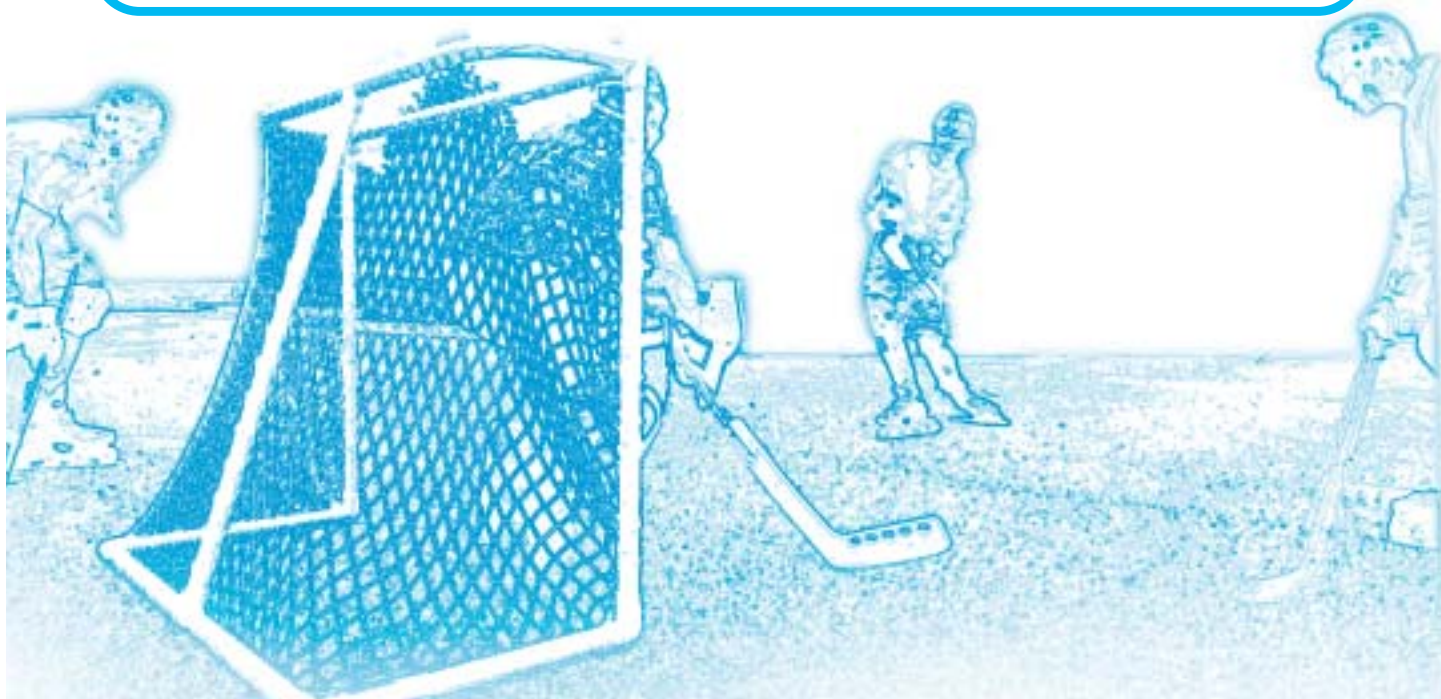


score

enfance

Acti fiche®

Hockey



Objectifs

- Manifester une plus grande aisance dans ses actions.
- Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles.

→ SITUATION PRéAMBULAIRE

Prise en main du matériel de hockey avec tenue de la crosse pour être en situation stable.

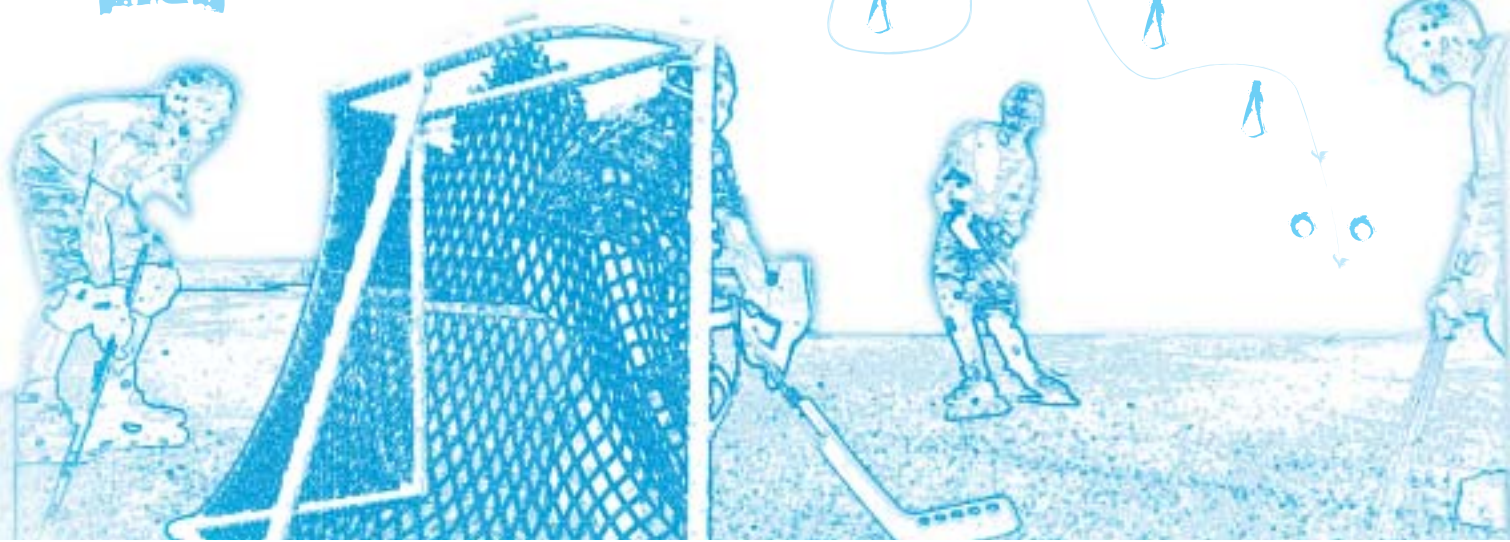
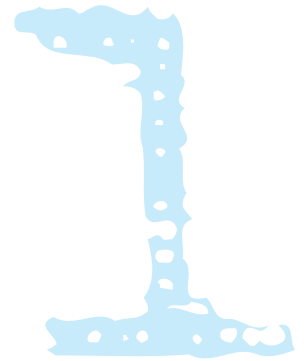
Laisser les enfants manipuler la crosse avec une balle pendant quelques minutes pour se familiariser avec la prise de la crosse.

→ SITUATION 1***Le parcours imposé*****Organisation**

Conduire la balle à l'aide de la crosse en suivant un parcours tracé au sol.

Matériel

- 1 crosse et 1 balle par enfant.
- plots.



→ SITUATION 2

Ombre et soleil

Organisation

Les enfants sont par deux avec chacun une crosse.

Un seul possède une balle.

Le joueur sans balle se déplace librement sur le terrain, l'autre le suit en calquant ses déplacements.

Inverser les rôles dès que le joueur avec la balle ne suit plus l'autre.

Matériel

1 balle et 2 crosses par couple.

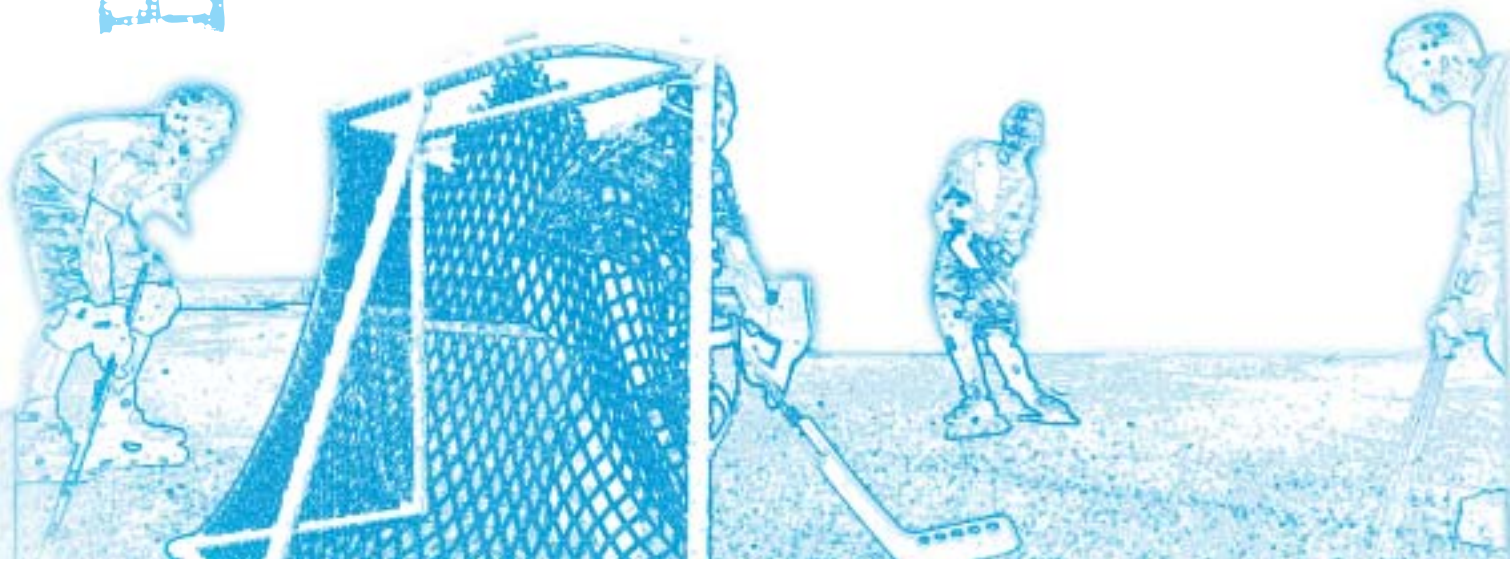
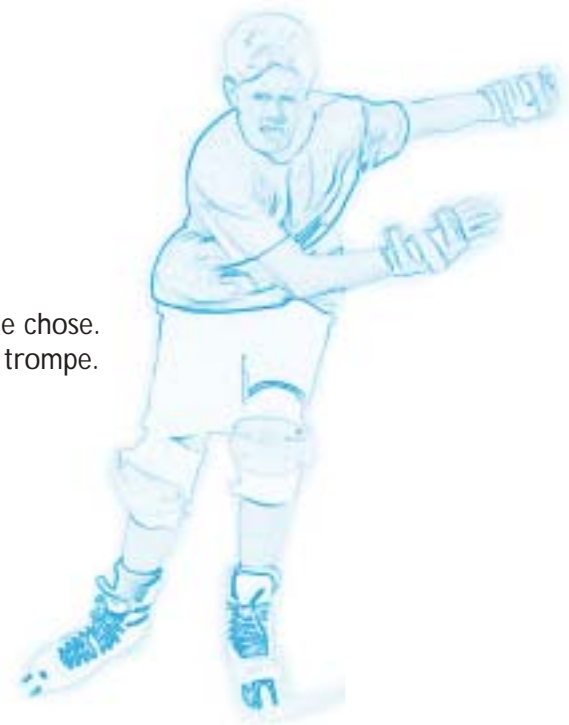
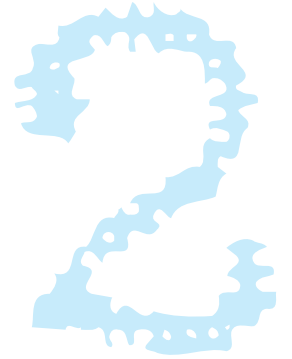
Variante : le jeu du miroir

Chaque joueur possède 1 crosse et 1 balle.

Cette fois, ils sont face à face.

1 des 2 enfants se déplace, l'autre réalise la même chose.

Inverser les rôles dès que le joueur qui copie se trompe.



→ SITUATION 3 *le béré*

Organisation

Règles du béré classique, une balle remplaçant le foulard, chaque enfant disposant d'une crosse.

Matériel

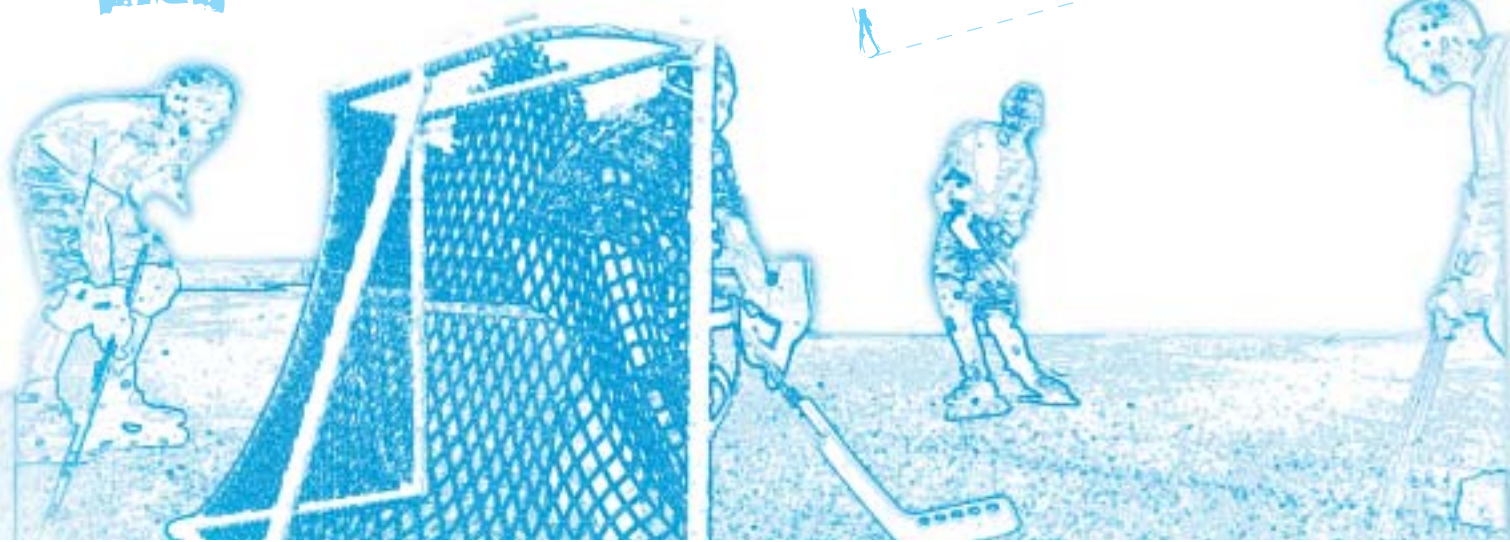
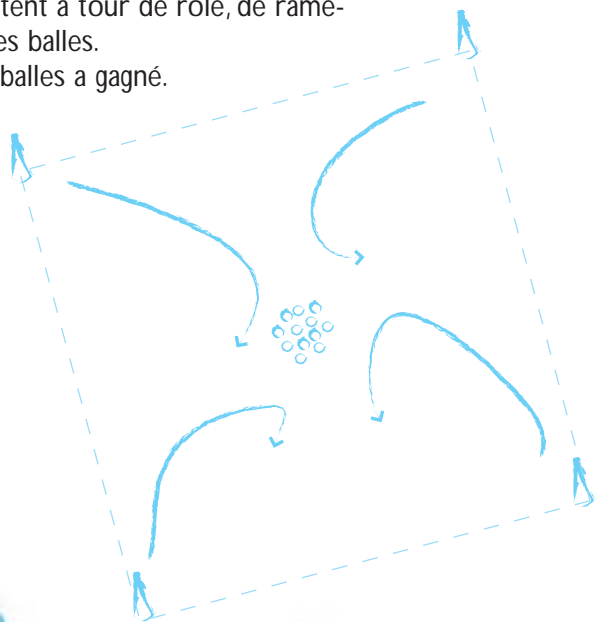
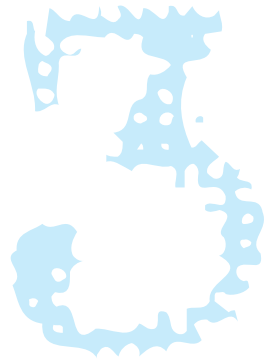
1 crosse par élève ; 1 balle

Variante : les oiseaux de proie

Un terrain de 20 m par 20 m est délimité par des plots. Une équipe derrière chaque plot, des balles au centre du terrain. Au signal les " oiseaux de proie " tentent à tour de rôle, de ramener le plus rapidement possible les balles.
L'équipe qui a ramené le plus de balles a gagné.

Matériel

- une crosse par enfant.
- des balles.
- des plots.
- des chasubles.



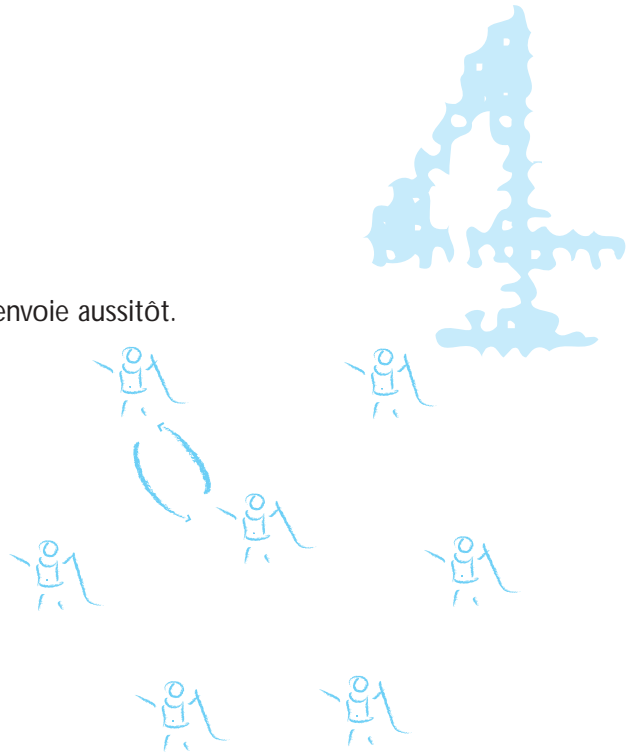
→ SITUATION 4-1
Contrôle et passe

Organisation

Les joueurs en cercle, un au centre.
Chacun reçoit la balle, la contrôle et la renvoie aussitôt.

Matériel

- une crosse par élève.
- une balle par élève.



→ SITUATION 4-2
Toucher les quilles

Organisation

Chaque joueur possède 5 balles et 1 crosse.
A une distance de 5/6 m environ, il tente de faire tomber les quilles (ou plots) avec les 5 balles.



→ SITUATION 4-3

Atteindre une cible au sol

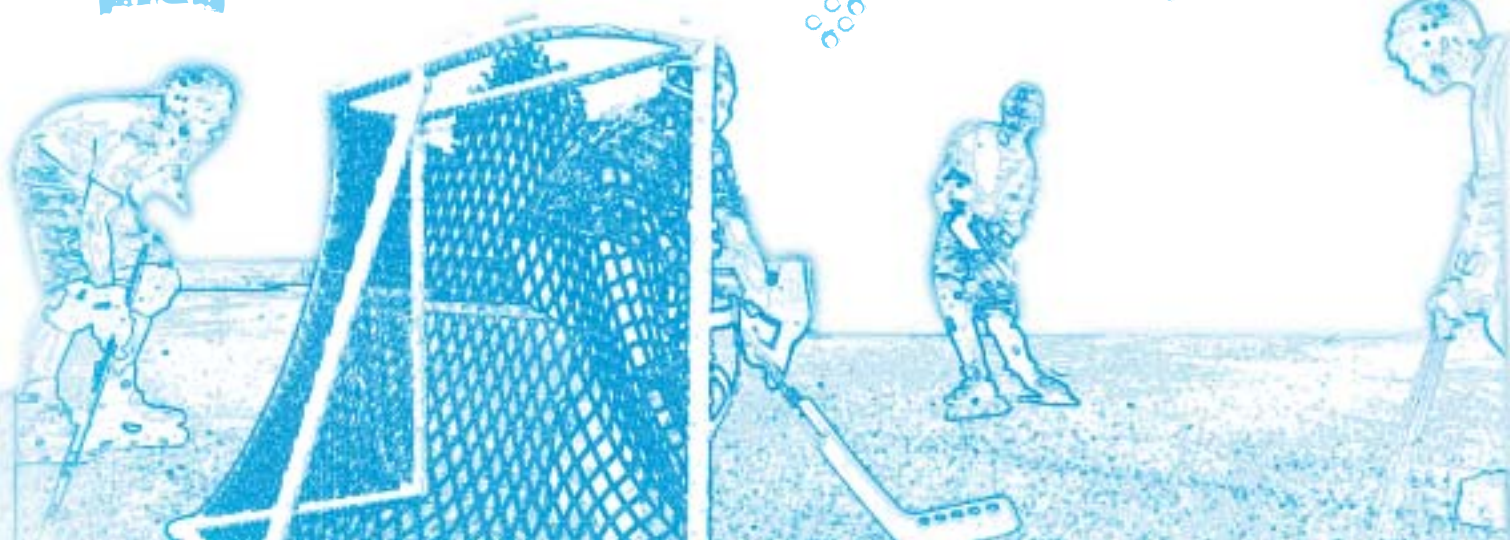
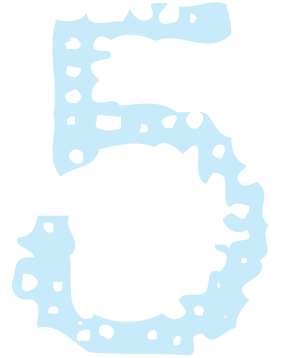
Organisation

Après avoir délimité une cible au sol, chaque joueur situé autour de la cible à environ 5 m essaye de placer le plus grand nombre de ses 5 balles dans la zone qui marque le plus de points. Les joueurs jouent chacun leur tour.

Matériel

5 balles et 1 crosse par enfant.

Une cible au sol délimitée par des marquages au sol ou des plots.



→ SITUATION 5

*La princesse dans le donjon***Organisation**

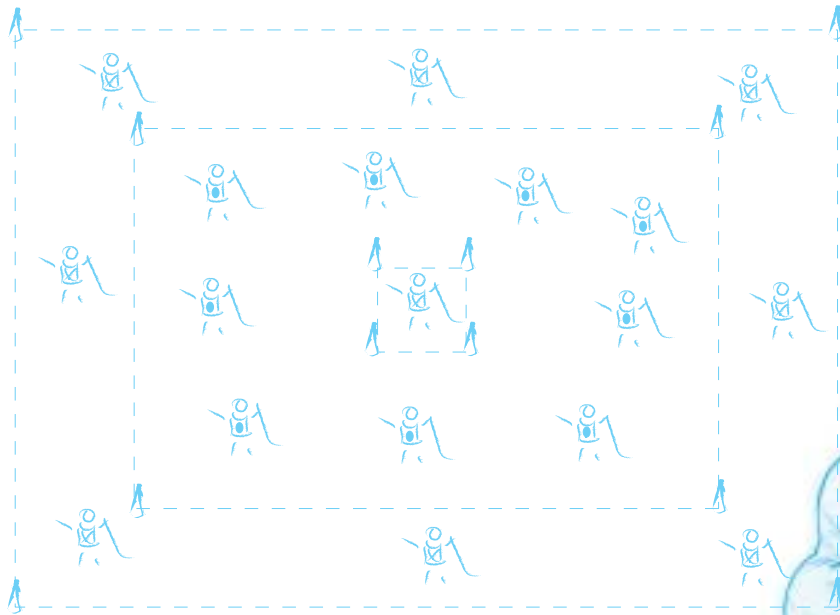
Les attaquants (X), mobiles, ont pour but de passer le plus possible de balles à la princesse prisonnière du donjon. Les adversaires (O), gardien du donjon, tentent de bloquer les passes avant que les balles n'atteignent le donjon. On compte combien de balles a reçu la princesse en un temps limité et on inverse les rôles.

L'équipe qui gagne, est celle qui a envoyé le plus de balles à sa princesse.

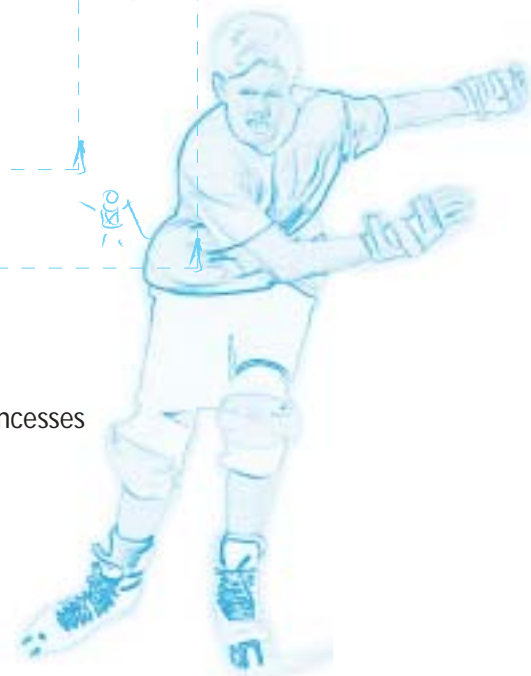
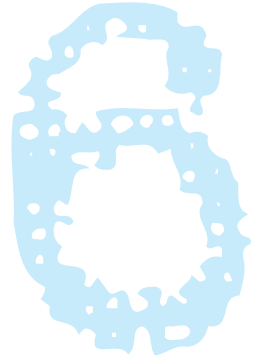
Attention : chaque pied de la défense ou de la princesse = balle à l'adversaire.

Matériel

1 crosse par enfant, des balles, des plots et des chasubles.

**Variantes**

- varier la taille et l'aire de jeu.
- varier le nombre de passeurs, de défenseurs, de princesses



→ SITUATION 6
L'épervier

Organisation

Règles de l'épervier classique.

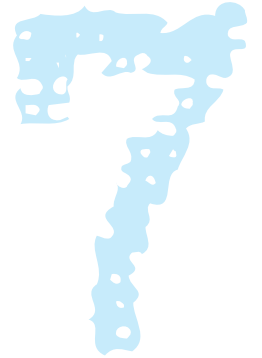
Sont considérés comme pris tous les enfants dont la balle a été touchée par la crosse de l'épervier, ils font alors un mur qui n'a pas le droit de prise.

Matériel

Une crosse et une balle par enfant.

Variantes

- varier le nombre d'éperviers.
- varier les dimensions du terrain.



→ SITUATION 7
Le château-balle

Organisation

Des attaquants en cercle doivent faire tomber un maximum de quilles (ou plots) qui seront défendus par un joueur défenseur.

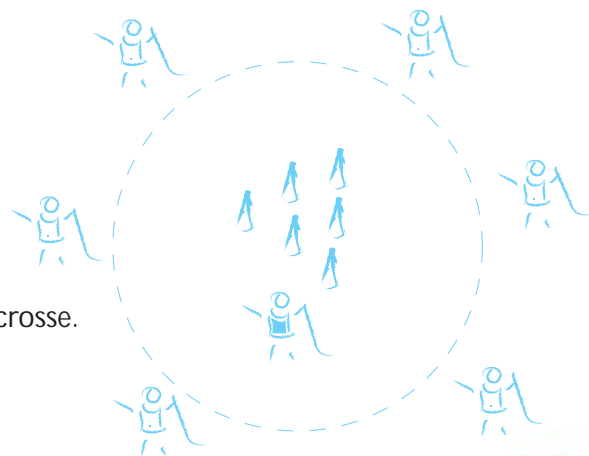
Matériel

- Les joueurs en cercle ont une balle avec une crosse.
- Le défenseur avec 1 crosse.
- Plots.

Variantes

Augmenter la taille du cercle des attaquants.

Espacer les quilles (ou les plots) pour diminuer la taille de la cible.



→ SITUATION 8

Réinvestir les acquis dans un match**Matériel**

- sur un terrain de type handball.
- 1 sifflet.
- 6 crosses minimum par équipe.
- 2 jeux de chasubles pour 12 joueurs.
- 2 buts de hockey ou 2 plots espacés de la largeur d'une crosse.

Organisation

- L'équipe

Une équipe se compose de 12 joueurs maximum dont 6 sur le terrain, les autres sont remplaçants et peuvent entrer dans le jeu à la place d'un autre joueur mais seulement quand la balle est sortie (soit derrière la ligne de but, soit derrière la ligne de touche).

- But marqué

Pour qu'un but soit valable, la balle doit être touchée par une crosse attaquante dans le demi-cercle adverse.

Les tirs de l'extérieur du demi-cercle seront refusés.

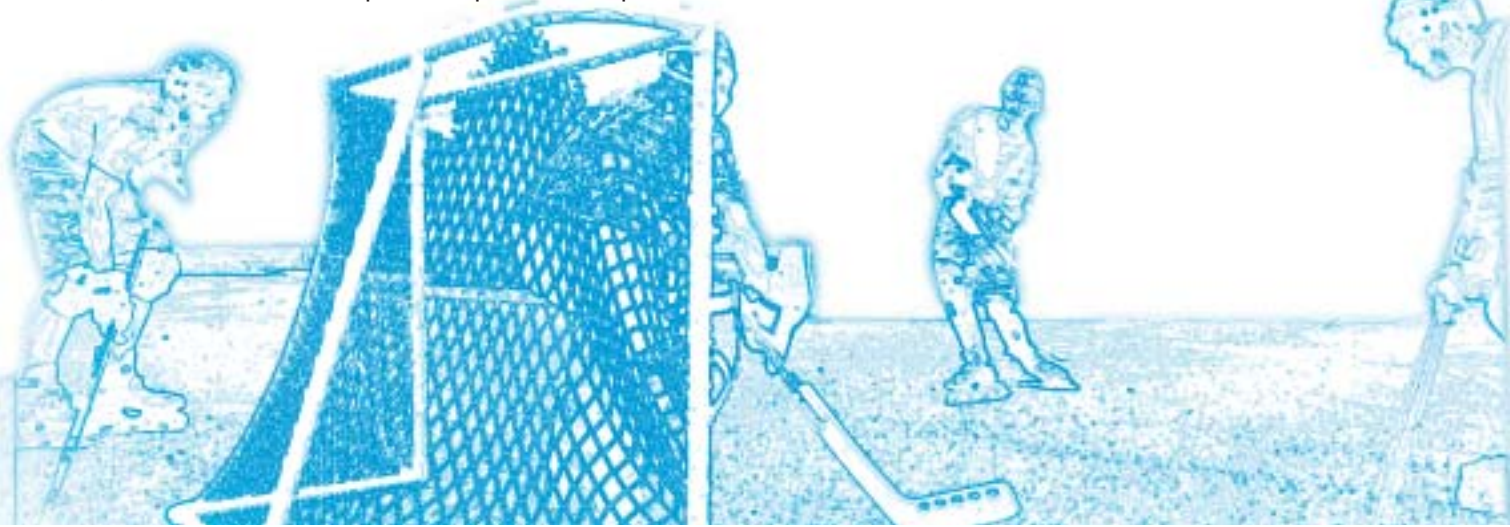
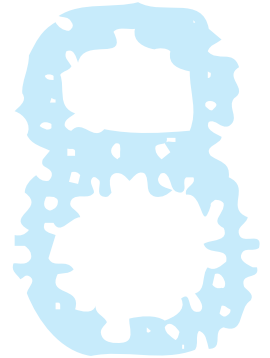
Durée d'un match = 10 min.

- Coup d'envoi

Un avant de chaque équipe touche trois fois alternativement le sol et la crosse de son adversaire : sol-crosse ... sol-crosse ... sol-crosse.

- Quand ?

- Au début de chaque mi-temps.
- Après chaque but marqué.



• Comment ?

Le joueur est placé à cheval sur la ligne médiane, son but sur sa droite.

Les balles sont hors des limites du terrain.

En ligne de touche, le jeu reprend par :

- balle au sol sur la ligne à l'endroit où elle est sortie.
- balle poussée avec la crosse.
- tous les autres joueurs à 3 m de la balle.

En ligne de but :

- balle sortie par l'équipe attaquante : remise en jeu dans le demi-cercle, balle arrêtée.
- balle sortie par l'équipe défendante : involontairement (remise en jeu dans le demi-cercle, balle arrêtée) ; volontairement : corner

• Faute en cours de jeu

- obstruction : interdiction de se placer entre la balle et le joueur adverse (quand le joueur est face à son but).
- toucher la balle avec le corps, en particulier le pied (sauf le gardien dans son demi-cercle).
- lever la crosse au-dessus des genoux.
- balle levée volontairement dans le jeu.
- balle "shootée" : la balle doit être poussée.

Il n'y a pas de hors-jeu.

- coup franc à l'endroit de la faute.
- les autres joueurs à 3 m.

Variantes

Dans un gymnase, vous pouvez commencer en supprimant toutes les touches et les lignes de but en jouant avec les murs si possible et le fond de la salle.

Le but étant placé à environ trois mètres du mur du fond du gymnase.

Réaliser des petits matchs à thème c'est à dire en ne prenant en considération qu'une seule règle pour siffler les erreurs.

