

Hockey cycle 2.

Le cycle de hockey présenté ici ne spécifie pas les différents jeux de crosses codifiés. Il s'agit de permettre à l'enfant de jouer et de développer sa coordination motrice et son adresse. Ainsi que de comprendre les notions de rôle d'attaquant et de défenseur.

Objectifs

Compétences disciplinaires.

- Respect des consignes et règles de jeu.
- Respect des règles de sécurité.
- Maîtrise de la crosse et de la balle.
- Tenu de la crosse.
- Se déplacer avec la crosse et la balle.

Compétences transversales.

- Respect des règles.
- Occuper l'espace.
- Savoir se reconnaître comme attaquant ou défenseur.

Le matériel

Privilégier un matériel agréé par les fédérations et le ministère de l'Education Nationale.

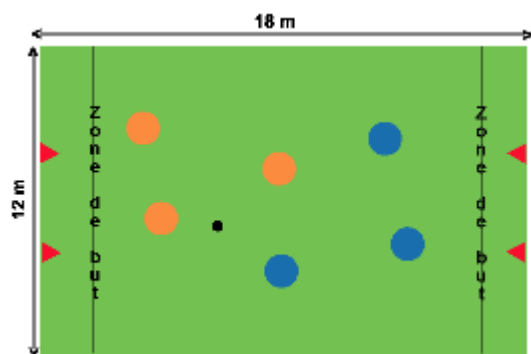
La sécurité

La crosse ne doit pas être levée plus haut que les genoux. la balle ne doit pas être soulevée. Pour le hockey sur patins à roulette, le casque, les coudières, les genouillères, des guêtres pour le gardien, des gants sont obligatoires.

Organisation des séances.

Chaque séance est articulée autour de trois ateliers différents (prévoir une heure trente, sinon deux ateliers sont suffisants afin qu'il y ait assez de répétitions par élève) : jeu de base-passe-tir ou passe-dribble-tir ou passe-tir-opposition... ou encore suivant les difficultés observées à la séance précédente. La situation repère est mise en place à chaque fin de séance.

Situation repère



Règles de jeu.

- Deux équipes de trois joueurs sans gardien de but.
- La balle doit être amenée dans la zone de but pour marquer.
- La crosse et la balle ne doivent pas être soulevées.
- La balle ne doit pas être jouée avec le pied.
- La balle ne doit pas être jouée avec le côté rond de la crosse.
- Ne pas frapper la balle mais la pousser.
- Ne pas tourner autour de la balle.

Jeux de base

L'agent

Les enfants se répartissent sur l'aire de jeu. Chacun est en possession d'une crosse et d'une balle et évolue seul. Au signal, tout le monde bloque sa balle et s'immobilise.

Evolution

Le dernier immobilisé a perdu.

Chacun sa maison

Les enfants sont répartis en plusieurs équipes, chacune dans sa maison(cercle tracé au sol). Les enfants partent en déplacement et au signal doivent retourner dans leur maison.

Evolution

Le dernier a perdu.
La dernière équipe a perdu.

La circulation

Le meneur de jeu possède deux foulard : Un rouge, un vert. Les enfants évoluent librement sur l'aire de jeu. Le meneur de jeu se déplace sur le terrain et les enfants doivent l'éviter. A l'apparition du foulard rouge, ils doivent s'arrêter.

Evolution

Un troisième foulard sans consigne pour ne pas systématiser le jeu.
Le ou les enfants non immobilisés au signal ont perdu.

En Silence !

Les enfants sont par deux. Le possesseur de la crosse doit diriger sa balle en fonction des indications visuelles et silencieuses de son partenaire.

Evolution

En groupe avec un seul meneur de jeu.

Par deux, par trois

Les enfants évoluent librement sur l'aire de jeu. Au signal du meneur de jeu, ils se regroupent par 2 ou par 3 dans l'un des cercles tracés au sol en y bloquant leur balle.

Evolution

Annoncé des chiffres différents à chaque jeu.
Le ou les derniers qui ne sont pas regroupés dans un temps donné ont perdu.

1, 2, 3, soleil

Le meneur de jeu se tient de face au mur et tourne le dos aux joueurs.
Il tape en rythme sur le mur en criant "1, 2, 3, soleil !". Pendant ce court temps, les enfants se rapprochent du mur.
Au mot "soleil" le meneur de jeu se retourne rapidement et dénomme ceux qui ne sont pas immobilisés et qui n'ont pas stoppé leur balle. Ils sont renvoyés au point de départ.
Le premier qui touche le mur avec sa crosse a gagné et remplace le meneur de jeu.

Evolution

Joueurs immobilisés.
Joueurs immobilisés et balles stoppées

La trace

Chaque enfant doit suivre un chemin tracé au sol à la craie. Par deux, chacun doit suivre le premier comme son ombre sans perdre sa balle.

Evolution

En groupe, les enfants se déplacent en file indienne en maintenant sa cohésion. A chaque arrêt de jeu, le premier va se placer à l'arrière de la file.

Jeux de passes

A toi, à moi

Par deux, chaque joueur doit envoyé sa balle à son partenaire situé de l'autre côté d'une bande parallèle.

Evolution

Nombre de passes totalisées en un temps donné.
Passage de la balle entre deux plots.
Resserrer l'écart des plots en fonction des réussites.

Le Va-et-Vient

Disposés en quinconce de part et d'autre de deux lignes parallèles, les enfants se font des passes en envoyant la balle au joueur le plus proche situé de l'autre côté de la ligne. Total du nombre d'aller-retour en un temps donné.

Evolution

L'horloge : Une équipe évolue en relais autour du jeu de passe, quand tous les joueurs ont bouclé le tour, arrêt des passes et total du nombre de passes. Changer les rôles.

Le fronton

Deux enfants face un mur où est dessiné une cible. Un des enfants envoie la balle dans la cible pour faire la passe à son partenaire. Les déplacements sont libres.
La balle doit toucher la cible sans faire tomber une quille placée devant.
Les joueurs n'ont pas le droit de sortir de leur zone.

Evolution

En équipe, le joueur ayant envoyé la balle dans la cible va se placer à la dernière place de son équipe. La première ayant terminé a gagné.

Le déménagement

Sur un terrain divisé en plusieurs zones, deux équipes placées parallèlement : un joueurs de chaque équipe par zone.

A chaque extrémité un joueur de chaque équipe a la réserve de balle et au signal doit la vider en faisant des passes au joueur placé le plus près de lui qui bloque et passe.

Les balles doivent donc arriver à l'autre extrémité du terrain.

Tous les joueurs doivent toucher la balle.

Evolution

Les joueurs peuvent se déplacer dans leur zone. Nombre de balles arrivées à destination. L'équipe qui a ramené toutes ses balles la première a gagné. Une balle non interceptée doit être rejouée.

Le passe-vite

Les enfants sont répartis en deux équipes autour de deux cercles tracés à la craie. Au signal, les possesseurs de la balle passent à leur voisin qui agit de même.

Evolution

La première équipe qui a bouclé son tour a gagné.

Changer le sens de rotation a chaque partie.

Jeux de dribbles

La chandelle

Tous les enfants se tiennent debout en cercle et possèdent une crosse. Le meneur de jeu tourne derrière ses camarades en conduisant son palet qu'il immobilise discrètement derrière l'un d'entre eux.

Ce dernier doit alors s'emparer de la balle et rattraper le meneur de jeu avant qu'il ne revienne prendre sa place.

En cas d'échec, il devient meneur de jeu.

Evolution

Si le joueur est rattrapé alors il est éliminé jusqu'à ce qu'un autre joueur le soit et donc le remplace

Les petits cercles

Sur l'aire de jeu sont tracés des cercles dont le nombre est inférieur à un au nombre de joueurs.

Au signal du meneur de jeu, les enfants doivent rejoindre un cercle et y immobiliser leur balle. Celui qui se retrouve sans cercle devient le meneur de jeu.

Evolution

Possibilité d'attribuer des points au lieu de donner le rôle de meneur de jeu.

Le béret

Les deux équipes se font face derrière leur ligne à une dizaine de mètre. Tous les joueurs ont un numéro ignoré de l'autre équipe.

A l'appel de leur numéro par le meneur de jeu, les deux joueurs appelés se dirigent vers le centre du terrain le plus vite possible pour ramener la balle dans leur camp.

Evolution

Plusieurs numéros appelés et passes pour rapporter la balle dans son camp.

La course au nombre

Chaque enfant possède un numéro de un à trois, une crosse, une balle et se place sur un cercle. A l'appel du numéro choisi par le meneur de jeu, tous les joueurs impliqués effectuent un tour en poussant leur balle. Le dernier arrivé devient meneur de jeu.

Evolution

Possibilité d'attribuer des points au lieu de donner le rôle de meneur de jeu.

Le parking

Un damier est dessiné au sol, une colonne avec des lettres, l'autre des chiffres. Les enfants sont placés face à chaque lettre et chiffre (une équipe lettre, une équipe chiffre).

Le meneur de jeu appelle une lettre et un chiffre simultanément (ex : B4), les deux joueurs concernés doivent venir le plus vite possible déposer leur balle sur la case désignée.

Le premier arrivé gagne un point.

Evolution

Jeu en équipe.

Jeux de tirs

le Bowling

Deux équipes s'affrontent sur un même jeu. A tour de rôle, les joueurs tirent sur une quille. A la dernière tombée, on totalise le nombre de points gagnés par chaque équipe.

Evolution

Selon leur emplacement, les quilles de différentes couleurs rapportent plus ou moins de point.

La cible

Une cible est tracée au sol (cible de tir à l'arc par ex.). Deux équipes ont une douzaine de palets de deux couleurs différentes.

A la fin du jeu totaliser le nombre de palets qui ont atteint chaque zone de la cible.

Les traits

Une quille doit être atteinte avec une balle. L'enfant recule à chaque fois qu'il réussit.

Evolution

En équipe, deux parcours en parallèle, numéroté chaque trait en ordre croissant à fur et à mesure que l'on s'éloigne.

Chaque enfant de chaque équipe tire un nombre de fois à déterminer.

Additionner les repères de chaque équipes à la fin du jeu.

Le garage

Une zone de tir, une crosse, un palet par enfant. Les joueurs sont placés parallèlement à une dizaine de mètres d'un carré tracé au sol qu'ils doivent atteindre en "pushant" leur palet.

Quand tous les enfants ont joué, on compte le nombre de palets par garage.

Evolution

Tout les palet compte, même ceux envoyés par les autres enfants.
En équipe.

Les palets (balles) brûlants

Les joueurs de deux équipes sont placé sur deux demi-terrains séparés par une bande neutre de cinq mètres environs.
Dans chaque camp, on répartit le même nombre de palets ou de balles. Au signal, chaque enfants pousse son palet dans le camp adverse.
Le jeu s'arrête quand une équipe n'a plus de palet à renvoyer.

Evolution

Il faut bloquer le palet avant de le renvoyer. Il faut éviter les quilles placées dans la zone neutre. Une équipe marque un point quand un de ses palets touche une quille placée derrière le camp adverse

Jeux d'opposition

La girouette

Deux joueurs placés à quelques mètres de part et d'autre d'un carré où se trouve un troisième joueur. Les deux joueurs se font des passes que celui du milieu doit bloquer.
Comptabiliser le nombre de passes réussies.

Evolution

Le joueur du milieu remplace celui qui a eu son palet bloqué.
Les joueurs sont placés dans des zones définies.
Jeu en équipe, envoyer un joueur dans le camp adverse et comptabiliser le nombre de palet bloqués.

La guerre des quilles

Un terrain divisé en trois zone parallèles. Deux équipes de trois joueurs placés dans chaque zone.
Des quilles sont placées de chaque côté du terrain derrière la ligne de fond. Avec le palet ou la balle les joueurs doivent toucher les quilles sans sortir de leur zone.
A chaque quille touchée, les joueurs changent de zone.

Evolution

Utilisation de tout le terrain.
Une quille par équipe.
La quille est placée dans un cercle.

Le gardien

Un joueur est placé dans un cercle où se trouve une quille au centre. Les autre joueurs ne peuvent entrer dans le cercle et de leur place tentent d'abattre la quille.

Evolution

La balle doit être bloquée avant d'être tirée ou renvoyée.
Dès qu'un joueur a touché la tour, il prend la place du gardien.
Deux équipes, deux jeux en parallèle, chacune envoie un gardien dans l'équipe adverse.
Pendant un temps donné, comptabiliser le nombre de touches.