

Tchoukball



Logique interne :

Sport collectif, sans contact, sur une surface de jeu commune.

La finalité est de s'organiser collectivement afin que le ballon évolue à l'aide de passes et tombe dans la zone de jeu après avoir rebondi sur l'un des deux cadres.

Le but est de marquer PLUS de points que l'adversaire en un temps donné, dans un espace délimité et non orienté.

Classification Parlebas :

- avec partenaire
- avec adversaire
- sans incertitude du milieu

Problèmes fondamentaux :

- Maîtrise de l'engin
- Orientation vers la cible
- Prises d'informations
- Coopérer avec des partenaires
- S'opposer à des adversaires

Inscriptions dans les I.O. 2015 :

Ecole maternelle

Collaborer, coopérer, s'opposer

Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets,...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...).

D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...).

Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Ecole élémentaire

Champs d'apprentissage	Attendus de fin de cycle 2	Attendus de fin de cycle 3
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<p>Dans des situations aménagées et très variées, S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. Connaitre le but du jeu. Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.</p>	<p>En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>

	Connaissances	Attitudes
Maîtriser l'engin	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître la spécificité de l'utilisation de l'engin • Lier l'engin à son contexte culturel • Connaître la notion d'angle de rebond 	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles d'utilisation de l'engin (main, rebond)
Repérer et s'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître la spécificité de la cible (zone de jeu) • Connaître la possibilité d'utiliser indifféremment les deux cadres • Connaître les règles de comptage • Comprendre le résultat • Connaître la règle d'évolution du ballon (uniquement à l'aide de passes) 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses choix en fonction de la cible • Respecter les règles de comptage
S'opposer à des adversaires	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) • Connaître la notion d'espace libre • Connaître la règle interdisant l'interception du ballon possédé par l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires, des partenaires, de l'arbitre • Respecter les règles d'évolution du ballon
Coopérer avec des partenaires	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître le nombre de passes possibles (3) avant le tir sur cadre 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif • Accepter la réversibilité du statut de l'équipe et des joueurs • Assumer la responsabilité de ses actes
Prise d'informations	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et nommer des éléments relatifs au jeu : les règles, l'espace, l'engin, la cible à atteindre (zone de jeu), la réversibilité des statuts • Dans une situation donnée, connaître les informations pertinentes à prélever. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses choix en fonction de la prise d'information

	Capacités	Situations possibles	
Maîtriser l'engin	<p>Etre capable d'utiliser le ballon pour passer, réceptionner et tirer</p> <p>Etre capable d'anticiper la trajectoire du ballon après rebond sur le cadre</p>	<p>Ballon :</p> <p>Ballon chronomètre</p> <p>La thèque tchouk</p> <p>Le relais</p> <p>Parcours</p> <p>La catapulte</p> <p>Viser juste</p>	<p>Cadre :</p> <p>Découverte du matériel « Tchouk »</p> <p>Le ping pong</p> <p>Balles brûlantes</p> <p>Béret ballon</p> <p>La catapulte</p> <p>Viser zone</p> <p>Viser juste</p> <p>Le flipper</p>
Repérer et s'orienter vers la cible	<p>Etre capable de marquer en fonction de la spécificité de la cible :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Repérer les espaces libres 2. Choisir le cadre le plus approprié au tir au regard de la position des adversaires 3. Prendre en compte l'angle de rebond du ballon sur le cadre 4. Tirer 	<p>La zone</p> <p>Viser zone</p> <p>Passes à trois</p> <p>Trois contre un</p> <p>Viser juste</p> <p>Le chasseur de mouches</p> <p>Choisir un cadre</p>	
S'opposer à des adversaires	<p>Etre capable d'occuper collectivement le terrain pour récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol.</p>	<p>Le ping pong</p> <p>Volley Tchouk</p> <p>La zone</p> <p>Trois contre un</p> <p>Le chasseur de mouches</p> <p>Passe et tire</p> <p>Tir au mur</p> <p>Choisir un cadre</p>	
Coopérer avec des partenaires	<p>Etre capable d'effectuer des passes pour amener le ballon vers le cadre choisi</p> <p>Etre capable d'occuper le terrain pour choisir de tirer sur l'un des deux cadres à tout moment.</p>	<p>Balles brûlantes</p> <p>La thèque tchouk</p> <p>Volley Tchouk</p> <p>Le relais</p> <p>Trois contre un</p> <p>Passe et tire</p> <p>Tir au mur</p>	
Prise d'informations	<p>Etre capable de percevoir les actions de l'adversaire</p> <p>Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible : choix du cadre, effectuer une passe ou tirer</p>	<p>La thèque tchouk</p> <p>Choisir un cadre</p> <p>Tir au mur</p>	

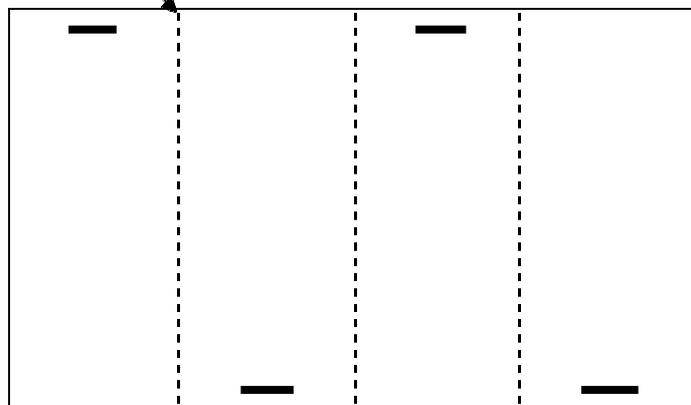
SOMMAIRE DES FICHES

Maîtriser l'engin	Repérer et s'orienter vers la cible	S'opposer à des adversaires	Coopérer avec des partenaires	FICHES	PAGE
x				Découverte du matériel Tchouk	6
x		x		Le ping-pong	7
x				Balles brûlantes	8
x				Ballon chronomètre	9
x				Béret ballon	10
x			x	La thèque Tchouk	11
		x	x	Volley Tchouk	12
x			x	Le relais	13
x				Parcours	14
	x	x		La zone	15
x	x			Vise zones	16
	x		x	Passes à 3	17
	x	x	x	Trois contre un	18
x				La catapulte	19
x	x			Viser juste	20
x				Le flipper	21
	x	x		Le chasseur de mouches	22
		x	x	Passe et tire	23
	x		x	Choisir son cadre	24
		x	x	Tir au mur	25

Découverte du matériel « Tchouk »

Problème fondamental travaillé	Maîtriser l'engin
Objectifs	- découvrir le cadre de Tchouk. - percevoir la forme du renvoi.
But	- toucher la cible avec le ballon et le rattraper.
Organisation	- 4 cadres disposés par 2 sur la plus grande longueur du terrain.
Déroulement / Consignes	- laisser les enfants seuls avec la cible et le ballon.
Variantes	- plus ou moins loin du cadre. - plus ou moins face au cadre

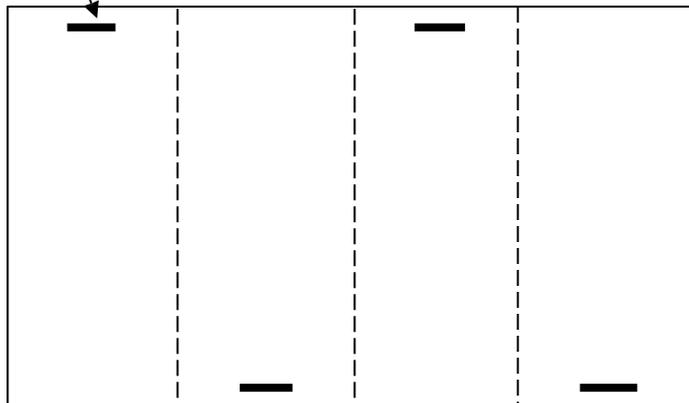
Cadre de Tchouk



Le ping pong

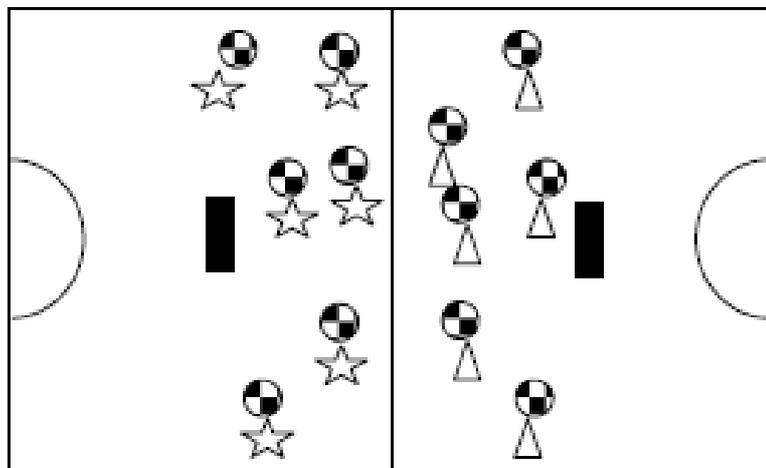
Problèmes fondamentaux travaillés	-Maîtriser l'engin -S'opposer à des adversaires
Objectifs	- Tirer au cadre - Situer l'adversaire
But	- Tirer sans que l'adversaire ne rattrape le ballon : si le ballon n'est pas rattrapé, je marque 1 point. Si le tir est manqué, mon adversaire marque 1 point.
Organisation	- 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	- plus ou moins loin du cadre. - plus ou moins face au cadre. - plus ou moins fort.

Cadre de Tchouk



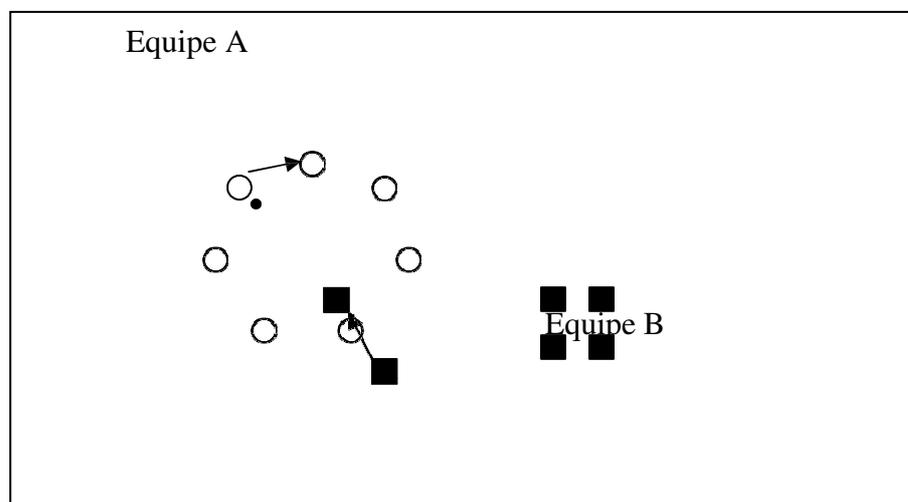
Balles brûlantes

Problème fondamental travaillé	- Maîtriser l'engin (cadre)
Objectifs	- Se situer sur le terrain. - Situer ses partenaires. - Ajuster sa passe. - Elaborer une stratégie.
But	En utilisant le tchouk, chaque équipe envoie les ballons situés dans sa zone vers la zone adverse.
Organisation	* Equipes de 10 à 12 joueurs * 2 camps délimités. * 2 cadres tchouk. * ballons
Déroulement / Consignes	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal, les équipes commencent à lancer les ballons en utilisant le tchouk. • 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	- distance de tir par rapport au cadre, - distance des 2 camps



Ballon chronomètre

Problème fondamental travaillé	- Maîtriser l'engin (ballon)
Objectifs	- 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	- 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	- la grandeur du cercle, - imposer les passes de l'équipe A avec un rebond sur un cadre. - le nombre d'élèves dans les équipes

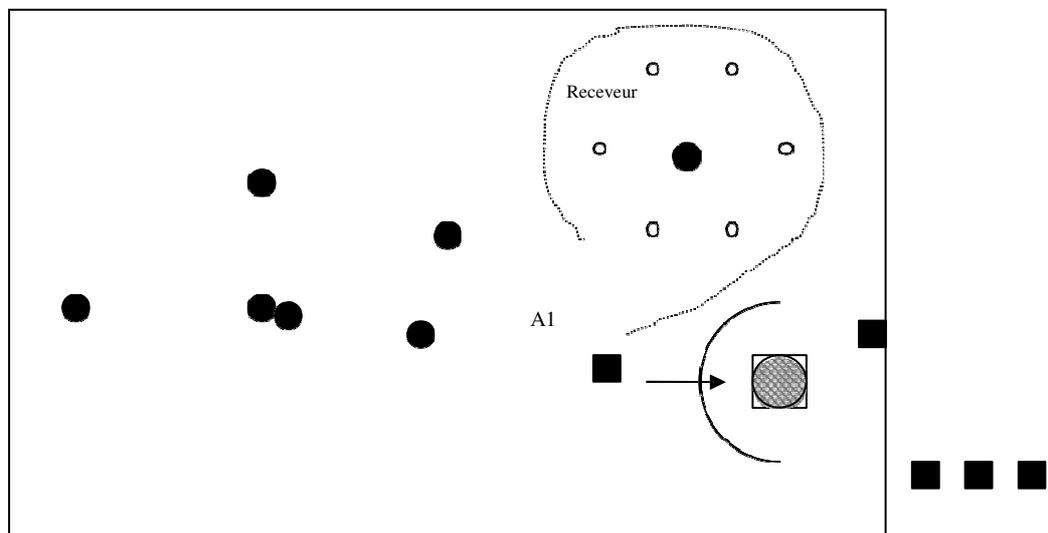


Béret ballon

Problème fondamental travaillé	- maîtriser l'engin (cadre)
Objectifs	- Tirer sur le cadre - Ajuster son tir
But	Tirer le plus rapidement sur le cadre.
Organisation	- 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 tchouk. Ils s'en saisissent et tirent vers la cible. Le premier qui arrive à faire rebondir la balle en dehors de la zone délimitée autour du tchouk fait marquer un point à son équipe.
Variantes	- 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. - Les élèves non appelés essaient de rattraper le ballon

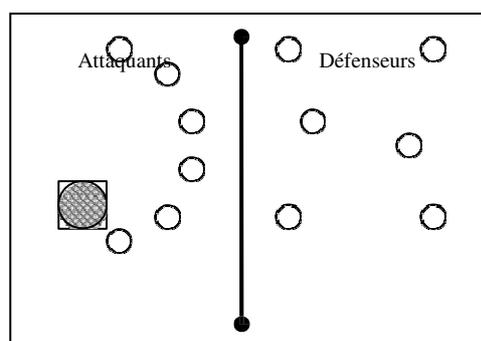
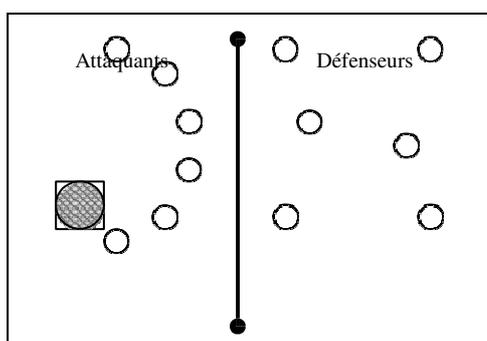
La thèque tchouk

Problèmes fondamentaux travaillés	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer avec des partenaires - Maîtriser l'engin - Prise d'informations
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 tchouk. 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.



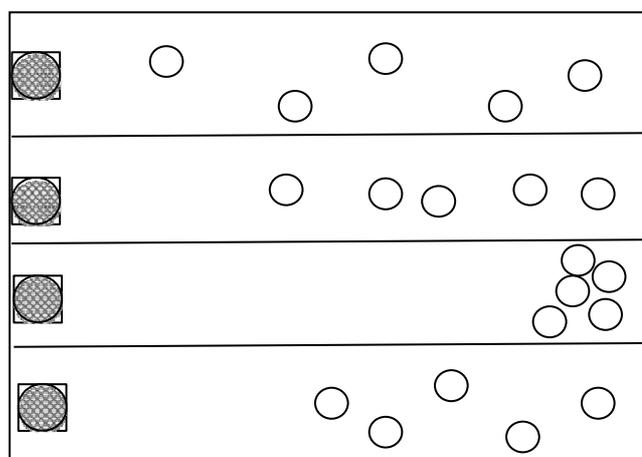
Volley Tchouk

Problèmes fondamentaux travaillés	<ul style="list-style-type: none"> - s'opposer - coopérer avec des partenaires
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. 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)



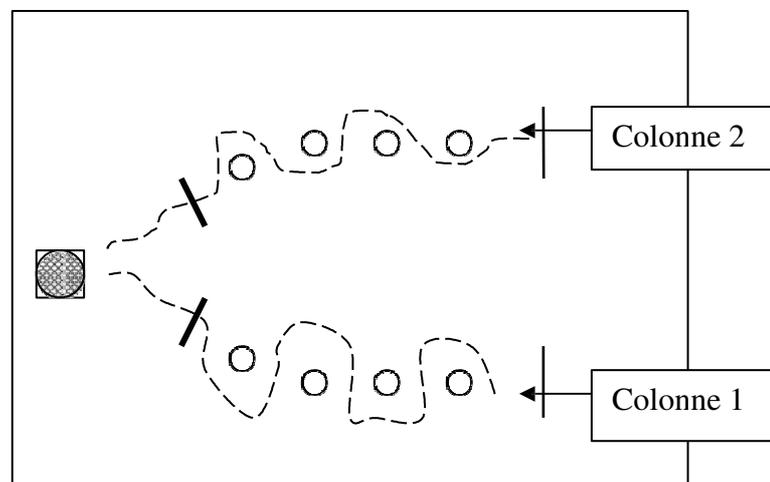
Le relais

Problème fondamental travaillé	-Maîtriser l'engin -coopérer
Objectifs	Maîtriser la conduite et la transmission de la balle à l'autre ou vers une cible
But	Amener le ballon sans le faire tomber vers une cible.
Organisation	- un ballon - une cible (tchouk ou autre) - 4 équipes de 5 joueurs réparties dans 4 couloirs
Déroulement / Consignes	Les élèves se répartissent dans leur couloir en vue d'amener le ballon sur la cible. 1 point est marqué quand le ballon atteint la cible. Si le ballon tombe, les joueurs reviennent au départ. Les points sont comptabilisés à l'issue de chaque partie. (une partie = un départ de ballon)
Variantes	- Moduler le temps de chaque partie - Moduler le nombre de joueurs (moins il y a de joueurs, plus il y a nécessité de se déplacer) - Dans un temps donné, les élèves doivent marquer le plus de points possibles.



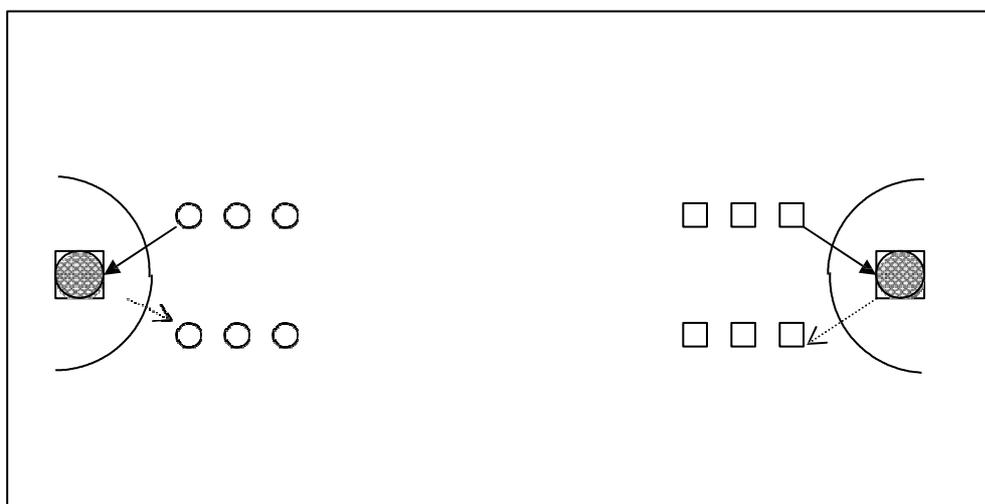
Parcours

Problème fondamental travaillé	-Maîtrise de l'engin
Objectifs	Maîtriser la conduite et la transmission de la balle à l'autre ou vers le tchouk
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><u>Remarque :</u> 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 - Effectuer le parcours dans un temps donné - A la fin du parcours, au lieu d'effectuer une passe, tirer vers le tchouk.



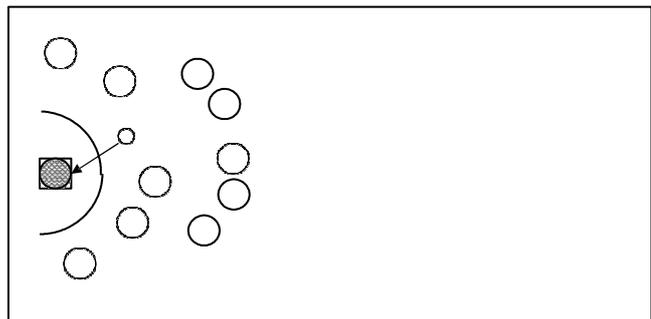
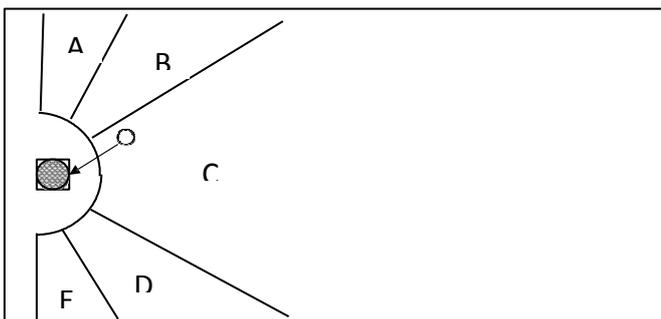
La zone

Problèmes fondamentaux travaillés	Se repérer et s'orienter vers la cible S'opposer
Objectifs	Maîtriser la conduite et la transmission de la balle à l'autre ou vers le tchouk
But	Ajuster son tir pour que son partenaire réceptionne le ballon.
Organisation	- 2 cadres tchouk - 1 ballon pour deux Un tchouk 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 tchouk.
Déroulement Consignes	On essaie de se passer la balle d'une colonne à l'autre en utilisant le tchouk mais sans pénétrer dans la zone. Chaque passe réussie vaut 1 point. <u>Remarque :</u> Cette situation permet de découvrir la notion d'angle de tir.
Variantes	Augmenter la taille de la zone (au début 1,5m). Receveur fixe après avoir choisi sa position Un meneur de jeu impose la position du tireur dans l'un des trois cerceaux placés à proximité de la zone. Temps déterminé



Vise zone

Problèmes fondamentaux travaillés	-Maîtriser l'engin -se repérer et s'orienter vers la cible
Objectifs	Maîtriser la conduite et la transmission de la balle à l'autre ou vers le tchouk
But	Ajuster son tir pour atteindre une cible
Organisation	- 1 cadre tchouk, - ballons, -des zones délimitées.
Déroulement / Consignes	- Tour à tour, les joueurs tentent de faire rebondir le ballon dans la zone qu'ils ont déterminé. Un point est marqué lorsque le ballon rebondit dans la zone déterminée. Chaque joueur comptabilise ses points. <u>Remarque :</u> Cette situation permet de maîtriser la puissance du tir.
Variantes	- Ajouter un réceptionneur - Chaque joueur doit effectuer un grand chelem en faisant rebondir le ballon dans chacune des zones. - Attribuer des points différents à chaque zone, chaque joueur doit marquer le plus de points (les zones les plus latérales apportent le plus de points) - Remplacer les zones par des cerceaux (schéma 2)



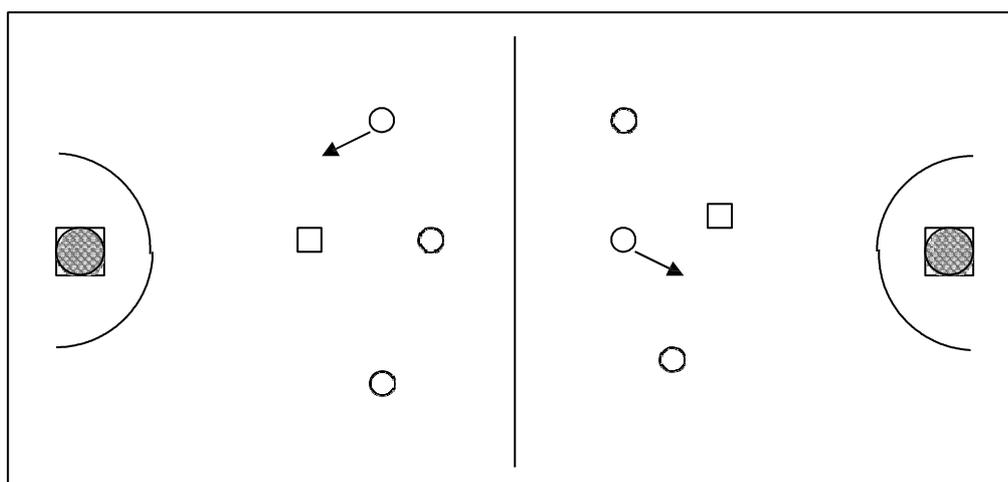
Jeu de passes à 3

Problèmes fondamentaux travaillés	-Repérer et s'orienter -Coopérer avec des partenaires
Objectifs	Récupérer, conserver et faire progresser collectivement la balle vers le tchouk
But	Faire progresser la balle en se faisant des passes
Organisation	- 1 ballon par groupe, - 1 chronomètre. La classe est répartie en groupes de 3 élèves. Utilisation d'un terrain de type basket.
Déroulement / Consignes	En se faisant des passes, les 3 joueurs doivent tenter et réussir un tir dans un minimum de temps. Chaque équipe passe 10 fois. Chaque équipe comptabilise ses points. - La balle ne doit pas tomber par terre pendant toute la traversée.
Variantes	- Placer des portes avec passage obligatoire du ballon. - Tous les joueurs doivent toucher la balle. - 3 zones de passage obligé sur le terrain. -temps déterminé.



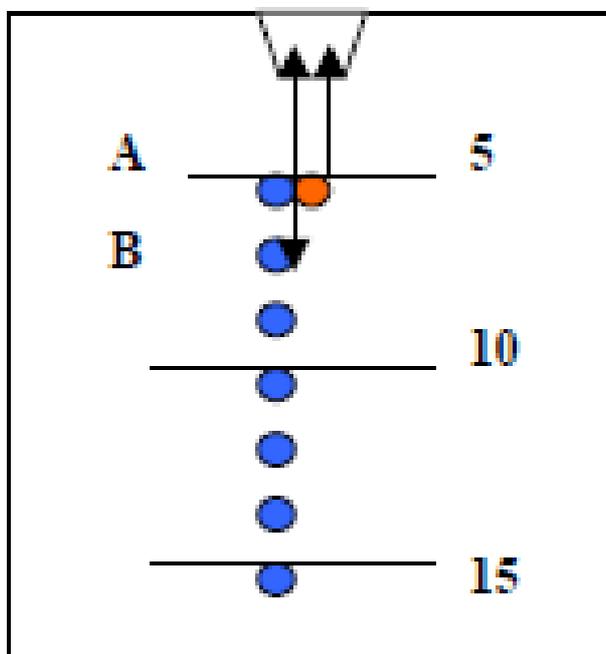
Trois contre un

Problèmes fondamentaux travaillés	S'opposer à des adversaires Repérer et s'orienter Coopérer avec des partenaires
Objectifs	Récupérer, conserver et faire progresser collectivement la balle vers le tchouk
But	Réussir un tir
Organisation	- 1 ballon pour 4 élèves, - 1 tchouk Des groupes de 4 élèves (3 attaquants et 1 défenseur)
Déroulement / Consignes	Les attaquants doivent réussir un tir. Le défenseur essaie de rattraper le ballon après rebond sur le cadre. Les rôles changent Chaque joueur va en défense au moins une fois. Si le défenseur récupère la balle, il marque un point.
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.



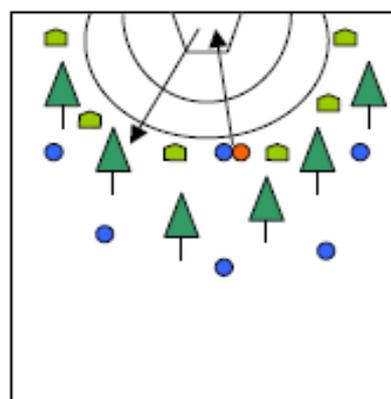
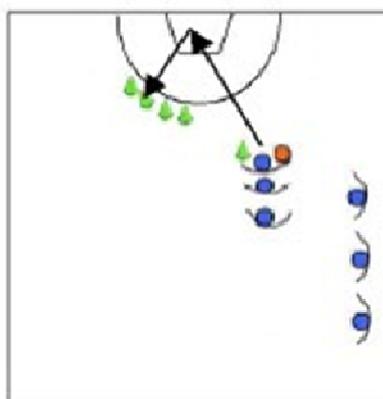
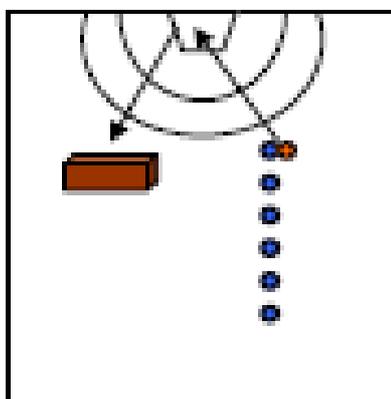
La catapulte

Problème fondamental travaillé	Maîtriser l'engin
Objectifs	Découvrir le dosage du tir
But	Tirer dans le cadre Apprécier le rebond
Organisation	- Différents types de balles - 2 cadres ou plus en fonction du matériel disponible - Un cadre pour un groupe de 8 ou 10,
Déroulement / Consignes	Sans élan et en face du cadre, A choisit la zone dans laquelle il veut tirer.
Variantes	- Donner 3 pas d'élan.



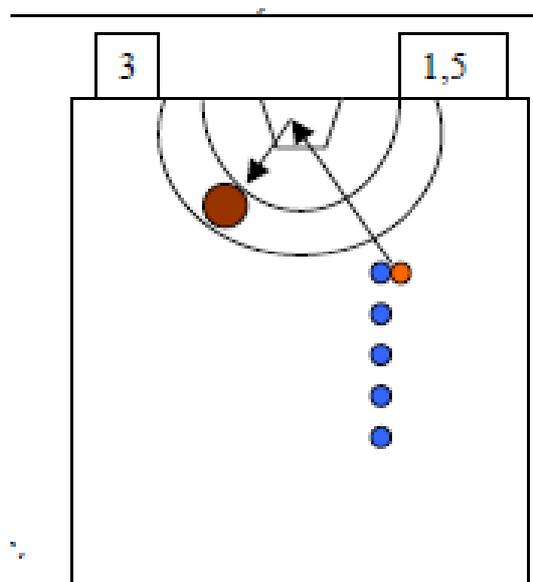
Viser juste

Problèmes fondamentaux travaillés	-Repérer et s'orienter vers la cible -Maîtriser l'engin
Objectifs	Anticiper le retour du ballon
But	Tirer dans le cadre Viser l'endroit désigné sur le caisson haut, milieu, bas
Organisation	- Ballons de hand, - 1 cadre - Zone délimitée à tracer - 1 plinth ou 1 caisson décomposé en 3 zones de tir de haut en bas.
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	- Changer de côté. - Donner une valeur à chaque endroit à atteindre, - Tirer dans le cadre pour atteindre des cônes (schéma 2) - donner une valeur à chaque cône - Varier les types de cibles à atteindre (petits plots et grands cônes) (schéma 3) - Attribuer un temps donné à chaque partie



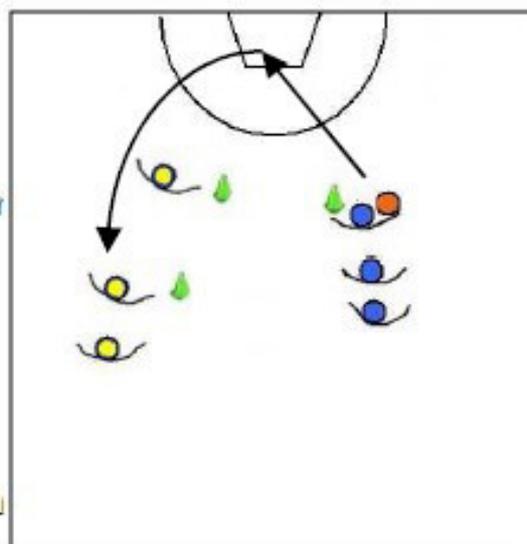
Le flipper

Problème fondamental travaillé	Maîtriser l'engin
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 medecine-ball et de le faire reculer au-delà la ligne des 3 mètres.
Organisation	<ul style="list-style-type: none">- Différents types de balles- 1 medecine-ball ou un gros ballon- Zone délimitée à tracer à 1,50m- Zone délimitée à tracer à 3,00m
Déroulement / Consignes	Il faut tirer sur le cadre pour toucher le medecine-ball et le faire reculer au-delà de la ligne des 3 mètres.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- Déterminer d'autres zones plus éloignées- Faire varier le nombre de medecine-ball à déplacer.- Donner un nombre de tirs maximum.- Etablir des records pour un ou plusieurs medecine-ball.



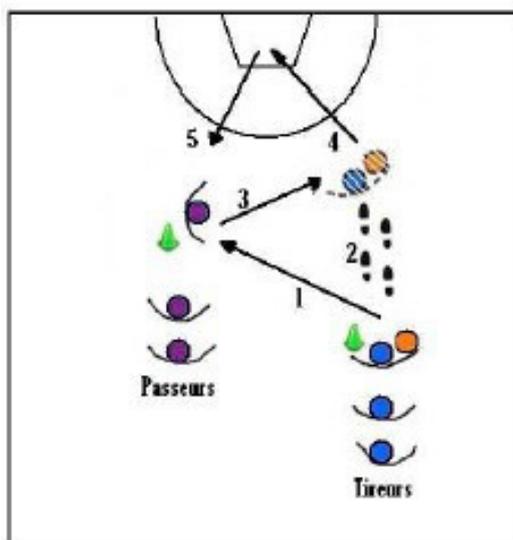
Le Chasseur de mouches

Problèmes fondamentaux travaillés	-Repérer et s'orienter vers la cible -S'opposer à des adversaires
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	Ballons de hand, Zone délimitée à tracer
Déroulement Consignes	Il faut tirer sur le cadre pour faire passer la balle par-dessus le chasseur. La balle est rattrapée par un de mes coéquipiers : je marque un point. Le chasseur récupère la balle : il marque un point. On change lorsque l'un des deux arrive à 5 points.
Variantes	Faire varier le nombre d'équipiers et de chasseurs Varier la position du chasseur Autoriser ou pas le déplacement du chasseur



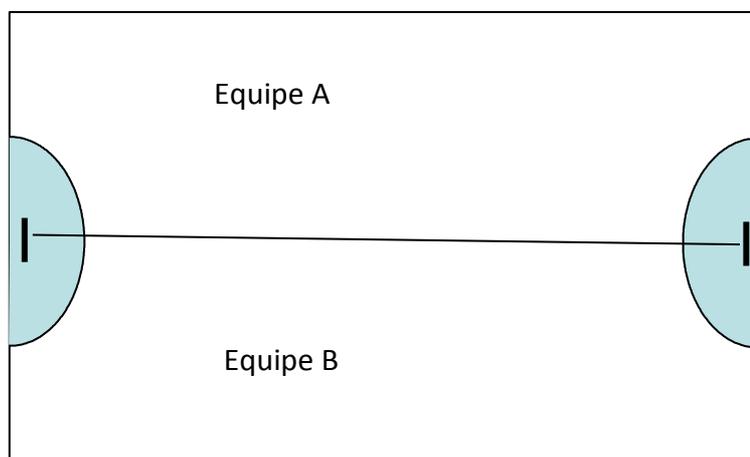
Passe et tire

Problèmes fondamentaux travaillés	-Coopérer avec des partenaires -S'opposer à des adversaires								
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> <th style="width: 33%;">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> <tr> <td rowspan="2">Récupérer le ballon après son rebond sur le cadre</td> <td>Coopération</td> <td>Opposition</td> </tr> <tr> <td>Envoyer le ballon près de B devant lui.</td> <td>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	Ballons de hand, 1 cadre 2 zones à matérialiser								
Déroulement / Consignes	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								
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).								



Choisir son cadre

Problèmes fondamentaux travaillés	- Coopérer avec des partenaires - S'opposer à des adversaires
Objectifs	Repérer les zones libres de défense Choisir un cadre en fonction de ces zones libres Ajuster son tir
But	Marquer le plus de points
Organisation	- 1 terrain séparé en deux dans le sens de la longueur - 2 cadres
Déroulement / Consignes	Les règles sont celles du tchoukball, à l'exception de l'interpénétration des terrains
Variantes	- Varier la taille du terrain - Varier le nombre de joueurs, d'un plus grand nombre vers un plus petit, afin de favoriser les déplacements et la prise d'information



Tir au mur

Problèmes fondamentaux travaillés	- Coopérer avec des partenaires - S'opposer à des adversaires
Objectifs	Prendre en compte l'occupation de l'espace pour marquer un point ou établir une défense (occuper les zones libres)
But	- L'équipe qui marque le plus de points a gagné.
Organisation	- 1 cadre dessiné sur le mur - Zones interdites tracées - 1 ballon - Des dossards
Déroulement / Consignes	Deux équipes de 4 s'affrontent. Les règles sont similaires à celles du tchoukball, mais il n'y a qu'un seul cadre.
Variantes	- La taille, la forme, le positionnement du cadre sur le mur - Le nombre de cadres (1 ou 2) - La proximité des cadres

