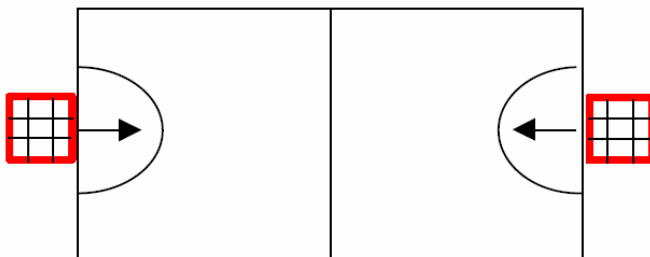
- Penser à rapprocher les cadres pour la bataille des balles mais aussi en jeu bipolaire, si c'est nécessaire.

Pour la bataille des balles, cela permet d'obtenir un rebond qui envoie le ballon directement dans le camp des adversaires.

Pour le jeu bipolaire, il s'agit de permettre aux joueurs qui n'utilisent pas encore les longues passes de traverser le terrain. Cette condition est nécessaire pour aller au tir après l'engagement mais aussi, par la suite, pour élaborer des stratégies de jeu.



Placement des cadres pour la bataille des balles



Placement des cadres en jeu bipolaire

## V. Gestion de l'effectif et rôles des élèves

La bataille des balles peut se réaliser en opposant des équipes de 5 à 10 élèves. On peut attribuer, à une partie des enfants, le rôle de ramasseur de ballons (à tour de rôle). Ils remettront, dans l'espace de jeu, les ballons qui en sont sortis.

Pour la réalisation des situations de "passe et va", il faut veiller à ne pas faire fonctionner trop de binômes sur le même cadre. 10 à 12 élèves (5 à 6 binômes) semblent une limite raisonnable. Si on ne dispose pas du nombre suffisant de cadres, il vaut mieux prévoir des ateliers complémentaires pour développer la maîtrise dans l'utilisation du ballon. Echanges avec rebond contre un mur...

Les matchs en jeu monopolitaire peuvent se jouer en faisant s'opposer des équipes de 3 à 5 joueurs. Il est préférable de faire s'opposer des équipes de joueurs d'un niveau assez proche.

Un élève peut **arbitrer** le match, assisté par plusieurs camarades : 1 qui s'occupe de la marque, 1 juge de cadre qui contrôle que le ballon ne touche pas le cadre métallique (dans ce cas, il annonce la faute "cadre") et qui surveille le respect de la zone interdite, 2 juges de touche.

Les matchs en jeu bipolaire peuvent se jouer en opposant des équipes de 4 à 8 joueurs, selon l'espace utilisé et l'adresse des joueurs. Si les équipes doivent être le plus équilibrées possible, le niveau des différents joueurs composant chacune d'elles a moins d'importance. L'arbitrage peut être assuré en mobilisant 5 à 6 élèves (penser à désigner 2 juges de cadre).

*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. La situation de découverte du jeu permet à tous de se placer au même niveau de compétence, en ce qui concerne la connaissance des règles.*

## VI. Aménagement des règles

Il va de soi que, si on cherche à appliquer l'intégralité des règles lors de la première séance, on a toutes les chances d'aboutir à la catastrophe.

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

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