



Swiss Tchoukball

Concept tchoukball Sport des enfants

Le tchoukball joué entre 5 et 12 ans



Réalisé avec le soutien de Jeunesse+Sport



Table des matières

Introduction	5	Les règles du tchoukball.....	28
Structure du concept	6	<i>Approbation pour l'ajustement des règles</i>	28
Situation actuelle et perspective	7	<i>Les règles indissociables aux valeurs éducatives</i>	28
Situation actuelle des compétitions.....	7	<i>Les règles, fonction et mutation</i>	29
<i>Les compétitions au sein de la fédération</i>	7	<i>Les règles du tchoukball adaptées en fonction des</i>	
<i>Les parcours possibles de l'athlète</i>	7	<i>différents niveaux</i>	30
<i>Le tchoukball étendu à l'extérieur de la fédération</i>	8	La zone interdite adaptée en fonction des différents	
Situation actuelle des effectifs.....	9	niveaux.....	34
<i>Les clubs</i>	9	Les ballons préconisés en fonction des différents	
<i>Les moniteurs et experts Sport des enfants J+S</i>	9	niveaux.....	36
Objectifs	10	L'arbitrage en fonction des différents niveaux.....	37
Les objectifs du Sport des enfants J+S	10	Score et classement en compétition en fonction des	
Concept J+S.....	11	différents niveaux.....	38
Les objectifs de Swiss Tchoukball.....	11	<i>Les «prix souvenirs» au sein des compétitions</i>	38
<i>Les objectifs qualitatifs</i>	11	Organisation des compétitions.....	39
<i>Le tchoukball adapté pour un maximum d'enfants</i>	12	<i>Quelles formes de compétitions en fonction de quel</i>	
<i>Les objectifs quantitatifs</i>	12	<i>niveau ?</i>	39
Pédagogie	13	<i>Communication sur l'application des directives</i>	40
Le développement de la personnalité	13	<i>Formation des équipes et exception possible en tournoi</i> 40	
<i>Compétences personnelles</i>	14	La catégorie M15.....	40
<i>Compétences sociales</i>	14	<i>La forme de jeu pour les tournois</i>	40
<i>Compétences de la discipline</i>	14	Formation – Formation continue	41
Apprendre dans le bas âge.....	15	Les formations Swiss Tchoukball.....	42
<i>Apprendre</i>	15	<i>Arbitre I - IV</i>	42
<i>Diversité et changement</i>	15	<i>Aide-moniteur (joueurs de moins de 18 ans)</i>	42
<i>Apprendre à jouer</i>	15	<i>Aide-moniteur (novice dans la discipline tchoukball)</i> ..	42
Besoins et compétences de l'enfant	16	Formation J+S Sport des enfants	43
<i>Attention / Concentration</i>	16	<i>Formation de base Sport des enfants</i>	43
<i>Mouvement</i>	16	<i>Formation continue : Découvrir un sport</i>	43
<i>Langage</i>	18	<i>Formation continue : Module de perfectionnement</i>	
<i>Résumé des besoins de l'enfant</i>	18	<i>tchoukball (sport principal)</i>	43
Personnalité de l'entraîneur	19	Formation d'arbitre animateur de jeu tchoukball Sport	
Méthodologie	20	des enfants intégrée à d'autres formations.....	43
Construction d'un entraînement	20	Documentation, support de cours	43
<i>Introduction</i>	21	Mise en pratique du concept	44
<i>Partie principale</i>	21	Les différents domaines et acteurs concernés.....	44
<i>Retour au calme</i>	21	Les différentes mesures à entreprendre.....	44
Conception d'un entraînement.....	22	Planification des différentes mesures	45
<i>Rituels</i>	22	Évaluation	46
<i>Points clés pour le succès d'une leçon</i>	22	Remerciements	46
Technique	23	Références et documents	47
La charte du tchoukball adressée aux enfants	23		
<i>La charte pour les enfants</i>	23		
Les catégories	24		
<i>Le choix de la catégorie</i>	24		
<i>La gestion des différents niveaux</i>	24		
<i>Généralités</i>	24		
Définition des quatre niveaux.....	26		

Introduction

Le concept tchoukball Sport des enfants traite les aspects pédagogique, méthodologique et technique de l'entraînement du tchoukball chez les enfants de 5 à 12 ans.

Le concept tchoukball Sport des enfants permet à la fédération d'avoir une ligne directrice et explicative au sujet des besoins des enfants en fonction de leur âge afin de développer, d'appliquer des règles et des formes de jeux adaptées.

Le concept tchoukball Sport des enfants est un outil de travail pour les enseignants d'éducation physique (principalement la partie *Technique*), la fédération, les clubs de tchoukball et les moniteurs J+S Sport des Enfants. Ils peuvent s'appuyer sur ce concept pour diriger les leçons, les entraînements et organiser des formes de jeux et compétitions appropriées.

Le concept tchoukball Sport des enfants se construit sur :

- Les connaissances actuelles de développement de l'enfant que J+S Sport des Enfants introduit en Suisse.
- Le travail exécuté par Emile Guinand dans le cadre de son Master en Sciences du Mouvement et du Sport. tchouk.ch/TM-EmileGuinand.
- Le travail de réflexion, de mise en place et de rédaction que Mirjam Bartels a commencé lors de son engagement avec Swiss Tchoukball.
- La volonté du Dr Hermann Brandt (concepteur du tchoukball) de créer un sport adapté physiologiquement et psychologiquement aux individus sans oublier ses valeurs éducatives. Ici les individus sont les enfants et dans cet esprit le Dr Brandt aurait voulu que des adaptations soient entreprises dans le sport qu'il a pensé et conçu en fonction des connaissances actuelles du développement de l'enfant. Pour preuve, il le souligne dans son livre en affirmant : « la nécessité d'aligner notre discipline à l'évolution générale. Aligner signifie appliquer aussi chez nous les découvertes et connaissances nouvelles que nous transmettent des sciences nouvelles qui sont autant de spécialisations... » (Étude critique scientifique des sports d'équipe, à la fin de l'introduction dans la deuxième partie du *but à poursuivre*, p.17, Édition Roulet, Genève).

Structure du concept

Le concept se compose de huit parties principales. La première expose la situation actuelle du tchoukball en Suisse, les compétitions et les formations. La deuxième définit les objectifs que cherche à atteindre le concept. La troisième est consacrée à la pédagogie des 5-10 ans. La quatrième traite de la méthodologie. La cinquième définit tout ce qui concerne la

technique en rapport à la discipline du tchoukball. La sixième décrit les formations actuelles et prévoit celles à mettre en place. La septième explique et établit un programme pour la mise en pratique du concept. Finalement, la dernière partie prévoit le déroulement de l'évaluation.



Situation actuelle et perspective

Situation actuelle des compétitions

Les compétitions au sein de la fédération

Au moment de la publication de ce concept, la fédération compte 21 clubs dont 7 ont des membres M12 et dont 5 ont des membres M10. À notre connaissance, le premier tournoi M12 a eu lieu en 2002 et le premier tournoi M10 s'est déroulé en 2013. Ces dernières années, les tournois ont été organisés avec plus ou moins de différentes adaptations.

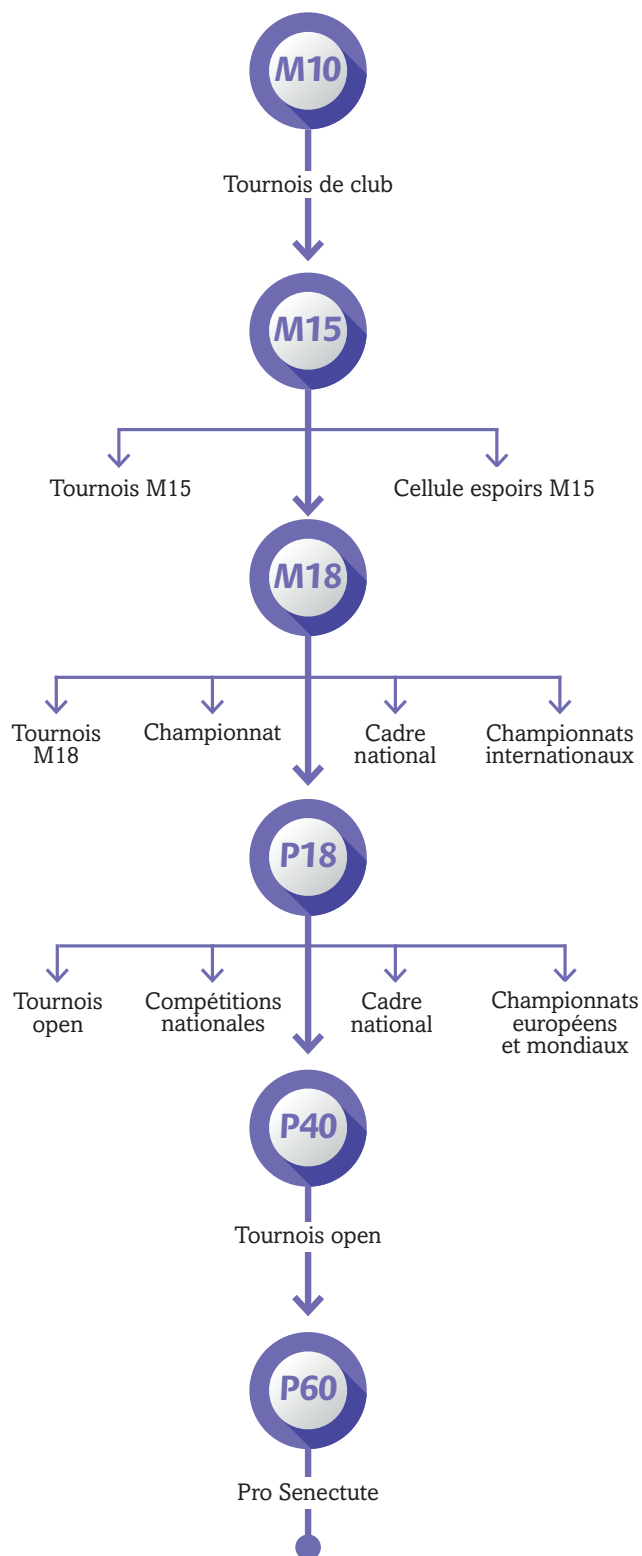
Les parcours possibles de l'athlète

Sur le schéma ci-contre on peut découvrir les différents parcours possibles des joueurs.

Un enfant qui souhaite faire uniquement du sport pour le plaisir peut rester dans la colonne de gauche et participer seulement à des entraînements et à des tournois pour le fun, en fonction de son envie et sans contraintes.

Les joueurs plus ambitieux peuvent participer aux entraînements de cellules espoirs. Ces entraînements contraignent les jeunes à une participation régulière et une motivation à progresser plus élevée. Les entraînements se déroulent par tranche d'âge et réunissent des joueurs de différents clubs.

C'est parmi les cellules espoirs que la sélection va être faite, en fonction des capacités des joueurs, pour désigner les personnes qui intègrent le cadre national. Les équipes nationales font partie de l'élite suisse et participent aux championnats internationaux.



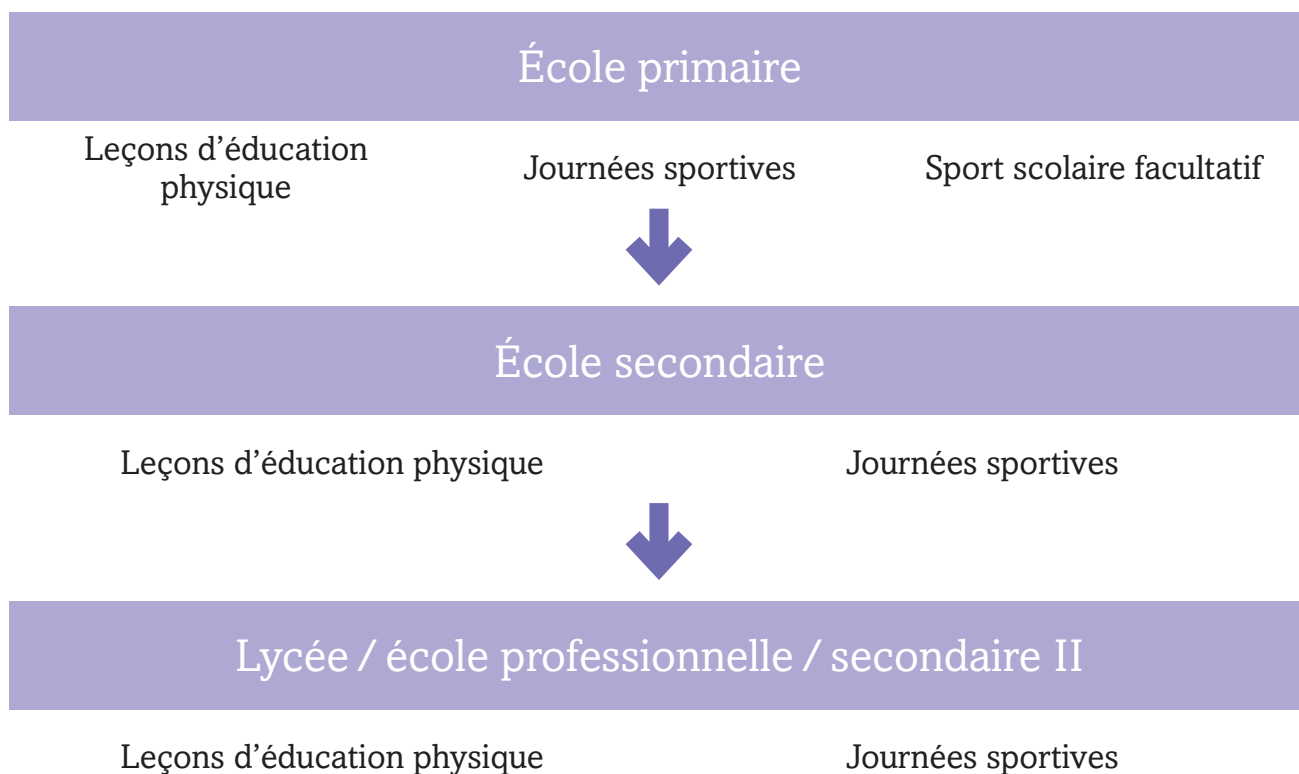
Le tchoukball étendu à l'extérieur de la fédération

La fédération désire promouvoir le tchoukball également en dehors des clubs. Actuellement les situations suivantes sont connues de la fédération, il s'agit de la Suisse romande et des régions limitrophes comme Bienne et le canton de Berne.

Le concept tchoukball Sport des enfants est une aide à la compréhension des adaptations pour les enseignants d'éducation physique. Les enseignants

peuvent se baser sur les parties techniques de ce concept et utiliser les règles applicables, en fonction des tranches d'âge, sans risque de dénaturer l'esprit du jeu. La promotion du concept devrait rendre le tchoukball plus facile d'accès et motiver les enseignants à utiliser notre sport dans leurs leçons.

La fédération doit mettre un accent tout particulier pour faire connaître le tchoukball et ses avantages pédagogiques auprès des enseignants.



Situation actuelle des effectifs

Les clubs

Swiss Tchoukball compte actuellement 21 clubs. La fédération relève sept clubs qui recensent des membres M12 dont quatre qui dénombrent également des membres M10.

Seulement trois clubs annoncent des offres J+S Sport des enfants (5-10 ans).

Les moniteurs et experts Sport des enfants J+S

Selon des relevés de la BNDJS, 19 personnes sont reconnues J+S moniteur sport des jeunes tchoukball cumulé avec une reconnaissance moniteur Sport des enfants. 15 de ces 19 personnes sont membres d'un club de tchoukball et y évoluent plus ou moins activement. Les 4 autres personnes sont des enseignants d'éducation physique. Ils ont suivi les cours SHEM (une semaine de tchoukball à Macolin dans le cadre de leurs études) et ont obtenu leur reconnaissance J+S moniteur sport des jeunes tchoukball, mais ne sont pas actifs au sein d'un club.

Actuellement une seule personne est reconnue expert J+S tchoukball et expert Sport des enfants.

Objectifs

Les objectifs du Sport des enfants J+S

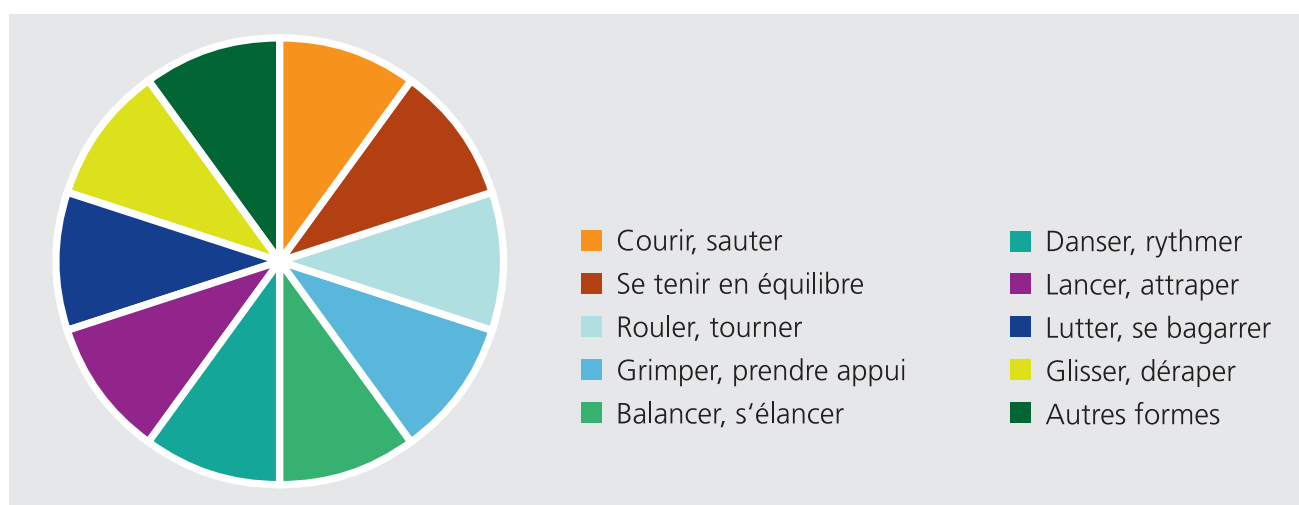
Les activités sportives et physiques sont essentielles pour tout le monde et particulièrement pour les enfants. Prendre du plaisir à faire du sport, à bouger dans le bas âge est un pilier important pour favoriser la pratique du sport tout au long de la vie. Le sport permet aux enfants de se développer, d'affermir leur personnalité et aussi d'avoir un effet bénéfique sur la santé. L'éducation et l'intégration dans la société sont aussi des buts que devrait viser le Sport des enfants.

Les objectifs dans le cadre du Sport des enfants sont (voir : Sport des enfants J+S, Bases théoriques, p.7):

- Rire, c'est avoir du plaisir à bouger et vivre quelque chose ensemble
- Apprendre, c'est faire des progrès sur le plan tant physique que moteur
- Réaliser une performance, c'est faire un effort ou être capable d'évaluer sa propre performance.

Le tchoukball, de par ses règles, est un sport très technique et nécessite une bonne capacité de coordination. C'est un challenge pour les enfants en bas âge. C'est pour cela qu'il est nécessaire d'adapter les règles et les conditions de jeu.

Les enfants doivent avoir la possibilité de bouger, s'exercer avec des mouvements et activités variés, entraîner toutes les qualités de coordination et d'apprendre toutes les formes de mouvements décrites par J+S Sport des enfants (voir schéma ci-dessous). « C'est les FUNdamentales (Sport des enfants J+S – Bases théoriques p.5) qui résument le FUN, le plaisir et les formes de base du mouvement sur lesquelles reposent toutes les performances motrices ultérieures. » La forme *jeu* convient particulièrement bien aux enfants pour acquérir ces compétences. Apprendre le *jeu* occupe une place importante : jouer ensemble, l'un contre l'autre, l'un avec l'autre, un contre tous ou encore un groupe contre ou avec un autre.



Répartition des types de mouvement en formes de base

Source : Sport des enfants J+S - © Office fédéral du sport OFSPO - Tous droits réservés

Concept J+S

Swiss Tchoukball veut suivre le concept de motricité sportive de J+S (Manuel clé J+S: *Le concept de motricité sportive*).

La physis : nous encourageons les aspects suivants (Sport des enfants J+S, bases théoriques : La physis chez les 5 à 10 ans) : améliorer la coordination, fortifier les os, renforcer la musculature et améliorer la vitesse, stimuler le système cardiovasculaire, entretenir la souplesse.

La psyché : nous suivons le principe de J+S de «rire-apprendre-réaliser une performance» (Sport des enfants J+S, bases théoriques : Le psyché chez les 5 à 10 ans).

Le rire ouvre les portes de la motivation, de la joie, de l'amitié et de la capacité à s'enthousiasmer. Une base importante, pour vouloir exercer un sport à long terme.

Durant l'entraînement, l'enfant apprend : à se mouvoir (principalement par imitation) mais également à persévérer et à jouer avec les autres.

Finalement, les enfants doivent pouvoir réaliser une performance à chaque leçon. Ils ont envie spontanément d'exécuter, de «bien faire» la tâche donnée, mais ce qui compte avant tout, c'est d'y arriver, d'avoir du succès! La performance ou la tâche demandée doit se conclure par de la réussite pour chaque enfant. C'est le défi du moniteur de fixer un but en fonction des capacités de chacun. L'enfant (5-8 ans) se compare avant tout à lui-même et constate ses progrès. L'enfant plus âgé (8-12 ans) se compare aux autres sans que ce soit pour autant le point central.

Les objectifs de Swiss Tchoukball

Les objectifs qualitatifs

Swiss Tchoukball souhaite principalement suivre le fondement du *sport pour tous*. Elle veut donner la possibilité aux enfants, de pouvoir pratiquer une activité sportive avec des enfants de la même tranche d'âge ou du même niveau. Le défi consiste à offrir aux enfants le plus possible d'expériences et de mouvements dans le cadre du tchoukball. Il s'agit de prendre en considération les besoins des enfants et leur permettre de pratiquer un sport varié.

L'objectif est d'encourager globalement le développement physique et psychique des enfants.

Swiss Tchoukball souhaite soutenir les clubs qui ont déjà un vécu avec des groupes d'enfants :

- Pendant la phase de transition des adaptations en transmettant et échangeant sur le bien-fondé de ces ajustements.
- Dans l'avenir en leur offrant des formations et des supports de cours.

Pour les tournois, la fédération désire :

- Uniformiser les adaptations des différents clubs organisateurs.
- Soutenir les clubs organisateurs avec des directives claires et des aides concrètes pour l'aménagement de telles manifestations.

La fédération ambitionne également de favoriser la création de nouveaux entraînements pour les enfants en formant et en encourageant les personnes encadrantes.

Le tchoukball est guidé par une charte, en plus du règlement. La philosophie qui ressort de la charte ainsi que des droits de l'enfant met également au

centre de nos préoccupations la personnalité de l'enfant respectant ce petit être en devenir.

Swiss Tchoukball veut également promouvoir et offrir à la génération montante une possibilité de développement sportif individuel vers le sport de performance ou le sport d'élite.

Le tchoukball adapté pour un maximum d'enfants

Le défi dans le Sport des enfants consiste à adapter un sport pour qu'il devienne intéressant à être pratiqué par des enfants. Les enfants ne sont pas seulement des *petits adultes*, il ne suffit pas de réduire les dimensions du terrain et de jouer au tchoukball avec une balle plus petite. Il faut encore tenir compte de leur développement, leurs intérêts et leurs besoins. Toutes ces conditions doivent être pensées, pesées et ajustées pour le développement maximal de la majorité et du plus grand nombre possible d'enfants au sein du tchoukball. Les enfants sont la base et représentent le potentiel des talents de demain. Plus notre base s'élargit, plus le développement du tchoukball sera étendu.

Pour en savoir plus
Chapitre 2.2
Master Emile Guinand

Les objectifs quantitatifs

Swiss Tchoukball a pour ambition, lors de ces trois prochaines années :

- Que l'effectif des experts J+S Sport des enfants augmente pour assurer les formations à venir. Le quota d'au moins trois experts J+S Sport des enfants est visé.
 - Que des enfants plus petits (7, 8 et 9 ans) soient accueillis aux entraînements dans nos clubs et que des compétitions voient le jour pour cette nouvelle catégorie. L'ambition est d'arriver à quatre clubs qui proposent des entraînements pour cette catégorie et qu'un à deux tournois par année soient ouverts à cette tranche d'âge.
-
- Que tous les moniteurs s'occupant d'enfants entre 5 et 10 ans accèdent à la reconnaissance moniteur J+S Sport des enfants. Ainsi le tchoukball devrait compter dix à quinze moniteurs de plus.
 - Que tous les clubs qui rassemblent des enfants en-dessous de 10 ans déclarent leurs offres à J+S. La fédération compte ainsi augmenter d'au moins 4 offres J+S Sport des enfants.

Pédagogie

Le développement de la personnalité

En plus des buts sportifs, le développement de la personnalité de l'enfant est un point central et très important. Ce que les enfants apprennent à cet âge est déterminant pour leur développement.

Pour comprendre le développement de la personnalité de l'enfant, nous allons nous aider du modèle pédagogique représenté par la figure ci-dessous. (Voir Manuel clé J+S: *La compétence d'action et ses composantes*).

Le développement du niveau personnel (moi), du niveau social (nous) et du niveau du sujet (moi et p.ex. le tchoukball) sont de la même importance. Pour qu'un enfant puisse se développer d'une façon idéale, il est nécessaire que ces trois niveaux soient encouragés régulièrement. Ils dépendent l'un de l'autre et s'influencent mutuellement.

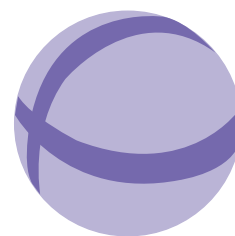
Pour en savoir plus
Chapitres 4.2, 4.3 et 4.4
Master Emile Guinand



Compétence personnelle



Compétence sociale



Compétence de la discipline

Jouer au tchoukball c'est ...

Compétences de la discipline (savoir faire)

- Courir, sauter, lancer, attraper
- Apprendre le maniement du ballon
- Améliorer la capacité de coordination
- Travailler la physis

Compétences de la discipline (savoir)

- Comprendre la construction du jeu
- Développer la tactique individuelle et collective
- Développer le comportement de jeu

Compétences sociales

- Être une équipe
- Construire un esprit d'équipe
- Gagner et perdre ensemble

Compétences personnelles

- S'investir
- Contrôler ses émotions
- Se comporter respectueusement

Le tableau ci-dessus résume les points spécifiques que le tchoukball élargit au sein de ces trois différentes compétences.

Compétences personnelles

Les compétences personnelles regroupent les comportements et dispositions qui traitent de la relation à soi-même. Par exemple, faire preuve de franchise, avoir conscience de sa propre valeur, éprouver de la confiance en soi, montrer du respect, être sincère, tolérer les frustrations, devenir autonome...

Compétences sociales

Les compétences sociales désignent les comportements et les dispositions qui permettent d'adopter un comportement social adapté à autrui. Par exemple, à percevoir les autres, accepter les règles, s'entraider, s'occuper des autres, calmer les conflits, prendre conscience que l'autre peut avoir un ressenti différent que soi, tenir compte de l'avis de l'autre...

Compétences de la discipline

Les compétences du sujet regroupent les connaissances de la matière (savoir) ainsi que les aptitudes et habiletés (savoir-faire) nécessaires à la maîtrise de certaines tâches. Par exemple se familiariser avec les installations sportives, être capable : de s'orienter dans un environnement et un groupe, d'exécuter des mouvements, de connaître les règles, de répéter des gestes techniques...



Apprendre dans le bas âge

Apprendre

Chaque leçon devrait être conçue pour que l'enfant fasse un apprentissage. Apprendre signifie s'approprier un savoir (les règles du tchoukball), une façon de faire (le fair-play) ou une habileté motrice (attraper un ballon) (Sport des enfants J+S-Bases théorique, Apprendre). Les majorités des informations sont enregistrées de manière inconsciente. L'apprentissage des enfants se fait prioritairement par imitation.

L'apprentissage passe essentiellement par le jeu pour les enfants en bas âge. Le jeu permet, par rapport à des exercices, de soutenir l'attention des enfants plus longtemps. Le jeu est plus intense, plus amusant et plus motivant.

Diversité et changement

Plus il y a de diversités et de variations, plus les connaissances et les expériences deviennent larges. Encourager le développement global (toutes les formes du mouvement) des enfants les aide à construire une base solide sur laquelle les enfants acquerront et stabiliseront de nouveaux mouvements jusqu'à les compléter et créer (Manuel clé J+S: *Le concept méthodologique*).

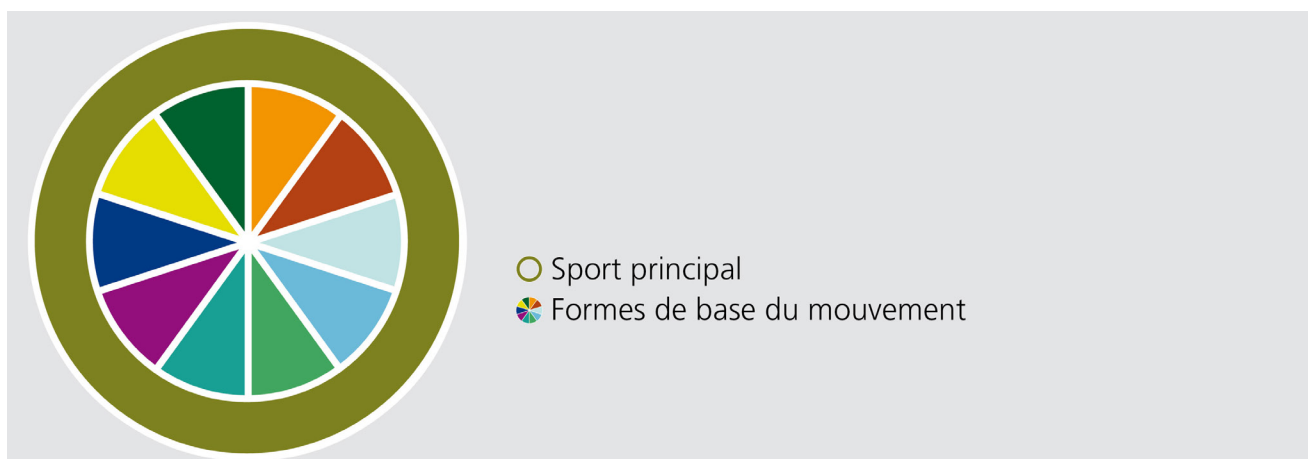
Découvrir de nouveaux sports et mouvements suscite la curiosité et l'intérêt des enfants: ils peuvent ainsi essayer, tester, découvrir, faire des progrès et utiliser leurs connaissances dans un autre contexte. La diversité et la variété est également un point central pour le développement moteur: seul un développement complet et varié chez les enfants permet d'obtenir des performances hors normes à un âge plus avancé.

Apprendre à jouer

Chaque leçon devrait être conçue pour que l'enfant L'enfant doit apprendre à jouer dans différentes situations relationnelles telles que, seul, avec un ou des partenaires et avec un ou des adversaires. Le jeu développe les compétences sociales des enfants (plus ils grandissent, plus l'aspect social devient important) car le jeu exige de respecter les règles, de respecter et tolérer ses coéquipiers, de s'entraider, de poursuivre le même but, de contrôler et gérer ses émotions et d'apprendre à perdre.

Le jeu doit permettre aux enfants de s'entraîner, de s'entraider, de se confronter, de se mesurer pour mieux se connaître et donc surtout mieux se rencontrer.

Les enfants ont une imagination débordante, le jeu offre de l'espace pour la créativité, permet aux enfants de satisfaire leur besoin de fantaisie et laisse libre cours à leur imagination.



Continuum entre les formes de base générales du mouvement et un sport spécifique

Source : Sport des enfants J+S - © Office fédéral du sport OFSPO - Tous droits réservés

Besoins et compétences de l'enfant

Les enfants doivent pouvoir laisser libre cours à leur créativité et devraient pouvoir se développer avec des enfants de la même tranche d'âge ou du même niveau de développement.

Les enfants ont envie de bouger et d'apprendre, ce sont de véritables «éponges». Ils sont curieux, vivent «à fond» et collectent des expériences qui les soutiennent et les poussent à avancer. Ce processus est très important dans l'étape de l'apprentissage, car il permet de créer de nouvelles interconnexions de neurones. Ainsi l'enfant peut mettre en «réseau» ses nouvelles connaissances.

Les enfants souhaitent vivre des expériences de mouvements variés. Ils veulent également essayer les choses par eux-mêmes et avoir du succès dans celles-ci. Les enfants veulent avoir du plaisir. Ils désirent jouer avec leurs amis et vivre quelque chose ensemble. Ils demandent à s'améliorer et donnent de l'importance à la qualité (que ce soit joli, bien ou «cool»).

Attention / Concentration

Les enfants assimilent les instructions de manière limitée et enregistrent seulement 2 à 3 informations à la fois. Les jeunes enfants peuvent se concentrer au maximum 15 minutes d'affilée. De longs exercices et de longues explications peuvent les surmener et faire baisser leur attention. Les enfants restent concentrés sur de courtes séquences et sur des contenus variés. Si les activités et l'intensité de celles-ci sont élevées, les joueurs restent attentifs et concentrés plus longtemps (période de jeu = plus longue concentration car le jeu est plus intensif et varié qu'un exercice répétitif).

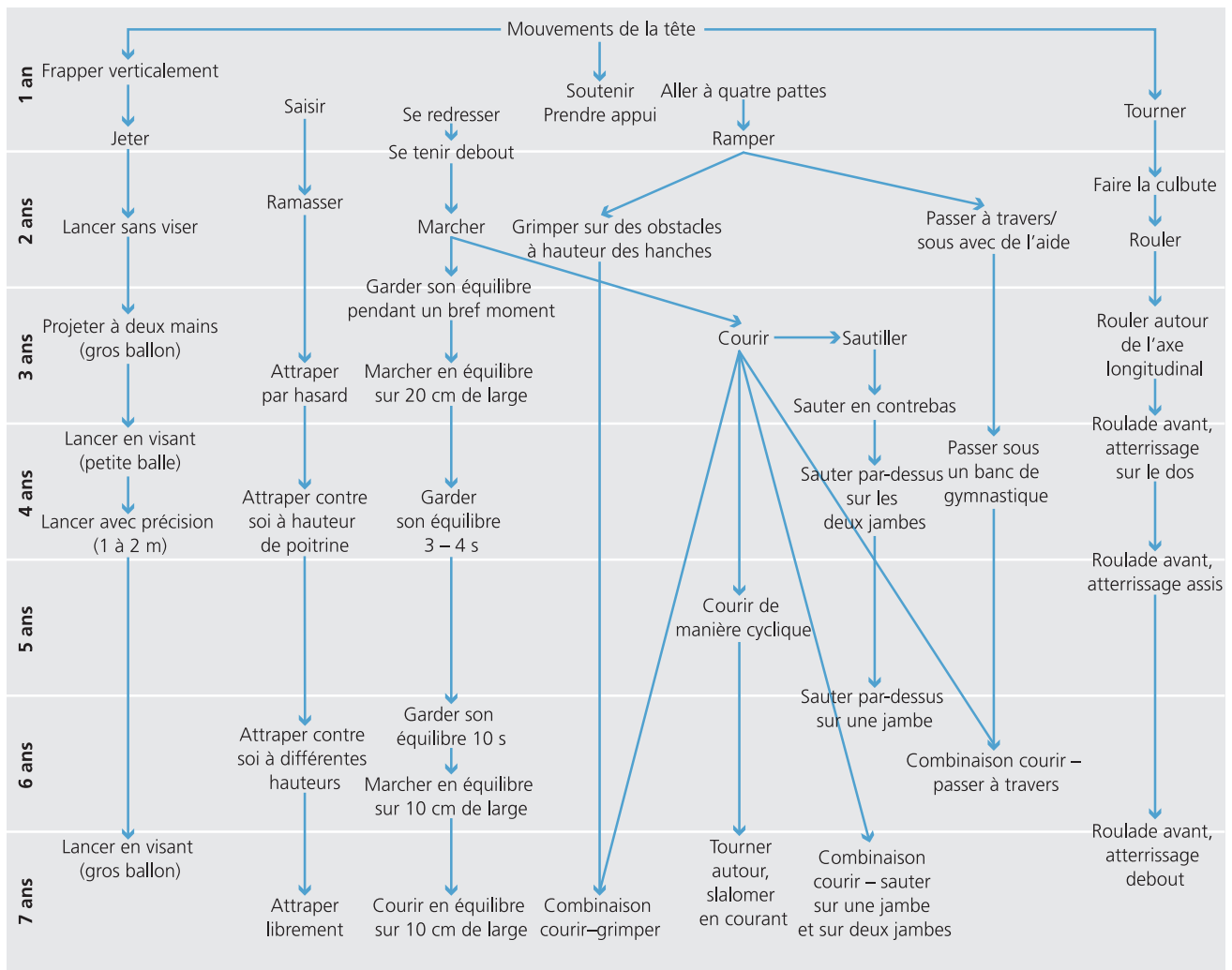
Pour en savoir plus
Chapitre 4.3.8
Master Emile Guinand

Mouvement

Les enfants veulent beaucoup bouger. Ils n'ont pas peur d'essayer des choses et ne réalisent pas toujours le danger. Ils apprennent très rapidement et principalement par imitation. Ils ont tendance à se surestimer car ils ont l'impression de pouvoir réaliser ce qu'ils voient alors qu'ils ne possèdent pas encore les aptitudes motrices nécessaires. Ils s'investissent souvent à fond dans les tâches demandées, ils ont de bonnes idées et veulent tout d'abord découvrir par eux-mêmes l'activité.

Pour en savoir plus
Chapitre 4.4.4
Master Emile Guinand





L'évolution des mouvements élémentaires (selon Roth, 1982)

Source : Sport des enfants J+S – Bases théoriques, Améliorer la coordination

© Office fédéral du sport OFSPO - Tous droits réservés

Langage

Les enfants ne peuvent pas écouter durant de longues périodes et n'emmagasinent que très peu d'informations à la fois. Une démonstration vaut donc mieux qu'un long discours! Le plus souvent, les enfants comprennent uniquement un langage simple. Il faut, en conséquence, employer un langage basique, imagé et proposer, par exemple, des exercices sous forme de petites histoires. Les enfants vont ainsi mieux exécuter la tâche demandée et ils pourront laisser leur imagination débordante vagabonder.

Résumé des besoins de l'enfant

Selon le tableau *Degrés de développement* (Manuel clé J+S) on peut récapituler les différents besoins des enfants selon les deux classes d'âge (5-9 et 9-12 ans) qui nous intéressent.

	Premier âge scolaire (5-9 ans)	Second âge scolaire (9-12 ans)
Besoin de mouvement	Très prononcé	Existe
Envie d'apprendre	Prononcée	Motivation naturelle
Envie de performance	Bonne	Souvent très bonne
Compétitions	Envie spontanée de participer	Désir prononcé de participer
Rapport avec l'autorité (par exemple, le moniteur)	Le plus souvent pas de problèmes	Distanciation du moniteur, autorité de plus en plus limitée au domaine technique
Capacité de concentration	Bonne jusqu'à 15 min	Le plus souvent bonne
Caractéristiques psychiques et sociales	Bon équilibre psychique, conception de la vie plutôt optimiste, insouciance, mais souvent égocentrisme	Assurance, ne doute pas encore de soi ou de ses compétences, souvent courageux et prêt à prendre des risques, mais toujours égocentrique, recherche davantage la société (groupe, entraînement) et peut être intégré à une équipe

Extrait du tableau des degrés de développement (Zahner & Schweizer, 2008)
Source : Manuel clé J+S, Le concept pédagogique, Les apprenants dans Jeunesse+Sport
© Office fédéral du sport OFSPO - Tous droits réservés

Personnalité de l'entraîneur

L'entraîneur a des talents multiples et joue un rôle central dans la relation avec les enfants. Il est en même temps un modèle, un ami, un enseignant, une personne de respect et une référence.

La description de la personnalité du moniteur dans le cadre de Jeunesse+Sport (Manuel clé J+S: *La*

compétence d'action et ses composantes et La personnalité du moniteur) donne un aperçu intéressant et complet de ses quatre différentes compétences.

Voici ci-dessous quelques repères principaux en relation avec chaque compétence du moniteur.

Le moniteur ...

Compétence personnelle

- Transmet le sport avec passion.
- Se tient en arrière-plan et ne cherche pas à être sous les projecteurs.
- Soutient le respect et le fair-play.



Compétence professionnelle ou Compétence disciplinaire

- S'intéresse et connaît le tchoukball.
- Met en œuvre le concept du tchoukball sport des enfants.
- Est capable de présenter les règles de jeu et les règles adaptées aux différents niveaux.



Compétence sociale

- Se met à la place de l'enfant et agit dans ses intérêts.
- Crée une relation avec les parents et les membres du club.
- Prend chaque enfant au sérieux et les respecte.
- Intègre tous les enfants.
- Est médiateur quand il y a des chamailleries.
- Écoute et agit de manière à trouver une solution.



Compétence méthodologique

- Instaure un climat d'apprentissage positif.
- Offre la possibilité aux enfants de rire, d'apprendre et de réaliser une performance avec succès.
- Prépare ses leçons à l'avance, est organisé.
- Construit des leçons adaptées aux enfants et choisit des contenus et objectifs raisonnables.
- Parle dans un langage simple et imagé.
- Soutient et encourage chaque enfants.



Méthodologie

Construction d'un entraînement

Une leçon est composée de trois parties. La première, l'introduction, commence dès qu'un enfant ou des enfants arrivent dans la salle et se termine quand le moniteur regroupe les enfants pour le début de la leçon. La deuxième, la partie principale,

est représentée dans le schéma ci-dessous en deux points: les jeux divers qui élargissent les formes du mouvement, la capacité de coordination, les jeux et exercices spécifiques au tchoukball. La dernière partie est consacrée au retour au calme, c'est la partie qui clôt l'entraînement.



Introduction

Après avoir salué le moniteur, les enfants doivent avoir la possibilité de bouger dès leur entrée dans la salle de sport. Les différentes balles et autres objets (foulard, corde à sauter...) sont déjà à disposition des enfants dès leur arrivée, ainsi ils ont immédiatement la possibilité de se plonger dans l'univers du mouvement. Par un rituel (voir Sport des enfants J+S, Exemple pratique p.6), le moniteur focalise l'attention des enfants et commence la leçon.

Partie principale

La partie principale varie en fonction de la durée de la leçon. La partie *jeux divers* définit principalement les notions amenées par J+S alors que la partie spécifique tchoukball regroupe les notions propres à la discipline. Il est difficile de dissocier ces deux points, car finalement ils s'imbriquent l'un dans l'autre. En effet, il est probable, par exemple que la capacité de coordination soit exercée de façon spécifique (en attrapant un ballon) ou qu'un jeu soit utilisé pour améliorer une habileté particulière (attraper/lancer une balle) propre au tchoukball.

Un entraînement doit être conçu de manière à ce que les enfants apprennent et développent leurs compétences personnelles, sociales et du sujet, mais également leurs capacités corporelles et leur adresse motrice. Les enfants ont un élan naturel pour le jeu dont il faut largement profiter lors des leçons. La joie, le plaisir ressenti lors des leçons augmentent la motivation à pratiquer du sport chez les enfants. L'entraînement doit donc leur fournir de nombreuses expériences dans le domaine émotionnel et social.

De préférence, l'enfant doit pouvoir découvrir les mouvements par lui-même et ainsi mieux consolider ses apprentissages. Il est important de laisser assez de temps aux enfants pour s'exercer.

Retour au calme

Terminer la leçon pour que chaque enfant reparte de la salle avec un sentiment positif est l'objectif

de cette partie. Ainsi il aura envie de revenir la prochaine fois (Sport des enfants J+S – Jouer – Après le jeu : clore l'entraînement de façon optimale).

Le rituel des feed-back devrait être mis en place. Il permet aux enfants de pouvoir donner leur avis et au moniteur d'adapter son offre d'après leurs remarques. C'est aussi un espace dans lequel le moniteur peut féliciter et évaluer le groupe (p. 20 Sport des enfants J+S).

Un jeu pour se calmer et se détendre (voir : Sport des enfants J+S, Exemple pratique p.9 et Sport des enfants J+S, Jouer, p.23) donne aux enfants la possibilité de réduire leurs émotions, pour ne pas aller excités ou « chargés comme une pile » aux vestiaires.

Pour terminer, un petit coup d'œil à la prochaine leçon est bienvenu et bien sûr, il faut se dire « au revoir ».

Conception d'un entraînement

Rituels

Les rituels structurent la leçon et sont un point de repère sécurisant pour les enfants. (Sport des enfants J+S – Exemples pratiques – Rituels / Sport des enfants J+S – Jouer – Jeux pour le retour au calme). Il est souhaitable de les intégrer aux leçons.

Points clés pour le succès d'une leçon

Pour que les enfants puissent rire, apprendre et réaliser une performance, les points suivants doivent être considérés :



Mettre en place des rituels

Jeux et exercices adaptés

Bien organiser, peu de parole, démontre

Petite surface de jeu et petites équipes

Courte durée, bon rythme, haute activité

Observer les jeux/exercices, introduire des variantes, arbitrer

Beaucoup de gagnants, beaucoup de jeux, pas d'élimination

Technique

La charte du tchoukball adressée aux enfants

Chaque sport fixe ses conditions de jeu avec ses propres règles. Pour le tchoukball, son concepteur a, en plus de ces conditions, voulu introduire une réflexion philosophique. Le Dr Hermann Brandt a ainsi conçu, avec Michel Favre, une charte qui fait entièrement partie du contexte du sport et qui retranscrit le comportement que chaque joueur, moniteur et entraîneur devrait avoir sur le terrain et, idéalement en dehors aussi. La charte est difficilement compréhensible pour les enfants. Voici une version plus accessible au jeune public qui essaie de ne pas trahir l'esprit de la charte d'origine.

La charte pour les enfants

Le jeu du tchoukball est ouvert à tous. Tu rencontreras des filles et des garçons de niveaux différents. Tu dois le respect et l'attention à chacun (je parle correctement, je ne me moque pas, je respecte le travail des entraîneurs). Tu dois adapter ton comportement et tes émotions avant, pendant et après l'entraînement et aussi lors de rencontres avec d'autres équipes ou clubs.

Tu participes de ton mieux aux exercices et tu écoutes les explications sans distraire les autres.

Tu fais partie d'une équipe. Tu es d'accord d'apprendre à estimer et à apprécier tous tes coéquipiers pour que ton équipe soit soudée.

Gagner ou perdre, ce n'est pas ce qui compte ! L'essentiel est d'avoir « tout donné » et fourni un effort, dont on peut être fier (comportement, engagement, respect des règles et des consignes). D'une victoire tu peux en retirer du plaisir, voire de la joie, mais jamais un sentiment de supériorité.

Jouer pour se perfectionner, c'est le sentiment que toute activité de jeu doit comporter et développer. C'est vers ce résultat que doit mener la pratique du

tchoukball, de la plus petite rencontre amicale à la plus sérieuse confrontation « au sommet ».

Les adversaires représentent pour toi en plus d'une occasion de jouer, une opportunité de constater tes progrès et de rechercher le « beau jeu », car une expression courante dit : « le beau jeu appelle le beau jeu ».

Les points ci-dessus représentent l'état d'esprit qui est la base de l'action sociale du tchoukball. Cet état d'esprit se dirige vers un comportement exemplaire et permet d'éviter les actions négatives envers toutes les personnes actives de notre sport (responsables, arbitres, entraîneurs, spectateurs, joueuses et joueurs). Les conflits sont ainsi désintégrés.

Ces règles de conduite, tu essaies de les mener aussi en dehors du tchoukball, car si elles sont respectées par tous mon monde sera meilleur !



Les catégories

Le choix de la catégorie

L'âge définit la catégorie dans laquelle l'enfant évolue. Comme par le passé, certaines exceptions peuvent être admises. Le moniteur et le club sont responsables de la décision du choix de faire évoluer un enfant dans une catégorie supérieure ou inférieure dans le cadre des entraînements (pour les exceptions lors des tournois, voir le chapitre *Formation des équipes et exception possible en tournoi*, page 40). Les choix doivent être cohérents avec tous les enfants. Le club explique et discute du choix de la catégorie avec l'enfant et les parents si nécessaire. Cette décision se prend en tenant compte des différentes recommandations du concept tchoukball Sport des enfants et dans l'intérêt général de l'enfant.

Pour les enfants dont l'âge paraît dans deux catégories (7, 9 11 et 13 ans), il est possible de choisir la catégorie en tenant aussi compte de son développement (capacité de coordination, développement physique et potentialités spécifiques au tchoukball). À la page suivante, se trouve un tableau faisant partie du cahier d'entraînement du tchoukball. Le tableau aide le moniteur et le club à évaluer un enfant en fonction de son développement. Les aptitudes de l'enfant sont comparées à la description de la colonne décrivant les dispositions moyennes de ladite catégorie. On peut considérer que l'enfant dont les aptitudes de *son* niveau sont acquises peut intégrer la catégorie supérieure.

Ce tableau peut être téléchargé sur tchouk.ch/tableauSdE.

La gestion des différents niveaux

L'âge de l'enfant au début de l'année scolaire (mi-août) prévaut pour l'attribution de la catégorie. Au moins une fois par année, le club met à jour la liste des enfants (dont notamment leur appartenance à une catégorie Sport des enfants) à l'interne et au niveau de Swiss Tchoukball.

Généralités

Du point de vue méthodologique, il n'est pas nécessaire de faire un entraînement distinct par niveau. Dans le cadre d'un entraînement il est possible de s'organiser pour que chaque niveau ait des objectifs différents tout en faisant le même exercice. Les enfants ont ainsi la possibilité de développer leurs compétences et d'avoir **tous** de la réussite. Dans une seule leçon, on peut donc trouver plusieurs niveaux différents et faire du sport ensemble.

**Ce tableau t'aide à concevoir et cibler tes entrainements pour les enfants.
Le tableau prend en compte les différents apprentissages liés aux différentes catégories.**



	Vert 5, 6 et 7 ans	Bleu 7, 8 et 9 ans	Rouge 9, 10 et 11 ans	Noir 11, 12 et 13 ans
Jouer au tchoukball	Lancer le ballon et le maîtriser rapidement. Viser le filet du cadre (de face).	Attraper une balle à hauteur de torse. Par deux, réaliser une passe. Lancer la balle sur le filet et l'attraper à son retour. Tirer sans élan de façon à ce que le ballon revienne dans la zone de jeu. Connaitre les rôles d'attaquant et de défenseur.	Faire une passe en mouvement. Rattraper une balle lancée sur le filet par un partenaire. Tirer en utilisant de l'élan. En défense, se placer en miroir du ballon. Tirer avec un angle d'approche au cadre. Varier les angles d'approche.	Différencier la position à adopter (debout/genoux) en fonction des tirs. Se placer en considérant les partenaires. Attraper une passe en mouvement. Tirer avec élan, en extension, à différentes profondeurs et différents angles.
Jouer	Respecter quelques règles simples de jeu (1-3). Jouer des rôles. Participer et jouer.	Collaborer avec 1 partenaire. Respecter les règles du jeu. Reconnaître les équipiers et les adversaires. Prendre du plaisir à jouer.	Collaborer avec quelques partenaires. Être fair-play. Respecter les règles et savoir compter les points. Reconnaître les rôles des coéquipiers et des adversaires. Apprendre à perdre et gagner.	Savoir compter les points et annoncer les fautes (arbitrer les plus petits + auto arbitrage). Collaborer en équipe en fonction de l'adversaire. Gérer la défaite.
Formes de base du mouvement	Lancer avec précision à 1 ou 2 m. Attraper, saisir le ballon qui roule ou rebondit. Garder son équilibre 10 sec. Courir de manière cyclique. Sauter sur une jambe. Combinaison courir-passer à travers.	Lancer avec précision (4 à 8m). Attraper contre soi à différentes hauteurs. Combinaison courir-grimper. Courir en équilibre sur 10 cm de large. Tourner autour, slalomer en courant. Combinaison courir-sauter (1 ou 2 jambes). Roulade avant, arrivé debout.	Lancer avec précision (6 à 12 m). Lancer en mouvement. Attraper en mouvement. Se déplacer, se positionner pour attraper le ballon en fonction de sa trajectoire.	Lancer dans l'élan et en sautant. Attraper dans le mouvement. Anticiper la trajectoire du ballon et agir en conséquence.
Concept de motricité sportive	Physis : améliorer la coordination, fortifier les os, renforcer la musculature et améliorer la vitesse, stimuler le système cardiovasculaire, entretenir la souplesse. Psyché : «rire-apprendre-réaliser une performance»	Physis : améliorer la coordination, fortifier les os, renforcer la musculature et améliorer la vitesse, stimuler le système cardiovasculaire, entretenir la souplesse. Psyché : «rire-apprendre-réaliser une performance»	Physis : améliorer la coordination, fortifier les os, renforcer la musculature et améliorer la vitesse, stimuler le système cardiovasculaire, entretenir la souplesse. Psyché : «rire-apprendre-réaliser une performance»	Physis : améliorer la coordination, fortifier les os, renforcer la musculature et améliorer la vitesse, stimuler le système cardiovasculaire, entretenir la souplesse. Psyché : «rire-apprendre-réaliser une performance»

Définition des quatre niveaux

Les niveaux décrits ci-dessous vont croissant en âge et difficulté. Ils sont définis par des couleurs. L'âge définit prioritairement le niveau de la catégorie de l'enfant. Toutefois, un second critère peut être pris en compte pour ce choix, il s'agit de son niveau de développement (capacité de coordination, développement physique et potentialités spécifiques au tchoukball). (Les couleurs utilisées pour les définir s'inspirent des degrés de difficultés des pistes de ski.)

Niveau vert (5, 6 et 7 ans)

L'enfant, la découverte et le respect des règles de jeux

But

Pour ce niveau, le but principal est de générer le plaisir de bouger. Les enfants jouent de manière diversifiée en apprenant à respecter les règles des jeux. Ils découvrent et expérimentent un contenu varié pour les inciter à bouger. Les éléments spécifiques au tchoukball sont amenés en minorité.

Structure de l'entraînement

Les éléments spécifiques au tchoukball représentent une partie minime dans la leçon.

Thèmes principaux

Toutes les formes du mouvement décrites par J+S (Sport des enfants J+S, bases théoriques, chapitre : améliorer la coordination) sont exercées.

Niveau bleu (7, 8 et 9 ans)

L'enfant, la relation au ballon et au cadre

But

Les enfants apprennent prioritairement le maniement du ballon. Le but est d'emmagasiner un maximum d'expériences dans différentes situations et avec différents ballons (texture, poids, taille...). Ils prennent plaisir à jouer avec des ballons. Les parties spécifiques au tchoukball prennent plus de place au sein de l'entraînement.

Structure de l'entraînement

Les parties spécifiques au tchoukball prennent un peu plus de place au sein de l'entraînement.

Thème principal

Maniement du ballon

Points importants de la technique

Lancer et viser

Thèmes

Toutes les formes du mouvement décrites par J+S avec un accent particulier pour : courir/sauter, lancer/attraper (loin, près, fort, doucement).

Les formes de jeu du tchoukball

Les enfants apprennent à jouer en équipes de 2 personnes. Les règles du tchoukball, simplifiées au maximum, sans dénaturer le sport ni son état d'esprit leur sont enseignées. Avec ces règles de base, la discipline conserve et respecte ses buts éducatifs.

Niveau rouge (9, 10 et 11 ans)
L'enfant, la relation au ballon, au cadre et aux coéquipiers.

But

Les enfants perfectionnent le maniement du ballon. Ils apprennent à collaborer avec des coéquipiers et à jouer avec des adversaires.

Structure de l'entraînement

Les parties spécifiques au tchoukball occupent environ 2/3 de la leçon, le 1/3 restant est orienté sur la diversité des jeux, des sports, des formes du mouvement non présentes dans le tchoukball : glisser, se balancer, grimper...

Thèmes principaux

Maniement du ballon, lancer, viser et attraper.

Points importants de la technique

Lancer, attraper, tirer.

Thèmes

Faire des passes de différentes longueurs, s'orienter dans la salle, collaborer et se positionner judicieusement en compléments à toutes les formes de mouvements décrites par J+S.

Les formes de jeu du tchoukball

Elles sont prévues pour solliciter énormément chaque enfant ; ils « touchent » beaucoup le ballon, sont tous concernés par le jeu et prennent confiance.

Niveau noir (11, 12 et 13 ans)
L'enfant, la relation au ballon, aux coéquipiers et à l'adversaire

But

Les enfants perfectionnent la collaboration au sein de leur équipe. Ils apprennent à observer l'adversaire et à réagir en fonction de leurs actions. Ce sont maintenant deux équipes qui s'affrontent et tous les éléments de la forme finale du tchoukball sont présents.

Structure de l'entraînement

À ce stade, il est possible de consacrer la totalité de la leçon spécifiquement au tchoukball.

Thèmes principaux

Apprentissage des rôles attaquants/défenseurs (tactique).

Points importants de la technique

Défendre et attaquer.

Thèmes

Construction des attaques (faire des passes judicieuses ou des appels de balles avec sens pour la construction de l'attaque et en fonction des possibilités de tirs...), construction de la défense (couvrir l'espace du terrain qui peut être atteint par l'adversaire...) renforcer l'esprit d'équipe et jouer collectivement.

Les formes de jeu du tchoukball

Les enfants apprennent la tactique du jeu ; les placements en défense et en attaque, les différents rôles au sein d'une équipe. Ils expérimentent tous les rôles sans se spécialiser.

Les règles du tchoukball

Approbation pour l'ajustement des règles

Dans les règles officielles du tchoukball, il est écrit : «il sera souvent nécessaire d'adapter les règles au nombre de joueurs à disposition, à leurs compétences et à leur condition physique, ou à la taille du terrain de jeu. Ces adaptations sont autorisées afin de rendre le tchoukball accessible à tous. Cependant, une quelconque adaptation faite aux règles du jeu doit être en adéquation avec les valeurs du tchoukball, parmi lesquelles le respect des autres joueurs, qu'ils fassent partie de la même équipe ou de l'équipe adverse.» (FITB, 2015). «Les enfants n'ont pas encore terminé leur développement et n'ont donc pas les mêmes capacités que les adultes. Par conséquent, un ajustement des règles en leur faveur semble nécessaire et justifié.» (p.5 Master, Emile Guinand). L'inventeur du tchoukball, le Dr Hermann Brandt et son condisciple, Michel Favre, avaient voulu, pensé et écrit dans le livre (*Étude critique scientifique des sports d'équipe*, Édition Roulet, Genève (p. 37)) leur détermination de créer un sport éducatif et adapté : biologiquement, physiologiquement, psychologiquement et socialement.

Les règles indissociables aux valeurs éducatives

A l'aide des quelques citations ci-dessous prises dans le thème du mois MOBILE (10/2016 Tchoukball), il est possible de se représenter les règles officielles (tchouk.ch/reglesOfficielles) avec lesquelles il est impossible de tergiverser, celles qu'il ne faut absolument pas bouleverser car l'esprit du tchoukball en serait modifié et la discipline perdrait les valeurs éducatives que son concepteur souhaitait développer.

- «L'intention première du tchoukball est de bannir toute forme d'agression physique. L'agressivité et l'antijeu sont interdits au tchoukball.» (En lien avec la *Règle 12: Esprit du jeu* des Règles du tchoukball)

- «Le tchoukball est un sport sans opposition directe: les deux équipes occupent indifféremment le terrain et peuvent tirer sur les deux cadres sans être gênées par leurs adversaires. Cette particularité unique dans le milieu des jeux collectifs lui confère une valeur éducative, dont les enseignants d'éducation physique peuvent tirer profit.»
- « Au tchoukball, le ballon circule de main en main et ne peut pas être frappé sur le sol ni touché avec les pieds. Les défenseurs n'ont pas le droit de l'intercepter ni de gêner les adversaires. Les attaquants ont donc toute liberté de décision et de mouvement pour collaborer et développer leur action. Ils restent en possession du ballon jusqu'au moment du tir, sauf si un des leurs commet une faute. Le ballon est alors remis à l'autre équipe.» (Lien avec la règle officielle 7.1.7 Il fait une obstruction, volontaire ou non, au mouvement d'un joueur adverse prêt à recevoir, tirer ou passer la balle, ou en train de se positionner.)
- «Une autre spécificité est l'absence de camps attribués. Les équipes se partagent tout le terrain et peuvent tirer sur les deux cadres. La disparition de la notion de territoire modifie ainsi le rapport à l'adversaire qui n'est plus considéré comme un ennemi, mais comme un allié indispensable au jeu.»
- «L'agressivité et l'antijeu sont interdits au tchoukball; personne ne peut donc en tirer un quelconque avantage. Cette approche différente du sport d'équipe supprime toute attitude hostile envers l'autre. C'est un véritable bouleversement dans la manière d'appréhender les rapports entre joueurs: la combativité est mise au profit de la construction du jeu et non plus contre l'adversaire.»
- «L'interdiction d'intercepter une passe adverse élimine la peur du contact physique et des bousculades. Cette règle permet aux joueurs qui réproouvent la lutte au corps à corps pour la possession du ballon de contribuer au développement d'une action. Mais elle fait également des

attaquants les seuls responsables de leurs faits et gestes, dès lors que les défenseurs la respectent.»

- «Enfin, l'interdiction absolue de gêner l'adversaire et l'obligation de libérer les trajectoires imposent à l'équipe qui défend d'être attentive aux déplacements des joueurs adverses et même de les anticiper afin de ne pas commettre de faute. Les attaquants sont de fait totalement libres de leurs mouvements!»

Les règles, fonction et mutation

Les phrases ci-dessous proviennent du Master d'Emile Guinand. Il y définit l'utilité des règles propres à un sport et en conclut que leurs adaptations doivent être déterminées en concordance avec les habiletés motrices de l'enfant.

- «Les règles permettent de décrire un sport de manière complète et détaillée au niveau de son fonctionnement. Elles constituent un cadre précis. Elles définissent ce qui est permis, interdit et l'élément essentiel des sports collectifs : comment marquer un point. Les autres domaines du

tchoukball s'articulent autour des règles et sont influencés par celles-ci.»

- «Dans tous les sports les règles influencent fortement le domaine moteur».
- «En résumé, pour adapter la pratique du tchoukball chez les jeunes enfants, il est nécessaire de modifier les règles de jeu, dans le but que les habiletés motrices conditionnées par ces règles soient :
 - Adaptées à leurs capacités de coordination
 - Adaptées à leurs capacités physiologiques (vitesse, force, endurance, souplesse).
 - Adaptées à leur constitution anatomique (taille, envergure, des bras, poids, etc.).
 - Simplifiées au niveau du nombre de segments engagés.»

Pour en savoir plus
Chapitre 4.2.1
Master Emile Guinand



Les règles du tchoukball adaptées en fonction des différents niveaux

Afin d'unifier les modifications des règles pour les enfants, lors des tournois et des entraînements, Swiss Tchoukball recommande l'utilisation des règles décrites, par niveaux, dans les tableaux suivants. Ces règles font parties intégrantes du concept et garantissent les valeurs éducatives du tchoukball

Dans les tableaux suivants, les règles en brun ont été accordées (pour répondre aux besoins des enfants, par exemple au niveau du langage...) par rapport aux règles de jeu officielles de la FITB.

	Niveau vert
Fautes	<p>Le joueur commet une faute si :</p> <ul style="list-style-type: none">• Il manipule le ballon avec les pieds.• Il essaie de saisir le ballon à l'adversaire• Il sort des limites du terrain en possédant la balle.• Il fait une obstruction ou gêne, intentionnellement ou non, l'adversaire• Il touche la balle lancée par un adversaire avant le rebond sur le cadre. <p>Le tireur commet une faute si la balle :</p> <ul style="list-style-type: none">• Touche les tubulures et effectue un mauvais rebond.• Ne touche ni le filet ni le cadre.• Tombe en dehors de la zone de jeu après son rebond au cadre.• Rebondit sur lui.
Attribution des points	<p>Le joueur marque un point, si la balle rebondissant du cadre :</p> <ul style="list-style-type: none">• Sort de la zone de jeu avant que le défenseur ne la maîtrise avec les mains.
Arbitrage	<p>Lorsqu'un tireur commet une faute, la remise en jeu se fait à l'endroit où le tireur a lancé le ballon mais dans la zone de jeu.</p>

Niveau bleu

Fautes

Le joueur commet une faute si :

- Il manipule le ballon avec les pieds.
- Il fait plus de 2 pas en possession du ballon lorsqu'il est stabilisé après avoir attrapé le ballon (les trépignements sur place ne sont pas comptés comme faute ni les pas sur lui-même utiles à s'orienter face au destinataire de la passe ou au cadre).
- Il laisse tomber la balle au sol.
- Il sort des limites du terrain en possédant la balle.
- Il fait une obstruction ou gêne, intentionnellement ou non, l'adversaire. (ex : saisir le ballon des mains, gêner le tir ou le déplacement, etc.)
- Il touche la balle lancée par un adversaire avant le rebond sur le cadre.
- Il touche la balle tirée par un coéquipier après un rebond sur le cadre.

L'équipe commet une faute si :

- Elle retarde volontairement le jeu (ne fait pas circuler le ballon, abuse des passes pour ne pas tirer).

Le tireur commet une faute si la balle :

- Touche les tubulures et effectue un mauvais rebond.
- Ne touche ni le filet ni le cadre.
- Tombe en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite après son rebond au cadre.
- Rebondit sur lui ou un de ses coéquipiers.

Attribution des points

Le joueur marque un point, si la balle rebondissant du cadre :

- Tombe dans la zone de jeu sans qu'un défenseur ne la touche.
- Touche un défenseur qui ne parvient pas à la contrôler, et qu'elle tombe au sol ou est repoussée hors des limites de la zone de jeu.
- Touche un défenseur sur une partie de son corps située en dessous du genou.
- Touche un défenseur qui se trouve à l'intérieur de la zone interdite ou en dehors de la zone de jeu.

Autre

L'attaquant n'est pas sanctionné en entrant dans la zone interdite mais un point est attribué à l'attaquant si le défenseur bloque le ballon en étant dans la zone interdite

Arbitrage

Lorsqu'un tireur commet une faute, la remise en jeu se fait à l'endroit où le tireur a lancé le ballon mais dans la zone de jeu.

L'engagement en jeu monopolitaire se fait sur la ligne délimitant le terrain en face du cadre

Niveau rouge

Fautes

Le joueur commet une faute si :

- Il touche la balle avec une partie du corps en dessous du genou.
- Il fait plus de 2 pas en possession du ballon lorsqu'il est stabilisé après avoir attrapé le ballon (les trépignements sur place ne sont pas comptés comme faute ni les pas sur lui-même utiles à s'orienter face au destinataire de la passe ou au cadre).
- Il laisse tomber la balle au sol.
- Il sort des limites du terrain en possédant la balle.
- Il fait une obstruction ou gêne, intentionnellement ou non, l'adversaire. (P.ex. : Saisir le ballon des mains, gêner le tir ou le déplacement, etc.)
- Il touche la balle lancée par un adversaire avant le rebond sur le cadre.
- Il touche la balle tirée par un coéquipier après un rebond sur le cadre.
- Il exécute un tir en abusant de la possibilité de s'approcher du cadre pour modifier son mouvement de bras au dernier instant.

L'équipe commet une faute si :

- Elle retarde volontairement le jeu (ne fait pas circuler le ballon, abuse des passes pour ne pas tirer).

Le tireur commet une faute si la balle :

- Touche les tubulures et effectue un mauvais rebond.
- Ne touche ni le filet ni le cadre.
Tombe en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite après son rebond au cadre.
- Rebondit sur lui ou un de ses coéquipiers.

Attribution des points

Le joueur marque un point, si la balle rebondissant du cadre :

- Tombe dans la zone de jeu sans qu'un défenseur ne la touche.
- Touche un défenseur qui ne parvient pas à la contrôler, et qu'elle tombe au sol ou est repoussée hors des limites de la zone de jeu.
- Touche un défenseur sur une partie de son corps située en dessous du genou.
- Touche un défenseur qui se trouve à l'intérieur de la zone interdite ou en dehors de la zone de jeu.
- Touche un défenseur qui entre dans la zone interdite ou quitte la zone de jeu pour attraper la balle.

Autre

L'attaquant n'est pas sanctionné en entrant dans la zone interdite mais un point est attribué à l'attaquant si le défenseur bloque le ballon en étant dans la zone interdite!

Arbitrage

Lorsqu'un tireur commet une faute, la remise en jeu se fait à l'endroit où le tireur a lancé le ballon mais dans la zone de jeu.
L'engagement en jeu monopolaire se fait sur la ligne délimitant le terrain en face du cadre

Niveau noir

Fautes	<p>Le joueur commet une faute si :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il touche la balle avec une partie du corps en dessous du genou. • Il fait plus de 2 pas en possession du ballon lorsqu'il est stabilisé après avoir attrapé le ballon (les trépignements sur place ne sont pas comptés comme faute ni les pas sur lui-même utiles à s'orienter face au destinataire de la passe ou au cadre). • Il laisse tomber la balle au sol. • Il touche la balle avec une partie du corps en dessous du genou. • Il sort des limites du terrain en possédant la balle. • Il fait une obstruction ou gêne, intentionnellement ou non, l'adversaire. (P.ex. : Saisir le ballon des mains, gêner le tir ou le déplacement, etc.) • Il touche la balle lancée par un adversaire avant le rebond sur le cadre. • Il touche la balle tirée par un coéquipier après un rebond sur le cadre. • Il possède la balle plus de 3 secondes. <p>Il fait une passe qui amène à un décompte des passes successives supérieur à 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il tire sur un cadre sur lequel 3 tirs consécutifs ont déjà été effectués (une faute ou un point remet le compte des tirs consécutifs à zéro). • Il entre en contact avec la zone interdite en possession de la balle, sauf en cas de pénétration (voir le point <i>Autre</i> de ce tableau). • Il tire après un engagement de point sans que la balle ait passé le milieu du terrain. <p>Le tireur commet une faute si la balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Touche les tubulures et effectue un mauvais rebond. • Ne touche ni le filet ni le cadre. • Tombe en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite après son rebond au cadre. • Rebondit sur lui ou un de ses coéquipiers • Est encore en contact avec sa main quand il pose un deuxième pied dans la zone interdite après le saut.
Attribution des points	<p>Le joueur marque un point, si la balle rebondissant du cadre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombe dans la zone de jeu sans qu'un défenseur ne la touche. • Touche un défenseur qui ne parvient pas à la contrôler, et qu'elle tombe au sol ou est repoussée hors des limites de la zone de jeu. • Touche un défenseur sur une partie de son corps située en dessous du genou. • Touche un défenseur qui se trouve à l'intérieur de la zone interdite ou en dehors de la zone de jeu. • Touche un défenseur qui entre dans la zone interdite ou quitte la zone de jeu pour attraper la balle.
Autre	<p>La pénétration n'est pas sanctionnée pour encourager les jeunes à tirer dans le mouvement et en extension!</p>
Arbitrage	<p>Lorsqu'un tireur commet une faute, la remise en jeu se fait à l'endroit où le tireur a lancé le ballon mais dans la zone de jeu.</p>

La zone interdite adaptée en fonction des différents niveaux

Pour les attaquants, à chaque niveau d'apprentissage et d'âge les adaptations concernant la zone interdite sont différentes et augmentent en difficulté. Plus l'attaquant est âgé plus il doit porter une attention croissante à cette «barrière» que représente la zone interdite. Cette «frontière» interfère avec la fluidité des mouvements et apporte des hésitations dans les prises de décisions des enfants. Enlever la zone pour les attaquants très jeunes et l'introduire progressivement dans les catégories plus âgées permet à l'enfant de traiter les informations cognitives en augmentant les difficultés graduellement et en étant toujours en adéquation avec son développement.

Pour la défense, une zone interdite est indispensable (sauf au niveau vert) afin d'éviter que les enfants s'approchent trop du cadre pour attraper la balle (qui rend plus difficile l'acte d'attraper le ballon) et surtout pour quittancer le tir (réussi si le ballon sort de la zone interdite après son rebond sur le filet). Cette solution a aussi pour effet de clarifier les rôles chez les petits et les débutants.

Pour en savoir plus
Chapitre 4.3
Master Emile Guinand

Niveau vert

Il n'y a pas de zone interdite car avec cette forme de jeu, le ballon peut rouler et rebondir. Le but est que l'enfant puisse saisir le ballon avant qu'il ne sorte du terrain. Les enfants apprennent à lancer le ballon sur le filet pour qu'il «retourne» dans le terrain.

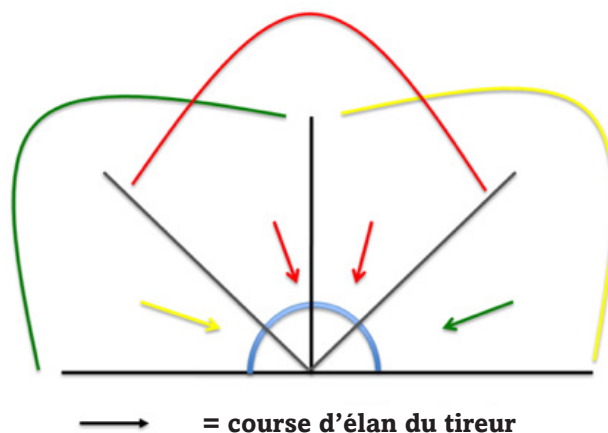
Niveau bleu

La zone interdite mesure 2,5 m de rayon.

Les enfants apprennent :

- À respecter la zone interdite en phase de défense.
- À viser le filet et à tirer de façon à ce que le ballon sorte de la zone interdite. Car le point peut être attribué seulement à cette condition.

Le tireur est libre de pénétrer dans la zone interdite. Toutefois, il doit tirer avec un seul mouvement fluide du bras (pas de feinte avec un mouvement suivi d'un autre au dernier instant). En principe, son tir doit rebondir dans un angle de 90° en miroir de sa course d'élan (cf. schéma). Une faute est accordée si le joueur tire sans respecter les critères précédents.



La zone interdite est utile pour comprendre les différents rôles.

- La défense se positionne en dehors de la zone interdite pour bloquer le ballon. Les enfants sont inmanquablement attirés par le cadre, ainsi les défenseurs y sont *tenus à distance*, ils ont plus de *temps* pour voir arriver et attraper le ballon.
- Pour l'attaque, l'apprentissage se fait sans contrainte liée à la zone interdite et offre la possi-

bilité au tireur de s'approcher du cadre. L'enfant a ainsi moins d'informations à traiter et moins de contraintes pour tirer! La réussite à viser le filet augmente (voir chapitre *La psyché chez les 5 à 10 ans* et plus particulièrement la motivation dans le manuel Sport des enfants J+S, bases théoriques) et le jeu est plus dynamique, plus continu.

Niveau rouge

La zone interdite mesure 2.5 m. La défense doit y prêter attention au risque d'être sanctionnée si le ballon est attrapé par un défenseur en contact avec la zone interdite. Le tireur est libre d'y pénétrer. Toutefois, il doit tirer avec un seul mouvement fluide du bras (pas de feinte avec un mouvement suivi d'un autre au dernier instant). En principe, son tir doit rebondir dans un angle de 90° en miroir de sa course d'élan (cf. schéma). Une faute est accordée si le joueur tire sans respecter les critères précédents. Les enfants apprennent différents tirs avec succès, certains déjà avec élan et saut, car ils sont libérés des contraintes de la règle officielle de la *zone*.

Niveau noir

La zone interdite mesure 2.5m. La règle officielle de la *zone* est appliquée, ainsi les enfants perfectionnent les différents tirs en tenant compte de la zone interdite.

La règle officielle de la *pénétration* n'est pas réprimée si le pied de l'enfant entre discrètement en contact avec la zone interdite, après un saut alors qu'il n'a pas encore «tout à fait» lâché le ballon. Ceci dans le but de favoriser l'apprentissage technique des tirs en extension (en mouvement et avec un saut). Une règle indiquant une faute si le tireur fait une *pénétration à deux pieds* est introduite (voir tableau p. 33)

Les ballons préconisés en fonction des différents niveaux

Plus les enfants sont petits et débutants plus les ballons doivent être souples et lents. Un ballon « qui ne fait pas mal » permet de provoquer de l'audace plutôt que de la crainte à l'attraper. Un ballon lent favorise un meilleur apprentissage de la réponse motrice pour la technique *attraper*. Les risques possibles de blessure sont diminués par l'utilisation de balles adaptées.

Niveau vert

Toutes sortes de balles différentes et imaginables (petites, grandes, mousse, molles, qui rebondissent ou non, rondes, ovales, en forme de dés...) sont utilisées afin que les enfants fassent une multitude d'expériences.

Niveau bleu

Toutes sortes de balles différentes et imaginables (petites, grandes, en mousse, molles, qui rebondissent ou non, rondes, ovales, en forme de dés...) sont utilisées afin que les enfants fassent une multitude d'expériences.

Des balles qui rebondissent sont utilisées lorsqu'il y a jeu ou exercices avec le cadre.

Niveau rouge

Des balles souples et lentes sont utilisées pour que les enfants fassent diverses expériences sans peurs ni craintes, sans risque de blessures et sans douleurs. Lors de l'utilisation du cadre, des ballons (petites tailles pour tenir dans une main d'enfant) réagissant bien aux tirs sont privilégiées. Mais ils restent souples et lents pour que les enfants apprennent la technique de la prise de balle et puissent l'exercer avec du succès.

Niveau noir

Des balles souples et lentes sont encore utilisées pour les nouveaux apprentissages. Les ballons de tchoukball taille 1 sont introduits lorsque les enfants répètent des exercices de base acquis.

Dans le cadre d'un tournoi, deux compétitions distinctes et de même durée sont organisées. Une avec des ballons de tchoukball (taille 1) et l'autre avec des ballons plus souples et plus lents.

**Vous trouverez la gamme de ballons
conseillée pour le Sport des enfants
auprès de Tchoukball Promotion.
tchouk.com**

L'arbitrage en fonction des différents niveaux

Le but est que les enfants apprennent très tôt les règles des jeux pratiqués mais également qu'ils deviennent rapidement autonomes dans la gestion du jeu et de l'auto-arbitrage dans le cadre des entraînements. Avec un jeu et des règles simplifiées, l'enfant atteint plus rapidement cette autonomie et gère mieux les décisions.

Niveau vert

Les enfants apprennent à respecter les règles des jeux adaptées à leur niveau. Ils apprennent comment un point est marqué et par quelle équipe. Le moniteur, félicite, encourage et anime le jeu.

Niveau bleu

Les enfants connaissent et respectent les règles de jeu adaptées à leur niveau et reconnaissent les points. Ils sont capables de comptabiliser le score (indiquer le point). Le moniteur rappelle les règles. Il souligne les réussites individuelles. Il anime et surveille le jeu et intervient en cas de désaccord.

Pour les compétitions : une personne avec le rôle d'*arbitre animateur* se trouve par terrain. Cela peut être : un jeune joueur (niveau noir ou M15), un accompagnant, un parent, etc. qui connaît les applications des règles pour ce niveau.

Niveau rouge

Les enfants connaissent et respectent les règles de jeu adaptées à leur niveau. Ils sont capables de s'auto-arbitrer et de comptabiliser le score. L'enfant apprend à juger et à exprimer son avis sur les actions de jeu. Il apprend à communiquer pour que finalement une décision d'arbitrage soit prise et que le jeu continue!

Pour les compétitions : une personne avec le rôle d'*arbitre animateur* se trouve par terrain, elle comptabilise également le score lorsque le tournoi le détermine. Cela peut être : un jeune joueur (niveau noir ou M15), un accompagnant, un parent, etc. qui connaît les applications des règles pour ce niveau.

Niveau noir

Les enfants sont capables de s'auto-arbitrer et de comptabiliser le score tout en jouant. L'enfant apprend le rôle d'arbitre et la symbolique des gestes. Il peut commencer à superviser, depuis l'extérieur, l'auto-arbitrage des plus jeunes ou même de sa catégorie.

Pour les compétitions : une personne avec le rôle d'*arbitre animateur* se trouve par terrain, elle comptabilise également le score. Cela peut être : un jeune joueur (M15), un accompagnant, un parent, etc. qui connaît les applications des règles pour ce niveau.

Score et classement en compétition en fonction des différents niveaux

Il est primordial que l'accent éducatif de l'enfant passe par la valorisation de l'effort consenti ainsi que par le plaisir de la participation à l'événement plutôt que par la compétition en soi. Plus l'enfant avance en âge plus la compétition prend de l'importance à ses yeux. Pour les compétitions organisées par les clubs, il est important que l'agencement même de la compétition offre et permette de multiples vainqueurs afin d'offrir plusieurs possibilités de gagner comme le décrivent les lignes ci-dessous.

Niveau vert

Ni score ni classement car à ce niveau on valorise la participation des enfants et non pas la compétition. Le plaisir de participer est plus important que tout et le moniteur le souligne clairement.

Niveau bleu

Tous les beaux gestes, belles actions, efforts, investissements, comportements remarquables (avec l'adversaire, les arbitres...) doivent être félicités par le moniteur. Il n'y a pas de classement mais effectivement, une équipe peut gagner. Il y a cependant tant d'autres choses à soulever!

Pour les compétitions: l'arbitre animateur annonce les points mais ne comptabilise pas les scores.

Niveau rouge

Oui, une équipe peut être déclarée gagnante, mais ce ne doit pas être systématique. Énormément de matchs sont organisés afin d'augmenter le nombre de rencontres, donc de vainqueurs. C'est probable qu'ainsi beaucoup voire toutes les équipes présentes gagnent au moins un match! Les enfants apprennent à gagner et à perdre.

Pour les compétitions: Les classements de tournois ne sont pas établis. L'arbitre animateur annonce les points (geste de l'arbitre: bras vertical) mais ne comptabilise pas systématiquement les scores. Un tournoi de la journée est organisé avec la possibilité de connaître le vainqueur en allant demander le score à la fin de la rencontre à l'arbitre. Pour l'autre tournoi de la journée l'arbitre ne comptabilise pas les points.

Niveau noir

Pour les compétitions: les scores sont comptabilisés dans les deux tournois de la journée et deux classements finaux sont établis. Chaque équipe peut savoir à quel rang elle termine chaque tournoi et peut en tirer des conclusions.

Les « prix souvenirs » au sein des compétitions

Chaque club est libre d'offrir des prix souvenirs aux équipes inscrites aux tournois. Concernant le Sport des enfants, les niveaux vert, bleu et rouge, il est recommandé d'offrir un même prix à chaque joueur pour sa participation et non pour un classement par résultat selon le principe énoncé à la page précédente.

Pour le niveau noir, les prix peuvent se distribuer par joueur (comme pour les autres niveaux) ou par classement du tournoi.

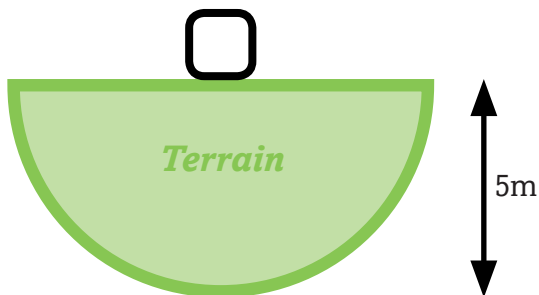
Organisation des compétitions

Quelles formes de compétitions en fonction de quel niveau ?

Voici les directives pour l'organisation de *Tournois tchoukball Sport des enfants*

Niveau vert

- Parcours à postes qui traitent chacun une forme du mouvement: courir/sauter, se tenir en équilibre, rouler/turner, grimper/prendre appuis, balancer/s'élancer, danser/rythmer, lancer/attraper, lutter/se bagarrer, glisser/déraper, et encore d'autres formes. Chaque enfant a la possibilité de tester, d'essayer tous les postes, et d'en réussir la majorité
- Tchoukball monopolaire 1/1 sur un terrain en demi-rond d'un rayon de 5m, sans zone interdite.
- Utilisation de balles molles et lentes.
- Durée des matchs: environ 5 minutes.



Niveau bleu

- Utilisation de balles souples et lentes.
- Durée des matchs: 5 à 8 minutes.
- La zone mesure 2.5 m.
- Tchoukball monopolaire 2/2 et 3/3 sur un terrain carré d'environ 7 m à 8 m.
- Une personne, qui connaît les applications des règles pour ce niveau, est nécessaire par terrain. Elle a le rôle d'*arbitre animateur*.
- Parcours à postes dédié aux exercices/jeux spécifiques au tchoukball courir/sauter et lancer/attraper.
- Parcours à postes pour perfectionner les autres formes du mouvement.

Niveau rouge

- Deux tournois sont organisés sur une journée:
 - L'un monopolaire et l'autre bipolaire.
 - L'un avec seulement indication des points par l'*arbitre animateur* et l'autre avec les scores des matchs comptabilisés.
- Utilisation de ballons souples et lents.
- Durée des matchs: environ 8 minutes.
- La zone mesure 2.5 m.
- Tchoukball monopolaire 3/3, dimension du terrain (plus ou moins carré) d'environ 7 à 9 m.
- Tchoukball bipolaire 3/3 dimension du terrain de 7 à 9 m par 10.5 à 12 m.
- Une personne, qui connaît les applications des règles pour ce niveau, est nécessaire par terrain. Elle a le rôle d'*arbitre animateur*.
- Parcours à postes composé de jeux en lien avec les formes du mouvement et la capacité de coordination en rapport ou non avec le tchoukball. Ce critère est vivement recommandé mais pas obligatoire. Toutefois, il faut le prendre en considération si l'aménagement de la salle et du tournoi ne permet pas l'organisation de beaucoup de matchs pour les équipes afin d'*occuper* plus les enfants.

Niveau noir

- Deux tournois bipolaires sont organisés sur une journée:
 - L'un avec 4 joueurs sur le terrain et l'autre avec 5 joueurs.
 - L'un avec des ballons souples et l'autre avec des ballons de tchoukball (taille 01)
- Durée des matchs: environ 8 minutes.
- La zone mesure 2.5 m.
- Dimension du terrain: un rectangle de 9.5 à 11 m par 13 à 16 m (possibilité de faire 3 terrains sur un terrain officiel de championnat (26 à 29 par 15 à 17 m)) ou un terrain de volley (18/9 m).
- Une personne, qui connaît les applications des règles pour ce niveau, est nécessaire par terrain. Elle a le rôle d'*arbitre animateur*.

Communication sur l'application des directives

Les clubs organisateurs de tournois pour les jeunes (moins de 13 ans) et les enfants sont encouragés à communiquer clairement sur le fait qu'ils appliquent les directives *Tournoi tchoukball Sport des enfants* dans l'agencement de leurs tournois. Cela permet de clarifier leur fonctionnement, de simplifier leur organisation et d'avoir une constance entre les différents tournois de club. Ces clubs s'engagent à fonctionner, avec les niveaux établis dans ce concept et avec les critères formulés dans le paragraphe précédent. Les clubs peuvent ainsi télécharger et bénéficier des fiches utiles à l'organisation des tournois.

Formation des équipes et exception possible en tournoi

En fonction du contingent des joueurs lors d'un tournoi, il est admis exceptionnellement qu'un enfant de la catégorie inférieure joue dans une catégorie supérieure pour compléter une équipe. L'enfant devra, dans ce cas respecter les règles de la catégorie qu'il a intégrée.

Le cas inverse n'est pas toléré, un enfant ne peut pas participer à un tournoi dans une catégorie inférieure à son âge.

Il va de la responsabilité du moniteur et du club de faire évoluer un enfant dans sa catégorie, toute exception doit être mesurée dans l'intérêt de l'enfant qui se situe sur plusieurs plans. Par exemple, on peut se poser les questions suivantes: sera-t-il à l'aise dans un groupe plus âgé, est-il capable de s'adapter aux règles du niveau supérieur, ses capacités physiques lui permettent-elles de rivaliser avec le niveau supérieur, ses compétences du maniement du ballon lui permettent-elles d'intégrer le niveau supérieur sans le mettre en danger, etc. ?

La catégorie M15

Cette catégorie est la dernière étape vers le tchoukball des adultes et de championnat. Au cours des âges et des différents niveaux, une progression a lieu au niveau de la complexité cognitive, la complication des tâches et la difficulté des règles. Il reste maintenant peu d'ajustements, mais il faut toutefois les souligner.

La forme de jeu pour les tournois

Cette catégorie est le dernier stade avant le 7/7 pratiqué chez les M18. En voici la description :

- Tchoukball bipolaire 5/5 et 6/6, dimension du terrain : un rectangle de 11 à 12.5m par 15 à 17m (possibilité de faire 2 terrains sur un terrain officiel de championnat (26 à 29 par 15 à 17m)) ou utiliser un terrain de volley (18/9m).

Cette forme de jeu permet toujours et encore beaucoup de possibilités de multiplier les expériences. Le joueur touche le ballon très souvent tout en connaissant les rôles (attaquants/défenseurs) et en collaborant avec ses coéquipiers. Il apprend les rôles des différents postes (ailier, centre, etc.). Les joueurs expérimentent tous les postes, il n'est pas encore question de spécialisation.

Formation – Formation continue

Le tableau ci-dessous récapitule les formations en relation avec les différentes reconnaissances J+S. Les textes en **gras** indiquent les nouveaux cours (ceux à créer pour la mise en place du concept). Le reste des cours sont des formations existantes.

	Sport des jeunes	Sport des enfants
Formations Swiss Tchoukball	<ul style="list-style-type: none"> • Aide-moniteur pour les moins de 18 ans (1 jour) 	<ul style="list-style-type: none"> • Aide-moniteur pour les « novices » du tchoukball (1 jour combiné avec le Module <i>Découvrir un sport</i>)
J+S Formation de base	<ul style="list-style-type: none"> • Cours de moniteurs J+S (6 jours) 	<ul style="list-style-type: none"> • Cours de moniteurs J+S (6 jours) • Cours d'introduction pour moniteur J+S (2 jours)
J+S Formation continue 1	<ul style="list-style-type: none"> • MP Tactique (2 jours) • MP Chevronnés-sélection (2 jours) • Physis 1 (2 jours) • Psyché 1 (1 jour) <p><i>Les modules de perfectionnement ci-dessous ne sont pas obligatoires à la filière de formation expert.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Module perfectionnement moniteurs (1 jour) • Modules sports collectifs • Modules transdisciplinaires 	<ul style="list-style-type: none"> • Module <i>Découverte d'un sport</i> (1 jour combiné avec la formation d'aide moniteur pour les « novices » du tchoukball de la fédération) • MP <i>Sport principal</i> (1 jour) • Module <i>Formes de base du mouvement</i> (1-2 jours) • Module <i>Compétences professionnelle et méthodologique 1</i> (3 jours)
J+S Formation continue 2 (filière du volleyball)	<ul style="list-style-type: none"> • Condition physique dans le volleyball (2 jours) • Coaching dans le volleyball indoor (4 jours) • Travail personnel spécifique au tchoukball en lien avec le cours <i>coaching</i> ci-dessus (environ 15h) 	<ul style="list-style-type: none"> • Module <i>Compétences professionnelle et méthodologique 2</i> (4 jours)
Spécialisation expert J+S	<ul style="list-style-type: none"> • Cours d'experts J+S (9 jours) 	<ul style="list-style-type: none"> • Cours d'experts J+S (8 jours)
Expert J+S	<ul style="list-style-type: none"> • MP Expert (2 jours) 	<ul style="list-style-type: none"> • MP Expert (1 à 2 jours)

Les formations Swiss Tchoukball

Arbitre I - IV

La fédération organise des cours pour des arbitres de niveau 1 à 4. L'arbitre de niveau 1 peut fonctionner dans des tournois de clubs Swiss Tchoukball. Les arbitres avec un niveau plus élevé ont de plus en plus de compétences dans l'arbitrage. Le quatrième niveau correspond aux arbitres formateurs. Pour en savoir plus sur le règlement d'arbitrage et notamment la compétence des arbitres (point 3.6), vous pouvez consulter le Règlement sur l'arbitrage sur tchouk.ch/reglArbitrage.

Aide-moniteur (joueurs de moins de 18 ans)

Cette formation est organisée tous les 18 mois environ, elle a pour objectifs :

- Expliquer aux participants les éléments clés de la personnalité de l'aide entraîneur.
- Leur proposer un échauffement ludique et dynamique.
- Leur laisser la direction d'une partie d'entraînement avec feed-back de leur intervention.
- Survoler quelques notions de la structure d'un entraînement et des principes d'enseignement.

Ce cours permet, aux candidats d'avoir déjà quelques expériences d'enseignement et quelques notions de base avant de suivre un cours de moniteur J+S.

Aide-moniteur (novice dans la discipline tchoukball)

Comme l'entraînement des enfants ne nécessite pas une grande technique du tchoukball, des personnes extérieures peuvent encadrer des enfants au sein des clubs de tchoukball. Par exemple, des parents ou grands-parents, sollicités par le club, seraient peut-être intéressés à aider l'association où leurs enfants évoluent.

Cette formation, combinée à un MP Sport des enfants, vise à enseigner les rudiments de la discipline pour des personnes qui ne pratiquent pas le tchoukball mais qui souhaitent entourer, entraîner des enfants. Cette voie suivie par la formation *moniteur J+S Sport des enfants Allround* fera de ces bénévoles des moniteurs reconnus J+S et compétents pour enseigner le tchoukball au plus petits.

Formation J+S Sport des enfants

Actuellement, il n'existe aucune formation spécifique au tchoukball pour le Sport des enfants

Formation de base Sport des enfants

Le petit nombre de clubs concernés par des membres M10 et par conséquent la faible quantité de personnes encadrantes, il n'est pas réaliste de programmer un cours moniteurs tchoukball Sport des enfants par manque de candidats potentiels.

La seule possibilité actuelle d'obtenir la reconnaissance J+S Sport des enfants est de suivre la formation de base cours de moniteur (sans spécificité de sport) ou un cours d'introduction, de 2 jours, si le candidat est déjà reconnu moniteur J+S tchoukball sport des jeunes (statut valable).

Formation continue : Découvrir un sport

Le meilleur moyen de faire connaître notre jeu et d'offrir une formation continue spécifique au tchoukball à nos moniteurs est d'organiser tous les deux ans un module *Découvrir un sport*. Cette possibilité d'ouvrir le cours à tous les moniteurs J+S Sport des enfants devrait permettre d'obtenir le nombre minimal de candidats imposé par les directives J+S.

Formation continue : Module de perf. tchoukball (sport principal)

Afin d'offrir une formation continue, pour nos moniteurs J+S Sport des enfants au sein du tchoukball vraiment ciblée en fonction des besoins, la fédération veut mettre sur pied une année sur deux en alternance avec l'autre module de formation continue, un module de perfectionnement spécifique au tchoukball. Ces modules organisés par la fédération pourraient aussi accueillir des personnes intéressées provenant de fédérations étrangères, de pays partenaires (principalement FFTB).

Formation d'arbitre animateur de jeu tchoukball Sport des enfants intégrée à d'autres formations

Aucune formation spécifique d'arbitre animateur de jeu tchoukball Sport des enfants n'est envisagée pour l'instant.

Toutefois, Swiss Tchoukball doit communiquer les changements caractéristiques à l'arbitrage que l'introduction du concept engendre.

La fédération imagine deux axes d'informations pour l'arbitrage des compétitions avec des enfants.

- Au niveau du cours d'arbitre I, une brève introduction du concept est ajoutée au programme. Les participants sont renseignés de la marche à suivre pour télécharger le concept, les tableaux des règles par catégorie (pages 30 à 33) et les annexes. Ainsi chaque arbitre nouvellement formé est au courant des adaptations et sait où et comment trouver les documents nécessaires en fonction des catégories s'il vient à animer des matchs avec des enfants.
- Au niveau des formations des moniteurs J+S Sport des enfants et des personnes encadrantes, les adaptations sont introduites et connues pour chaque niveau.

Documentation, support de cours

Le concept sera téléchargeable et accessible à tous sur le site de Swiss Tchoukball. Des fiches récapitulatives seront également mises en ligne pour faciliter l'organisation des tournois, des entraînements et de l'arbitrage.

A l'avenir, des leçons types ainsi que des exercices spécifiques au tchoukball devront être développées pour aider les moniteurs à la conception des leçons.

Mise en pratique du concept

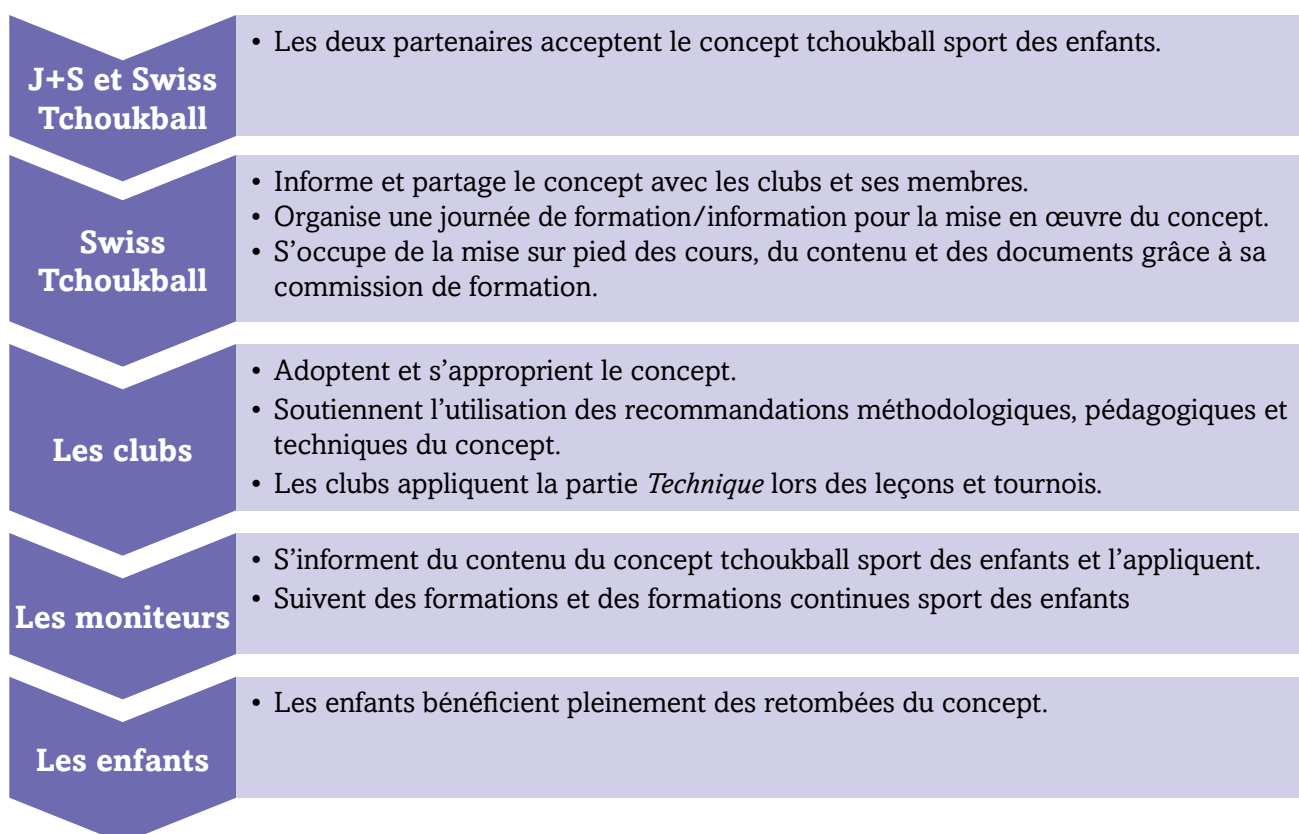
Les différents domaines et acteurs concernés

On le voit, dans le schéma du paragraphe suivant, la mise en œuvre du concept a des répercussions en cascade à tous les étages de la fédération. Tous les acteurs et partenaires du tchoukball, depuis le comité exécutif jusqu'à l'enfant fréquentant une leçon de tchoukball, sont finalement concernés.

Le domaine de la formation, de l'enseignement et de l'arbitrage (dans une moindre mesure) sont impliqués par cette mise en œuvre.

Les différentes mesures à entreprendre

Plusieurs étapes seront nécessaires pour mettre en place le concept. Voici ci-dessous une liste, non exhaustive, des principaux points.



Planification des différentes mesures

Les actions à entreprendre de la part des différents acteurs sont planifiées dans le temps. En voici les principales échéances.

Calendrier	Swiss Tchoukball	Jeunesse+Sport
Premier trimestre 2017	Approuve le concept	Approuve le concept
30 avril 2017	Présenter et diffuser le concept à la conférence des présidents	
18 juin 2017	Une journée de formation J+S <i>Introduction au concept</i> est organisée	
29 juin 2017	Les clubs adhèrent au concept lors de l'Assemblée des délégués	
Dès le deuxième semestre 2017	Les tournois se jouent avec les principes du concept	
23 juin 2018	Organise un module <i>Découverte d'un sport</i>	Module de perfectionnement Sport des enfants découvrir le tchoukball
2019	Planifie et organise un module de perfectionnement spécifique tchoukball	Module de perfectionnement Sport des enfants tchoukball 2019
Juin 2019	Évalue les mesures d'adaptation du tchoukball Sport des enfants	
Deuxième semestre 2020	Adapte le concept sport des enfants si nécessaire selon l'évolution et informe	Découvrir le tchoukball 2020

Évaluation

Après trois années consécutives du fonctionnement du concept, il est prévu d'en évaluer ses effets au niveau qualitatif et quantitatif. A la fin du premier semestre 2020, un sondage en ligne sera envoyé par la fédération aux clubs et aux moniteurs pour récolter leurs avis sur différentes questions. Les réponses

seront analysées et, si nécessaire, des modifications seront apportées au concept tchoukball Sport des enfants. La fédération communiquera, par l'intermédiaire des clubs, les résultats de l'évaluation et de ses suites.

Remerciements

Swiss Tchoukball remercie infiniment J+S pour son soutien au développement du Sport des enfants dans notre discipline. Nous pouvons ainsi offrir aux enfants des formes de mouvements adaptées qui correspondent à leurs besoins.

Nous remercions infiniment Emile Guinand pour son étude scientifique sur la pratique du tchoukball chez les enfants de 5 à 10 ans. Cette recherche est riche en enseignements et contribue grandement au développement du concept tchoukball Sport des enfants.

Nos remerciements vont également aux enfants, coaches, moniteurs et clubs qui ont participé aux différents essais d'adaptations et qui ont répondu aux différents questionnaires d'évaluation. Ces essais ont guidé le présent concept.

Un tel projet ne pourrait avoir lieu sans échange d'idées et d'opinions. Nous remercions toutes les personnes qui de près ou de loin ont échangé à ce sujet.

Un grand merci aussi aux personnes qui ont relu et corrigé la rédaction ainsi que celles qui ont œuvré dans la mise en page.

Merci aux photographes qui permettent d'animer ce concept avec leur cliché.

Références et documents

DHB Impulskampagne (2009). Kinder für Handball begeistern. Münster.

Knäbel, P., Truffer, B., Kern, R. Football des enfants – Concept ASF. SFV.

BASPO (2009) Kernlehrmittel Jugend und Sport.

OFSPPO (2010) J+S Sport des enfants Bases théoriques.

OFSPPO (2010) J+S Sport des enfants Exemples pratiques.

OFSPPO (2014) Sport des enfants J+S – Jouer.

Guinand, E. (2016). La pratique du tchoukball chez les enfants de 5 à 10 ans : une étude d'intervention visant à tester des adaptations de jeu dans des classes de 3e et 6e HarmoS. Travail final pour l'obtention du Master en Sciences du Mouvement et du sport. Université de Fribourg
tchouk.ch/TM-EmileGuinand

Thème du mois 10/2016 Tchoukball

mobilesport.ch/tchoukball-fr/theme-du-mois-102016-tchoukball

Éditeur: Swiss Tchoukball
Avec le soutien de Jeunesse+Sport

Auteurs :

Muriel Sommer Vorpe
Mirjam Bartels

Relecture: Jérémie Esteves
Conception graphique: Raquel Pedro et David Sandoz
Photos: Stéphane Bruhin, Olivier Renaud

Édition: 2018
Impression: Artgraphic Cavin SA

Licence: Creative Commons Attribution 3.0 Suisse (CC BY 3.0 CH)
Excepté indications contraires explicites

tchoukball.ch
info@tchoukball.ch

