

TCHOUKBALL

Cycle 3



**Diverses fiches pédagogiques pour travailler
le tir, la réception, les passes
(échauffement, perfectionnement)**

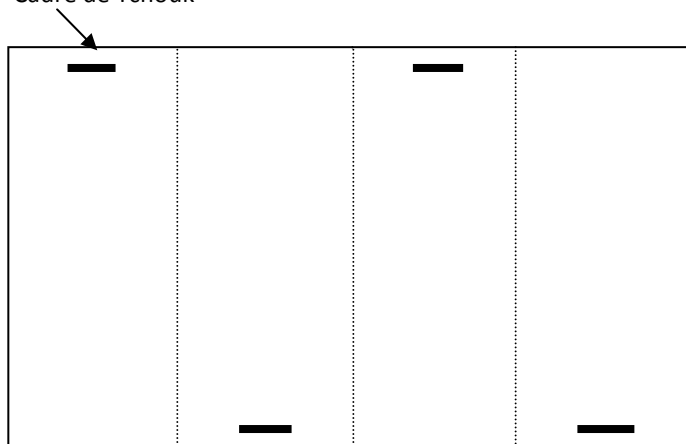
SOMMAIRE

Fiches	Pages
Découverte du matériel Tchouk	3
Le ping-pong	4
Jeu sur un seul cadre	5
Jeu sur un seul cadre 2	6
Jeu sur les deux cadres	7
Balles brûlantes	8
Ballon chronomètre	9
Béret ballon	10
La thèque tchouk	11
Volley tchouk	12
Les 4 couleurs	13
Passe et va	14
Parcours	15
La zone	16
Vise cerceaux	17
Jeu de passes à 3 contre 0	18
Trois contre un	19
Déménageurs	20
Passer quand même à 2 zones	21
La balle tournante	22
La catapulte	23
Les bûcherons	24
Arrêt sur image	25
Moins c'est haut	26
Tchouk bowling	27
Le flipper	28
Le chasseur de mouches	29
Passe et tire	30

Découverte du matériel « Tchouk »

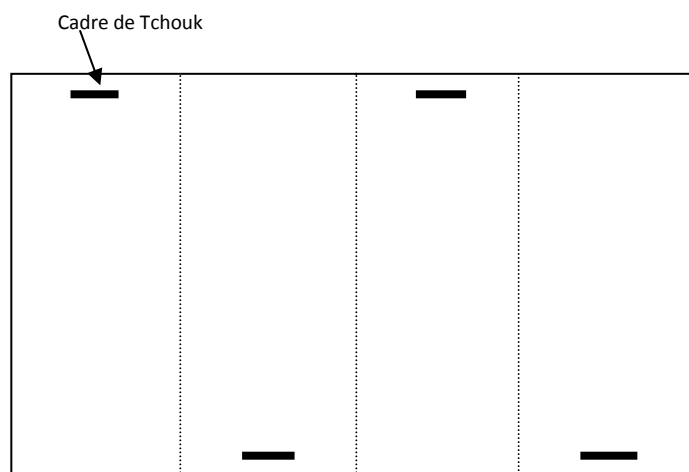
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- découvrir le cadre de Tchouk.- percevoir la forme du renvoi.
But	<ul style="list-style-type: none">- toucher la cible avec le ballon et le rattraper.
Organisation	<ul style="list-style-type: none">- 4 cadres disposés par 2 sur la plus grande longueur du terrain.
Déroulement / Consignes	<ul style="list-style-type: none">- laisser les enfants seuls avec la cible et le ballon.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- plus ou moins loin du cadre.- plus ou moins face au cadre

Cadre de Tchouk



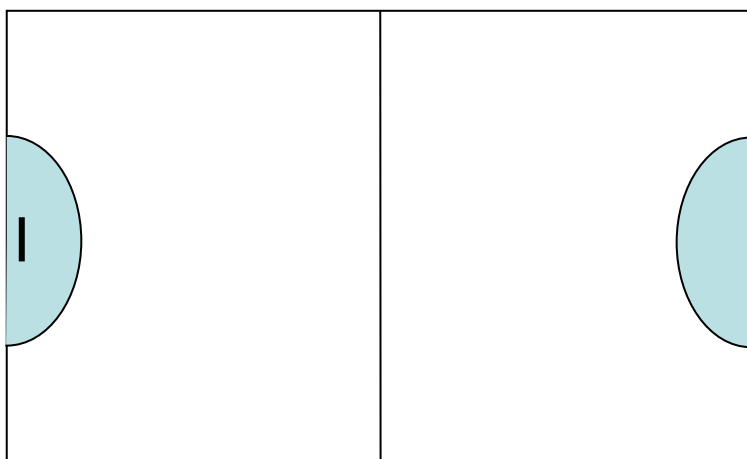
« Le ping pong »

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- Tirer au cadre- Situer l'adversaire
But	- Tirer sans que l'adversaire ne rattrape le ballon : si le ballon n'est pas rattrapé, je marque 1 point. Si le tir est manqué, mon adversaire marque 1 point.
Organisation	<ul style="list-style-type: none">- 4 cadres disposés par 2 sur la longueur du terrain.- Terrain séparé, par des plots, en 4 bandes.- Groupe de 6 à 7 par secteur.
Déroulement / Consignes	- Celui qui a le ballon tire au cadre, le suivant doit le rattraper.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- plus ou moins loin du cadre.- plus ou moins face au cadre.- plus ou moins fort.



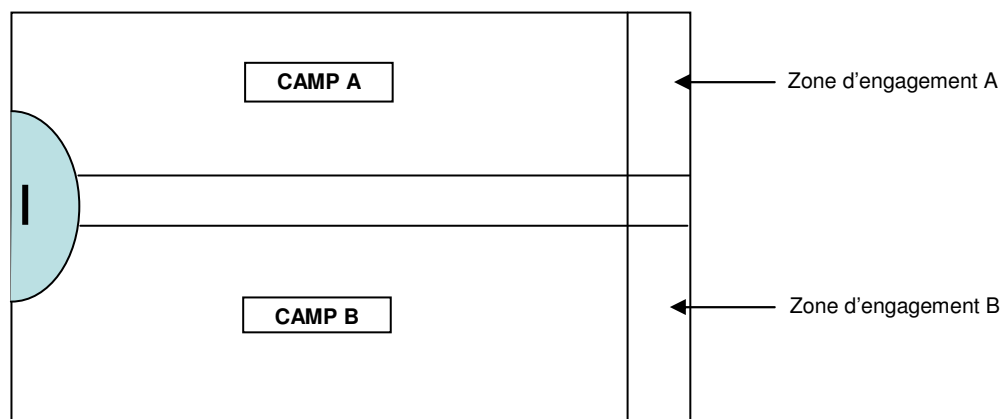
Jeu sur un seul cadre

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- Situer la zone interdite.- Se situer sur le terrain.- Situer l'adversaire sur le terrain
But	<ul style="list-style-type: none">- L'équipe qui marque le plus de points a gagné.
Organisation	<ul style="list-style-type: none">- 1 cadre en extrémité de terrain.- Zones interdites tracées (rayon 3 m).- 1 ballon.- Des dossards
Déroulement / Consignes	<ul style="list-style-type: none">- L'engagement se fait à l'opposé du cadre.- La gêne et l'interception sont interdites.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- Introduction de la règle sur les 3 secondes balle en main.



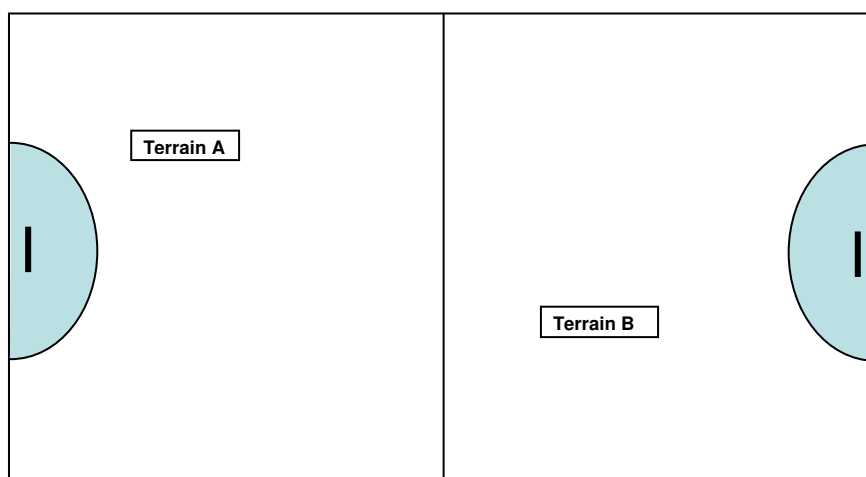
Jeu sur un seul cadre

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Situer la zone interdite. - Se situer sur le terrain. - Situer l'adversaire sur le terrain
But	- L'équipe qui marque le plus de points a gagné.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 1 cadre en extrémité de terrain. - Zones interdites tracées (rayon 3 m). - 1 ballon. - Des dossards
Déroulement / Consignes	<ul style="list-style-type: none"> - L'engagement se fait dans sa zone d'engagement. - Pour marquer un point, le ballon doit toucher le sol dans le camp adverse.
Variantes	- Introduction progressive de la règle sur les 3 passes sans compter l'engagement et sur les 3 empreintes au sol.



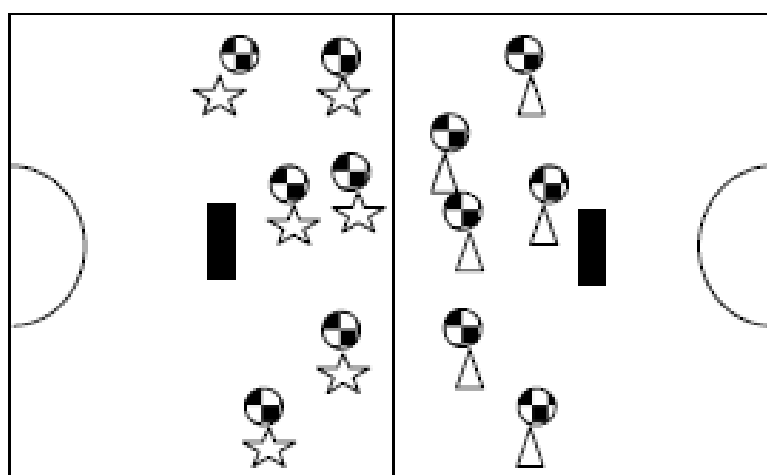
Jeu sur les 2 cadres

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Se situer sur le terrain. - Situer l'adversaire sur le terrain. - Situer ses partenaires. - Ajuster sa passe. - Elaborer une stratégie.
But	- L'équipe qui a le plus de points a gagné.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 2 cadres - Zones interdites tracées (rayon 3 m). - 1 ballon. - Des dossards - Plots
Déroulement / Consignes	<ul style="list-style-type: none"> - Engagement près d'un cadre. - Les joueurs de chaque équipe sont répartis en 2 terrains. Les joueurs du terrain A ne peuvent aller en B et inversement. - Les passes sont autorisées d'un terrain à l'autre.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Après un engagement, la balle doit franchir la ligne centrale. Sinon, obligation d'utiliser le cadre opposé à l'engagement. - Après 3 tirs sur un cadre, obligation de tirer sur l'autre cadre.



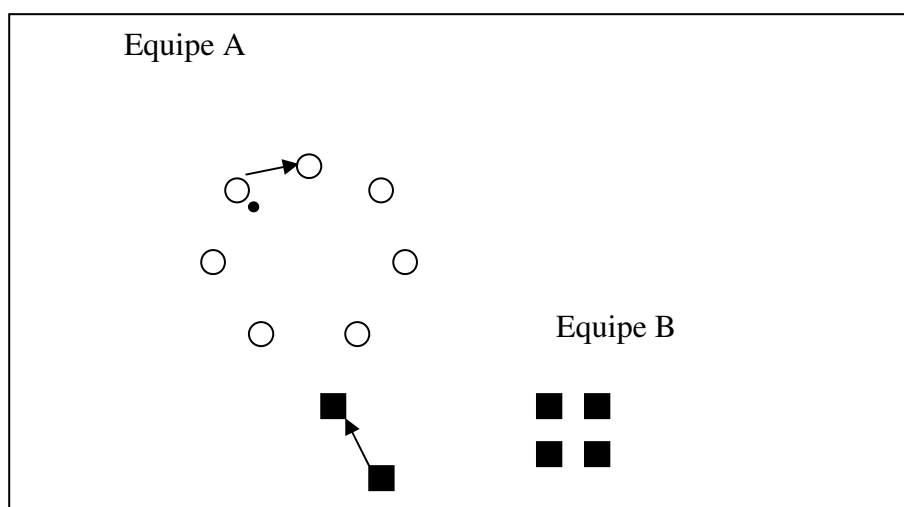
Balles brûlantes

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Se situer sur le terrain. - Situer ses partenaires. - Ajuster sa passe. - Elaborer une stratégie.
But	En utilisant le tchoukball chaque équipe envoie les ballons situés dans sa zone vers la zone adverse.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> * Equipes de 10 à 12 joueurs * 2 camps délimités. * 2 cadres tchoukball. * ballons
Déroulement / Consignes	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal, les équipes commencent à lancer les ballons en utilisant le tchoukball. • Les ballons qui arrivent dans la zone peuvent être à nouveau renvoyés dans la zone adverse. • Le jeu se déroule pendant 3 à 5 minutes
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - distance de tir par rapport au cadre, - distance des 2 camps



Ballon chronomètre

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Se situer sur le terrain. - Faire des passes. - Ajuster sa passe. - Elaborer une stratégie.
But	Faire, le plus rapidement possible tourner la balle en se faisant des passes.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 2 ballons (1 par équipe) toute la classe répartie en deux équipes égales.
Déroulement / Consignes	Les joueurs de l'équipe A font tourner le ballon à la main. Pendant ce temps, 2 joueurs de l'équipe B effectue un tour de « cadran » en se faisant des passes. Quand tous les joueurs B sont passés, on inverse les rôles. L'équipe qui a réussi à faire le plus grand nombre de tour de cadran au ballon a gagné.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - la grandeur du cercle, - imposer les passes de l'équipe A avec un rebond sur un cadre. - le nombre d'élèves dans les équipes

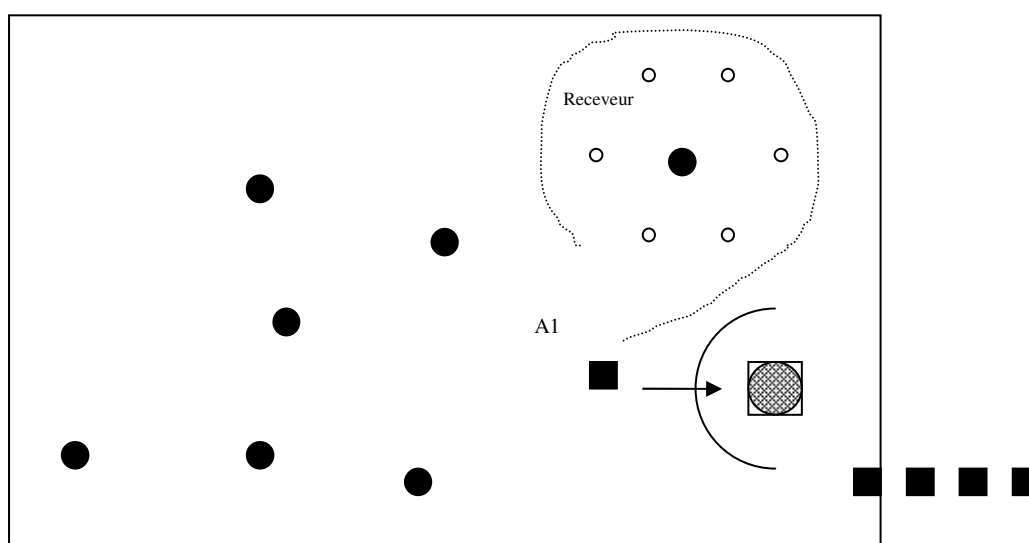


Béret ballon

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- Tirer sur le cadre- Ajuster son tir
But	Tirer le plus rapidement sur le cadre.
Organisation	<ul style="list-style-type: none">- un ballon,- 4 plots,- des dossards de couleurs différentes- deux équipes d'effectif égal et un terrain de 30 X 20 mètres
Déroulement / Consignes	Le meneur appelle un numéro. Les deux joueurs répondant à ce numéro se précipitent vers les 2 ballons placés près du Tchoukball. Ils s'en saisissent et tire vers la cible. Le premier qui arrive à faire rebondir la balle en dehors de la zone délimitée autour du Tchoukball fait marquer un point à son équipe.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- Un seul ballon. Le plus rapide s'en saisit et tire vers le cadre, le deuxième essaie de le rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.- Appeler plusieurs numéros en même temps et autoriser 3 passes maximum.

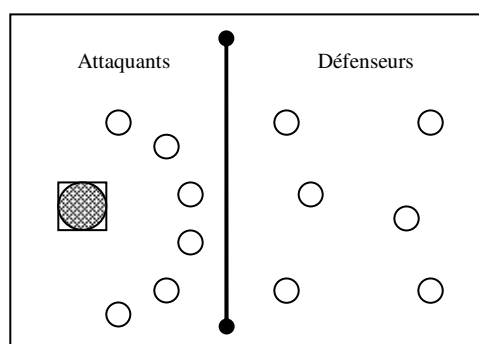
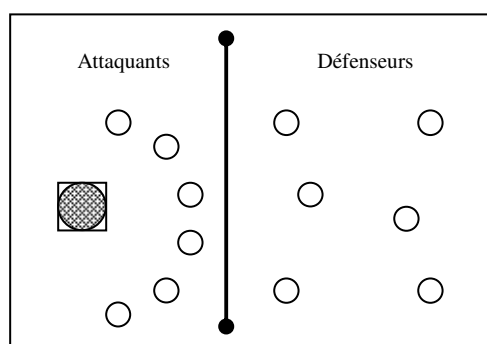
La thèque tchouk

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer sur le cadre - Ajuster son tir - Ajuster ses passes
But	<p>Tirer sur le cadre et courir pour faire rapidement le tour du cercle.</p> <p>Faire des passes précises et rapides, pour empêcher l'adversaire d'avancer</p>
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - un ballon, - 6 plots disposés en cercle - deux équipes d'effectif égal
Déroulement / Consignes	<p>Le premier joueur (A1) est sur la base de départ avec le ballon. Au signal, il lance le ballon vers le Tchoukball. Si son tir est réussi (il est retombé au-delà de la zone) il se met à courir et tente de faire le tour des plots. S'il parvient à faire le tour complet avant que la balle revienne au receveur placé au centre du cercle alors il marque trois points. S'il n'a pas le temps de finir le tour entamé, il s'arrête à un plot. Il marquera un point s'il peut finir son tour après le tir d'un de ses coéquipiers..</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - on peut imposer aux receveurs de se faire trois passes avant de ramener la balle au centre du cercle.



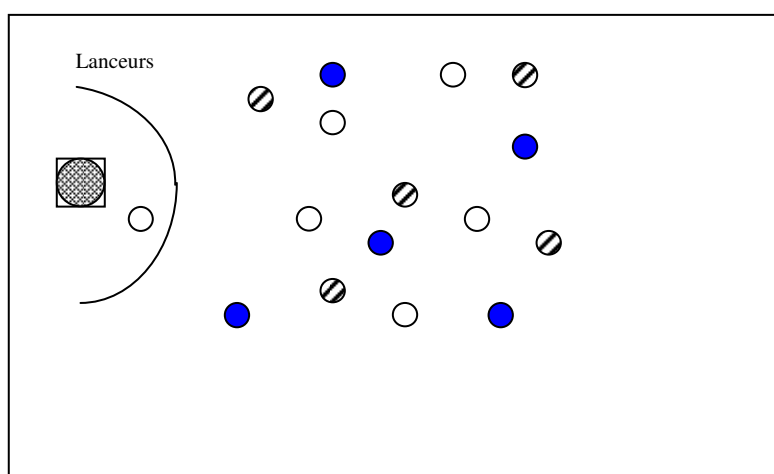
Volley Tchouk

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - s'organiser en fonction des rôles et des buts du jeu, - savoir occuper l'espace
But	<p><u>Attaquants</u> : S'organiser pour essayer d'atteindre des zones non défendues.</p> <p><u>Défenseurs</u> : S'organiser pour couvrir toutes les zones du terrain</p>
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 2 ballons souples, - 2 filets (corde tendue avec deux poteaux à 1m du sol ou autre dispositif) - 4 équipes de 5 à 7 joueurs s'affrontant sur 2 terrains type volley-ball. - 2 cadres de Tchouk
Déroulement / Consignes	<p>Les attaquants doivent effectuer trois passes (sans déviation) avant de renvoyer la balle chez l'adversaire par-dessus le filet à l'aide du Tchouk-Ball. On marque un point chaque fois que la balle est perdue par l'adversaire. Chaque attaquant doit tirer un nombre de fois défini au préalable (2 ou 3 fois) ensuite on change les rôles.</p> <p><u>Remarque</u> : les terrains ne sont pas interpénétrés. Ce choix oblige une organisation de type « défense de zone ». L'obligation de se faire 3 passes oblige les élèves à coopérer activement.</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Ne plus imposer le nombre de passes - Matérialiser des zones de lancer obligatoires (cerceaux)



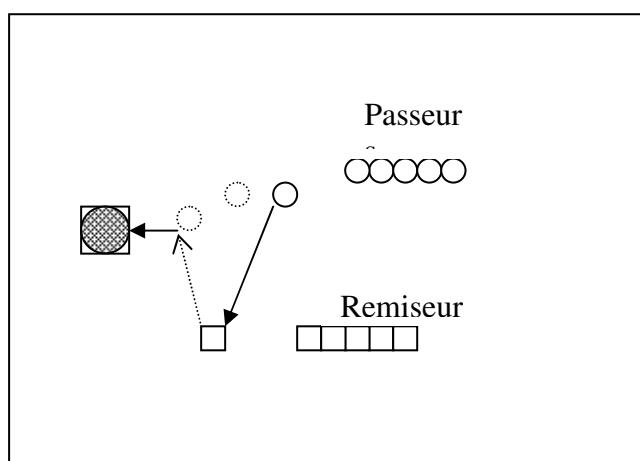
Les 4 couleurs

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - s'organiser en fonction des rôles et des buts du jeu, - savoir occuper l'espace
But	<p><u>Lanceurs</u> : Essayer de faire rebondir le ballon dans le terrain</p> <p><u>Receveurs</u> : S'organiser pour couvrir toutes les zones du terrain et réceptionner le ballon</p>
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - un ballon souple, - 4 jeux de dossards - 4 équipes de 5 à 7 joueurs s'affrontent sur 1 terrain de 20mx20m
Déroulement / Consignes	<p>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 annoncée 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.</p> <p><u>Remarque</u> Si le lanceur tire avant d'annoncer la couleur le point n'est pas validé.</p>
Variantes	<p>Les lanceurs ont plusieurs ballons, le joueur qui réceptionne la balle la garde en main et sort de l'aire de jeu.</p>



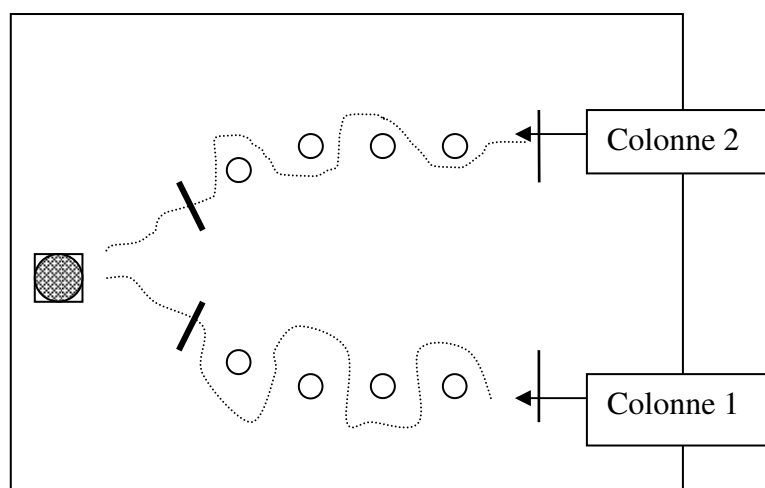
Passe et va

Objectifs	Maîtriser la conduite et la transmission de la balle à l'autre ou vers le tchoukball
But	<u>Passeurs</u> : enchaîner 2 actions (passer/courir, réceptionner/tirer) <u>Remiseurs</u> : enchaîner 2 actions (réceptionner/passé)
Organisation	- un ballon - un TchoukBall - des groupes de 7 joueurs répartis en 2 colonnes sur un demi terrain de basket
Déroulement / Consignes	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. Remarque : L'élève a besoin de repères pour s'orienter. Pour savoir où il se trouve, il doit disposer de repères fixes. Le panier et les lignes du terrain constituent ces repères.
Variantes	- moduler la distance entre passeurs et remiseurs - Imposer une zone de tir avec des cerceaux.



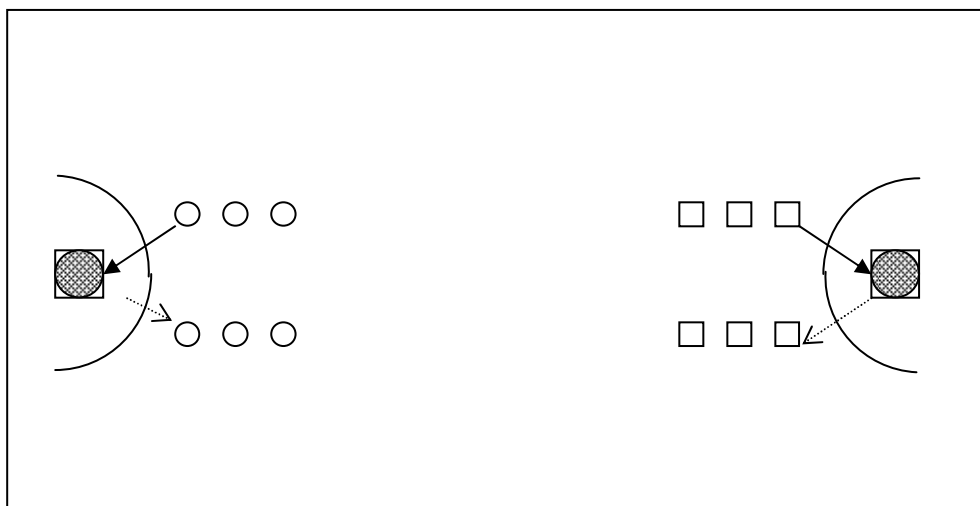
Parcours

Objectifs	Maîtriser la conduite et la transmission de la balle à l'autre ou vers le tchoukball
But	Ajuster ses passes
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 5 plots, - un obstacle à contourner, - un ballon - La classe est répartie en 2 ou 4 colonnes selon que l'on travaille avec un ou deux cadres.
Déroulement / Consignes	<p>Faire progresser balle en se faisant des passes tout en évoluant à travers un parcours matérialisé (plots, cerceaux, bancs...)</p> <p>Remarque : L'objectif de cette situation est l'amélioration des habiletés motrices. Il n'y a pas d'opposition directe. Les élèves sont contraints d'associer les déplacements et la maîtrise des passes.</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le parcours - A la fin du parcours, au lieu d'effectuer une passe, tirer vers le TchoukBall.



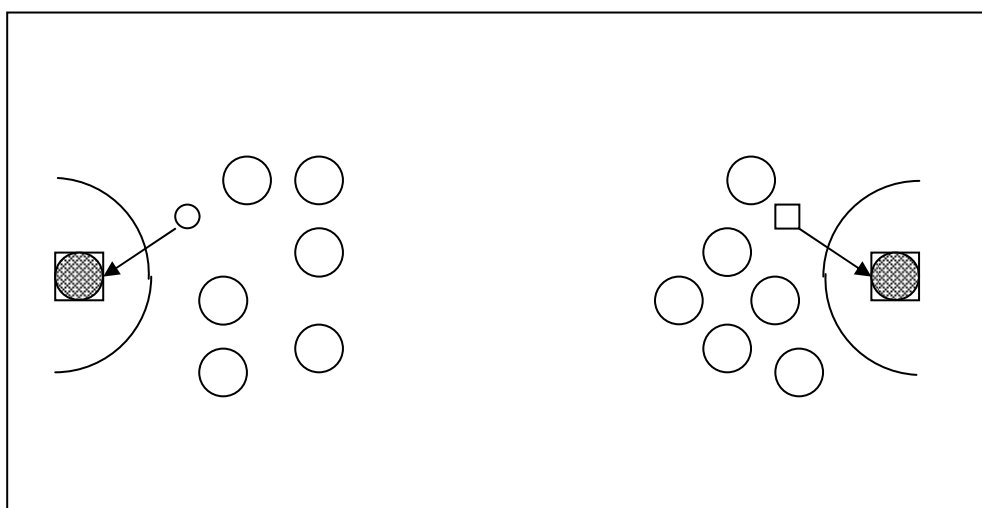
La zone

Objectifs	Maîtriser la conduite et la transmission de la balle à l'autre ou vers le tchoukball
But	Ajuster son tir pour que son partenaire réceptionne le ballon.
Organisation	- 2 cadres Tchoukball - 1 ballon pour deux Un Tchoukball et une zone sont placés de chaque côté d'un terrain de type basket. La classe est répartie en 2 équipes. Chaque équipe forme deux colonnes face au même tchoukball.
Déroulement Consignes	On essaie de se passer la balle d'une colonne à l'autre en utilisant le Tchoukball mais sans pénétrer dans la zone. Chaque passe réussie vaut 1 point. L'équipe qui, dans le temps donné, a marqué le plus de points gagne la partie. Remarque : Cette situation permet de découvrir la notion d'angle de tir.
Variantes	Augmenter la taille de la zone (au début 1,5m).



Vise cerceaux

Objectifs	Maîtriser la conduite et la transmission de la balle à l'autre ou vers le tchoukball
But	Ajuster son tir pour atteindre une cible
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 2 cadres Tchoukball, - ballons, - cerceaux - Tchoukball et une zone sont placés de chaque côté d'un terrain de type basket. La classe est répartie en 2 équipes. Les joueurs tentent de faire rebondir le ballon dans un cerceau. On pourra attribuer des valeurs différentes aux cerceaux. Chaque joueur comptabilise ses points.
Déroulement / Consignes	<p>On essaie de faire rebondir la balle dans un cerceau en utilisant le Tchoukball mais sans pénétrer dans la zone. L'équipe qui, dans le temps donné, a marqué le plus de points gagne la partie.</p> <p>Remarque : Cette situation permet de maîtriser la puissance du tir.</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter la taille de la zone (au début 1,5m). - Varier les cibles à atteindre en ajoutant des cônes par exemple.



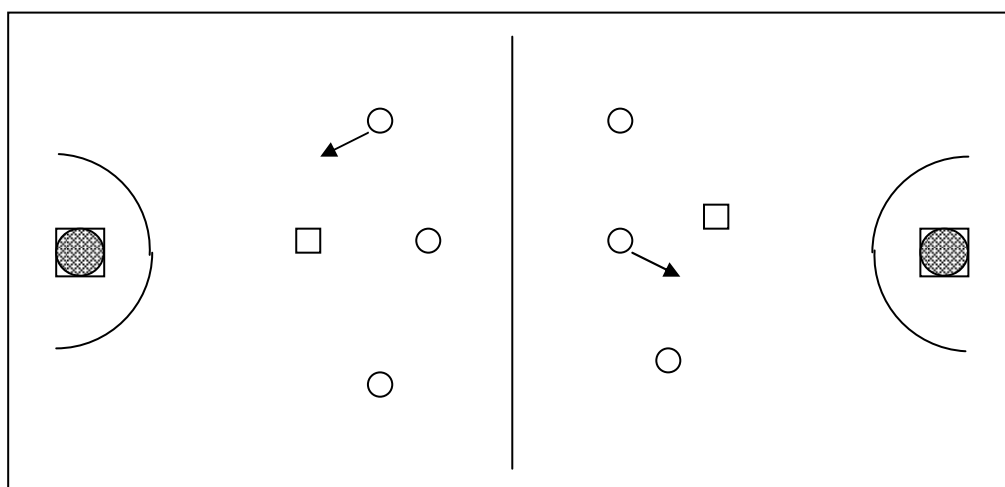
Jeu de passes à 3 contre 0

Objectifs	Récupérer, conserver et faire progresser collectivement la balle vers le tchoukball
But	Faire progresser la balle en se faisant des passes
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par groupe, - 1 chronomètre. <p>La classe est répartie en groupes de 3 élèves. Utilisation d'un terrain de type basket.</p>
Déroulement / Consignes	<p>En se faisant des passes, les 3 joueurs doivent tenter et réussir un tir dans un minimum de temps. Chaque équipe passe 10 fois, un tir réussi enlève X secondes. L'équipe gagnante est celle qui a mis le moins de temps.</p> <p>Remarque : La contrainte du chronomètre et l'interdiction du dribble doit obliger les élèves à faire progresser la balle rapidement vers la cible. Les déplacements vers l'avant du porteur de balle et les replacements rapides s'imposent pour améliorer ses performances.</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Placer des portes avec passage obligatoire du ballon. - Tous les joueurs doivent toucher la balle. - 3 zones de passage obligé sur le terrain. - La balle ne doit pas tomber par terre pendant toute la traversée.



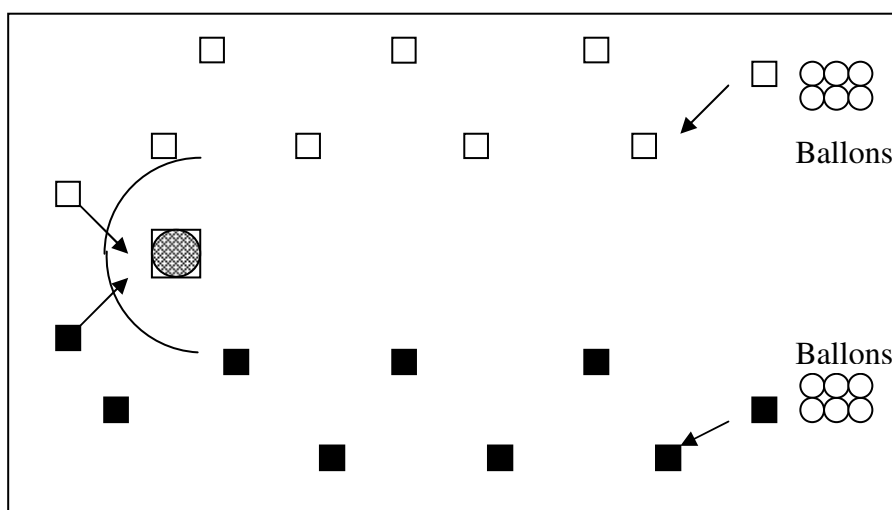
Trois contre un

Objectifs	Récupérer, conserver et faire progresser collectivement la balle vers le tchoukball
But	Réussir un tir
Organisation	- 1 ballon pour 4 élèves, - 1 panier Des groupes de 4 élèves (3 attaquants et 1 défenseur), un zone de terrain avec un panier
Déroulement / Consignes	Les attaquants doivent réussir un tir. Le défenseur essaie de les en empêcher. Celui qui réussit le tir (ou qui touche la balle en dernier) devient défenseur. Chaque joueur va en défense au moins une fois. Si le défenseur récupère la balle, il marque un point. Celui qui a marqué le plus de points a gagné. Remarque : Le changement de statut au cours de l'activité peut perturber certains élèves. Les stratégies mises en œuvre doivent viser à ne pas permettre au défenseur de récupérer la balle (pour ne pas qu'il marque des points) et donc de toujours choisir un partenaire démarqué.
Variantes	- Le départ de l'action se fait toujours derrière la ligne du milieu de terrain. - Une zone de tir obligatoire (interdite au défenseur) est matérialisée.



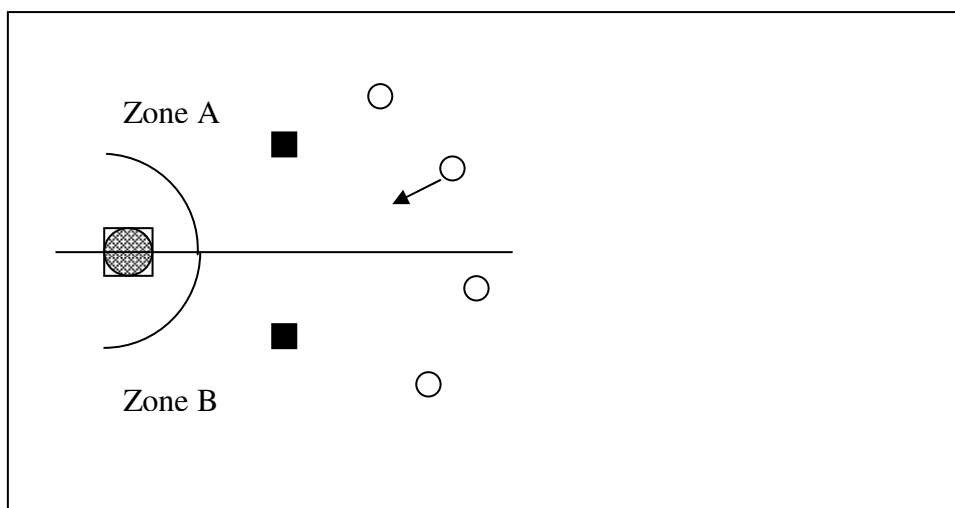
Déménageurs

Objectifs	Récupérer, conserver et faire progresser collectivement la balle vers le tchoukball
But	Participer à la progression de la balle vers la cible.
Organisation	- ballons, - 1 tchoukball deux équipes. Un terrain de type basket-ball
Déroulement / Consignes	Les 2 équipes s'affrontent, elles doivent « déménager » tous les ballons. Le départ du deuxième ballon ne peut se faire que lorsque le premier a été envoyé au-delà de la zone après le tir. Remarque : Les élèves seront encouragés à s'organiser pour former une chaîne.
Variantes	- Chaque maillon de la chaîne (exceptés le premier et le dernier) ne peut être utilisé qu'une seule fois, ensuite il doit s'asseoir et ne peut plus être utilisé pour transmettre le ballon.



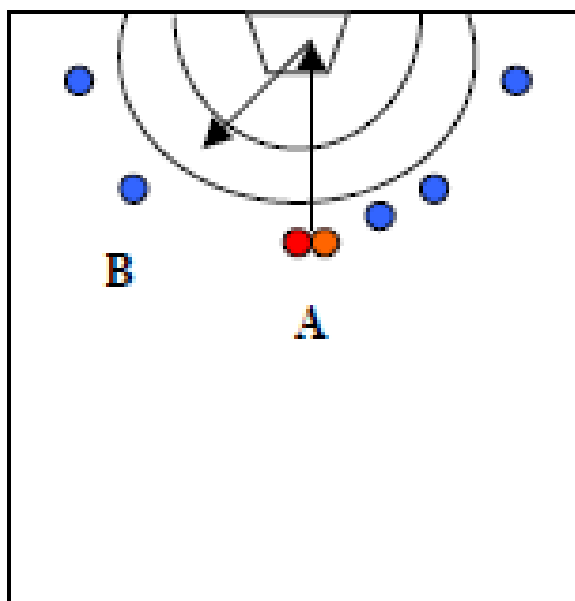
Passer quand même à 2 zones

Objectifs	Récupérer, conserver et faire progresser collectivement la balle vers le tchoukball
But	Faire progresser le ballon vers le cadre
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par groupe de 6 élèves, - 1 tchoukball, - 3 jeux de dossards <p>La classe est répartie en groupe de 6 élèves (3 équipes de 2). Deux équipes coopèrent et attaquent la troisième.</p>
Déroulement / Consignes	<p>Les quatre attaquants doivent faire progresser collectivement la balle vers le tchoukball sans se la faire prendre par les défenseurs qui défendent chacun dans une zone (terrain coupé en deux en longueur).</p> <p>On inverse les rôles après chaque attaque. Tout le monde doit passer en défense.</p> <p>Remarque : Les attaquants peuvent faire le choix de rester dans une zone pour augmenter le surnombre (4 contre 1).</p>
Variantes	Le premier défenseur, une fois débordé, peut venir défendre dans la seconde zone. On se retrouve alors à 4 contre 2 dans cette partie du terrain.



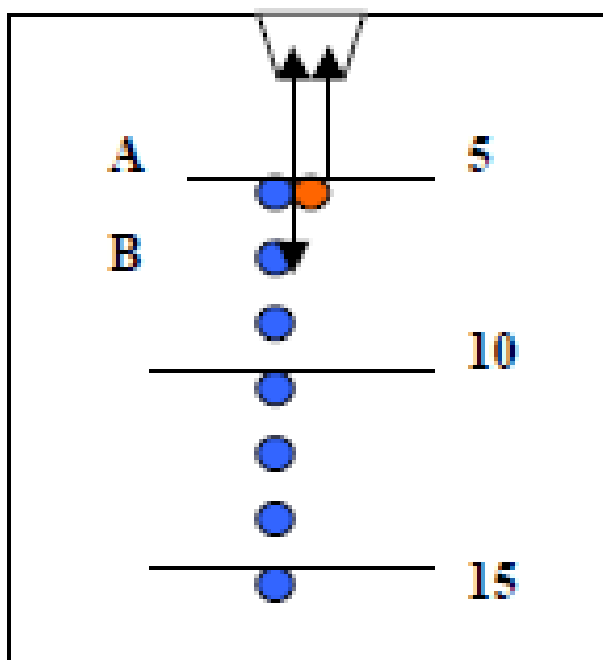
La balle tournante

Objectifs	<p>Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe) Découvrir les principes du jeu et les différents gestes</p>
But	<p>Tirer dans le cadre Découvrir les trajectoires Placer le ballon dans une zone précise</p>
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Ballons de hand, - 2 cadres ou plus en fonction du matériel disponible - Zone délimitée à tracer - Un cadre pour un groupe de 8 ou 10, - Un ballon par groupe
Déroulement / Consignes	<p>Un ballon par groupe. Un joueur tire pour faire tomber la balle dans la zone délimitée. Le joueur B essaie de la rattraper. B rattrape, 1 point marqué. B ne rattrape pas, c'est A qui marque le point.</p> <p>Critère de réussite La balle n'a pas touché le sol. Nombre de points marqués lorsqu'on rattrape la balle.</p>
Variantes	<p>Deux récupérateurs pour un tireur. Les tirs s'enchaînent tant que la balle ne touche pas le sol.</p>



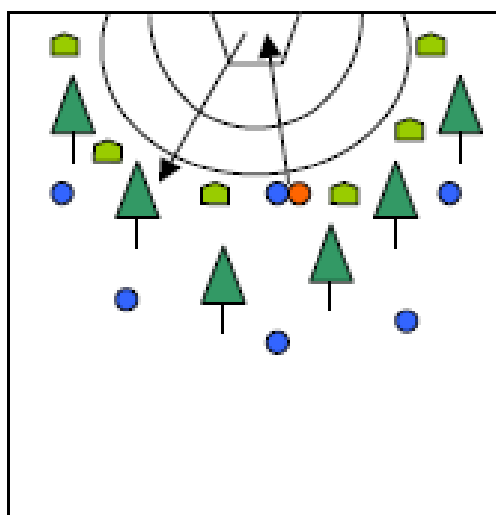
La catapulte

Objectifs	Découvrir le dosage du tir
But	Tirer dans le cadre Découvrir les trajectoires Apprécier le rebond
Organisation	- Ballons de hand, - 2 cadres ou plus en fonction du matériel disponible - Un cadre pour un groupe de 8 ou 10, - Un ballon par groupe
Déroulement / Consignes	Un ballon par groupe pour le premier joueur A. Sans élan et en face du cadre, A tire dans le cadre, B récupère et tire à son tour, C récupère et tire à son tour... on commence dans la zone 5 mètres, après la réussite de tous on peut passer à la zone 10 mètres, puis 15 mètres.
Variantes	- Donner 3 pas d'élan. - Partager le groupe en deux et chaque groupe se place sur un côté, un groupe tireur (tir à 45 °), un groupe récupérateur. Après chaque tir, l'enfant change de rôle et de colonne.



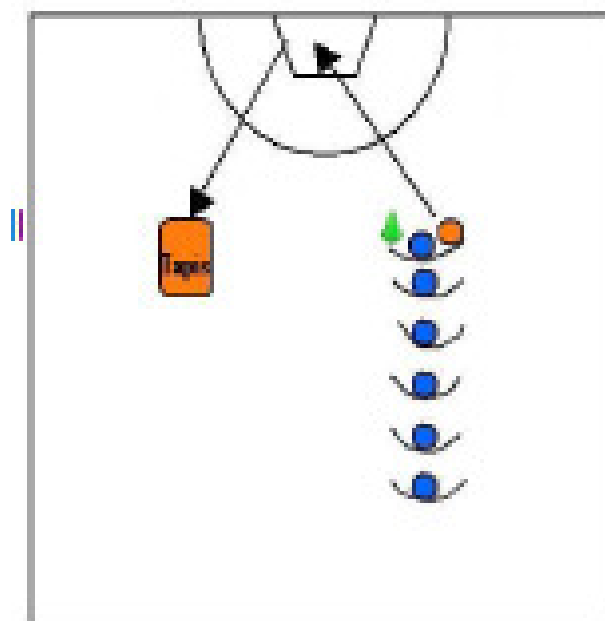
Les bûcherons

Objectifs	Travailler la précision du tir
But	Tirer dans le cadre Viser des cibles
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Ballons de hand, - 2 cadres (un à chaque extrémité du terrain) - Zone délimitée à tracer - cônes - 2 équipes - Plusieurs ballons par groupe
Déroulement / Consignes	<p>Un ballon ou plusieurs ballons par groupe. Au signal, les joueurs cherchent à abattre les arbres en fonction de leur taille (les grands valent 2 points, les petits valent 1 point).</p> <p>Critères de réussite : Nombre de points marqués. Nombre d'arbres abattus.</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Faire varier le temps, le nombre de ballon par groupe, le nombre d'arbres à abattre. - Sélectionner le type d'arbres à abattre grands ou petits.



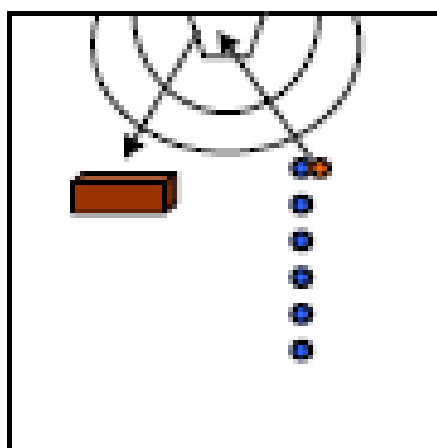
Arrêt sur image

Objectifs	Anticiper le retour du ballon
But	Tirer dans le cadre Viser la cible représentée par le tapis
Organisation	<ul style="list-style-type: none">- Ballons de hand,- 1 cadre par atelier- Zone délimitée à tracer- 1 tapis par atelier- Travail par atelier
Déroulement / Consignes	Il faut tirer sur le cadre pour que le ballon retombe sur le tapis. Critères de réussite Nombre de touches sur le tapis
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- Faire varier l'angle de tir, la distance entre le cadre et le tapis.- Changer de côté.



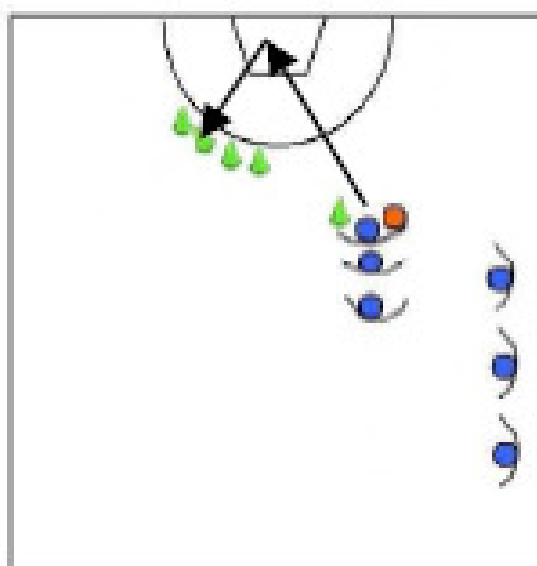
Moins c'est haut

Objectifs	Anticiper le retour du ballon
But	Tirer dans le cadre Viser l'endroit désigné sur le caisson haut, milieu, bas
Organisation	<ul style="list-style-type: none">- Ballons de hand,- 1 cadre par atelier- Zone délimitée à tracer- 1 plinth ou 1 caisson par atelier- Travail par atelier
Déroulement / Consignes	Il faut tirer sur le cadre pour atteindre l'endroit désigné sur le caisson avec le ballon Critère de réussite Nombre de tirs au bon endroit.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- Changer de côté.- Donner une valeur à chaque endroit à atteindre,- faire des concours individuels ou par équipes pour arriver à un nombre de points fixés



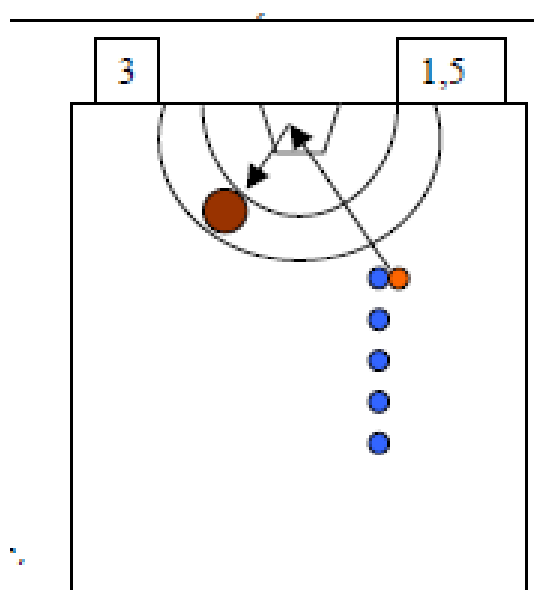
Tchoukbowling

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler la précision du tir - Acquérir un autre type de tir (tir rasant vers le bas, le long de la ligne)
But	<p>Tirer dans le cadre Essayer de faire tomber ou de toucher les cônes</p>
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Ballons de hand, - 1 cadre par atelier - Zone délimitée à tracer - 3 cônes par atelier - Travail par atelier
Déroulement / Consignes	<p>Il faut tirer sur le cadre pour atteindre les cônes.</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Nombre de cônes touchés sur X tirs.</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Faire varier l'angle de tir, le nombre de cônes à atteindre, la distance entre les cônes et le cadre. - Changer de côté.



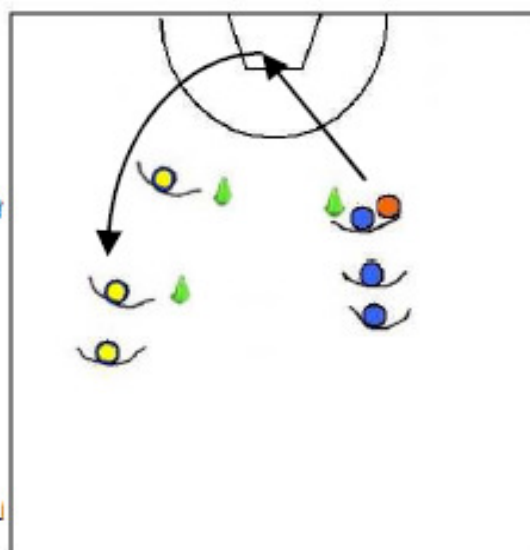
Le Flipper

Objectifs	Travailler la précision du tir Acquérir un autre type de tir (tir dessus les défenseurs)
But	Tirer dans le cadre Essayer de toucher le médecine-ball et de le faire reculer au delà la ligne des 3 mètres.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Ballons de hand, - 1 médecine-ball ou un gros ballon - 1 cadre par atelier - Zone délimitée à tracer à 1,50m - Zone délimitée à tracer à 3,00m - Travail par atelier un tireur, un rattrapeur, un chasseur
Déroulement / Consignes	<p>Il faut tirer sur le cadre pour toucher le médecine-ball et le faire reculer au-delà de la ligne des 3 mètres.</p> <p><u>Critère de réussite</u> La balle est récupérée par un de mes coéquipiers sans tomber à terre.</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Faire varier le nombre de médecine-ball à déplacer. - Donner un nombre de tirs maximum. - Etablir des records pour un ou plusieurs médecine-ball.



Le Chasseur de mouches

Objectifs	Acquérir un autre type de tir (tir dessus les défenseurs)
But	Tirer dans le cadre Essayer de faire passer la balle par dessus le ou les défenseurs
Organisation	<p><u>Matériel</u> Ballons de hand, 1 cadre par atelier Zone délimitée à tracer</p> <p><u>Organisation de la classe :</u> Travail par atelier un tireur, un rattrapeur, un chasseur</p>
Déroulement Consignes	<p>Il faut tirer sur le cadre pour faire passer la balle par dessus le chasseur.</p> <p>La balle est rattrapée par un de mes coéquipiers : je marque un point.</p> <p>Le chasseur récupère la balle : il marque un point.</p> <p>On change lorsque l'un des deux arrive à 5 points.</p> <p><u>Critère de réussite :</u> La balle est récupérée par un de mes coéquipiers sans tomber à terre.</p>
Variantes	Faire varier le nombre d'équipiers et de chasseurs



Passe et tire

Objectifs	Comprendre que la trajectoire du ballon est liée à la place du tireur (effet miroir)								
But	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td data-bbox="632 338 890 387">A</td> <td colspan="2" data-bbox="898 338 1414 387">B</td> </tr> <tr> <td data-bbox="632 398 890 544" rowspan="2">Récupérer le ballon après son rebond sur le cadre</td> <td data-bbox="898 398 1150 432">Coopération</td> <td data-bbox="1158 398 1414 432">Opposition</td> </tr> <tr> <td data-bbox="898 443 1150 544">Envoyer le ballon près de B devant lui.</td> <td data-bbox="1158 443 1414 544">Envoyer le ballon loin de B.</td> </tr> </table>	A	B		Récupérer le ballon après son rebond sur le cadre	Coopération	Opposition	Envoyer le ballon près de B devant lui.	Envoyer le ballon loin de B.
A	B								
Récupérer le ballon après son rebond sur le cadre	Coopération	Opposition							
	Envoyer le ballon près de B devant lui.	Envoyer le ballon loin de B.							
Organisation	<p>Matériel Ballons de hand, 1 cadre par atelier 2 zones à matérialiser</p> <p>Organisation de la classe : Travail par atelier un tireur, un passeur/rattrapeur</p>								
Déroulement / Consignes	<p>1 : Le tireur envoie le ballon au passeur 2 : Le tireur court en direction du cadre 3 : Le passeur envoie le ballon au tireur 4 : Le tireur tire sur le cadre 5 : Le passeur doit rattraper le ballon</p> <p>Critère de réussite : La balle est récupérée par mon binôme sans tomber à terre.</p>								
Variantes	Faire varier le critère de réussite. Ce jeu peut se jouer aussi bien en coopération (B réussit si A récupère le ballon) qu'en opposition (B réussit si A ne récupère pas le ballon, A réussit quand il récupère le ballon).								

