

HOCKEY SUR GAZON

Comment mener une activité de Hockey sur gazon à l'école élémentaire

Propositions EDEPS 33 et Comité de Gironde de Hockey

<u>Introduction</u>	2
<u>Problèmes fondamentaux</u>	3
<u>Unité d'apprentissage HOCKEY niveau 1</u>	4
<u>ORGANISATION DES SEANCES 1 ET 2</u>	4
<u>Organisation séances 3 à 6</u>	5
<u>ORGANISATION SEANCES 7 A 9</u>	6
<u>Unité d'apprentissage HOCKEY niveau 2</u>	7
<u>Règles d'or</u>	7
<u>ORGANISATION DES SEANCES 1 A 3</u>	8
<u>ORGANISATION DES SEANCES 4 A 6</u>	9
<u>ORGANISATION DES SEANCES 7 A 9</u>	10
<u>Situations de référence</u>	11
<u>Situations d'apprentissage</u>	14
VIDONS LA CAISSE	14
LA BALLE AU CAPITAINE	15
PARCOURS PARALLELE	16
LES FOURMIS	17
LE BERET	18
LES JEUX DE MISE EN TRAIN	19
<u>Les principes généraux de l'arbitrage</u>	22

INTRODUCTION

Les activités physiques, sportives et artistiques font vivre aux élèves des “expériences corporelles” particulières et différentes selon les types de milieux et d’espaces dans lesquels elles sont proposées.

Quatre grands types de compétences spécifiques, significatives de ces expériences corporelles, peuvent être visés en réalisant et enchaînant des actions de plus en plus complexes et variées.

Le hockey se situe dans le groupe d’activités 3 : S’opposer, coopérer individuellement et/ou collectivement

Cette activité n’impose pas un encadrement renforcé. Elle peut donc être pratiquée seul(e) avec sa classe soit dans une salle, soit à l’extérieur sur un terrain synthétique, stabilisé, goudronné ou herbeux.

Le matériel conseillé :

- **Crosse en bois** adaptée à la taille de l’enfant 30 à 36 pouces
- **Balles non rebondissantes**

Le comité de Gironde vous propose de bénéficier d’un kit en prêt sur demande auprès du CPC de la circonscription.

Il s’agira pour l’élève d’avoir expérimenté et d’être capable de coopérer avec des partenaires pour s’opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif

Certaines compétences du socle commun peuvent être construites au travers de la pratique du hockey et impliquent la mise en jeu de certaines connaissances, compétences et d’attitudes.

Palier 2 du Socle Commun :

- Compétence 6 -Les compétences sociales et civiques

Avoir un comportement responsable

- Respecter les règles de la vie collective
- Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l’égalité des filles et des garçons

- Compétence 7- L’autonomie et l’initiative

Faire preuve d’initiative

- S’impliquer dans un projet individuel ou collectif
- Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)

PROBLEMES FONDAMENTAUX

Jouer au hockey, c'est résoudre à plusieurs et en actions des problèmes stratégiques liés à l'affrontement à un autre groupe en jouant la balle avec la crosse.

Cela nécessite que les élèves maîtrisent la relation crosse/balle pour pouvoir recevoir, conduire et envoyer la balle en sécurité.

Pour l'équipe il s'agit de :

- **Récupérer la balle**
- **Conserver la balle**
- **Progresser vers la zone d'envoi**
- **Finir l'action**

Objectifs d'apprentissage de fin de cycle 3

L'objectif de fin de cycle 3 pourrait se formuler ainsi :

« Dans un jeu 4 contre 4 sans gardien, sur terrain adapté double but, l'équipe doit être capable par son organisation collective de récupérer au plus vite la balle, de la faire progresser en la conservant et de marquer à partir de la zone d'envoi au but. »

Le document suivant s'articule autour de deux niveaux d'unité d'apprentissage, qui renvoient au fichier FFH/USEP
Voir Site de la Fédération Française de Hockey <http://www.ffhockey.org/>
Ces situations sont également illustrées dans des séquences vidéo signalées ainsi

1.1

Niveau 1	Classes de cycle 2 Classes de cycle 3 n'ayant jamais pratiqué
Niveau 2	Classes de cycle 3 uniquement

UNITE D'APPRENTISSAGE HOCKEY NIVEAU 1

Classes de cycle 2 ou de cycle 3

n'ayant jamais pratiqué l'activité hockey

ORGANISATION DES SEANCES 1 ET 2

Séance 1

En grand groupe

- jeux de mise en train individuels avec l'enseignant (manipulation et appropriation du matériel)

1.1 1.2 1.3 1.4 1.5

- présentation des consignes de sécurité

« Ne pas lever la crosse au dessus du genou, tenir la crosse à deux mains »

4.1 4.2

- Se déplacer en conduisant la balle dans l'espace

5.1 5.2

Variables :

- ▶ faire varier l'espace
- ▶ donner des limites
- ▶ placer des obstacles (plots)

Séance 2

En grand groupe

- jeux de mise en train individuels avec l'enseignant (manipulation et appropriation du matériel)

1.1 1.2 1.3 1.4 1.5

- rappel des consignes de sécurité

« Ne pas lever la crosse au dessus du genou, tenir la crosse à deux mains »

4.1 4.2

- Comment tenir sa crosse : main gauche en haut, main droite en bas

En demi-groupes

Groupe 1 (avec l'enseignant)

- Se déplacer en conduisant la balle dans l'espace le long d'une ligne puis revenir

6.1 6.2

Groupe 2 (en autonomie)

- Se déplacer en conduisant la balle dans l'espace en évitant des obstacles.

7.1 7.2 7.3

Variables :

- ▶ faire varier l'espace
- ▶ donner des limites
- ▶ balle mousse, ballon paille

ORGANISATION SEANCES 3 A 6

Séances 3 et 4

En grand groupe 10 min

- jeux de mise en train à deux avec l'enseignant (manipulation et appropriation du matériel) 2.1

- rappel des consignes de sécurité
« **Ne pas lever la crosse au dessus du genou, tenir la crosse à deux mains** »

- comment tenir sa crosse : main gauche en haut
- comment conduire sa balle : avec le côté plat de la crosse uniquement

En demi-groupes

Groupe 1 (avec l'enseignant) 10 min

- se déplacer en conduisant la balle dans l'espace le long d'une ligne, arrêter sa balle au signal puis redémarrer (s'attacher à vérifier que la conduite de balle est réalisée avec le côté plat de la crosse) 8.1

Groupe 2 (en autonomie) 10 min

- se déplacer en conduisant la balle dans l'espace en évitant des obstacles. 7.1 7.2 7.3

Variables :

- ▶ faire varier l'espace (taille, formes, positionnement)
- ▶ donner des limites
- ▶ balle mousse, ballon paille

Séances 5 et 6

En grand groupe 10 min

- jeux de mise en train à deux avec l'enseignant (manipulation et appropriation du matériel) 2.1

- rappel des consignes de sécurité
_« **Ne pas lever la crosse au dessus du genou, tenir la crosse à deux mains** »

En demi-groupes

Groupe 1 (avec l'enseignant) 10 min

- Béret (2 balles au centre du terrain éloignées d'une à deux crosses). Aller chercher sa balle à l'appel de son numéro puis la conduire jusqu'à sa maison. 10.1 10.2

Groupe 2 (en autonomie) 10 min

- se déplacer en conduisant la balle dans l'espace en passant par des portes 9.1

Variables :

- ▶ faire varier l'espace
- ▶ donner des limites
- ▶ balle mousse, ballon paille

ORGANISATION SEANCES 7 A 9

Séances 7 et 8

En grand groupe 5 min

- Jeux de mise en train à deux avec l'enseignant (manipulation et appropriation du matériel)

2.1

- rappel des consignes de sécurité

« Ne pas lever la crosse au dessus du genou, tenir la crosse à deux mains »

En demi-groupes 15 min x2

- Groupe n°1 (avec l'enseignant)

- Vidons la caisse

11.1

- Groupe n°2 (en autonomie):

- par deux se passer la balle en avançant d'un point à un autre variable

Variables :

- ▶ mettre des obstacles sur le trajet
- ▶ passer dans des portes

Séances 9 et 10

- Jeux de mise en train collectives

3.1

3.2

3.3

3.4

Mini rencontre autour de jeux déjà pratiqués (1ou 2 classes)

- équipes de 3 à 4 joueurs
- 2 zones de jeu
- rappel des consignes de sécurité

« Ne pas lever la crosse au dessus du genou, tenir la crosse à deux mains »

- Béret sans opposition

2 balles au centre du terrain éloignées d'une à deux crosses :
aller chercher sa balle à l'appel de son numéro puis la conduire jusqu'à sa maison)

10.1

10.2

- Vidons la caisse

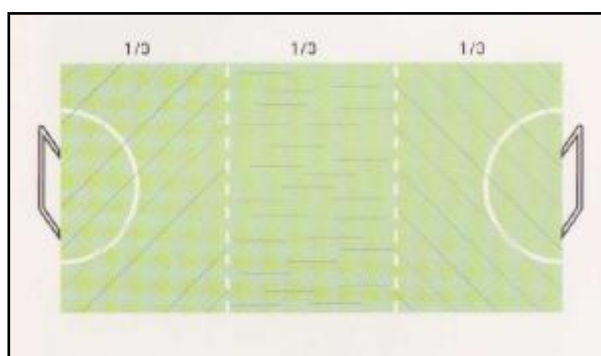
11.1

UNITE D'APPRENTISSAGE HOCKEY NIVEAU 2

Classes de cycle 3

Organisation des espaces

Terrain de Hand-ball coupé en 3 zones de même surface



Règles d'or

- *ne pas lever la crosse au dessus du genou*
- *tenir la crosse à deux mains*
- *pousser, contrôler, conduire côté plat*
- *la balle est jouée uniquement au sol*

ORGANISATION DES SEANCES 4 A 6

10 minutes de jeux de mise en activité

<u>Autonomie</u>	<u>Autonomie</u>	<u>Sous la conduite de l'enseignant</u>
<p>15 min <u>Zone 1</u></p> <p><u>Jeu des fourmis</u> <u>Objectif</u> : conserver sa balle dans le terrain</p> <p><u>But</u> : se déplacer dans un espace délimité en évitant les autres joueurs</p> <p><u>Variables</u> : ► <i>dimension du terrain</i> ► <i>nombre de joueurs</i></p>	<p>15 min <u>Zone 2</u></p> <p><u>Vidons la caisse</u></p> <p><u>Objectif</u> : conduire sa balle de plus en plus vite</p> <p><u>But</u> : vider la caisse plus vite que l'équipe adverse</p> <p><u>Variables</u> : ► <i>conduite de balle individuelle</i> ► <i>avec passes à un partenaire</i></p>	<p>15 min <u>Zone 3</u></p> <p><u>3 contre 3</u></p> <p>17.1</p> <p><u>Objectif</u> : progresser collectivement vers la zone d'envoi au but et marquer</p> <p><u>But</u> : marquer plus de buts que l'adversaire</p> <p><u>Règles</u> : <i>-règles des trois séances précédentes</i> <i>-introduire la notion d'obstruction (on ne protège pas la balle en mettant son corps en opposition à l'adversaire)</i></p> <p>19.6 19.7</p>
Rotation toutes les 15 minutes		

ORGANISATION DES SEANCES 7 A 9

10 minutes de jeux de mise en activité

<u>Autonomie</u> <u>Groupe de 8 à 9</u> <u>élèves</u>	<u>Autonomie</u> <u>Groupe de 8 à 9</u> <u>élèves</u>	<u>Sous la conduite de</u> <u>l'enseignant</u>
15 min <u>Zone 1</u> <u>La balle au capitaine</u> <u>Objectifs :</u> -s'organiser collectivement pour passer la balle à un joueur dans une zone repérée -contrôler la balle <u>But :</u> -passer la balle au capitaine qui la contrôle dans la zone <u>Variables :</u> ▶ nombre de zones ▶ dimension de la zone ▶ positionnement des zones	15 min <u>Zone 2</u> <u>Béret avec opposition</u> <u>Objectifs :</u> -récupérer la balle -se déplacer avec la balle vers une zone repérée 16.1 <u>But :</u> -aller chercher sa balle au centre du terrain, la rapporter dans sa zone avant l'adversaire <u>Variables :</u> ▶ une balle par équipe ▶ une balle pour les deux équipes ▶ positionnement des zones ▶ distance ▶ nombre de joueurs appelés	15 min <u>Zone 3</u> <u>3 contre 3</u> 17.1 <u>Objectif s:</u> -progresser collectivement vers la zone d'envoi au but et marquer -tenir les rôles d'organisateur et d'arbitre <u>But :</u> -marquer plus de buts que l'adversaire -faire respecter les règles du jeu
Rotation toutes les 15 minutes		

Organisation de la séance 10 : match 4X4

Cf fiche 3X3 même organisation avec
4 élèves/équipe et terrain d'environ 20X20

18.1

18.2

18.3

SITUATIONS DE REFERENCE



La Direction Technique Nationale FFHB et l'Equipe Nationale U20

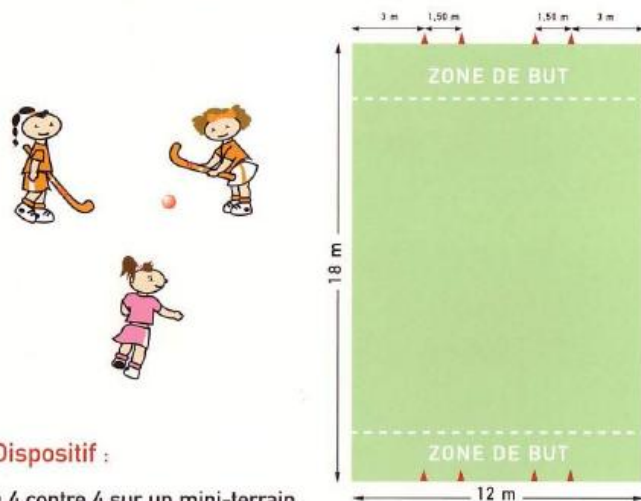
RENCONTRES

niveau 2

niveau 3



SITUATION 4 X 4



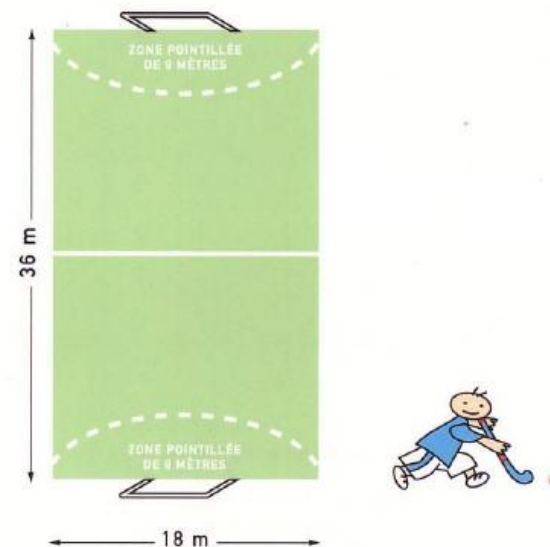
Dispositif :

- 4 contre 4 sur un mini-terrain, 2 fois 2 mini-buts
- 3 joueurs + 1 gardien de but
- Chaque gardien a 2 buts à contrôler

Consignes :

- Hors de la zone de but le gardien redevient joueur de champ.
- Les 2 buts dans chaque zone permettent de créer des espaces de jeu.

SITUATION 6 X 6



Dispositif :

- 6 contre 6 sur un terrain de Hand-Ball de 36 x 18 m

Consignes :

Voir règlement fédéral

VOIR FICHE RENCONTRE "niveau 1"



La Direction Technique Nationale FFHB et l'Espace Fédéral USEP

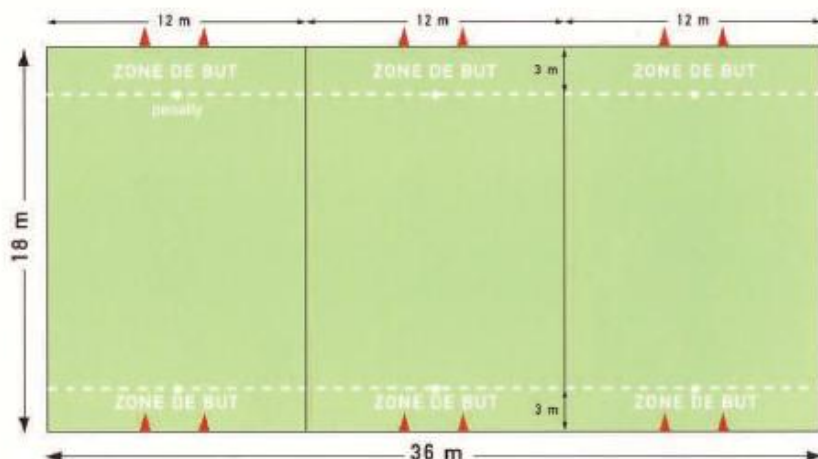
RENCONTRES "SITUATION DE 3 X 3"

niveau 1

Fiche éducateur **usep**

Dispositif :

Terrain de Hand-Ball en 3 mini-terrains



hockey_37.jpg

Consignes :

- La balle doit être amenée à l'intérieur de la zone de but pour marquer
- Faire respecter les règles de sécurité

Organisation :

- Le temps effectif de jeu par enfant doit être équivalent au temps éventuellement consacré au déplacement
- Veiller à limiter le temps d'attente entre chaque rencontre

Tableau des poules :

Rencontre avec 48 joueurs :

12 équipes de 4 joueurs

(3 + 1 arbitre ou chronométrateur)

1 poule de 4 équipes par terrain

(3 poules au total)

	A	B	C	D
A				
B				
C				
D				

Ordre des matches :

- 1° → A x B
- 2° → C x D
- 3° → A x C
- 4° → B x D
- 5° → A x D
- 6° → B x C





La Commission Technique Nationale FFH et l'Espace Hockey USEP

RENCONTRES "SITUATION DE 3 X 3"

niveau 1

Fiche enfant



hockey_36.jpg



BUT

GAGNER LE MATCH

MISE EN PLACE

2 équipes de 3 joueurs
sans gardien de but

DÉROULEMENT

chaque enfant doit
assumer successivement
l'ensemble des différents rôles,
comme joueur et comme
organisateur

Je suis organisateur :

Chronométrateur :

- je signale le début et la fin de chaque mi-temps (6 minutes)

Arbitre :

- je siffle les fautes

Secrétaire (USEP) ou

Délégué Technique (FFH) :

- je tiens la table de marque

Je suis joueur :

Attaquant :

- j'essaie de marquer des buts

Défenseur :

- je siffle les fautes

Je respecte les règles de sécurité :

- je ne lève pas ma crosse
- je ne lève pas ma balle



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

VIDONS LA CAISSE



SITUATION D'APPRENTISSAGE "VIDONS LA CAISSE"

Fiche enfant



Je suis organisateur :

Arbitre :

- je renvoie au point de départ celui qui fait sortir sa balle des limites

Chronométrateur :

- je donne le départ
- je signale la fin du temps

Je suis joueur :

- je respecte les règles de sécurité
- je conduis rapidement ma balle avec ma crosse
- je regarde devant moi en conduisant ma balle

Je suis observateur :

- Je regarde :
 - le déplacement
 - la conduite de balle
 - si la balle ne sort pas des limites
- Je compte :
 - le nombre de balles
 - le nombre de passages



retour sur le côté

BUT

- vider la caisse 1, remplir la caisse 2 le plus vite possible

MISE EN PLACE

- 2 équipes de 3 ou 4 joueurs
- 1 crosse par enfant
- 12 balles par caisse

DÉROULEMENT

- au signal, les enfants partent de la caisse 1 vers la caisse 2
- ils conduisent leur balle en "la gardant" toujours dans la crosse par poussées successives
- après avoir déposé la balle dans la caisse 2, ils reviennent par le côté et ils recommencent



LA BALLE AU CAPITAINE



SITUATION D'APPRENTISSAGE "LA BALLE AU CAPITAINE"

Fiche enfant





Je suis organisateur :

Chronomètreur :

- je donne le "Top Départ" pour 2 minutes de jeu
- je signale la fin du jeu

Arbitre :

- je siffle les fautes

Je suis joueur :

- je respecte les règles de sécurité

	Nombre de tentatives	Nombre de réussites
J'oriente ma balle		
Je contrôle la balle - à l'arrêt		
Je contrôle la balle - en mouvement		
J'intercepte la balle		

Je suis observateur :

- je note le nombre de passes récupérées par l'équipe



BUT

GAGNER LA PARTIE

Passer et contrôler malgré l'adversaire

MISE EN PLACE

- 2 équipes ;
nombre égal de joueurs
- Capitaines dans les zones neutres

DÉROULEMENT

- Chaque équipe essaie en se faisant des passes de transmettre la balle au capitaine
- Je suis capitaine :
je contrôle la balle dans ma zone
- Relance du jeu :
- Le capitaine bloque la balle
 ↳ points marqués
- la balle est donnée à l'équipe adverse
- Assurer successivement les rôles
- À quel moment j'ai gagné :
maximum de passes au capitaine dans un temps donné (2'... 3'... 4'...)
- OU**
- l'équipe qui aura fait 2 ou 3 ou 4 ou 5 ou x passe à son capitaine.

PARCOURS PARALLELE

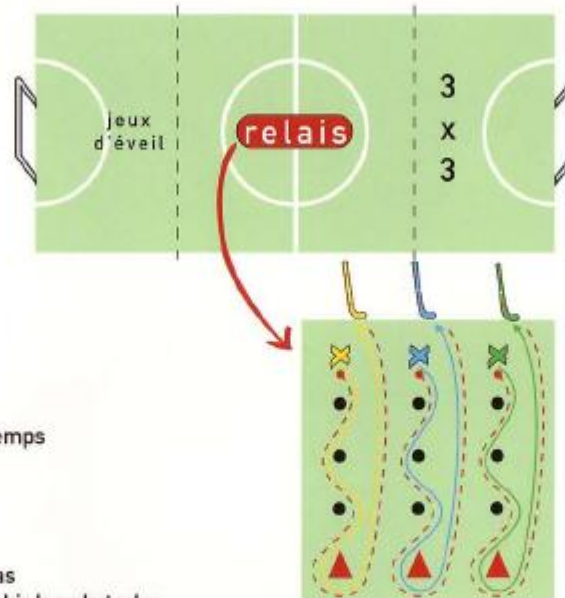


La Direction Technique Nationale (DTN) et l'Équipe Nationale (EN)

SITUATION D'APPRENTISSAGE
"PARCOURS PARALLÈLES"

Fiche enfant





BUT
 effectuer le parcours le plus rapidement possible, avec sa balle

MISE EN PLACE
 je compose un nombre d'équipes en fonction du groupe.

DÉROULEMENT
 au signal, les enfants de chaque équipe effectuent le parcours en respectant, un par un, les obstacles.

Je suis organisateur :

- Chronométrateur :**
- je donne le départ
 - je signale la fin du temps


Je suis joueur :

- je ne me précipite pas
- je pense à bien franchir les obstacles


Je suis observateur :

- je regarde si les obstacles
 - sont bien franchis
 - ne sont pas touchés
 - ne sont pas oubliés





**SITUATION D'APPRENTISSAGE
"LES FOURMIS"**

Fiche éducateur 

THÈME

Maîtrise individuelle

OBJECTIF

Contrôle et déplacement de la balle

EVALUATION

NIVEAU DE MAÎTRISE	jamais	parfois	souvent	toujours
L'enfant conserve la balle...				
L'enfant évite les autres joueurs...				
L'enfant s'oriente vers un espace libre...				

DISPOSITIF


En fonction du niveau d'habileté des enfants...
Six joueurs ou plus sur le terrain.

CONSIGNES


- Regarder autour de soi
- Garder toujours le contact crosse-balle
- Apprendre à occuper un espace libre

EVOLUTION

- Réduire l'espace de jeu
- Accélérer la vitesse de déplacement




LE BERET

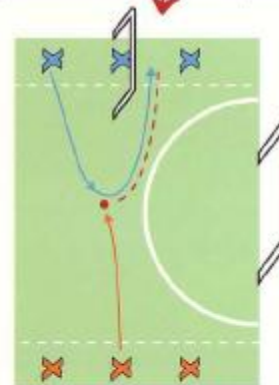


Je Directeur Technique National FFHG et l'Equipe Nationale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "LE BÉRET"

Fiche enfant





Je suis organisateur :

Chronométrateur :

- je donne le départ
- je signale la fin du temps

Arbitre :

- je signale les fautes
- je signale les sorties de balles
- je veille à la sécurité
- je donne le signal (numéro, couleur...)

Je suis joueur :

je respecte les règles de sécurité

	jamais	parfois	souvent	toujours
J'ai la balle et je la conduis dans une zone				
Je n'ai pas la balle, je la récupère, je la conduis dans une zone				

BUT

GAGNER LA RENCONTRE

Conduire la balle dans une zone malgré l'adversaire

MISE EN PLACE

- Deux équipes avec le même nombre de joueurs, chacune dans un camp, de part et d'autre du terrain
 - Une balle placée au milieu du terrain
- Chaque joueur connaît :
 - son numéro, ou
 - sa couleur, ou
 - son personnage de bandes dessinées

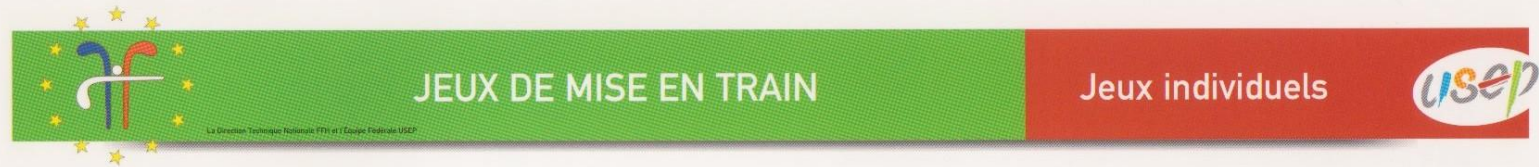
DÉROULEMENT

- Assurer successivement les différents rôles
- Jouer en 1 contre 1

hockey_16.jpg

Document communiqué sous licence Creative Commons - CC BY-SA 4.0

LES JEUX DE MISE EN TRAIN



Échauffement des bras
(rotation au niveau de l'épaule) :

- crosse main droite
- crosse main gauche

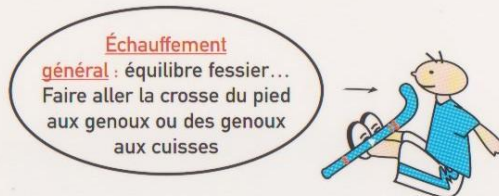


crosse en équilibre :

- sur le plat de la main
- au(x) bout(s) des doigts



Échauffement des jambes : faire passer la jambe au-dessus de la crosse sans la toucher



Échauffement général : équilibre fessier...
Faire aller la crosse du pied aux genoux ou des genoux aux cuisses



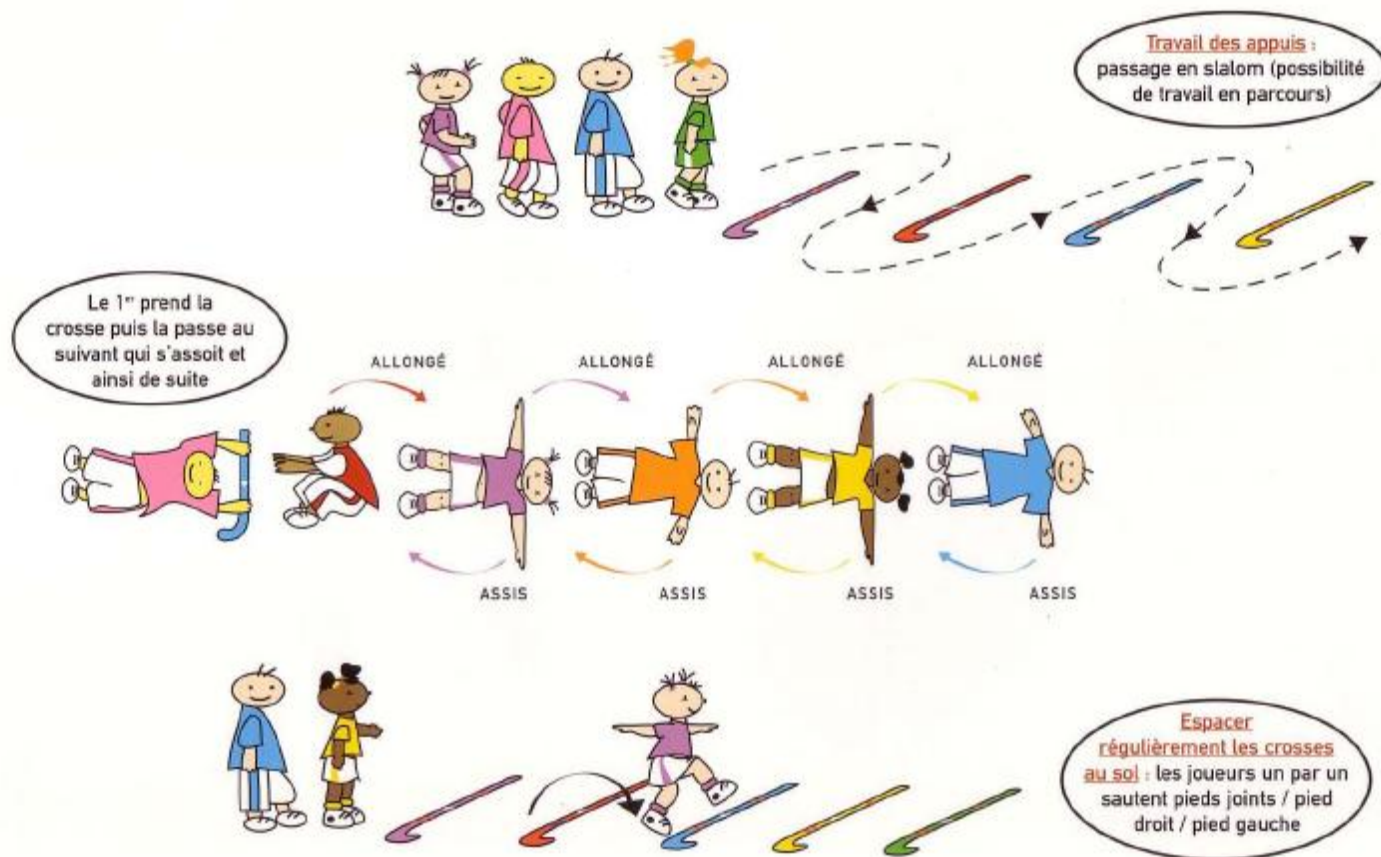
Échauffement général :
crosse tenue en équilibre sur le pied, essayer de monter la jambe tendue...

essayer de plier le genou et monter la cuisse...


essayer de se déplacer en sautillant...

hockey_11.jpg

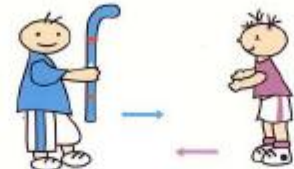
REPRODUCTION AINSI QU'ELLE SE PRESENTE



FFHG - FFSE - FFHG




Faire glisser la crosse au sol des pieds aux mains. Au passage de la crosse, équilibre sur les mains et les pieds




Échauffement des bras :
lancer sa crosse tenue dans la main droite


d'abord une crosse pour 2, puis une crosse chacun, enfin selon l'aptitude passer à 3 ou 4 joueurs



Échauffement des jambes



Réflexes : Rattraper la crosse dès que le porteur la lâche

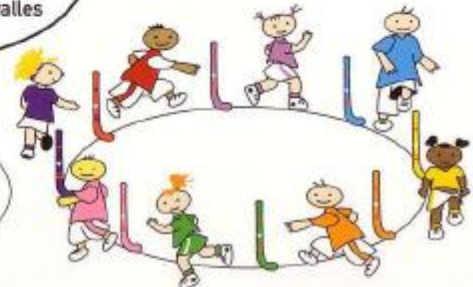


Se déplacer rapidement :
aller chercher la crosse du partenaire avant qu'elle ne tombe


Cet exercice se commence à 2, puis 4, puis 6, et peut se terminer avec toute la classe ou le groupe, disposé en cercle à intervalles réguliers

au signal, aller à la crosse suivante


possibilité de différencier les signaux et changer de sens ou accélérer



LES PRINCIPES GENERAUX DE L'ARBITRAGE










RENCONTRES "COMMENT ARBITRER ?"










Au début de chaque mi-temps... après chaque but

Je fais une mise en jeu en frappant alternativement 3 fois le sol et la crosse sans toucher la balle



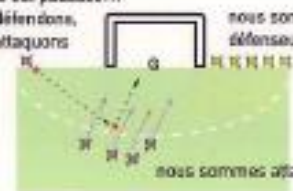
JE SUIS JOUEUR Je ne dois pas...	* lever ma crosse au-dessus du genou	* lever ma balle	jouer la balle avec les pieds	jouer la balle avec le côté rond de ma crosse	frapper la balle avec ma crosse (mais la pousser avec la crosse)	tourner autour de la balle
Je suis ARBITRE J'explique par un geste précis	Mon bras tourne autour de ma tête 	Mes mains sont écartées face à face 	Je montre mon pied avec ma main en fléchissant la jambe 	Je montre le dos de ma main 	Ma main va de haut en bas 	Mes deux mains se croisent en faisant obstruction 

J'arrête le jeu quand ?	La balle sort derrière la ligne de but	Un joueur fait une faute en dehors des cercles	Un joueur fait une faute involontaire dans le cercle	Un joueur fait une faute volontaire dans le cercle	Pour tout incident ou un penalty	Un joueur fait franchir la balle entre les poteaux	La balle sort sur la longueur
J'indique la réparation par un geste	dégagement - Mes bras sont tendus - Je suis placé dos au but devant la zone 	coup-franc - J'indique la direction et l'endroit où le jeu reprend 	corner (*) voir mise en place - Mes bras sont tendus vers le coin du terrain 	penalty (arrêt du jeu) - Un bras indique le point de Penalty - L'autre est tendu vers le haut 	arrêt du jeu - Mes bras au-dessus de la tête - Mes poignets sont croisés 	but - Mes bras sont tendus vers le centre 	touche - Mon bras indique l'équipe qui remet la balle en jeu 

* A part les 2 premières fautes (règles de sécurité), les autres sont tolérées pour les niveaux 1 et 2

		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
je suis attaquant ou défenseur	Je fais une faute hors des zones de but	c'est un coup-franc Tous les joueurs sont placés à 3 m de la balle		
je suis attaquant	Je fais une faute dans la zone où j'essaie de marquer un but	c'est un dégagement		
je suis défenseur	Je fais une faute dans la zone que je défends	c'est un penalty	c'est un corner	

la balle est poussée... nous défendons, nous attaquons



nous sommes défenseurs

nous sommes attaquants

