

EXEMPLES DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

HOCKEY EDUCATIF

La Fédération Française de Hockey vous propose à travers ce guide, plusieurs exemples de situations d'apprentissage de hockey éducatif (hockey en milieu scolaire).

Ces situations peuvent être adaptées en fonction des caractéristiques du public accueilli (exemple : augmenter ou réduire les distances sur les parcours), mais aussi en fonction de l'objectif final visé (exemple : tournoi interclasse ou parcours individuel du jeune hockeyeur).

Toutes initiatives mises en place en milieu scolaire devront être référencées via le dispositif « Pass Hockey ». Vous trouverez ci-après un lien explicatif de la démarche à effectuer : <http://www.ffhockey.org/pratiquer/carte-decouverte-/fichier-de-saisie.html>

La Commission Nationale de Développement vous félicite pour votre projet et reste à votre disposition pour plus d'informations.

Sportivement

L'horloge



Objectifs visés

La passe, le contrôle de balle et la conduite de balle.

Matériel

Une crosse par enfant, 2 balles, des plots

Descriptif et organisation

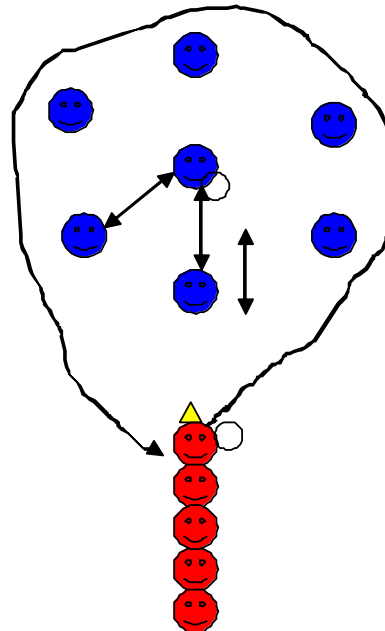
Composez 2 équipes

Une équipe se place en rond avec un joueur au milieu et l'autre équipe est en file indienne derrière un plot.

L'équipe en rond fait des passes en passant toujours par le joueur placé au centre (passe, contrôle ...) et doit compter le nombre de passes en même temps. Pendant ce temps, chacun leur tour, les joueurs de l'autre équipe font le tour du rond de l'équipe adverse en conduite de balle.

Quand tous les joueurs de l'équipe 2 sont passés, l'équipe 1 arrête de compter et annonce son chiffre.

Ensuite on change les équipes et la n°2 doit battre le chiffre de l'équipe 1 pour gagner le jeu.



Critères de réussite

Passes rapides et précises, bonne conduite de balle

Les oiseaux de proie



Objectif visé

La conduite et la maîtrise de balle.

Matériel

Une crosse par enfant, des balles, 4 plots et 4 cerceaux

Descriptif et organisation

Composez 3 ou 4 équipes en fonction de l'effectif

Un terrain de 20 m sur 20 m est délimité par des plots.

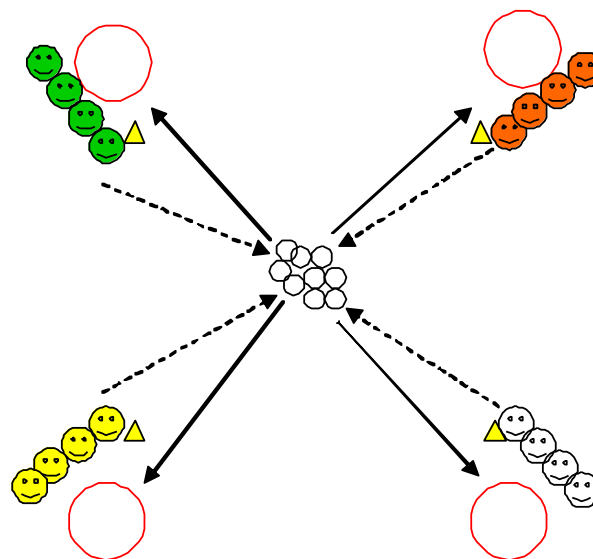
Une équipe derrière chaque plot, des balles au centre du terrain.

Au signal, les joueurs tentent à tour de rôle, de ramener le plus rapidement possible 1 balle chacun. L'équipe qui a ramené le plus de balles a gagné.

Variantes : les joueurs partent par 2 et au retour, ils doivent se faire 5 passes avant de conduire la balle dans leur cerceau.

Jouez sur les couleurs des balles : par exemple, les balles jaunes valent 3 points

...



Critère de réussite

Conduite de balle rapide

Le trésor et le pirate



Objectif visé

Le 1 contre 1

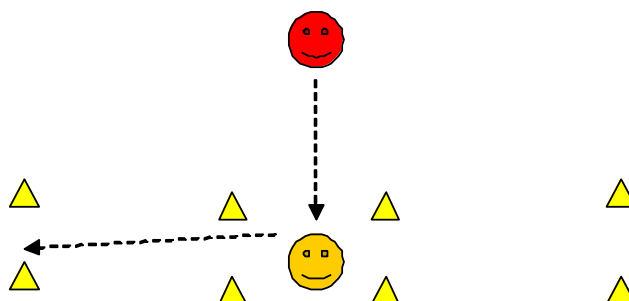
Matériel

Une crosse par enfant, des balles, 9 plots.

Descriptif et organisation

Lorsque le joueur pirate (joueur rouge) rentre dans le carré du joueur jaune, celui-ci essaie d'amener sa balle (son trésor) dans un des 2 buts (les coffres).

Ensuite changez les rôles.



Critère de réussite

Amener la balle dans un des 2 buts

Le béréret



Objectif visé

Le 1 contre 1

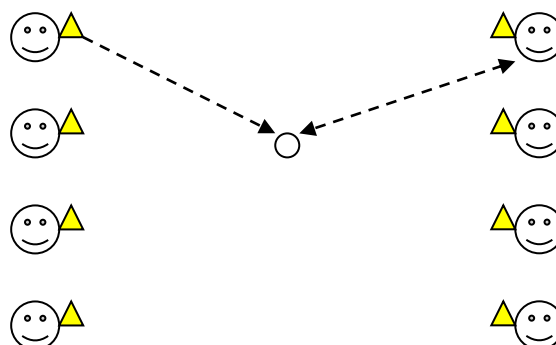
Matériel

Une crosse par enfant, une balle, des plots

Descriptif et organisation

Composez 2 équipes

Les 2 équipes se font face derrières des plots, à une dizaine de mètres de distance. Tous les joueurs s'attribuent un numéro ignoré de l'autre équipe. A l'appel de leur numéro par l'éducateur, les 2 joueurs appelés viennent chercher la balle au centre du terrain pour la ramener le plus vite possible dans leur camp.



Critère de réussite

Ramener le plus de balles dans son camp.

Evolutions possibles

- Appelez plusieurs numéros en même temps.
- Installez 2 zones et 2 buts. L'objectif est de marquer dans le but adverse.
- Mettre la balle plus près d'une équipe que l'autre pour avoir une situation de défense / attaque souhaitée.

A l'attaque



Objectifs visés

Opposition, dribble

Matériel

Une crosse par enfant, une balle, des plots

Descriptif et organisation

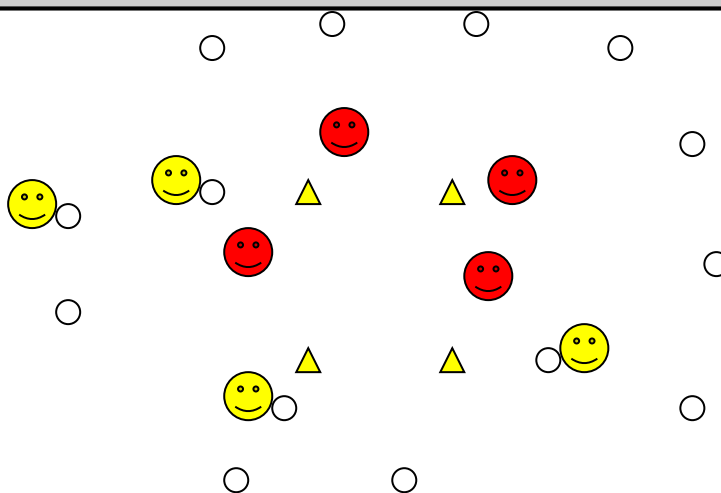
Composez 2 équipes

Des balles sont disposées à 7-8 m autour du terrain des rouges.

A signal de l'éducateur, les jeunes essayent de pénétrer dans le terrain des rouges pour y déposer leur balle. Après cela, ils retournent chercher une autre balle et font de même.

Au bout d'une minute, on compte le nombre de balles des jaunes à l'intérieur du terrain des rouges.

Ensuite les rôles sont inversés.



Critère de réussite

Ramener le plus de balles dans le terrain des adversaires.

Les voleurs de trésor



Objectifs visés

1 contre 1, dribble

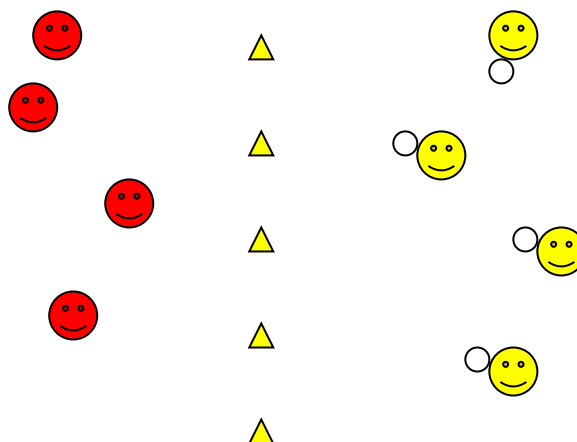
Matériel

Une crosse par enfant, 1 balle pour 2, 6 plots, des chasubles.

Descriptif et organisation

Composez 2 équipes

Un joueur rouge contre un joueur jaune.
Au signal de l'éducateur, les joueurs rouges doivent aller prendre les balles conduites par les joueurs jaunes. L'éducateur compte jusqu'à 10 par exemple, le jeu s'arrête. On compte les balles conservées par les jaunes dans leur camp et les balles rapportées par les rouges dans leur camp.



Critères de réussite

Ramener le plus de balles dans son propre terrain / conserver sa balle dans son terrain

Le relais



Objectifs visés

Conduite et contrôle de balle en situation d'urgence.

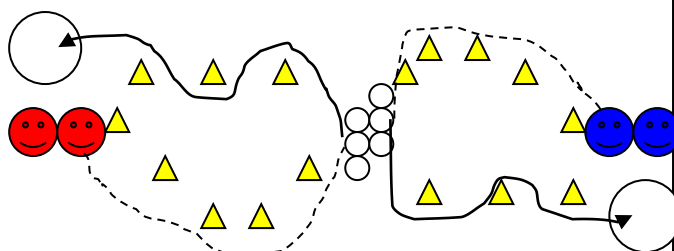
Matériel

Une crosse par enfant ou une crosse par équipe, 15 balles, une vingtaine de plots et 2 cerceaux

Descriptif et organisation

Composez 2 équipes

1 joueur de chaque équipe partent en même temps, en course derrière la ligne de plots. Ils prennent une balle au milieu avec sa crosse et repartent en slalome pour aller déposer leur balle dans le cerceau de leur équipe. C'est seulement une fois que la balle est stoppée dans ce cerceau que le 2^{ème} joueur de l'équipe peut partir à son tour et faire la même chose.



Critère de réussite

Ramener plus de balles dans son cerceau que l'équipe adverse, jusqu'à temps qu'il n'y est plus de balle au milieu du terrain.

Finition



Objectifs visés

Contrôle de balle en mouvement et tir au but

Matériel

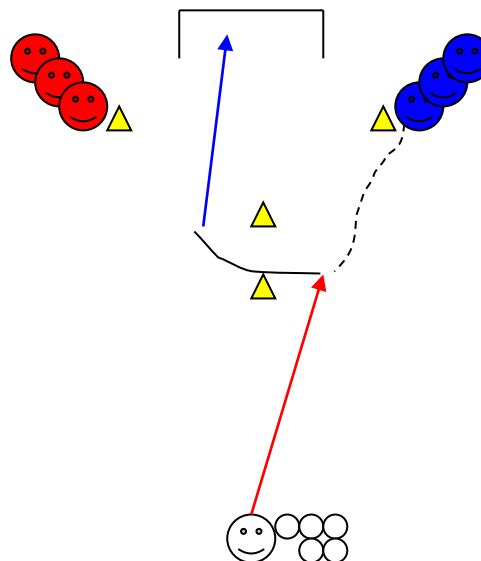
Une crosse par enfant ou une crosse par équipe, 15 balles, 5 plots

Descriptif et organisation

Composez 2 équipes

1 joueur de l'équipe bleu s'avance en faisant un appel de balle. Arrivé entre les 2 plots, l'animateur lui envoie la balle et le joueur contrôle en mouvement. Ce dernier passe en conduite de balle entre les 2 plots et tire au but le plus rapidement possible.

Ensuite la même chose se fait de l'autre côté avec un joueur de l'équipe rouge et vis et versa.



Critères de réussite

Bon timing appel de balle / contrôle de balle, vitesse d'exécution entre contrôle de balle et tir au but

Opposition



Objectifs visés

Le 1 contre 1

Matériel

Une crosse par enfant, 1 balle pour 2, 6 plots

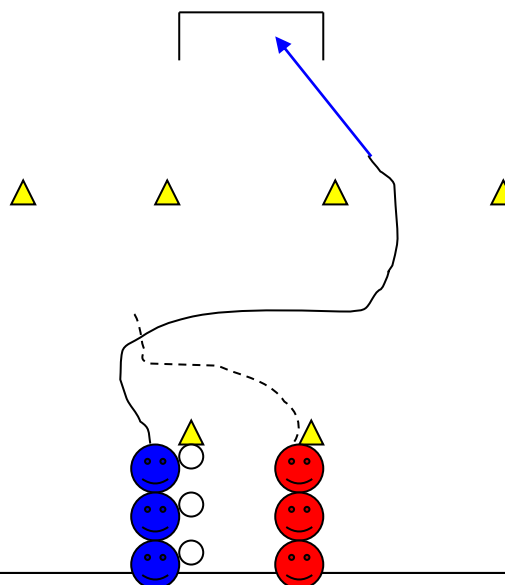
Descriptif et organisation

Composez 2 équipes

Les bleus ont une balle et sont des attaquants.

Les rouges n'ont pas de balle et sont des défenseurs.

Au coup de sifflet de l'animateur, un attaquant et un défenseur partent en même temps. L'attaquant doit passer une des deux portes avec la balle, puis tirer au but. Le défenseur doit récupérer la balle de l'attaquant avant que celui-ci ne passe dans l'une des deux portes. Après ces 2 portes, le défenseur n'a plus le droit d'intervenir



Critères de réussite

Pour les attaquants : Passez dans l'une des deux portes + marquer le but

Pour les défenseurs : Stoppez l'attaquant en récupérant la balle.

Passes



Objectif visé

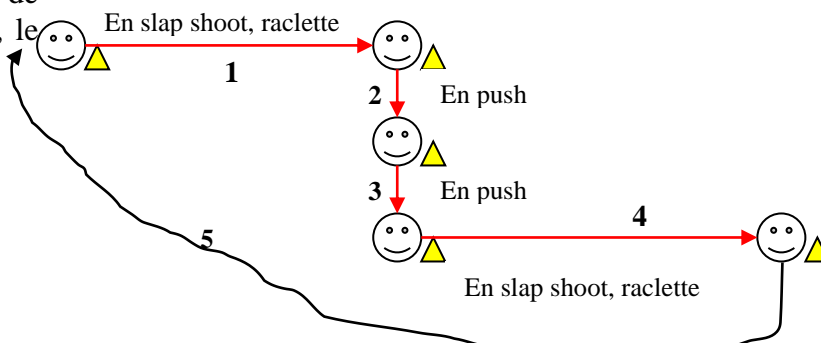
Alternance passes courtes / passes longues,

Matériel

Une crosse par enfant, des balles, 5 plots

Descriptif et organisation

1, 2, 3, 4, 5 : l'enfant fait la passe et prend la place de celui à qui il vient de passer la balle. Lors de la 5^{ème} phase, le dernier joueur repart en conduite de balle au plot de départ.



Evolutions possibles

Composez 2 équipes et installez cette situation sur 2 parcours. Déterminez un nombre de rotation ou un temps. L'équipe qui réalise le plus de rotations, remporte la partie.

Critères de réussite

Bonne propulsion, explosivité sur les départs, contrôle de balle orienté

Les écureuils et les renards



Objectifs visés

Conduite de balle avec la notion d'espace et approche de l'opposition

Matériels

Une crosse par enfant, des balles et des plots

Descriptif et organisation

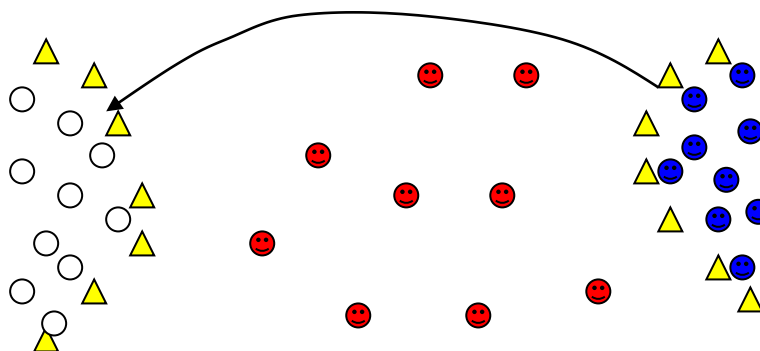
Composez 2 équipes

Les balles sont les noisettes, les rouges sont les écureuils et les bleus sont les renards.

Les bleus doivent aller chercher les noisettes, et les ramener dans leur zone.

Les rouges doivent empêcher les bleus de ramener les noisettes. Les rouges n'ont pas le droit de rentrer dans les 2 zones.

Au bout d'un temps (ex : 1 min.) les rôles sont inversés. L'équipe qui a ramené le plus de noisettes, gagne !



Critères de réussite

Nombre de balles ramenées par les 2 équipes

Bonne conduite de balle : tenue de crosse, utilisation du côté plat.

Les chats et les souris



Objectifs visés

Opposition 1 vs 1, savoir se repérer dans un grand espace.

Matériels

Une crosse par enfant, des balles et 5, 6 cerceaux

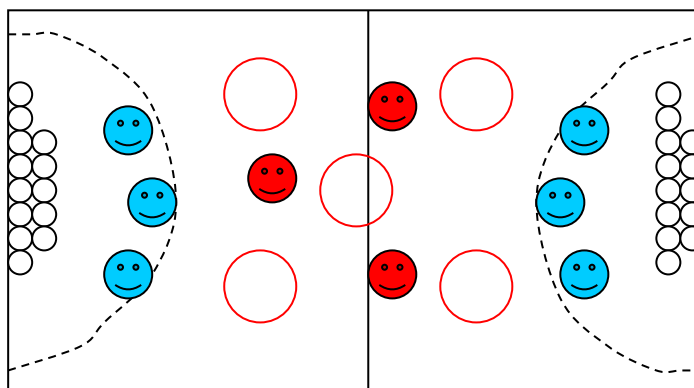
Descriptif et organisation

Sur un effectif de groupe, les 2/3 sont des souris (bleu) et 1/3 des chats (rouge). Les souris doivent aller mettre les fromages (balles) dans les frigidaires (cerceaux). Annoncez un chiffre maximum de fromage par cerceau !

Les chats doivent empêcher les souris d'apporter les fromages en piquant la balle des souris. Les chats doivent rapporter la balle dans la zone de la souris sans rentrer dans cette zone.

Les zones sont des refuges pour les souris. Il est interdit aux chats de rentrer dedans.

Au coup de sifflet de l'éducateur, on compte le nombre de balle et on change les rôles.



Evolutions possibles

- Changez les rôles des équipes,
- Diminuez le nombre de cerceaux et /ou augmentez les chats,
- Augmentez ou diminuez le temps,
- Pour les plus petits, vous pouvez mettre des refuges (plots ou cerceaux) disposés sur le terrain pour les souris,
- Faire un challenge entre les 2 groupes de souris.

Critères de réussite

Nombre de balles dans les cerceaux (frigidaires) dans un temps limité

Mario Kart



Objectif visé

La conduite de balle

Matériels

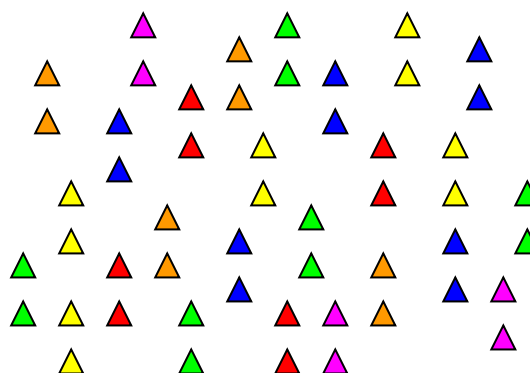
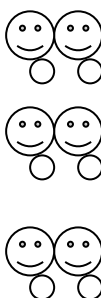
Une crosse par enfant, des balles et des plots

Descriptif et organisation

Les joueurs sont répartis en 3 colonnes.

Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent atteindre la ligne en pointillée en arrêtant la balle juste derrière la ligne. Pour cela, ils doivent conduire correctement la balle et passer dans les portes.

Le premier arrivé gagne la série. Ensuite on recommence avec 3 autres joueurs. Chaque victoire d'un joueur rapporte 1 point à son équipe.



Evolutions possibles

- Passez le maximum de portes avant de franchir la ligne : chaque enfant doit compter le nombre de portes passées.
- Imposez le passage dans les portes d'une couleur / annoncez une couleur de porte à éviter,
- Faire le même parcours avec 2 balles par joueur.

Critères de réussite

- Bonne tenue de crosse,
- Utilisation du côté plat de la crosse,
- Savoir arrêter la balle à l'arrivée.

Opposition 1 vs 1



Objectifs visés

Opposition 1 vs 1 et temps de réaction

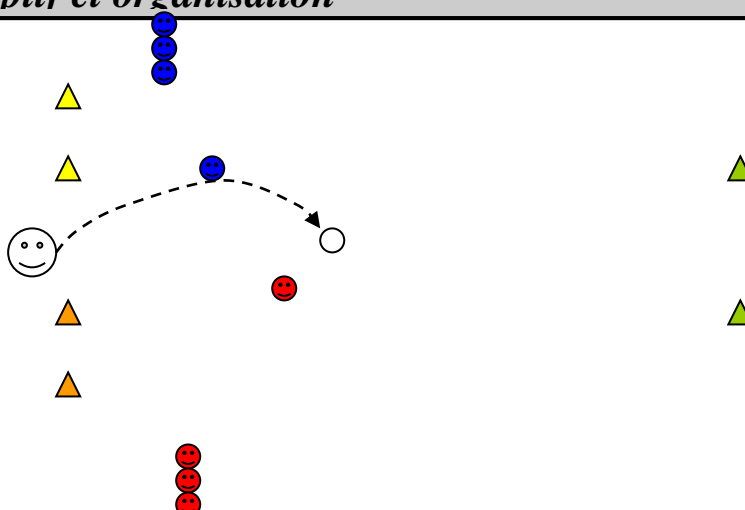
Matériels

Une crosse par enfant, des balles de couleurs différentes et des plots

Descriptif et organisation

Composez 2 équipes

L'éducateur (Blanc) lance une balle. 1 joueur de chaque équipe s'avance. Le premier joueur qui touche la balle doit aller mettre cette dernière entre les 2 plots verts. L'autre joueur doit récupérer la balle et aller l'a mettre dans le but orange ou le but jaune.



Evolutions possibles

- lancement en même temps de 2, 3 balles de couleurs différentes et dire au dernier moment la couleur de la balle à jouer. (possibilité de changer plusieurs fois de couleur)
- Même chose qu'au dessus mais en lançant les balles à des moments différents selon l'évolution de la situation.

Critères de réussite

Nombre de buts par équipe et par joueur.
Rapidité de réaction

Les provisions dans le cercle

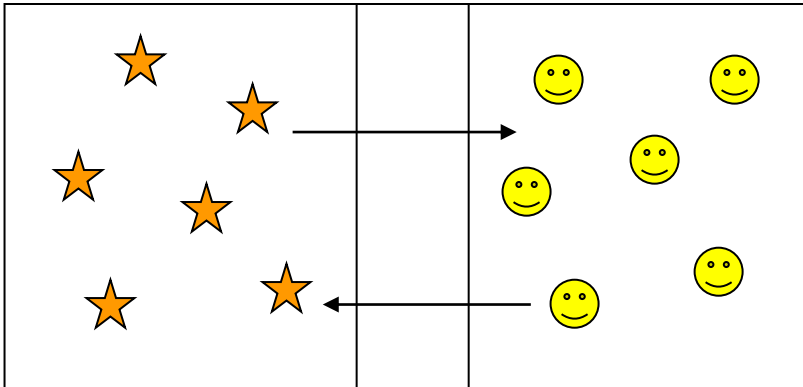


Activité support	Jeux de coopération et d'opposition avec crosse
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>S'orienter</i> ❖ <i>conduire la balle</i>
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Crosses, balles ❖ Plots, craie
Déroulement	<p>❖ Des équipes sont constituées et placées derrière une ligne de départ. Au signal, le premier de chaque équipe part en conduisant la balle, pour la placer dans un cercle tracé à la craie et situé à 20 m environ en face d lui. Il revient en courant, crosse à la main pour, pour passer le relais au suivant.</p>
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ne pas mettre plus de 4 enfants par équipe pour éviter le temps d'attente trop long ❖ Respecter les règles de conduite de balle. En cas d'erreurs avérées, retourner derrière son équipe et attendre de nouveau son tour.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ❖ L'équipe qui a rangé la première toutes ses provisions a gagné.
Règles d'action	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tenir la crosse correctement (main gauche en haut, plat de la main vers soi ; main droite au tiers supérieur de la crosse, plat de la main vers l'endroit où je me dirige) ❖ Respecter les règles du hockey (respect du côté de la crosse, fautes de pied)
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Varier la distance entre le départ et le cercle. ❖ Imposer un parcours non rectiligne (slalom, obstacles). ❖ Diminuer la taille du cercle

Les balles brûlantes

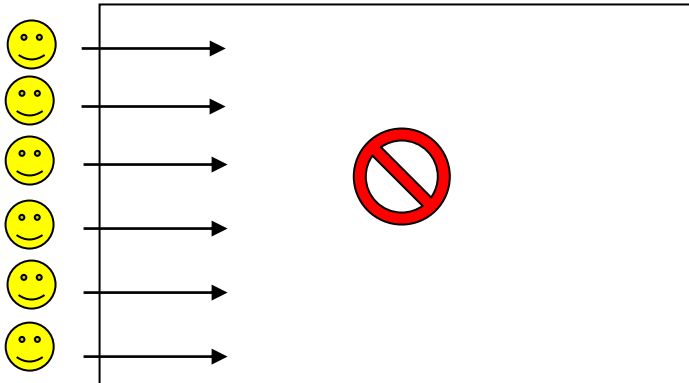


cey

Activité support	Jeux de coopération et d'opposition avec crosse
Objectifs	❖ <i>Pousser la balle : le « push »</i>
Matériel	❖ crosses, balles, plots, chronomètres
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 2 équipes occupent chacune la moitié d'un terrain délimité par des plots. ❖ La zone centrale est une zone neutre où personne ne peut entrer. ❖ Au signal et pendant un temps limité (ex : 1 minute), les joueurs des deux camps « pushent » les balles dans le camp adverse.. 
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Les balles sorties de l'aire de jeu ne doivent plus être jouées. ❖ Jouer en deux jeux parallèles pour plus d'action des enfants.
Critères de réussite	❖ L'équipe qui a le moins de balles dans son camp, à la fin du temps, l'emporte.
Règles d'action	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ne pas frapper la balle mais la pousser. ❖ Respecter les règles du hockey (respect du côté de la crosse, fautes de crosse levée) ❖ Pour éviter la faute de crosse levée au-dessus du genou, allonger le bras vers l'avant et fermer le bec de crosse (plat de crosse vers le bas) en fin de mouvement.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Varier le temps de jeu ❖ Faire varier le nombre de balles. ❖ Faire varier les dimensions du terrain et de la zone neutre. ❖ Introduire les déplacements avec la balle pour augmenter les échanges avec les partenaires.

L'épervier



Activité support	Jeux de coopération et d'opposition avec crosse
Objectifs	❖ <i>S'opposer</i>
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Crosses, balles, chronomètres, sifflets ❖ plots
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Règles de l'épervier classique. ❖ Sont considérés comme pris, tous les enfants dont la balle a été touchée par le côté plat de la crosse de l'épervier. ❖ Ils font alors un mur qui n'a pas le droit de prise. 
Organisation	❖ Mettre deux jeux en parallèle pour limiter le nombre de joueurs par terrain.
Critères de réussite	❖ Le dernier joueur non pris l'emporte et remplace l'épervier.
Règles d'action	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tenir la crosse correctement (main gauche en haut, plat de la main vers soi ; main droite au tiers supérieur de la crosse, plat de la main vers l'endroit où je me dirige) ❖ Respecter les règles du hockey (respect du côté de la crosse, fautes de pied)
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Faire varier le nombre d'éperviers ❖ Donner le droit de prise aux joueurs pris ❖ Faire varier les dimensions de l'aire de jeu ❖ Faire jouer deux équipes et deux éperviers, un de chaque équipe (l'équipe dont tous les membres ont été pris les premiers a perdu) ❖ Faire partir les joueurs sur les 2 bases opposées. (ils se croisent)