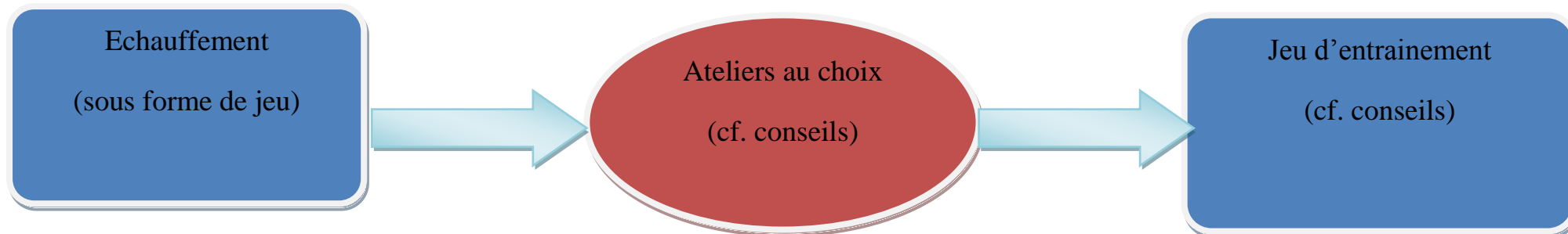




HOCKEY EDUCATIF

CYCLE D'APPRENTISSAGE

DEROULEMENT D'UNE SEANCE



MISE EN PLACE DU CYCLE

SEANCE	OBJECTIFS	CONSIGNES PARTICULIERES	EXEMPLE DE JEUX
1	- Découverte du matériel - Manipulation crosse/balle	- Main gauche en haut, main droite plus basse. - Ne pas jouer avec le coté rond. - Ne pas monter la crosse au dessus du genou	- relai - oiseaux de proie - les provisions dans le cercle
2	- Conduite de balle	- Rappel règles séance 1 + pas le droit de jouer avec les pieds	- relai - oiseaux de proie - épervier
3	- Conduite de balle - Contrôle - Propulsion	- Règles séances 1 et 2 + pas le droit de frapper dans la balle (la pousser simplement)	- horloge - balles brûlantes - les chats et les souris - passes
4	- Conduite de balle - Contrôle - Propulsion	- Identiques - Contrôler avant de pousser la balle	- les écureuils et les renards - Mario kart - les voleurs de trésors
5	- Evaluation	Rappel de toutes les règles	- parcours reprenant les différentes techniques - parcours chronométré
6	- Jeu en situation d'opposition	Mise en situation d'opposition : savoir attaquer et défendre en toute SECURITE	- opposition - le béret - à l'attaque - matchs
7	- Jeu en situation d'opposition - rappel de l'ensemble des apprentissages	Mise en situation d'opposition : savoir attaquer et défendre en toute SECURITE	Matchs Et jeux
8	- Matches	Rappel	Matches

Le Cycle se conclue par un tournoi de fin d'année interclasse ou inter établissement.

Les situations mises en place dans ce cycle ne sont que des exemples et peuvent être modifiées selon les connaissances de l'intervenant Hockey.

En revanche, la progression pédagogique doit être respectée :

Séance N°1 : jeux de manipulation du matériel, jeux de découverte de l'activité, connaissances des règles de jeu et de *SECURITE*.

Séance N°2 : les situations mises en places ont pour objectif de familiariser l'enfant avec la conduite de balle (utilisation du coup droit /revers). *Privilégier une conduite balle collée à la crosse.*

Séance N°3 et N°4 : proposer des jeux dans lesquels les enfants vont être en opposition (gestes d'attaque et de défense). Il est primordiale de débiter ces séances en rappelant qu'on ne doit pas :

Entendre des bruits de crosses.

Bloquer la balle avec le côté rond

Bloquer avec les pieds

Lever la crosse au dessus du genou pour faire une passe ou tirer vers la cible, finir son geste crosse levée.

L'intervenant veillera au respect de ces règles qui permettront d'approcher les situations de match.

Séance N° 5 : mettre en place un parcours technique chronométré de tous les gestes techniques : conduite (slalom), propulsion,...*Laisser quelques passages libres d'adaptation.*

Séance N°6, 7 et 8 : organiser des jeux d'opposition et des matchs en 4X4 dans la largeur du terrain de hand (3 terrains). Faire participer les enfants à l'arbitrage, au relevé des résultats,... *Ne pas hésiter à pénaliser un enfant « dangereux » pendant 2/3 mn (prison). Eviter de mettre des gardiens de but, privilégier le maximum de jeu pour toutes et tous.*

CONSEILS :

- Mise en place des ateliers :

- Plusieurs ateliers identiques

Ou

- Plusieurs ateliers différents traitant le même thème (ex : la passe)

Ou

- Plusieurs ateliers différents abordant des thèmes distincts (ex : un atelier sur la passe, un sur le tir, un sur la conduite de balle)

- Jeu d'entraînement

A la fin de chaque séance, vous devez mettre en place des situations de jeu afin de préparer les enfants aux matchs de fin de cycle.

Pour cela, il est préférable d'avoir une progression à travers ces jeux :

- 1^{ère} et 2^{ème} séance, privilégiez le 1 VS 1 ;

- 3^{ème} et 4^{ème} séance, évoluez vers du 2 VS 2 ;

- 5^{ème} et 6^{ème} séance, allez vers du 3 VS 3 ;

- finir le cycle sur de 4 VS 4.

- Situation de référence : 4 VS 4