



TCHOUK BALL → Situations dérivées

Constats après quelques séances

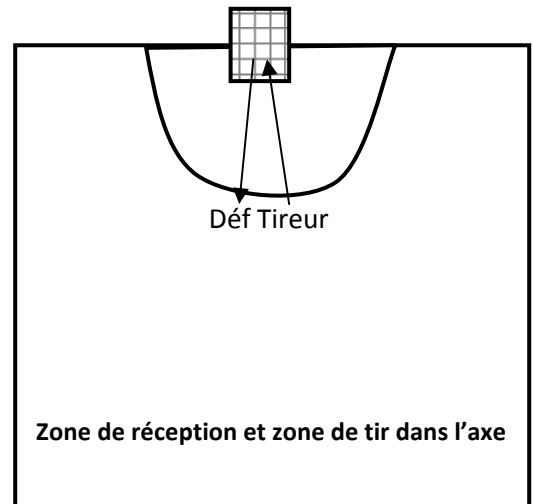
Les joueurs ont compris le but du jeu et les règles essentielles qui en découlent.

En Attaque :

- Les tirs sont le plus souvent dans l'axe
- Les tirs passent souvent « hors cadre »
- Les joueurs sont à l'arrêt pour échanger la balle et les joueurs se placent face à face pour effectuer des passes
- Certains joueurs se déplacent en « comptant » 3 pas.
- Certains joueurs sont placés en périphérie du terrain et sont peu actifs

En défense :

- Un ou deux défenseurs se placent également dans l'axe (réponse temporairement judicieuse en défense mais qui devient inopérante quand ce joueur devient se saisit de la balle, devient attaquant et tire à nouveau dans l'axe ...)
- Les autres défenseurs sont « spectateurs »



Objectifs

- Construire des habiletés pour renforcer ses pouvoirs d'agir → Apprendre à **moduler son tir** (situation 1)

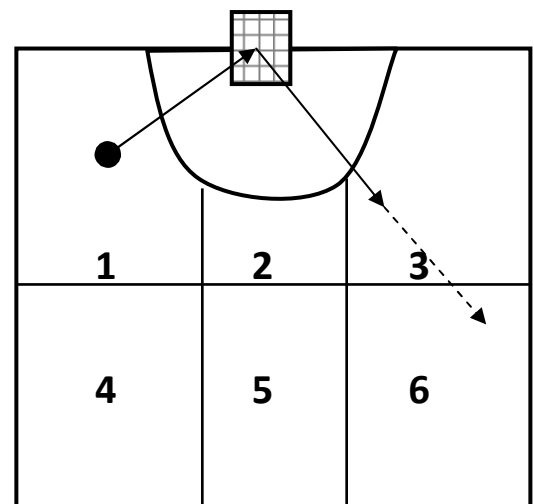
- Prendre des informations sur les adversaires pour tirer afin que la balle touche le sol dans un « espace libre » → « **Bien tirer** » (différents axes / différentes énergies) **en fonction du placement des défenseurs** (situation 2)

Situation 1 → Jeu de tirs avec zone d'arrivée

Les élèves vont effectuer de nombreuses tentatives et comprendre que :

- La façon de tirer a une influence sur la réussite au tir
ex : un lancer en cuillère est fort mais très imprécis, un tir bras cassé de « type HB » permet de concilier précision et puissance
- La **longueur** du rebond est liée à la **puissance** du tir.
- La place du tireur et l'**angle de tir** déterminent l'orientation de la **trajectoire du ballon après rebond** sur le filet du cadre.

Par 2 / un ballon pour 2 → Un tireur, un secrétaire
« Tirer des zones 1, 2 et 3 et annoncer la zone de contact »
5 tentatives par joueur
Critères de réussite → 4/5



Situation 2 → Les 5 attaques

Jeu sur un seul cadre / 2 équipes de 3 (3 ATT / 2 DEF + 1 secrétaire)

5 attaques pour chaque équipe (un départ de chaque « base »)

Inversion des rôles après 5 attaques

En 3 passes maximum, tirer / marquer

But du jeu → marquer plus que l'autre équipe

Prévoir des phases de non jeu afin, à partir des constats, d'établir des règles d'action.

