

HOCKEY'S COOL

LIVRET D'INITIATION HOCKEY SCOLAIRE





UN HOCKEY

SPORTIF

ÉDUCATIF

INCLUSIF



SOMMAIRE

4 Le programme Hockey'S Cool

6 7 raisons de programmer du Hockey à l'école

8 Les 7 règles en Or

9 Première séquence : 6 à 8 leçons

33 Proposition d'évaluation

34 D'autres situations d'apprentissage

41 Variables didactiques : compétences générales EPS & Socle

42 Le Hockey sur Gazon dans le monde et en France

43 Histoire du Hockey sur Gazon

44 Histoire du Hockey sur Gazon aux Jeux Olympiques

45 Kit Scolaire de Hockey sur Gazon

Le programme Hockey'S cool est un projet conçu par Nicolas Gaillard professeur agrégé d'EPS et ancien joueur international.

La finalité poursuivie est de faire en sorte que cette activité sportive soit jouée ou enseignée par tout le monde !

Ce programme a pour objectif de rendre accessible la pratique du hockey sur gazon à l'école.

QU'EST CE QUE LE PROGRAMME HOCKEY'S COOL ?

Hockey'S cool est un programme de hockey éducatif. Celui-ci entend proposer une nouvelle forme de pratique scolaire du hockey sur gazon adaptée aux écoles. Il permet à tous les élèves de vivre « une tranche de vie de hockeyeur ».

Il vise **le plaisir de la pratique** tout en **améliorant la santé des élèves** par le développement de leurs ressources. Cette approche permet de faciliter l'enseignement même si les enseignants ont peu ou pas de connaissances préalables en hockey. Ainsi, on se réfère en début de séquence aux grands jeux collectifs (1-2-3 Soleil, Béret ...) pour évoluer par la suite vers des matchs à effectif réduit.

QUELLE FORME DE PRATIQUE DE RÉFÉRENCE ?

Le format de match se joue à 3 joueurs contre 3 joueurs (éventuellement 4 joueurs en fonction du nombre d'élèves dans la classe). Une équipe est composée de 3 joueurs sur le terrain auxquels s'ajoute un joueur remplaçant dont le rôle social est d'observer et/ou de coacher son équipe.

Le terrain de jeu est de la taille d'un terrain de city stade ou de basketball dans la largeur d'un gymnase de type C (environ 20x13m).

Le jeu de Hockey's cool se joue en deux périodes de 4 à 6 minutes, avec changement de coach à la mi-temps. Pour chaque rencontre une troisième équipe a la responsabilité de l'arbitrage et du score (coupelles). Ainsi, l'équipe qui ne joue pas observe et/ou arbitre la rencontre. L'attribution de rôles sociaux sera un fil directeur fort de la séquence de hockey.

Dans ce livret pédagogique, une séquence de 6 leçons présente le jeu progressivement. L'objectif principal est de prendre plaisir tout en apprenant et en développant des compétences de base en hockey.



CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 :

**CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT
COLLECTIF OU INTER-INDIVIDUEL**





7 RAISONS DE PROGRAMMER DU HOCKEY À L'ÉCOLE :

01

Sécurité, Sûreté :

Une gamme d'équipements a été spécialement conçue pour mettre en place de façon optimale le programme, comprenant une balle plus légère et plus sûre, et des crosses de différentes tailles, toutes comportant des aides pédagogiques sur leur maniabilité (code couleur).

02

Simplicité

Aucun équipement de gardien de but ou but de hockey n'est requis. Les crosses et les balles de hockey existantes peuvent être utilisées si nécessaire (bien que l'équipement spécialisé aide considérablement les apprentissages).

03

Accessible

Aucune installation sophistiquée n'est requise car ce type de hockey peut être joué sur une variété de surfaces, y compris dans les cours d'école, sur des terrains en gazon artificiel ou naturel, en gymnase.

04

Facile à mettre en place

Le livret pédagogique comporte des ressources pédagogiques et didactiques variées comme une séquence complète d'initiation (cycle 2 ou 3), des exercices illustrés, les règles de hockey'S cool. L'objectif est de faire économiser du temps et de l'énergie aux enseignants en leur proposant une séquence clé en mains.

05

Inclusion

La mixité est facilitée. Il est intéressant de jouer pour les joueurs des deux sexes et de tous les niveaux de hockey car ce sport n'est pas marqué par des représentations sociales. Il offre à tous les joueurs une implication totale et un temps de jeu accru.

06

Plaisir

Des équipes plus petites et des règles plus simples rendent le jeu de hockey plus engageant en réduisant les arrêts, en minimisant le danger et en maximisant le contact et l'implication avec la balle. On cherche à ce que les élèves vivent rapidement une émotion de hockeyeur qui leur procure du plaisir tout en progressant.

07

Acquisition d'habiletés motrices essentielles et développement des ressources de tous les élèves.

01



Gazon naturel

02



Gazon synthétique

03



Gymnase ou Cour d'école



LES 7 RÈGLES EN OR

1. Garder l'extrémité de la crosse (le bec) toujours en contact avec le sol : la crosse reste aimantée au sol lorsque j'ai la balle. Tolérance maximale pour décoller la crosse jusqu'à la hauteur du tibia (sous le genou de l'élève) lorsque j'envoie la balle vers la cible ou un partenaire.

2. La balle reste au sol.

3. Prise universelle de crosse : Main gauche en haut du grip de crosse / Main droite en bas du grip.

4. Sport de non contact.

5. Ne Jouer la balle qu'avec sa crosse et pas avec son corps (Pieds etc..)

6. Utiliser au maximum le côté plat de la crosse (le côté noir) **pour jouer la balle.**

7. Être dans la zone de marque pour pouvoir tirer et marquer un but.

TRAME DE SÉQUENCE D'INITIATION

OBJECTIFS DE LA SÉQUENCE :

Apprendre à s'opposer et coopérer collectivement
en hockey sur gazon.

Développer des compétences motrices,
méthodologiques et sociales.

Acquisitions	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Manipulation Crosse et balle / courir avec, arrêter et dribbler	X	X	X	X	X	X
Passer		X		X	X	X
Tir à l'arrêt / Tir en course		X	X	X		
2 contre 1 : dribbler puis passer / dribbler puis tirer			X	X	X	X
S'opposer individuellement		X	X			
S'opposer collectivement			X	X	X	X

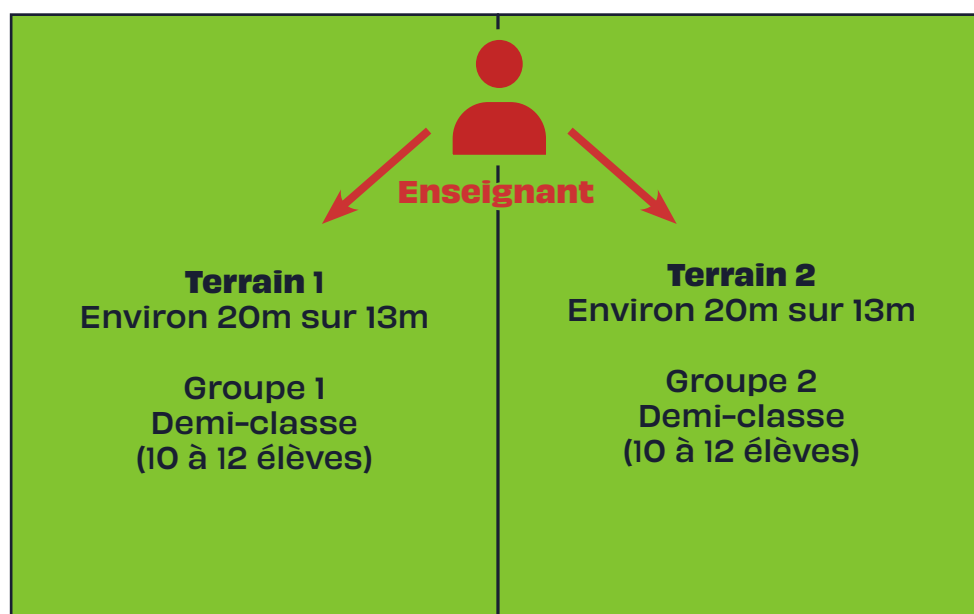
TRAME DE LEÇON N°1

OBJECTIFS DE LA LEÇON 1 :

- Se déplacer et s'arrêter avec la balle
- Mise en place des routines de fonctionnement

PRISE EN MAINS / ÉCHAUFFEMENT	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°1	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°2	BILAN RETOUR AU CALME
15 ' PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ / JEU DES FEUX DE COULEUR	15' «1-2-3 HOCKEY»	15' «BÉRET»	5' RASSEMBLEMENT FINAL BILAN

ORGANISATION SPATIALE :



ECHAUFFEMENT :

LE JEU DES FEUX !

OBJECTIF :

- S'échauffer, se concentrer, réaliser des déplacements, des gammes athlétiques puis des gestes techniques de hockey, réagir à différentes consignes.

CONSIGNES :

Faire l'action liée au feu de couleur énoncé par le professeur.

Exemple : « Feu vert » = on court balle collée dans la crosse. Évoluer dans un périmètre précis.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Rester concentrer tout le temps de la partie.

Gagner une vie en faisant parti du ou des derniers joueurs non éliminés.

SIMPLIFICATION :

3 COULEURS
Sans élimination

COMPLEXIFICATION :

- De + en + de couleurs.
- En Anglais « Light Red ».
- Avec élimination (comme JACADI = ne pas dire « feu ») puis retour après actions spécifiques qui sera réalisées sur le côté de l'espace de jeu.
- Avec élimination sans retour, le dernier joueur gagne une vie.

SÉCURITÉ :

- Garder la crosse contact/sol.
- Faire attention les uns aux autres.
- Lever la tête pour ne pas se percuter.

EXEMPLE DE COULEUR

Pour l' échauffement sans crosse et pour le Hockey avec crosse et balle : « **FEU** » :

Vert : courir

Orange : marcher

Rouge : s'arrêter

Violet : accroupi

Jaune : équilibre sur 1 pied

QUE POUR ÉCHAUFFEMENT :

Blanc : Talons fesses

Marron : montée de genoux

Rose : Pas chassés

Gris : cloches pied /gainage/ squats etc ...

QUE POUR LE HOCKEY :

Bleu : Dribbler (CD/Revers)

Indigo : Faire le 8 entre ses jambes

Noir : Dégager la balle des autres hors de l'espace de jeu

Multicolore : sortir et s'arrêter hors de l'espace de jeu...

SITUATION 1 : «1-2-3 HOCKEY»

OBJECTIF :

- Réaliser un déplacement suivi d'un arrêt rapide.
- Prendre l'information en levant la tête.

CONSIGNES :

- Se déplacer rapidement et gagner du terrain pour être le 1er à franchir la ligne d'arrivée.
- S'arrêter lorsque le meneur se retourne.
- Faire une partie sans crosse puis avec crosse.
- Le meneur crie « 1-2-3 Hockey » puis se retourne et regarde seulement l'immobilité de la balle.

SÉCURITÉ :

- Garder la crosse contact/sol.
- Rester dans l'axe de déplacement.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner correctement ses mains sur la crosse (Gauche en haut/ Droite au milieu de la crosse).
- Garder le contact crosse/balle
- Jouer côté plat pour avancer.
- Arrêter la balle avec le côté plat de préférence (ou rond).
- Se concentrer sur les signaux sonores.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Se déplacer rapidement.
- S'arrêter rapidement.
- Ne pas se faire éliminer.
- Arriver dans les 3 premiers.

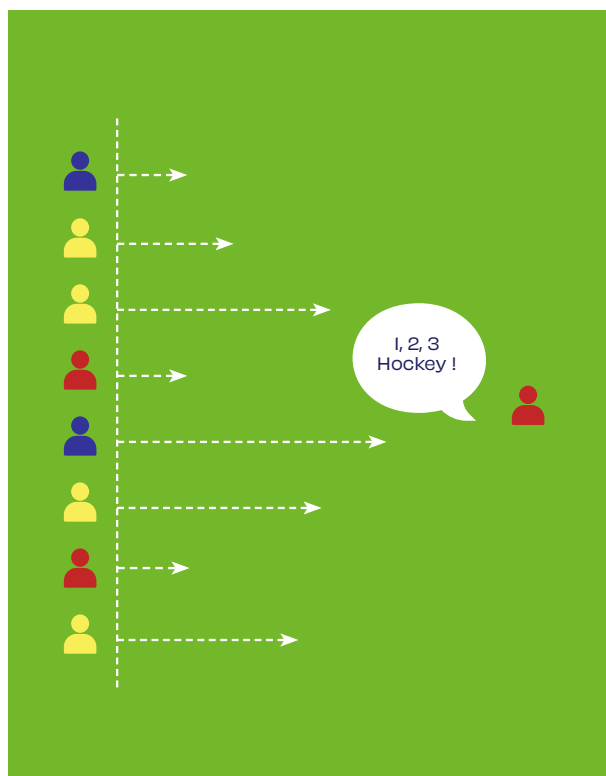
SIMPLIFICATION :

Le meneur :

- Énoncer lentement la phrase
- Se retourner lentement

COMPLEXIFICATION :

- Balle et corps immobiles
- Énoncer rapidement



SITUATION 2 :

«BÉRET 2 BALLES ET ARRÊT»

OBJECTIF :

- Marquer un point pour son équipe face à un adversaire.

CONSIGNES :

- Se déplacer rapidement et être le 1er à arrêter sa balle dans la cible.
- Partir à l'annonce de son numéro (possibilité de donner des noms d'animaux).
- Contourner le plot de la couleur de son équipe avant de prendre une des 2 balles dans le cerceau.
- Rapporter la balle et l'arrêter dans son carré cible.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Gagner 2 matchs sur 3 (confrontations directes).

SIMPLIFICATION :

- Agrandir ou rapprocher le carré cible.

COMPLEXIFICATION :

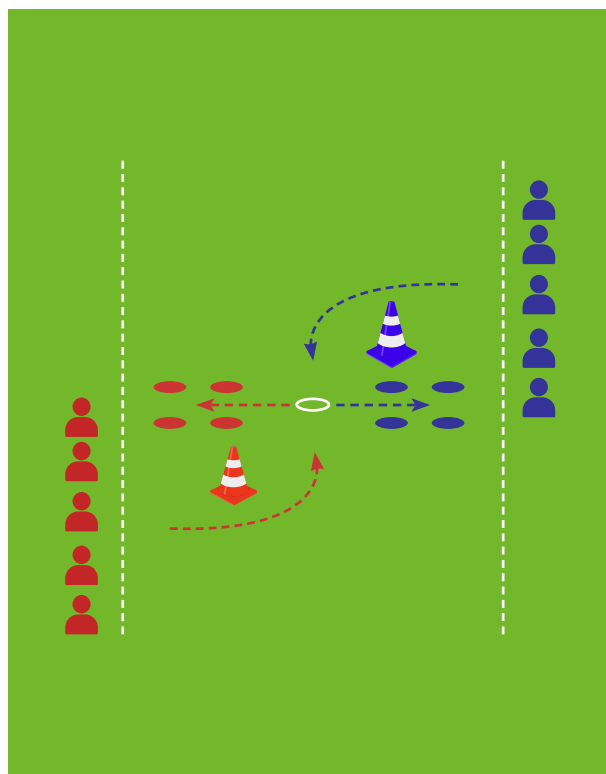
- Réduire le carré cible.
- Faire un tour du plot de contournement.
- Conduire la balle en revers (à sa gauche) ou marche arrière jusqu'à sa cible.

SÉCURITÉ :

- Garder la crosse contact/sol.
- Ralentir pour prendre la balle.
- Ne pas confondre vitesse et précipitation.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner ses mains sur la crosse.
- Garder contact Crosse/ Balle.
- Jouer côté plat et/ou rond.
- Se concentrer sur les signaux sonores.
- Accélérer avec la balle puis ralentir en anticipant l'arrivée dans la cible pour la stopper.
- Arrêter la balle en la recouvrant avec la crosse.



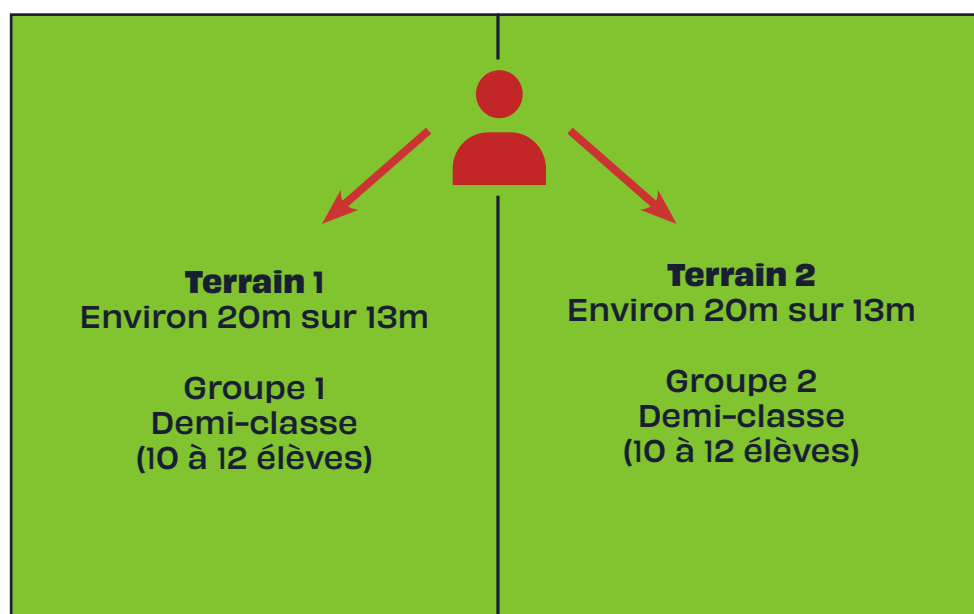
TRAME DE LEÇON N°2

OBJECTIFS DE LA LEÇON 2 :

- Propulser la balle
- Augmenter son niveau de pouvoir d'action sur la balle.

PRISE EN MAINS / ÉCHAUFFEMENT	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°1	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°2	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°3	BILAN RETOUR AU CALME
10' / JEU DES FEUX DE COULEUR	10' «CONCOURS DE PASSES»	10' «PARCOURS»	10' «BÉRET»	5' RASSEMBLEMENT FINAL BILAN

ORGANISATION SPATIALE :



« CONCOURS DE PASSES »

OBJECTIF :

- Maîtriser la propulsion (direction et force) de la balle en Push (Pousser la balle = Propulsion).
- Travail en coopération.

CONSIGNES :

- Se faire le maximum de passes possibles en 45".
- Rester bien devant son plot ou au niveau de la ligne du terrain à 5 mètres de son partenaire.
- Viser la crosse de son partenaire.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Enchaîner plus de 10 passes.

SIMPLIFICATION :

- Réduire la distance du binôme.

COMPLEXIFICATION :

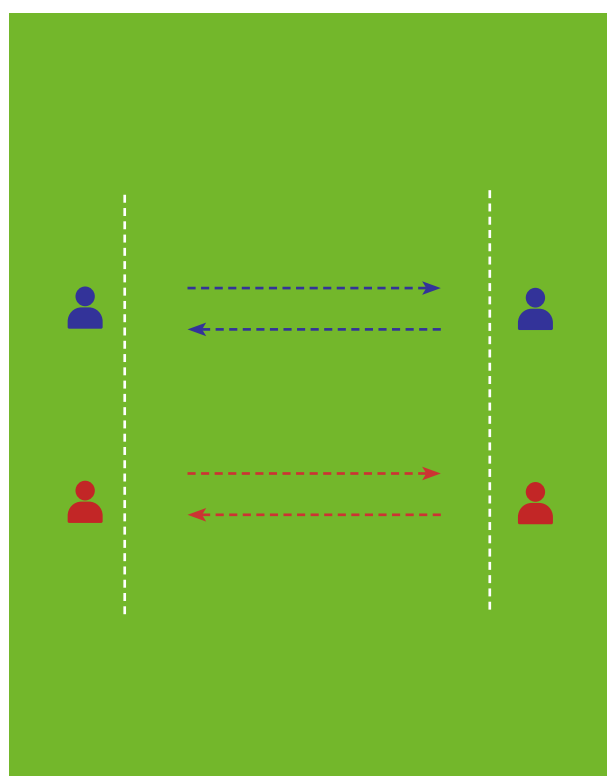
- Augmenter la distance des binômes ayant validé le critère de réussite.
- Faire le tour du plot en arrière avant de revenir faire la passe (en mouvement).
- Faire le tour en Revers (Balle sur sa gauche).
- Faire la passe en revers.

SÉCURITÉ :

- Crosse contact/sol.
- Rester à distance des autres binômes.
- Doser la passe.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner les mains sur la crosse.
- Envoyer de profil (épaules vers partenaire).
- Bloquer la balle de face et devant soi.
- Garder contact Crosse/Balle le plus longtemps possible pendant le PUSH (= la propulsion).
- Finir le geste de crosse vers son partenaire.



« PARCOURS SLALOM »

OBJECTIF :

- Maîtriser la conduite de balle et la précision de la propulsion (direction et force) de la balle en Push.

CONSIGNES :

- Faire le parcours slalom en maîtrisant les changements de direction et l'envoi au but.
- Ralentir pour changer de direction, accélérer en course rectiligne.
- Contourner le plot ou cerceau (Plus simple pour comprendre le slalom) sans que la balle le touche et sans marcher dessus.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Réussir 2 passages sur 3 sans toucher les plots (Balle/crosse/corps de l'élève) et en marquant le but.

SIMPLIFICATION :

- Slalom rectiligne.
- En marchant.

COMPLEXIFICATION :

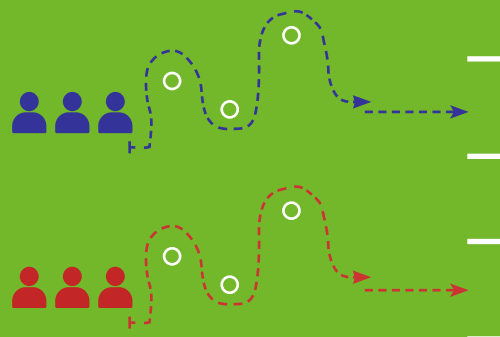
- Utiliser que le coup droit pour slalomer (Obligation de bien bouger ses pieds).
- Compétition 1vs1 = Parcours parallèle, le 1^{er} qui marque.
- Compétition en Relais.
- Envoi au but en Revers (En gardant la crosse contact/sol).

SÉCURITÉ :

- Crosse contact/sol.
- Balle contact/crosse.
- Attendre que tout le monde ait tiré avant d'aller chercher sa balle.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner les mains sur la crosse.
- Garder la balle devant soi pour avancer.
- Envoyer de profil (épaules vers la cible).
- Finir le geste de crosse vers la cible.
- Garder le contact Crosse/Balle le plus possible pendant le parcours et le Push (=la propulsion).



«BÉRET 2 BALLES ET BUT»

OBJECTIF :

- Marquer un point pour son équipe face à un adversaire.

CONSIGNES :

- Se déplacer rapidement et être le 1^{er} à marquer un but.
- Partir à l'annonce de son numéro.
- Contourner le plot de la couleur de son équipe avant de prendre une des 2 balles dans le cerceau.
- Conduire la balle vers la porte d'envoi et envoyer au but.
- Être le 1^{er} à marquer et faire gagner 1pt à son équipe.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Gagner 2 matchs sur 3 (confrontations directes).

SIMPLIFICATION :

- Agrandir ou rapprocher le but.

COMPLEXIFICATION :

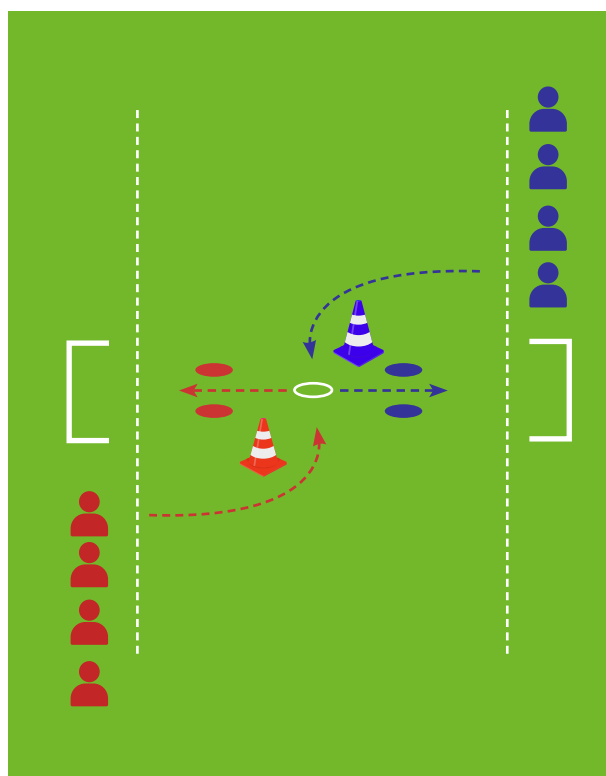
- Réduire le but.
- Faire un tour du plot de contournement.
- Conduire la balle en revers (à sa gauche) ou marche arrière jusqu'à sa cible.

SÉCURITÉ :

- Crosse contact/sol.
- Ralentir pour prendre la balle.
- Ne pas confondre vitesse et précipitation.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner les mains sur la crosse.
- Garder contact Crosse/ Balle.
- Jouer côté plat.
- Se concentrer sur les signaux sonores.
- Accélérer avec la balle puis ralentir en anticipant pour l'envoi au but.
- Envoyer de profil pour être précis.

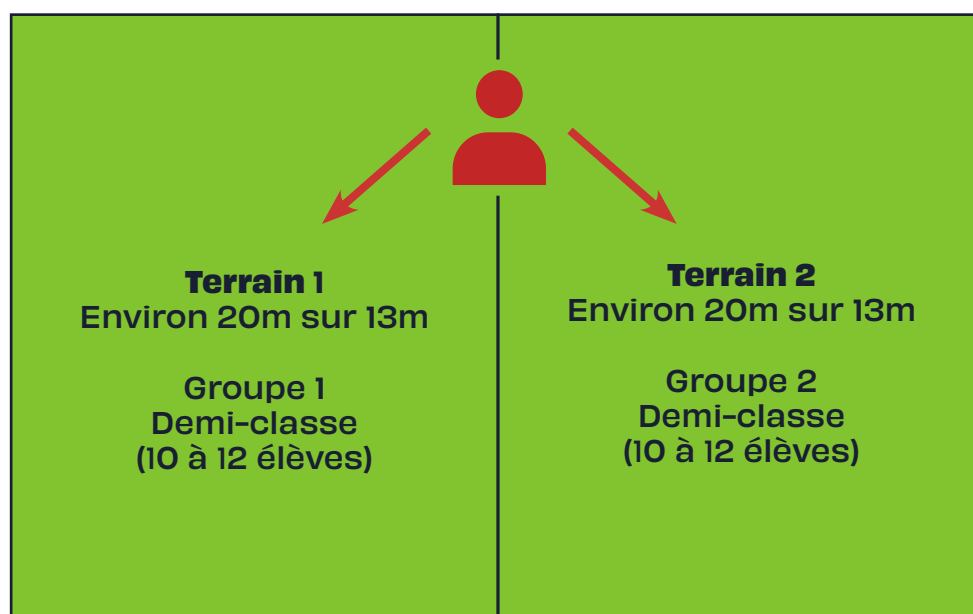


TRAME DE LEÇON N°3

OBJECTIF DE LA LEÇON 3 :
- Dribbler / éviter un adversaire

PRISE EN MAINS / ÉCHAUFFEMENT	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°1	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°2	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°3	BILAN RETOUR AU CALME
10' / JEU DES FEUX DE COULEUR	10' «CONDUITE DE BALLE » RAPIDE ET CHANGEMENT DE DIRECTION	10' «PARCOURS TECHNIQUE LES PORTES»	10' «BÉRET ICI PUIS 2C2 »	5' RASSEMBLEMENT FINAL BILAN

ORGANISATION SPATIALE :



«CONDUITE DE BALLE»

OBJECTIF :

- Maîtriser la conduite de la balle en ligne droite puis demi tour.
- Maîtriser l'arrêt de la balle.

CONSIGNES :

- Au Signal : Faire le tour de son partenaire et revenir bloquer la balle sur la ligne de départ.
- Rester bien devant son plot ou au niveau de la ligne du terrain à 5 mètres de son partenaire.
- Viser la crosse de son partenaire.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Aller et retour rapide
- Ne pas perdre le contrôle de la balle lors du demi tour.
- Finir dans les 5 premiers.

SIMPLIFICATION :

- Réduire la distance du binôme.

COMPLEXIFICATION :

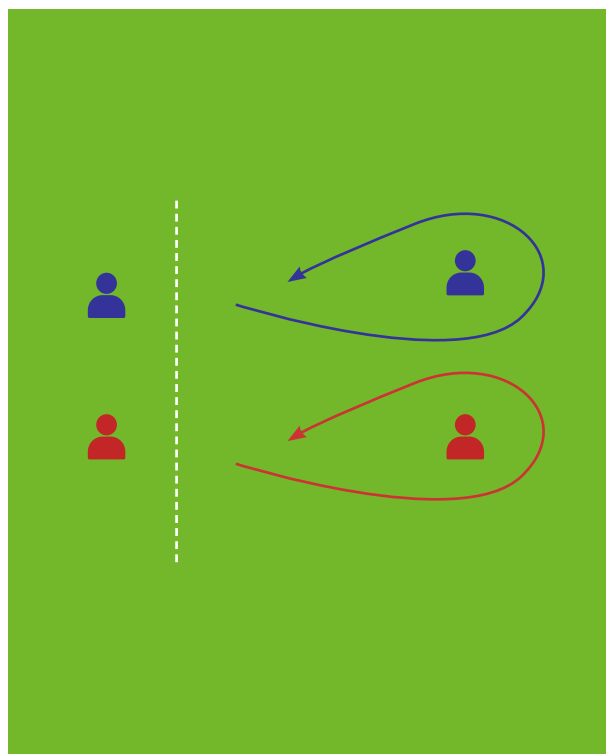
- Augmenter la distance des binômes ayant validé le critère de réussite
- Faire le tour en revers (balle sur sa gauche).

SÉCURITÉ :

- Crosse contact/sol.
- Rester à distance des autres binômes.
- Doser la passe.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner les mains sur la crosse.
- Conduire la balle devant soi et à droite.
- Orienter le bec de crosse pour faire le demi-tour.
- Garder contact Crosse/ Balle le plus possible.
- Bloquer la balle avec le côté plat en la recouvrant.



PARCOURS TECHNIQUE

(LES PORTES)

OBJECTIF :

- Maîtriser la conduite de balle et le dribble d'évitement.

CONSIGNES :

- Faire le Parcours en évitant chaque porte tout en maîtrisant les changements de direction et l'envoi au but.
- Dribble d'évitement Gauche-Droite.
- Se diriger vers le plot de gauche (rouge) et faire un revers pour passer vers la droite de la porte (possibilité de faire l'inverse sur d'autres passages).

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Réussir 2 passages sur 3 sans toucher les plots (balle/ crosse/ corps de l'élève) et en marquant le but.

SIMPLIFICATION :

En marchant

- Alternner passer dans puis à côté de la porte.

COMPLEXIFICATION :

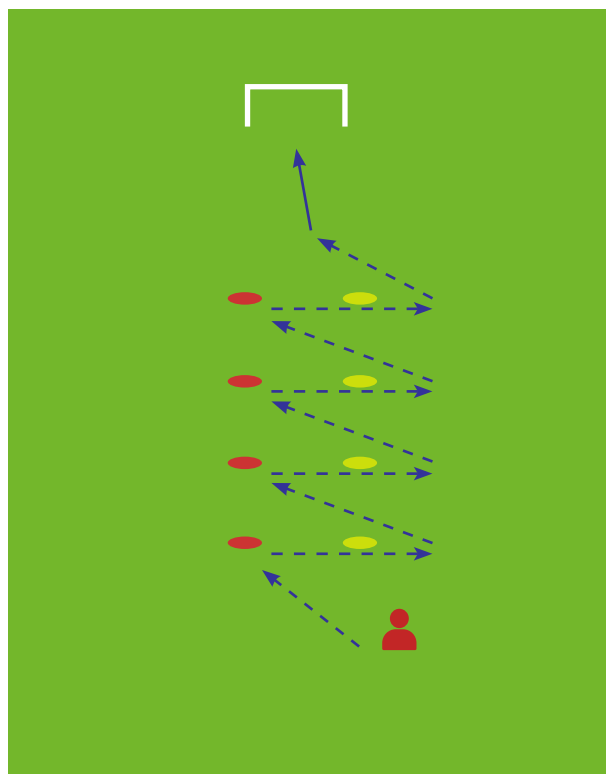
- Passer de l'autre sens (droite-gauche) (obligation de bien bouger ses pieds).
- Compétition 1vs1 = Parcours parallèle, le 1er qui marque.
- Compétition en Relais.
- Envoi au but en Revers (en gardant la crosse contact/ sol).

SÉCURITÉ :

- Crosse contact/sol.
- Balle contact/crosse.
- Attendre que son camarade soit à la 3^{ème} porte pour partir.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner les mains sur la crosse.
- Garder la balle devant soi pour avancer.
- Faire tourner la crosse dans sa main droite pour le revers.
- Envoyer de profil (épaules vers la cible).
- Finir le geste de crosse vers la cible.



« BÉRET 1 C 1 »

AVEC ROLES SOCIAUX ELEVES MENEUR ET COMPTABLE

OBJECTIF :

- Marquer un point pour son équipe face à un adversaire.

CONSIGNES :

- Se déplacer rapidement et être le 1er à envoyer sa balle dans la cible.
- Partir à l'annonce de son numéro (possibilité de donner des noms d'animaux).
- Contourner le plot de la couleur de son équipe avant de prendre une des balles dans le cerceau.
- Se rapprocher de la cible et propulser sa balle dedans avant l'autre.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Gagner 2 matchs sur 3 (confrontations directes).

SIMPLIFICATION :

- Aggrandir ou rapprocher la cible.

COMPLEXIFICATION :

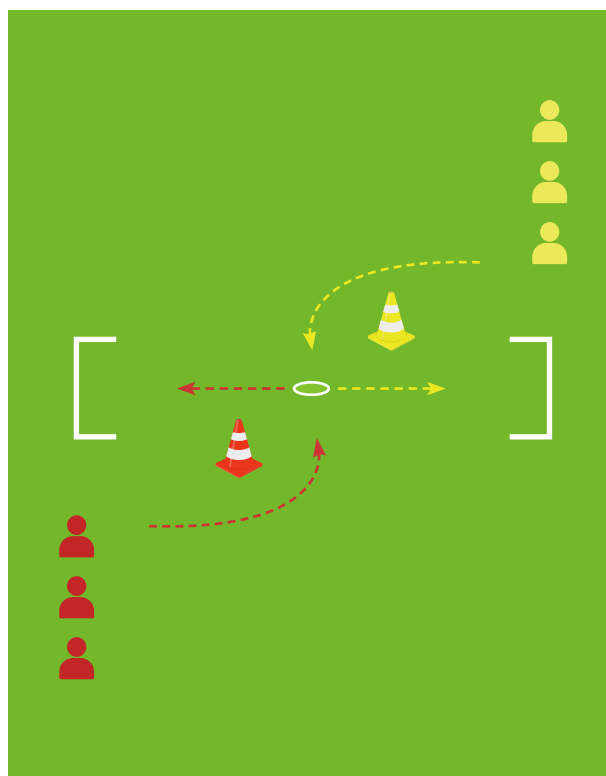
- Réduire la cible
- Faire un tour du plot de contournement.
- Conduire la balle en revers (à sa gauche) ou marche arrière jusqu'à sa cible.

SÉCURITÉ :

- Garder la crosse contact/sol
- Ralentir pour prendre la balle
- Ne pas confondre vitesse et précipitation.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner ses mains sur la crosse.
- Garder contact Crosse/Balle.
- Jouer côté plat et/ou rond.
- Se concentrer sur les signaux sonores.
- Accélérer avec la balle puis se mettre de profil pour envoyer la balle.
- Finir son geste de crosse vers la cible visée.



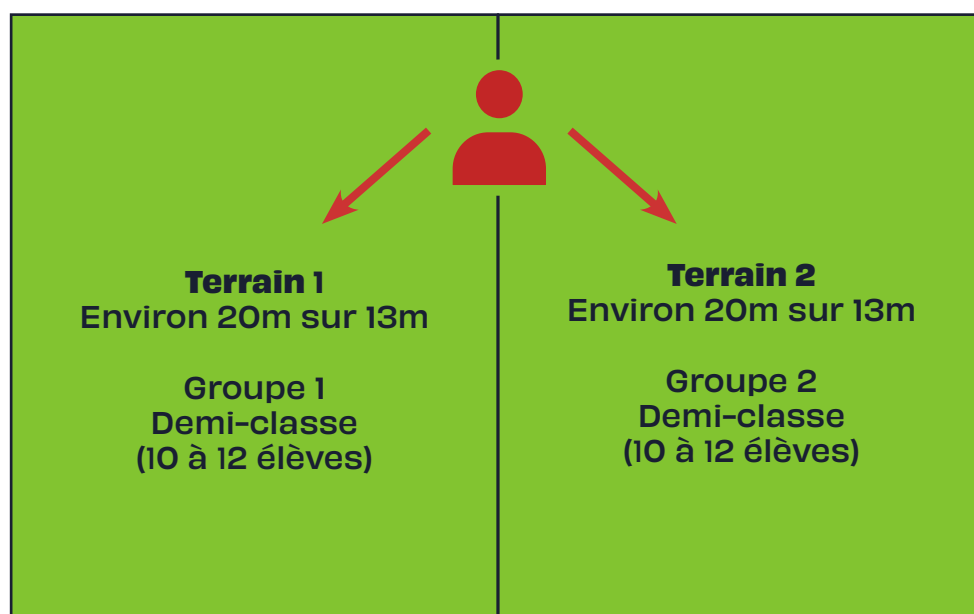
TRAME DE LEÇON N°4

OBJECTIF DE LA LEÇON 4 :

- Coopérer pour s'opposer collectivement

PRISE EN MAINS / ÉCHAUFFEMENT	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°1	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°2	BILAN RETOUR AU CALME
10' JEU DES FEUX DE COULEUR	10' RELAIS CERCEAUX	20' EXPLICATION DU RÈGLEMENT PUIS « MATCH 3C3 »	5' RASSEMBLEMENT FINAL BILAN

ORGANISATION SPATIALE :



RELAIS CERCEAUX

OBJECTIF :

- Maîtriser la conduite de balle rapide de contournement.

CONSIGNES :

- Faire le slalom en maîtrisant les changements de direction et sans que la balle ou le pied ne touche les cerceaux.
- Passer rapidement la balle au suivant en l'arrêtant devant lui ou en lui envoyant.
- Ralentir pour changer de direction, au 4^{ème} cerceau.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Réussir 2 passages sur 3 sans toucher les cerceaux (balle/crosse/ corps de l'élève) et en marquant le but.
- Gagner la confrontation.

SIMPLIFICATION :

- Slalom retour rectiligne.
- En marchant.

COMPLEXIFICATION :

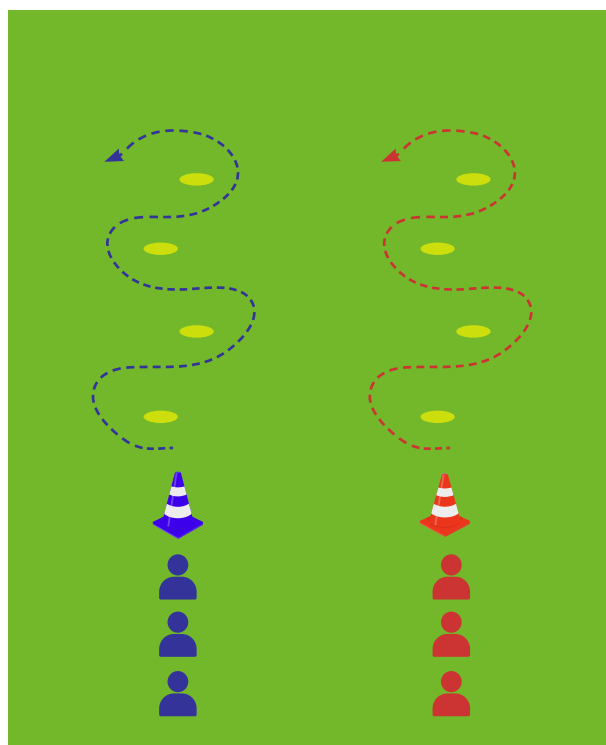
- Utiliser que le coup droit pour slalomer (Obligation de bien bouger ses pieds).
- Compétition 1vs1 parcours parallèle : le 1^{er} qui arrête la balle au retour dans le 1^{er} cerceau.

SÉCURITÉ :

- Crosse contact/sol.
- Balle contact/crosse.
- Attendre le retour de son partenaire avant de partir.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner les mains sur la crosse.
- Garder la balle devant soi pour avancer.
- Garder le contact crosse/balle le plus possible pendant le Slalom.
- Lever la tête pour anticiper les virages.



LE MATCH :

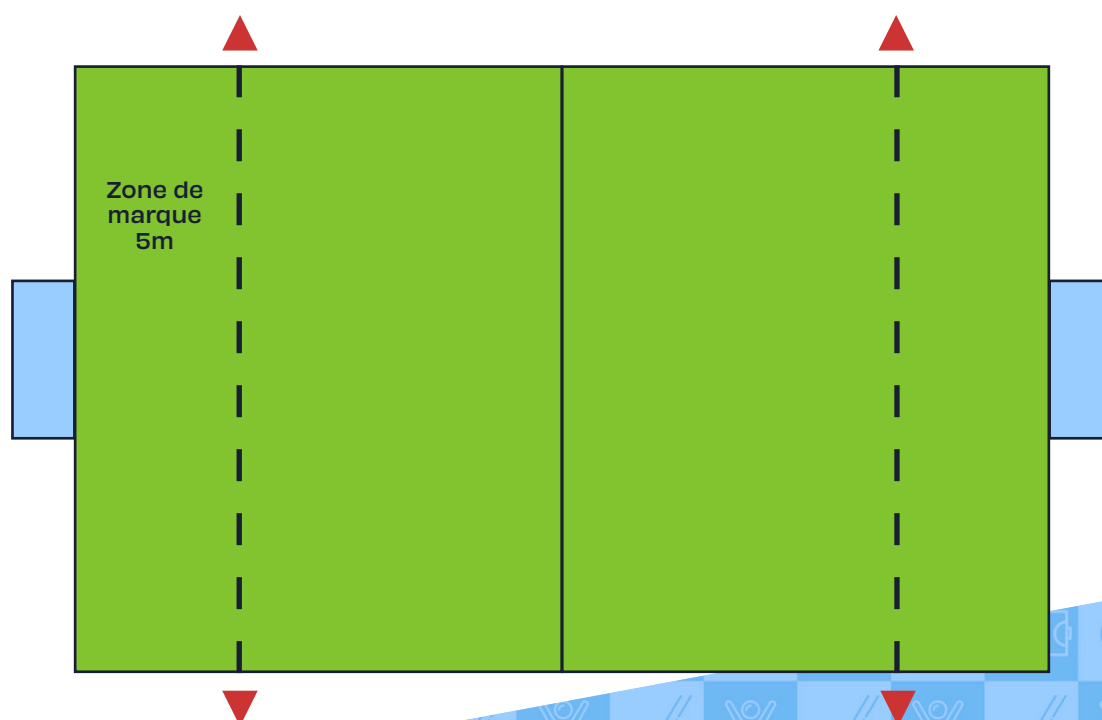
Le format de match se joue à 3 joueurs contre 3 joueurs (éventuellement 4 joueurs en fonction du nombre d'élèves dans la classe).

Une équipe est composée de 3 joueurs sur le terrain auxquels s'ajoute un joueur remplaçant dont le rôle social est d'observer et/ou de coacher son équipe.

Le terrain de match est de la taille d'un terrain de city stade ou de basketball dans la largeur d'un gymnase de type C (environ 20x13m), cela peut également se jouer sur 1/8ème de terrain officiel hockey.

La zone de marque se situe devant chaque but, est matérialisée par deux plots situés sur la ligne de touche à 5mètres de la ligne de but.

Particularité : quand la balle sort en touche à l'intérieur de la zone, la remise en jeu s'effectue sur la ligne de touche mais le tir au but est alors interdit, la passe à un partenaire reste alors la seule possibilité.





LES RÈGLES EN MATCH

Le bec de crosse doit **rester en-dessous du genou** sans jamais dépasser sa hauteur.

La crosse doit **toujours être tenue à 2 mains** : gauche en haut et droite au milieu.

La balle doit toujours rester au sol.

Les contacts **ne sont pas autorisés, ni les attaques de crosses.**
(= tacle crosse/crosse)

La balle ne doit **jamais toucher le pied.**
Principe de tolérance : siffler les pieds volontaires

La balle doit toujours **toucher le côté plat de la crosse**, jamais le côté rond. Principe de tolérance : Séquence I.

Le tir au but doit toujours se faire depuis l'intérieur de la zone.
(5 à 6 mètres).

Il n'y a pas de gardien de but, chaque joueur ne peut défendre son but qu'avec sa crosse.



LES RÈGLES EN MATCH

ENGAGEMENT :

Tirage au sort effectué par l'arbitre de terrain, tous les joueurs sont dans leur camp respectif, les adversaires sont au moins à 3m de la balle, celle-ci est au centre du terrain ; au coup de sifflet, le joueur fait une passe à un de ses camarades et le jeu commence.

BUT :

Le but est marqué si la balle est envoyée par un attaquant depuis la zone de but (5 mètres) et a entièrement franchi la ligne de but entre les montants et la barre transversale du but.

SORTIE DE BALLE :

La balle est sortie du terrain lorsqu'elle a entièrement franchi la ligne de touche ou de but; la remise en jeu est accordée à l'équipe qui n'a pas fait sortir la balle, les adversaires sont à une distance de 3m minimum de la balle.

REMISE EN JEU :

La balle est posée sur la ligne de touche et est poussée par le joueur pour faire une passe à un partenaire. Touche dans la zone du but : but direct non valable, les adversaires sont à une distance de 3m minimum de la balle.

SORTIE DE BUT :

La balle est posée sur la ligne de la zone du but (5 mètres) et est poussée par le joueur pour faire une passe à un partenaire, les adversaires sont à une distance de 3 m minimum de la balle.

SORTIE DE COIN (CORNER) :

Remise en jeu de coin en passe, les adversaires sont à une distance de 3m minimum de la balle.



LES RÈGLES EN MATCH

FAUTES :

- Tacle de crosse (la crosse tape la crosse d'un adversaire)
- Le pied touche la balle volontairement
- Contact avec un adversaire (pousser un adversaire/tenir un adversaire/charger un adversaire/frapper un adversaire)
- Jouer la balle avec une partie de son corps
- Contester les décisions de l'arbitre
- Avoir une conduite inconvenante
- Agir volontairement contre l'esprit du jeu

SANCTIONS :

- Toutes les fautes sont sanctionnées par un coup franc. Il est tiré à l'endroit où la faute a été commise. Les adversaires sont situés à une distance minimum de 3 m par rapport à la balle.
- En cas de faute dans la zone du but ou de faute intentionnelle grave et quel que soit l'endroit sur le terrain où la faute a été commise, l'arbitre siffle un penalty.
- Le pénalty : il n'y a pas de gardien la balle est placée au centre du terrain et un joueur attaquant effectue un envoi de précision vers le but. Tous les joueurs sont derrière la balle au moment de l'envoi. Le pénalty peut entraîner une expulsion temporaire (une ou deux minutes) du joueur qui a commis la faute.

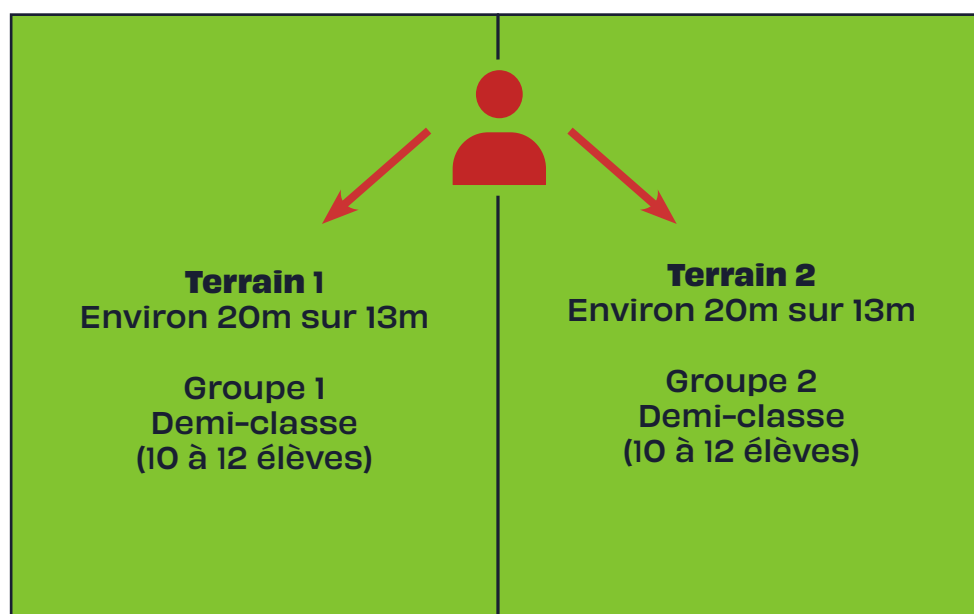
TRAME DE LEÇON N°5

OBJECTIFS DE LA LEÇON 5 :

- Coopérer pour s'opposer collectivement
- Augmenter son pouvoir d'agir avec la balle.

PRISE EN MAINS / ÉCHAUFFEMENT	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°1	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°2	BILAN RETOUR AU CALME
10' JEU DES FEUX DE COULEUR	10' PARCOURS TECHNIQUE	20' « MATCH 3C3 » A THÈME OU CLUBS	5' RASSEMBLEMENT FINAL BILAN

ORGANISATION SPATIALE :



SITUATION :

«PARCOURS TECHNIQUE»

OBJECTIF :

- Maîtriser la conduite de balle et la précision de la propulsion (direction et force) de la balle en push.

CONSIGNES :

- Faire le parcours slalom en maîtrisant les changements de direction et l'envoi au but.
- Ralentir pour changer de direction, accélérer en course rectiligne.
- Contourner le dernier plot (jaune) sans que la balle le touche et sans marcher dessus puis effectuer un petit pont dans la porte bleu avant l'envoi au but).

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Réussir 2 passages sur 3 sans toucher les plots (balle/ crosse/ corps de l'élève) et en marquant le but.

SIMPLIFICATION :

- Slalom rectiligne
- En marchant

COMPLEXIFICATION :

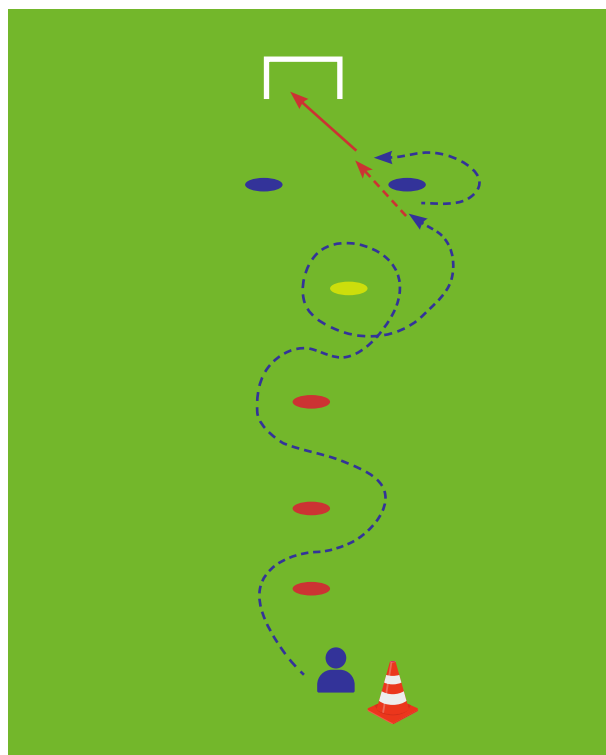
- Utiliser que le coup droit pour slalomer (obligation de bien bouger ses pieds).
- Compétition 1vs1 = parcours parallèle, le 1^{er} qui marque.
- Compétition en Relais.
- Possibilité de mettre un gardien (balles restent au sol).

SÉCURITÉ :

- Crosse contact/sol.
- Balle contact/crosse.
- Attendre que son camarade soit au contournement pour partir.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner les mains sur la crosse.
- Garder la balle devant soi pour avancer.
- Envoyer de profil (épaules vers la cible).
- Finir le geste de crosse vers la cible.
- Garder le contact crosse/balle le plus possible pendant le parcours et le Push (=la propulsion).



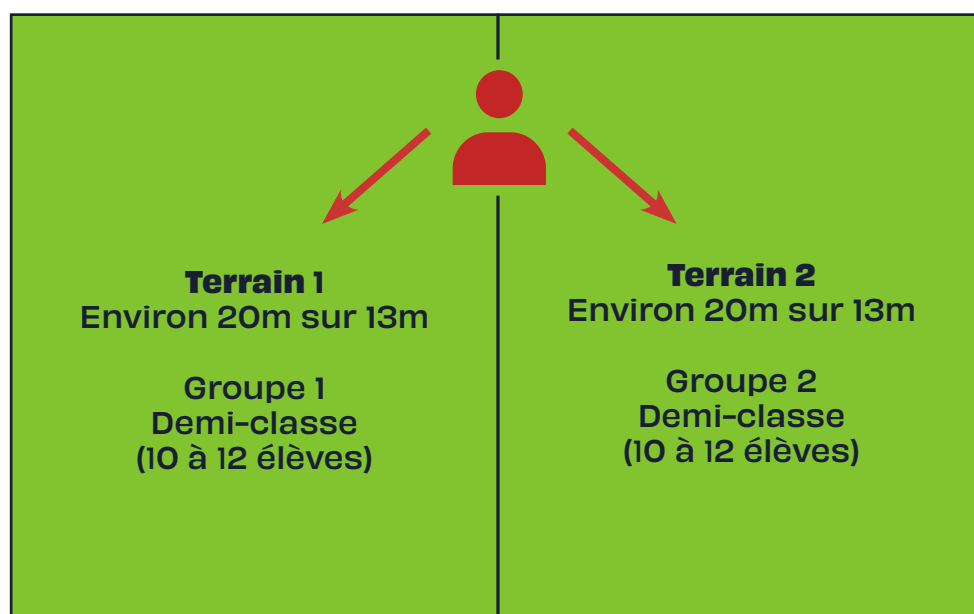
TRAME DE LEÇON N°6

OBJECTIFS DE LA LEÇON 6 :

- Coopérer pour s'opposer collectivement
- Jouer en mouvement

PRISE EN MAINS / ÉCHAUFFEMENT	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°1	SITUATION D'APPRENTISSAGE N°2	BILAN RETOUR AU CALME
10' JEU DES FEUX DE COULEUR	10' PASSE ET SUIS / PASSE ET VA (CYCLE 3)	20' « MATCH 3C3 » SYSTÈME DE CLUBS	5' RASSEMBLEMENT FINAL BILAN

ORGANISATION SPATIALE :



SITUATION :

«PASSE ET SUIS »

OBJECTIF :

- Maîtriser la propulsion de balle (direction et force) en Push.

CONSIGNES :

- Faire une passe à son camarade puis prendre sa place : PASSER et SUIVRE.
- Contrôler la balle avant de l'envoyer au suivant.
- Quand je suis au dernier plot : avancer 1 ou 2 mètres avant d'envoyer au but.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Réussir 2 passages sur 3 sans toucher les plots (balle/ crosse/ corps de l'élève) et en marquant le but.

SIMPLIFICATION :

- Rapprocher les plots.
- En marchant.
- Conduire la balle plutôt que de l'envoyer.

COMPLEXIFICATION :

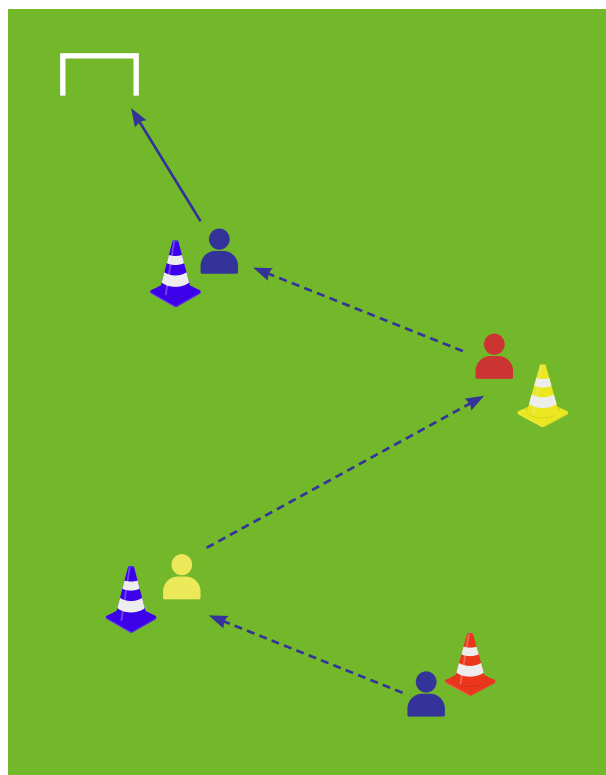
- Éloigner les plots.
- Compétition parallèle la 1^{ère} équipe qui marque.
- Bloquer en mouvement (sans que la balle ne s'arrête).
- Possibilité de mettre un gardien.

SÉCURITÉ :

- Crosse contact/sol.
- Balle contact/crosse.
- Anticiper l'arrivée de la balle.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner les mains sur la crosse.
- Envoyer de profil (épaules vers la cible).
- Finir le geste de crosse vers la cible.
- Bloquer de face pieds parallèles et crosse légèrement baissée.



TRAME DE LEÇON N°7-8...

OBJECTIFS DE LA LEÇON 7-8... :

- Coopérer pour s'opposer collectivement
- Jouer en mouvement

PRISE EN MAINS / ÉCHAUFFEMENT	TOURNOI INTRA CLASSE OU INTER CLASSE	BILAN RETOUR AU CALME
10' JEU DES FEUX DE COULEUR	50' « MATCH 3C3 » OU « 4C4 » SYSTÈME DE CLUBS	5' RASSEMBLEMENT FINAL BILAN





ÉVALUATION

PAR COMPÉTENCE ET/OU CHIFFRÉE :

DOMAINE PRIORITAIRES / ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
DOMAINE 1-4 : «Pratiquer des APSA» INDIV / 8 pts COLL / 4 pts	INDIV : PB : perte de balle systématique PPB : (Partenaire du Porteur de Balle) joueur immobile Déf : suit la balle COLL : Repère-élève en zone Rouge	INDIV : PB : passe ou dribble PPB : Appel de balle sonore uniquement Déf : suit son adversaire direct COLL : Repère-élève en zone Jaune	INDIV : PB : passe ou dribble ou tir PPB : Appel de balle en mouvement Déf : Placé entre adversaire direct et le but COLL : Repère-élève en zone Verte	INDIV : PB : Idem + choix rapide PPB : Idem + changement de rythme Déf : Idem + interceptions COLL : Repère-élève en zone Bleue
Notation / 12 pts	0-3	3,5-6	6,5-10	10,5-12
DOMAINE 5 : « S'approprier une culture sportive » Joueur / Arbitre / Observateur / Coach	Rôle non respecté, délaissé	Rôle tenu de façon aléatoire / nombreux oublis	Rôle tenu pendant toute la leçon	Rôle tenu avec qualité + élève ressource pour les autres
Notation / 5 pts	0-1,5	2-2,5	3-4,5	5
DOMAINE 2 : « Coopérer et réaliser des projets »	Équipe en conflit, désorganisée à l'entraînement	Équipe se désorganisant au fil de la leçon, du match	Équipe organisée / coopération à l'entraînement	Équipe organisée + conseils durant les entraînements et matchs
Notation / 3 pts	c	1	2	3



D'AUTRES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

- 1. Le « M » chrono**
- 2. Pose Dépose**
- 3. Puissance 4**
- 4. Concours de tirs**
- 5. Maths tes buts**
- 6. Cerceaux musicaux**

«LE M CHRONO»

OBJECTIF :

- Maîtriser un parcours avec de nombreux changements de direction.

CONSIGNES :

- Se déplacer rapidement et faire le parcours aller et retour du M.
- S'entraîner sur 2 à 3 passages puis faire un chrono par équipe de 2 puis 4 et enfin tout le groupe (7 élèves environ).
- Meilleur temps marqué sur tableau blanc.

SÉCURITÉ :

- Garder la crosse contact/sol.
- Ne pas confondre vitesse et précipitation.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner ses mains sur la crosse.
- Garder contact crosse/balle.
- Jouer côté plat.
- Se concentrer sur les enchaînements du parcours en M.
- Accélérer avec la balle puis ralentir pour changer de direction.
- Ajuster ses appuis.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

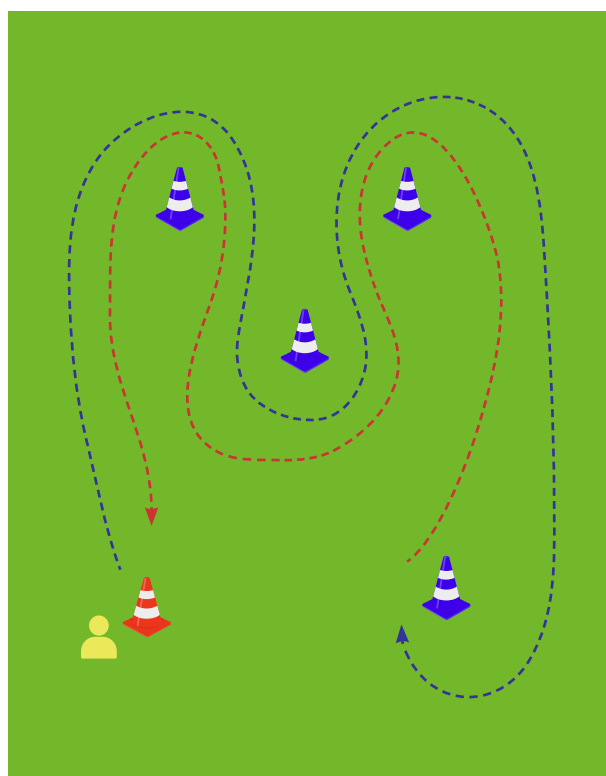
- Être dans les 3 groupes les plus rapides de la classe ou de la journée.

SIMPLIFICATION :

- Mettre des coupelles de couleur sur le haut des plots pour mieux repérer le parcours.

COMPLEXIFICATION :

- Que en coup droit.



POSE DÉPOSE

OBJECTIF :

- Maîtriser la conduite de balle rapide et l'arrêt de la balle dans un cerceau.

CONSIGNES :

En relai, mettre le plus vite possible une balle par cerceau. Faire le slalom en maîtrisant les changements de direction et sans que la balle ou le pied ne touche les cerceaux. Arrêter la balle dans un cerceau libre. L'équipe gagnante est celle qui a complété tous ses cerceaux.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Réussir 2 passages sur 3 sans toucher les cerceaux (balle/crosse/ corps de l'élève).
- Gagner la confrontation.

SIMPLIFICATION :

- Sans slalomer, aller poser la balle directement dans un cerceau.

COMPLEXIFICATION :

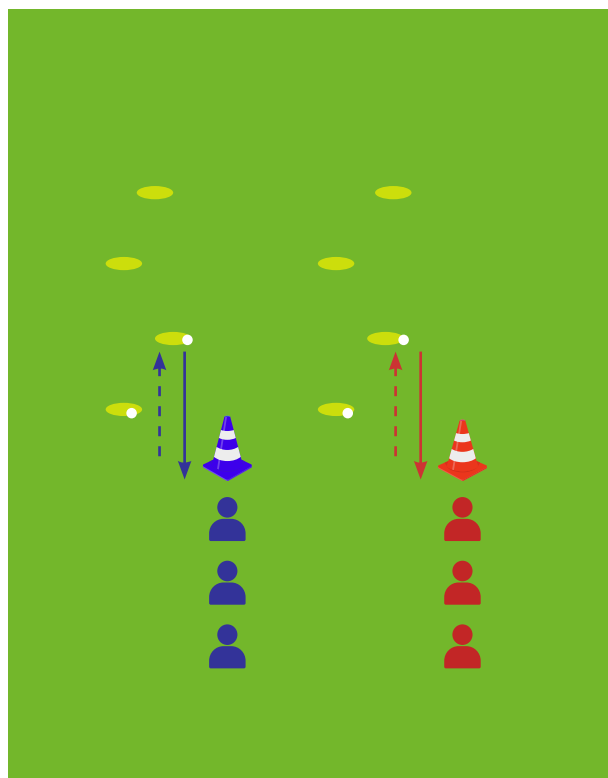
- 2 balles par cerceau.
- Une fois toutes posées, rapporter les balles en relai au plot de départ.
- Compétition 1vs1 parcours parallèle : le 1^{er} qui arrête la balle dans le 4^{ème} cerceau et qui revient au plot de départ.

SÉCURITÉ :

- Crosse contact/sol.
- Balle contact/crosse.
- Attendre le retour de son partenaire avant de partir.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner les mains sur la crosse.
- Garder la balle devant soi pour avancer.
- Garder le contact crosse/balle le plus possible pendant le Slalom.
- Arrêter la balle en coup droit en la recouvrant avec la crosse.



« PUISSANCE 4 »

OBJECTIF :

- Être la 1^{ère} équipe à aligner 4 balles dans sa colonne de cerceaux.

CONSIGNES :

Au signal de départ :

1. Aller chercher une balle dans la colonne adverse et la rapporter dans un cerceau libre de sa propre colonne. La balle doit être arrêtée et rester à l'intérieur du cerceau.
2. Revenir et passer le relais au suivant.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Gagner 2 matchs sur 3 (confrontations directes)

SIMPLIFICATION :

- Pose dépose de balle dans sa propre colonne.
- En relais apporter 4 balles dans ses propres cerceaux (4 balles au point de départ).

COMPLEXIFICATION :

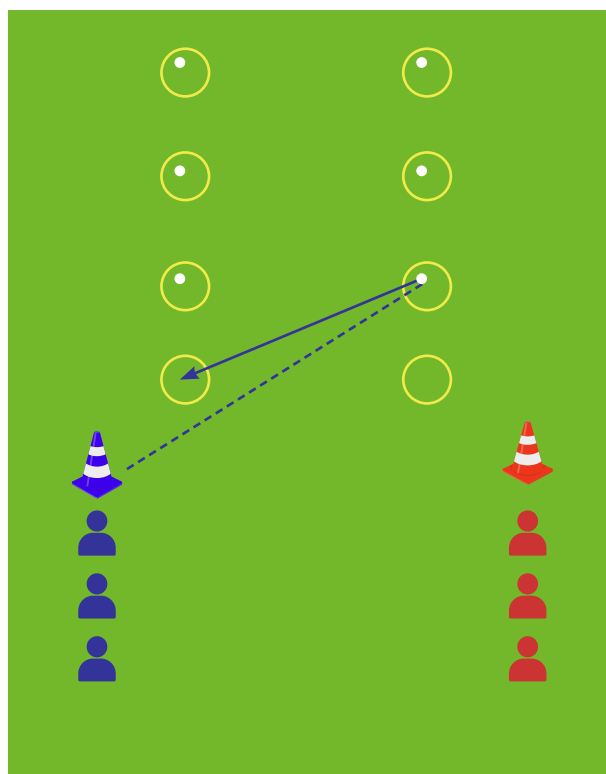
- Conduire la balle en revers (à sa gauche).

SÉCURITÉ :

- Garder la crosse contact/sol.
- Être vigilant lors des croisement d'adversaire.
- Lever la tête de la balle pour ne pas se percuter.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner ses mains sur la crosse.
- Garder contact crosse/balle.
- Jouer côté plat.
- Se concentrer.
- Accélérer avec la balle puis ralentir en anticipant l'arrêt dans le cerceau
- Recouvrir la balle en coup droit pour bien l'arrêter.



«CONCOURS DE TIRS»

OBJECTIF :

- Être le 1^{er} à atteindre le 5^{ème} coupelle et marquer le but.

CONSIGNES :

A tour de rôle : se positionner au premier plot et marquer le but :

- **Si réussite** : reculer d'un plot au passage suivant.
- **Si échec** : réessayer du même plot au tour suivant.
- Conserver sa balle après le tir.
- Faire une compétition individuelle puis collective en parallèle : 1^{ère} équipe à avoir validé les 5 coupelles.

SÉCURITÉ :

- Garder la crosse contact/sol.
- Récupérer sa balle puis revenir sans gêner les autres.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner ses mains sur la crosse.
- Envoyer de profil pour être précis.
- Prendre de l'élan en arrière de soi et crosse au sol pour envoyer fort.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

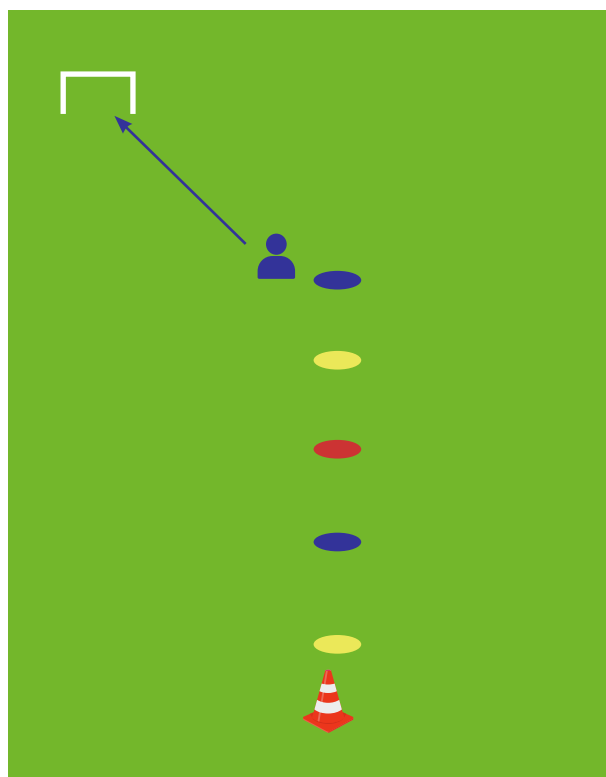
- Être dans les 3 premiers à finir

SIMPLIFICATION :

- Aggrandir ou rapprocher le but.
- Possibilité d'envoyer en 2 frappes.

COMPLEXIFICATION :

- Réduire le but (plots à l'intérieur).
- Envoyer en revers (à sa gauche).



«MATHS TES BUTS»

OBJECTIF :

- Marquer le but et atteindre le plus haut score possible sur 5 tirs.

CONSIGNES :

A tour de rôle : se positionner à un plot au choix et marquer le but :

- **Si réussite** : multiplier le nombre de points par le numéro du plot.
- **Si échec** : on ne marque pas de point.
- Conserver sa balle après le tir.
- Possibilité de faire une compétition individuelle puis collective en parallèle : 1ère équipe à avoir dépassé 100 pts.

SÉCURITÉ :

- Garder la crosse contact/sol.
- Récupérer sa balle puis revenir sans gêner les autres.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner ses mains sur la crosse.
- Envoyer de profil pour être précis.
- Prendre de l'élan en arrière de soi et crosse au sol pour envoyer fort.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Capitaliser plus 50 pts sur 5 passages.

SIMPLIFICATION :

- Agrandir ou rapprocher le but
- Possibilité d'envoyer en 2 frappes

COMPLEXIFICATION :

- Moins 1pt balle à côté du but
- Réduire les cibles rapportant le plus de points (déplacer les plots).
- Envoyer en revers (à sa gauche)
- Envoyer en mouvement. (partir du plot précédent)
- Attribuer 0 pt à la cible centrale.



« CERCEAUX MUSICAUX »

OBJECTIF :

- Réaliser un déplacement suivi d'un arrêt rapide.
- Prendre l'information. en levant la tête et réagir vite à un signal.

CONSIGNES :

- Se déplacer autour du rectangle jaune.
- Lorsque la musique s'arrête : courir pour arrêter la balle dans un cerceau avant les autres. (si pas de musique utiliser un signal sonore ou verbale)
- Un seul par cerceaux.
- Faire une partie sans crosse puis avec crosse.
- Possibilité de jouer avec élimination.

SÉCURITÉ :

- Crosse contact/sol.
- Rester dans l'axe de déplacement.

CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

- Positionner ses mains sur la crosse.
- Garder contact crosse/balle
- Jouer côté plat.
- Se concentrer sur le signal = arrêt de la musique.

ARRÊTER LA BALLE EN REVERS EN LA RECOUVRANT (comme au 1-2-3 Hockey)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

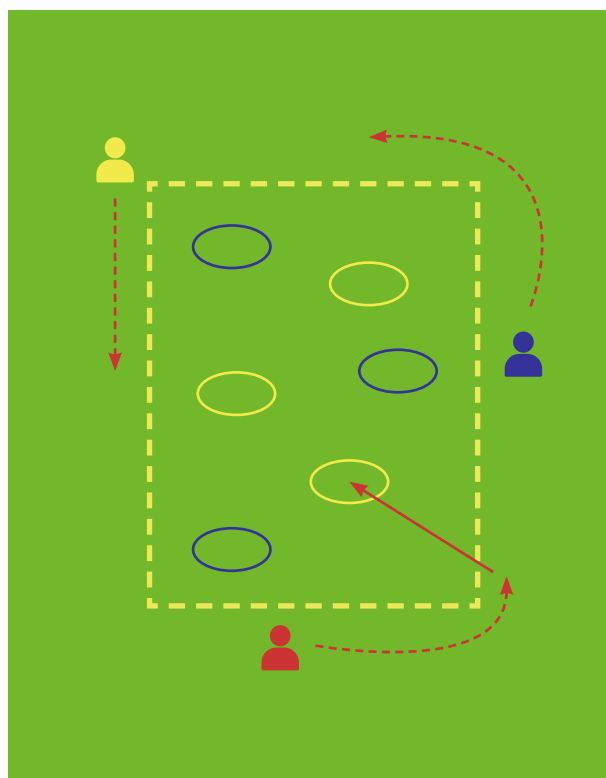
- Se déplacer rapidement.
- S'arrêter rapidement.
- Ne pas se faire éliminer.
- Arriver en finale = dans les 2 derniers.

SIMPLIFICATION :

- 1 cerceau par joueur

COMPLEXIFICATION :

- Élimination : 1 cerceau en moins à chaque fois.
- Ne pas aller 2 fois de suite dans le même cerceau.





VARIABLES DIDACTIQUES =

COMPÉTENCES GÉNÉRALES EPS ET SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

En match :

La « Bulle » : impossible de prendre la balle au porteur qui est protégé par une bulle imaginaire de 5". (= amplifier la réussite de tous)

Arbitrage : 1 arbitre = 1 faute à siffler (Pied / contact / attaque de crosse = tacle de crosse / validation But ...)

Les pieds non volontaires = non sifflés.

Les matchs à Thèmes :

- **Les scores multiples :** entrée en ZFM (Zone Favorable de Marque à 5 mètres du but) = 1 point, tirer sans marquer = 3 pts et but marqué = 5 pts.
- **Multiplier le score final par le nombre de buteur de l'équipe.**
- **Le premier but de chaque joueur vaut 5 points le suivant 1 point.**
- **Carte gaming à pouvoir**

Travail sur l'entraide et la cohésion (les rôles sociaux) :

Les « clubs » : définir des clubs de 8 à 10 joueurs (en fonction du nombre d'élève dans la classe). Les clubs sont hétérogènes en leur sein mais homogènes entre eux. Match en score acquis entre les 2 équipes du club = création d'une communauté d'intérêts. Une équipe regroupe 4 à 5 élèves, le match se déroule toujours en 3 contre 3 ou 4 contre 4 avec un joueur coach/observateur sur le côté.

Rendre les élèves acteurs de leurs apprentissages :

Utiliser le système de « score parlant » : commencer la leçon par un match en 10 possessions. Marquer le score coupelle 1/10/100/1000. (Indice de compétence de l'équipe). Faire réfléchir l'équipe sur l'atelier de travail et d'apprentissage à privilégier en fonction de leur score (Auto-détermination et Engagement actif).



QUELQUES CHIFFRES :

Le **3ème** sport le plus populaire au monde est le Hockey sur gazon !

Avec plus de **2 milliards** de joueurs, le hockey sur gazon est l'un des sports collectifs les plus populaires, juste après le football et le basket, avec une très grande communauté mondiale de fans passionnés.

Point important: **50% de pratiquantes** = il y a autant de femmes que d'hommes qui pratiquent ce sport.

Pourquoi le hockey sur gazon est-il si populaire?

Il a une histoire assez longue car c'est l'un des plus anciens jeux de balle avec la Crosse. Les tout premiers clubs de hockey sur gazon voient le jour en **1851** en Grande-Bretagne. Le hockey sur gazon s'est ensuite répandu dans tout l'Empire britannique et dans presque toutes les régions du monde. Il devient en **1908** un sport olympique.

À l'époque, l'Angleterre, et non la Grande-Bretagne, devenait championne de hockey sur gazon !

En 2024, Paris accueillera les Jeux Olympiques au stade Yves du Manoir de Colombes (92). Les règles ont beaucoup évolué mais le hockey sur gazon a conservé son esprit de fair-play et sa finalité de sport collectif. Lors de chaque match l'auto-passe, les divers coups techniques (Shoot coup droit ou revers, scoop, raclette..., Petit Corner, Shoot Out) et la disparition des règles du hors-jeu offrent un grand spectacle car les buts marqués sont plus nombreux.

Avec un style et des valeurs à la fois traditionnels et contemporains, le hockey sur gazon est devenu une star de la télévision dans de nombreux pays : esprit de famille, inclusion sociale et égalité.

Le hockey français en chiffres

134 clubs actifs
16345 licenciés en 2021-2022
28 % de femmes / **72 %** d'hommes

Vidéo de Hockey moderne :



France-Argentine

HISTOIRE DU HOCKEY SUR GAZON

Le hockey est le plus ancien jeu de balle et de crosse connu. Il existe des traces historiques indiquant qu'on y jouait en Perse en 2000 avant JC.

Dans l'Europe médiévale, les vitraux des cathédrales de Canterbury et de Gloucester mettent en scène des hommes jouant avec des cannes en forme de crochet.

Au Moyen Age, ce jeu était devenu si populaire qu'il a été interdit pendant un certain temps en Angleterre car il faisait du tort à la pratique du tir à l'arc, qui constituait à l'époque la base de la défense du pays.

Le nom de hockey vient probablement du français hocquet ou bâton de berger, en référence à la forme courbée de la crosse.

Les débuts du hockey en tant que sport remontent à la fin du XIXe siècle. Le premier club de hockey fut certainement le Blackheath Football and Hockey Club, au sud est de Londres, qui date d'au moins 1861 voire des années 1840. Les premières associations sportives ont été formées en Grande- Bretagne.

Elles comprenaient l'Union Nationale de Hockey, située dans la région de Bristol de 1887 à 1895 et l'organe national officiel, l'Amateur Hockey Association, fondé à Londres en 1886.

Le hockey s'est véritablement développé en tant que sport britannique, puis s'est ensuite répandu dans le monde lorsque les soldats et ouvriers anglais l'ont exporté aux quatre coins de l'Empire de sa Majesté.

L'évolution du hockey suit l'évolution de la surface de ses terrains depuis 1976 et l'apparition des terrains en herbe synthétique.



[\(Documentaire de 20 min en anglais\)](#)



LE HOCKEY AUX JEUX OLYMPIQUES :

Le hockey figure pour la première fois au programme des Jeux de la IV^e Olympiade à Londres en 1908.

Supprimé du programme de 1912, il est réintroduit aux Jeux à Anvers en 1920 pour être à nouveau supprimé en 1924.

A partir des Jeux à Amsterdam en 1928, il fait partie du programme de chaque édition.

Le hockey féminin fait son entrée olympique lors des Jeux de la XXII^e Olympiade à Moscou en 1980.

Les 2 équipes de France seront présentes aux Jeux Olympiques de Paris 2024 (Stade Yves du Manoir de Colombes).



Top 10 buts lors de différents JO



Équipe de France féminine – Photos : ©Cédric Martin

CROSSE PLASTIQUE MALIK

- Plus légère et plus souple que le bois pour une sécurité accrue des pratiquants
- Bicolore pour une adaptation pédagogique
- Balance parfaite pour les débutants
- Fabriquée par un spécialiste de la crosse de hockey
- Choix de taille en pouce par cycle :
 - 30" pour les classes CP et CE1
 - 33" pour les classes CE2, CM1 et CM2
 - 36,5" pour le collège

BALLE PLASTIQUE

- Très légère pour une sécurité accrue des pratiquants

SAC

- Dimension: 92 x 38 x 35 cm
- Sac à roulette
- Poignée télescopique
- Poche pour les balles
- Fabriqué par un spécialiste du hockey



SÉCURITÉ

Pour une pratique sans danger du hockey en marchant.

ADAPTABILITÉ

Matériel adapté aux conditions particulières du hockey en marchant.

PÉDAGOGIE

Aider les encadrants, en proposant des solutions pratiques et éducatives pour la pratique du hockey en marchant.

HOCKEY'S COOL



KIT SCOLAIRE

- 30 crosses plastiques en tailles:
- 30" (CP, CE1) ,
- 33,5" (CE2, CM1, CM2)
- 36,5" (collège)
- 30 balles légères
- 1 sac à roulettes

560€ TTC

OPTIONS SET 2 BUTS

- taille 1 (90 x 60 cm)
- taille 2 (150 x 60 cm)

119€ TTC

149€ TTC



KIT SANTE

- 12 crosses plastiques en tailles:
- 37,5" (pour adultes)
- 12 grosses balles
- 1 sac à roulettes

356€ TTC



Coordonnées

Nom du Comité / Association :

.....

Adresse:

.....

Code postale:

Ville:

Nom du responsable:

Téléphone:

Adresse Mail:

PRODUIT	TAILLE	QUANTITE
KIT SCOLAIRE	30"	-
	33,5"	-
	36,5"	-
KIT SANTE	37,5"	-
OPTIONS BUTS	90 x 60 cm	-
	150 x 60 cm	-

Pour vos commandes retournez directement ce document complété à la société SPORTACCESS, par email, courrier ou contactez-les directement par téléphone

AUTEURS ET CONTRIBUTEURS

DU LIVRET HOCKEY SCOLAIRE

Nicolas Gaillard :

Professeur agrégé d'EPS
et ancien joueur international

Julien Héricourt :

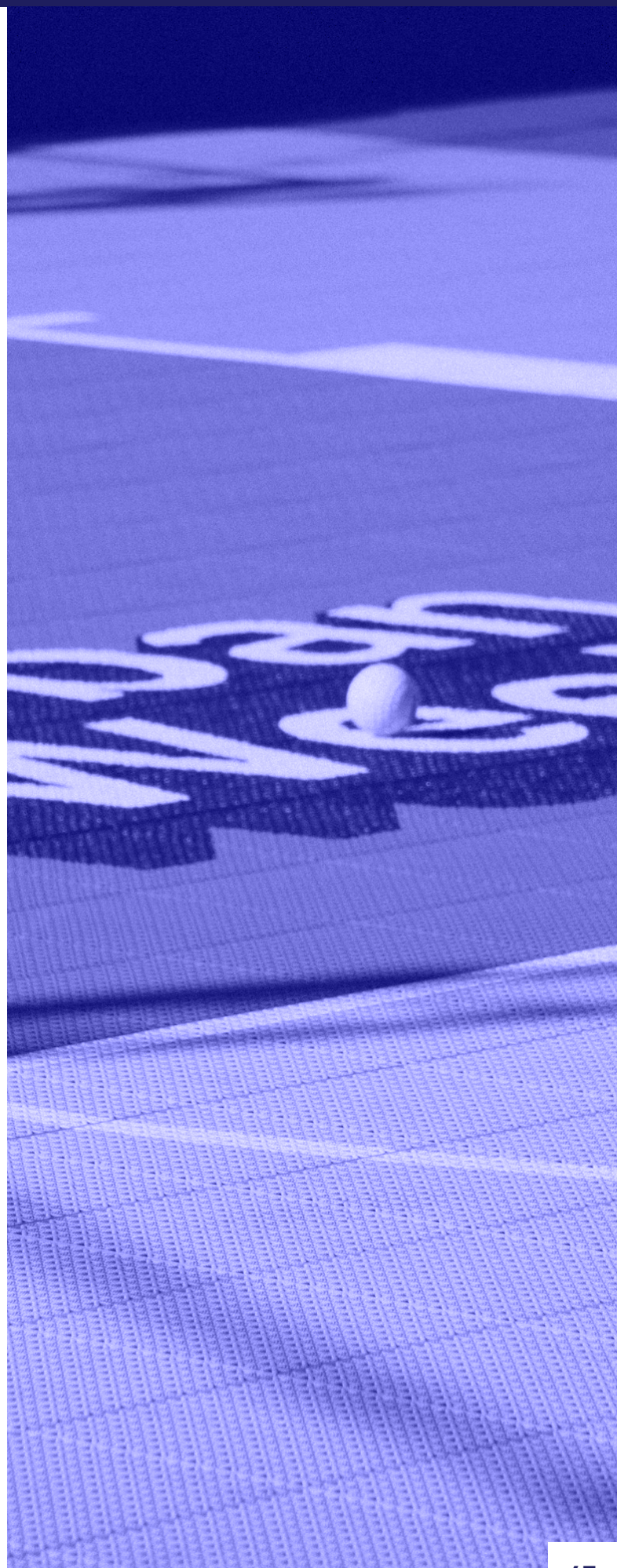
Conseiller Technique National
en charge du développement
des pratiques

Dominique Louison :

Conseiller Technique National
en charge du Hockey scolaire

Vincent Delevoye :

Sport Access, la boutique
du Hockey





www.ffhockey.org




MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

 AGENCE
NATIONALE
DU SPORT




Union Nationale
du Sport Scolaire