

Fiches Ateliers autour du Tchouk

FICHE AP2 : LA CIBLE

But : Faire tomber tous les cônes des bancs en tirant sur le cadre

Objectifs d'apprentissage :

Jeu de tir précis

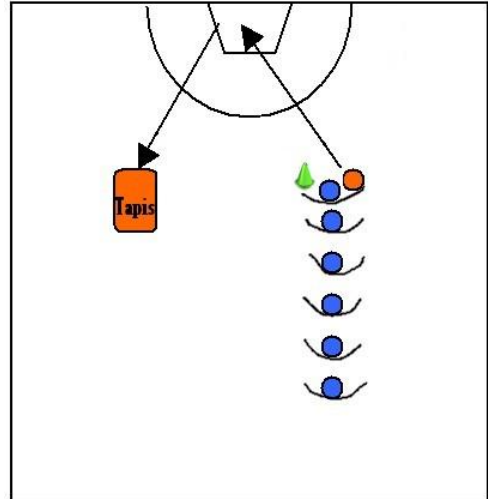
Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe)

Maîtrise et précision du tir

Etre capable d'anticiper la trajectoire du tir pour envoyer la balle sur une cible choisie

Dispositif

Organisation par ateliers de 6 à 8 joueurs.



Matériel pour un atelier :

1 ballon chacun

1 cadre et une zone

1 tapis

1 cône

Consignes :

A tour de rôle, les joueurs tirent sur le cadre pour que le ballon retombe sur le tapis.

Critères de réalisation :

Tirer dans le cadre

Viser la cible représentée par le tapis

Précision et force du tir

Critères de réussite :

Le nombre de touches sur le tapis.

Variables :

Durée du jeu

Nombre de joueurs

Taille du tapis

FICHE AP3 : LE MORPION

But : Atteindre la zone annoncée en tirant sur le cadre

Objectifs d'apprentissage :

Jeu de tir précis

Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe)

Maîtrise et précision du tir

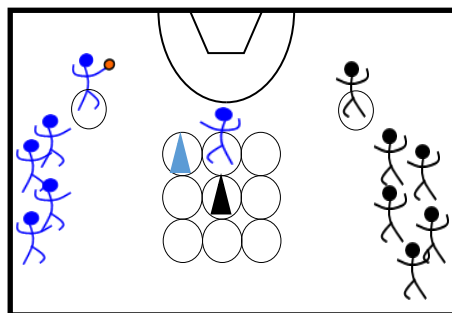
Etre capable d'ajuster la trajectoire du tir pour envoyer la balle à un receveur placé sur une cible choisie

Dispositif

Organisation par ateliers de 6 à 8 joueurs.

6 zones délimitées comme sur le dessin.

2 zones de passe .



Matériel pour un atelier :

1 ballon

1 cadre et une zone interdite

6 zones marquées (cadre du morpion)

2 zones de tir

1 jeu de chasubles

Consignes :

Les élèves sont en file indienne côté tireur sauf 1 qui sera le receveur. Le premier tireur entre dans la « zone de tir » et il annonce au receveur quelle sera sa cible (cerceau du morpion).

Le receveur court se placer en fonction de cette donnée pour recevoir la passe. 1 cône de la couleur de l'équipe est placé dans le cerceau si la zone est atteinte. Chaque équipe joue à tour de rôle. Le tireur sera le prochain receveur et le second tireur se place dans la « zone de tir » en attendant son tour et ainsi de suite...

Critères de réalisation :

Choix du placement pour le tir.

Précision et dosage de la passe.

Habilité dans la réception de la passe

Critères de réussite :

Individuellement : réussir les passes et atteindre la cible à chaque tir.

Collectivement : tracer une ligne de cônes au couleur de son équipe.

FICHE AP4 : LA PASSE A 4

But : Maîtrise et contrôle des passes en mouvement

Objectifs d'apprentissage :

Jeu de passe et déplacement

Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe)

Découvrir les principes du jeu et les différents gestes

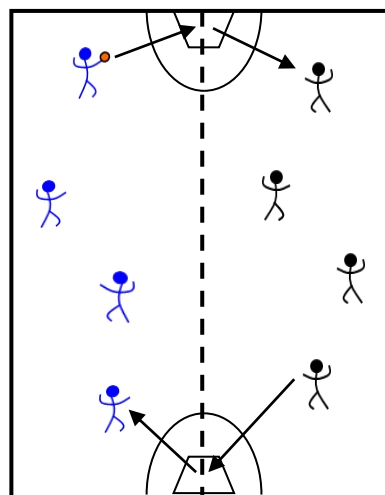
Faire des passes précises en se déplaçant.

Coopérer pour que les 2 équipes engrangent le plus de points possibles.

Dispositif

Constitution de 2 groupes de 4 joueurs

Chaque groupe se répartit sur un demi terrain.



matériel pour un atelier :

1 Ballon

2 cadres avec des zones interdites

Un jeu de chasubles

Consignes :

Dans chaque partie du terrain, la balle doit circuler en 3 passes.

Les joueurs se placent de manière à constituer une suite ininterrompue jusqu'à la fin du jeu.

Enchaîner le plus grand nombre de passes sans erreur.

Critères de réalisation :

Passeur : ajuster sa passe en distance et précision.

Receveur : se placer convenablement pour la réception. (sur la trajectoire du ballon).

Position d'attente adaptée (bras tendus en direction du ballon, ramener les mains vers le torse à réception pour éviter de relâcher)

Critères de réussite :

Individuel : passer : réussir la passe : elle parvient directement (sans rebond) au partenaire, à bonne hauteur et avec une force adaptée. Receveur : rattraper la balle sans la relâcher.

Collectif : Réussir un maximum de passes et de réceptions sans laisser tomber la balle.

Un point est gagné pour les deux équipes par tour réalisé.

Variables :

Jeu en durée : 1min, 2, 3...

Distance de passe. (7m, 9m...)

Jouer avec un cinquième joueur en fonction du nombre de participants.

FICHE AP5 : LA THEQUE TCHOUK

But : Maîtrise et contrôle des passes en mouvement

Objectifs d'apprentissage :

Jeu de passe et déplacement

Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe)

Découvrir les principes du jeu et les différents gestes

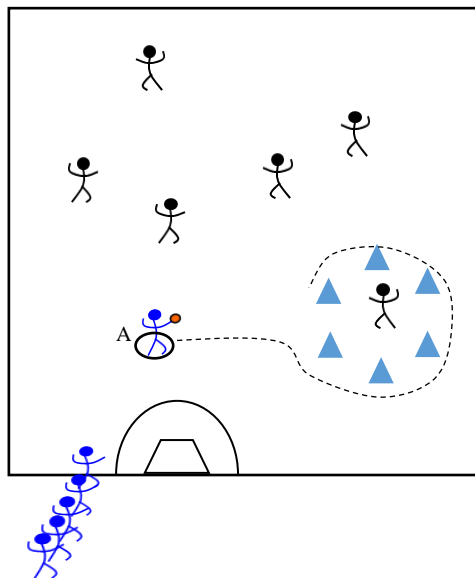
Tirer sur le cadre et ajuster son tir

Faire des passes précises.

Dispositif

Constitution de 2 groupes de 4 à 6 joueurs

Chaque groupe se répartit sur un demi terrain.



matériel pour un atelier :

1 ballon

1 cadre

6 plots en cercle

1 cerceau pour la base A

Un jeu de chasubles

Consignes :

Le joueur A doit envoyer la balle en dehors de la zone et contourner les cônes avant que la balle ne soit renvoyée au receveur. Les adversaires doivent la récupérer et la renvoyer à leur partenaire placé au centre de la zone de cônes.

Critères de réalisation :

Joueur A : ajuster sa passe en distance et précision de manière à envoyer la balle le plus loin possible et hors d'atteinte de l'équipe adverse.

Receveur : se placer convenablement pour la réception sans sortir de sa zone de plots.

Critères de réussite :

Le tir est réussi : le joueur A a lancé le ballon en dehors de la zone, il parvient à faire un tour complet avant que la balle revienne au receveur placé au centre du cercle de plots alors il marque 3 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.

Variables :

- Durée du jeu
- nombre de passes pour les receveurs : on peut imposer aux receveurs de se faire 3 passes pour ramener la balle au centre du cercle.