

## Hockey cycle 3.

### Objectifs

#### Compétences disciplinaires.

- Respect des consignes et règles de jeu.
- Respect des règles de sécurité.
- Conduite de la balle en déplacement rapide : Contrôle, déplacement, propulsion.
- Orienter le regard vers l'objectif (ne pas regarder la balle).
- Savoir se démarquer.
- Marquer.

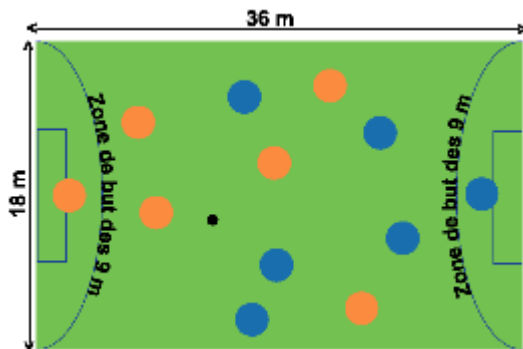
#### Compétences transversales.

- Respect des règles.
- Occuper l'espace.
- Assumer différents rôles : Attaquant, défenseur, gardien, arbitre, observateur.
- Organiser une rencontre.

#### Organisation des séances.

Chaque séance est articulée autour de trois ateliers différents : 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 six joueurs avec 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.

#### Les fautes.

- La balle sort derrière la ligne de but : Dégagement.
- Un joueur fait une faute en dehors des zones de but : Coup-franc.

- Un joueur fait une faute involontaire dans la zone de but : Corner.
- Un joueur fait une faute volontaire dans la zone de but : Pénalty.
- La balle sort sur la longueur : Touche.

### **Le râteau.**

Sur un parcours d'une dizaine de mètres, un joueur part en poussant le palet et s'arrête à la hauteur du plot. Il envoie son palet à la droite du plot, le récupère en contournant l'obstacle par la gauche et le pousse jusqu'à la ligne d'arrivée.

Là, un autre joueur en attente récupère la balle et réalise le même parcours en sens inverse.

Evolution : le joueur ne s'arrête pas de courir, il pousse la balle et la récupère rapidement

### **Le rallye.**

Deux joueurs et trois cercles tracés au sol en triangle. Au signal, **A** part du cercle 3 pour le cercle 1. De là, il lance le palet à **B** placé dans le cercle 2.

Le joueur **B** s'élance à son tour du cercle 2 vers le cercle 3. De là, il renvoie le palet à **A** qui est resté dans son cercle.

Le jeu se poursuit ainsi et s'arrête au sixième tour.

Evolution : jeu au temps : Six tours en moins de temps possible. Le plus de tours en deux minutes.

### **Bleu ! Rouge !**

Sur un terrain, les deux équipes, l'une rouge, l'autre bleu, sont dos à dos sur la ligne centrale. Chaque joueur dispose d'une balle.

Dès que le meneur de jeu annonce la couleur d'une équipe, tous les joueurs concernés s'élancent vers leur ligne de fond en poussant leur balle de leur crosse.

Ceux qui se trompent, qui hésitent, ainsi que les derniers arrivés ont perdu.

Veiller à ce que les deux équipes jouent le même nombre de parties.

Evolution : l'équipe opposée doit les poursuivre et tenter de les rattraper avant l'arrivée en poussant eux aussi leur balle avec leur crosse.

Ceux qui sont rattrapés font perdre les points à leur équipe.

### **Rattrape, cours et tire.**

Sur un parcours en ligne, un joueur sur la ligne de départ tire la balle à la ligne 2 distante de 2 mètres environs, la récupère derrière cette ligne. Il pousse la balle jusqu'à la ligne 3 (à 5:6 mètres) et tire sur une quille.

Evolution : même enchaînement mais sur un parcours en slalom.

### **But !**

Sur un terrain divisé en plusieurs zones, deux buts, deux gardien, deux équipes placent un de leur joueur sur chaque zone. A la consigne du meneur de jeu, les joueurs tirent des zones précisées. Les joueurs n'ont pas le droit de sortir de leur zone. En atelier ne pas faire des équipes réglementaires: 3/3 est une bonne solution.

Evolution : les joueurs évoluent librement mais la zone de tir est toujours précisée par le meneur de jeu.

### **Le joueur-but.**

Deux équipes de cinq joueurs sur un terrain divisé en quatre zones (4 rectangles).

Chaque équipe place un joueur dans chaque rectangle. Ils doivent faire parvenir leur balle à leur joueur-but respectif sans sortir de leur zone.

Evolution : des quilles sont placées derrière le joueur-but qui devient adversaire.

Une quille à abattre.

### **La passe à cinq.**

Deux équipes de cinq joueurs. Les joueurs tentent des passes sans se faire intercepter la balle par les joueurs adverses.

La première équipe ayant réalisé cinq passes successives a gagné.

### **Le bully.**

Les enfants sont deux par deux face à face de part et d'autre d'une ligne sur laquelle est placée la balle.

Au signal, chaque couple exécute le rituel de l'engagement : 3 frappes alternées des crosses entre elles et contre le sol. Dès la dernière frappe, chacun essaie de s'emparer de la balle et de la ramener dans son camp.

Evolution : un gardien dans chaque camp, le joueur tente un tir pour marquer.

### **La balle au Roi.**

Les joueurs de chaque équipe sont répartis par zones d'où ils ne peuvent sortir (deux joueurs adverses/zone). Ils essaient par des passes successives de faire parvenir la balle à leur Roi placé dans un cercle (le trône).

Evolution : utilisation de tout le terrain.

**Zone de tir.**

Les zones de tir sont en demi-cercle. Tous les joueurs peuvent évoluer et tirer au but. Le gardien doit respecter sa zone.

Evolution : utilisation par le gardien de toute la zone de tir.