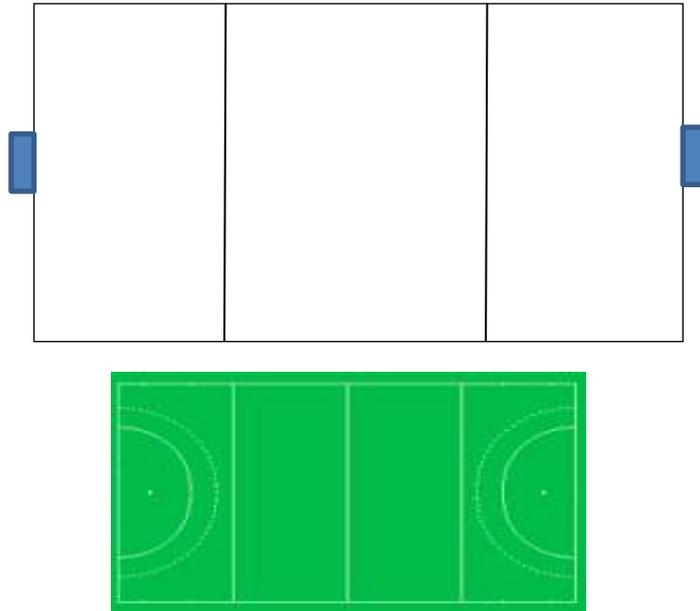


Jeux de hockey sur gazon aux cycles 2 et 3



Cadre institutionnel

Cycle 2 (Programmes EPS – CP-CE1-CE2 - arrêté du 9-11-2015)

Cycles 3 (Programmes EPS 2015 – CM1-CM2-6^{ème} - arrêté du 9-11-2015)

Hockey/gazon

4 Catégories de problèmes

Démarche

Jeux de crosse au **CYCLE 2**

Programmation/unité d'apprentissage

Fiches de séances (10)

Jeux de hockey/gazon au **CYCLE 3**

Programmation/unité d'apprentissage

Fiches de séances (10)

CADRE INSTITUTIONNEL (PROGRAMMES EPS – CP-CE1-CE2)

CYCLE 2

L'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires, dont :

- **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples d'activités et de mises en situation
<ul style="list-style-type: none">- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.-Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible-Accepter l'opposition et la coopération.-S'adapter aux actions d'un adversaire.- Coordonner des actions motrices simples.- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	<p style="text-align: center;">« Jeux de crosse »</p> <p style="text-align: center;">jeux traditionnels :</p> <p>Béret - Taureau - Lapin chasseur - Epervier - Balle au capitaine</p>

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.

L'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires, dont :

- **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples d'activités et de mises en situation
<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir 	<p>Jeux pré-sportifs type : hockey sur gazon</p> <p>jeux traditionnels plus complexes:</p> <p>Epervier - Balle au capitaine</p>

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.

HOCKEY/GAZON

4 CATEGORIES DE PROBLEMES SELECTIONNES

Manipuler la crosse	Récupérer la balle	Faire progresser la balle	Finir l'action
---------------------	--------------------	---------------------------	----------------

Parcours d'apprentissage **DU CYCLE 2...**

Objectif 1 Manipuler la crosse	Objectif 2 Récupérer la balle	Objectif 3 Faire progresser la balle
-----------------------------------	----------------------------------	---

... AU CYCLE 3

Objectif 1 Faire progresser la balle	Objectif 2 Récupérer la balle	Objectif 3 Finir l'action
---	----------------------------------	------------------------------

UNE DEMARCHE

La séance enchaîne 3 temps, articulés entre eux :

T.1 - L'entrée dans la séance par une **situation-problème**¹ (ludique ou de référence) pour confronter directement l'élève à une catégorie spécifique de problèmes et à un thème (*but de réalisation*)

T.2 - Le ou les situation(s) d'apprentissage² (exercices, parcours, jeux collectifs...) pour entraîner l'élève à résoudre le ou les problème(s) rencontré(s) précédemment (*but de maîtrise*)

T.3 - Le retour « armé » à la situation-problème de départ pour donner à l'élève l'occasion de réinvestir les acquis et mesurer les progrès réalisés (*but de réalisation*)

¹ Placée en début, la situation-problème cible les obstacles, pointe les difficultés et donne du sens aux apprentissages à venir.

² Le gain d'expertise, permettant à l'élève de résoudre le(s) problème(s), passe par le choix opportun des situations d'apprentissage sélectionnées

Jeux de crosse au CYCLE 2

Catégories de problèmes sélectionnés au cycle 2 :

Manipuler la crosse	Récupérer la balle	Faire progresser la balle
---------------------	--------------------	---------------------------

PROGRAMMATION au cours d'une unité d'apprentissage

Objectif 1 Manipuler la crosse Séances 1, 2, 3, 4	Objectif 2 Récupérer la balle Séances 5 et 6	Objectif 3 Faire progresser la balle Séances 7, 8, 9, 10
S1 et S2 Manipuler la crosse <i>(Thème : conduire la balle)</i>	S5 Récupérer la balle <i>(Thème : intercepter le drible)</i>	S7 et S8 Faire progresser la balle <i>(Thème : vers la zone de but)</i>
S3 et S4 Manipuler la crosse <i>(Thème : passer, contrôler, stopper la balle)</i>	et S6 Récupérer la balle <i>(Thème : intercepter le drible)</i>	S9 et S10 Faire progresser la balle <i>(Thème : vers le but)</i>

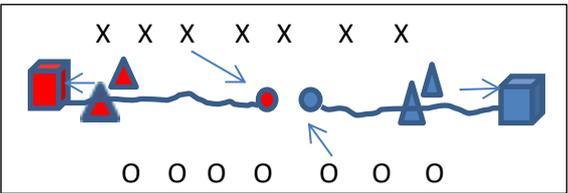
FICHES DE SEANCE

Une fiche par séance : une fiche de base et une fiche *suite* (complexification) à la séance suivante

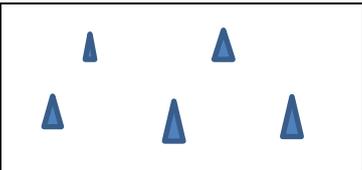
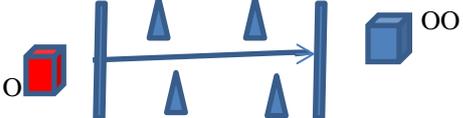
Objectif 1	Objectif 2	Objectif 3		
Manipuler la crosse	Manipuler la crosse	Récupérer la balle	Faire progresser la balle	Faire progresser la balle
<i>Conduire la balle</i>	<i>Passer et contrôler la balle</i>	<i>Intercepter le drible</i>	<i>Vers la zone de but</i>	<i>Vers le but</i>
S1	S3	S5	S7	S9
<i>Le béret</i>	<i>Le taureau</i>	<i>Lapin chasseur</i>	<i>L'épervier</i>	<i>Balle au capitaine</i>
Fiche 1	Fiche 3	Fiche 5	Fiche 7	Fiche 9
S2	S4	S6	S8	S10
<i>Le béret</i>	<i>Le taureau</i>	<i>Lapin chasseur</i>	<i>L'épervier</i>	<i>Balle au capitaine</i>
Fiche 2 (<i>suite</i>)	Fiche 4 (<i>suite</i>)	Fiche 6 (<i>suite</i>)	Fiche 8 (<i>suite</i>)	Fiche 10 (<i>suite</i>)

Objectif 1: Manipuler la crosse (thème : conduire la balle)

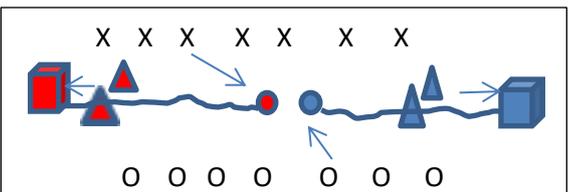
1. Le jeu du béret

<p>But : Jeux d'équipe : marquer le plus de points à son équipe en ramenant, en premier, la balle dans la boîte 1 point à chaque réussite</p> <p>3 Premières règles d'or :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respecter les positions des mains sur la crosse (tenue à deux mains, main droite en bas) -Ne pas utiliser le côté rond de la crosse -Ne pas lever le bec de la crosse au-dessus du genou 	<p>Deux équipes face à face, chaque joueur a un numéro. Une crosse/joueur. A l'appel de leur N° les joueurs amènent le plus vite la balle, entre les plots et dans la boîte (type carton à chaussure) de leur camp.</p> 
---	--

2. Trois situations de conduite de balle

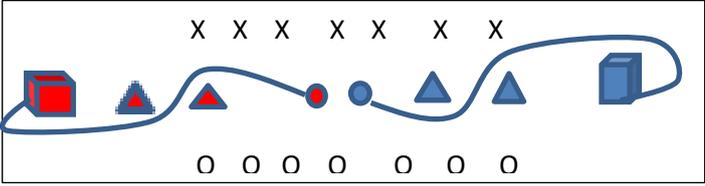
<p>En collectif : Des plots sont disséminés sur le terrain</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Se déplacer librement en conduisant sa balle (entre les plots sans les toucher) 2. Par 2, chacun une balle. Le N°1 conduit les déplacements, l'autre le suit (changement toutes les minutes) 	<p>Mini-slalom1</p> <p>Groupe réparti sur 4 parcours identiques</p>  <p>Conduire la balle, tourner autour du plot et revenir</p> <p>Quand l'un arrive, l'autre démarre</p>	<p>Mini-slalom 2</p> <p>Groupe réparti sur 4 parcours identiques</p>  <p>Conduire la balle en restant dans l'axe des plots. Puis envoyer la balle dans la boîte sans dépasser la ligne de tir</p> <p>Quand l'un arrive l'autre démarre</p>
---	--	---

3. Retour au jeu du béret

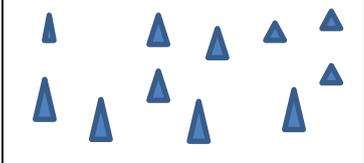
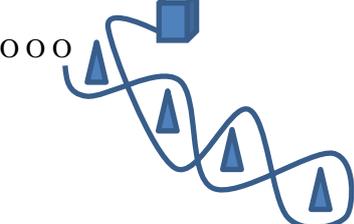
<p>But : Jeux d'équipe : marquer le plus de points à son équipe en ramenant la balle dans la boîte en premier 1 point à chaque réussite</p> <p>3 premières règles d'or :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respecter les positions des mains sur la crosse (tenue à deux mains, main droite en bas) -Ne pas utiliser le côté rond de la crosse -Ne pas lever le bec de la crosse au-dessus du genou 	<p>Deux équipes face à face, chaque joueur a un numéro. Une crosse/joueur. A l'appel de leur N° les joueurs amènent le plus vite la balle, entre les plots et dans la boîte (type carton à chaussure) de leur camp.</p> 
---	--

Objectif 1: Manipuler la crosse (thème : conduire la balle)

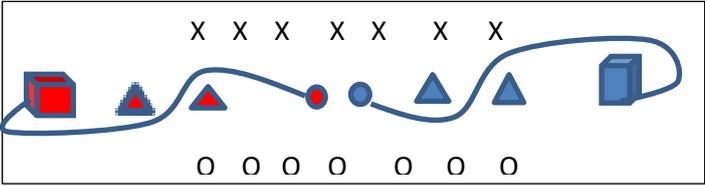
1. Le jeu du béret (complexification du jeu)

<p>But : Jeux d'équipe : marquer le plus de points à son équipe en ramenant la balle dans la boîte en premier 1 point à chaque réussite</p> <p>Rappel des 3 premières règles d'or :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respecter les positions des mains sur la crosse (tenue à deux mains, main droite en bas) -Ne pas utiliser le côté rond de la crosse -Ne pas lever le bec de la crosse au- dessus du genou 	<p>Deux équipes face à face, chaque joueur à un numéro. Une crosse/joueur. A l'appel de leur N° les joueurs amènent le plus vite la balle, en passant entre les 2 plots et dans la boîte (ouverte vers l'extérieur) de leur camp.</p> 
---	---

2. Trois situations de conduite de balle

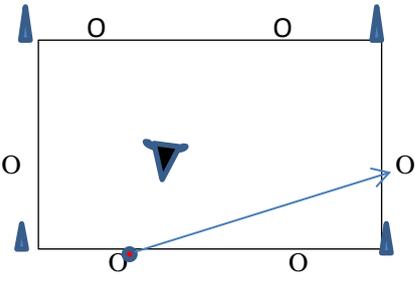
<p>En collectif : Des plots sont disséminés sur le terrain</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Se déplacer librement en conduisant sa balle (entre les plots - plus nombreux- sans les toucher) 2. Par 2, chacun une balle. Le N°1 conduit les déplacements, l'autre le suit (changement toutes les minutes) 	<p>Mini-slalom1</p> <p>Groupe réparti sur 4 parcours identiques</p>  <p>Conduire la balle, tourner autour du plot et revenir</p> <p>Quand l'un arrive, l'autre démarre</p>	<p>Mini-slalom 2</p> <p>Groupe réparti sur 4 parcours identiques</p>  <p>Slalomer et amener <i>rapidement</i> la balle jusque dans la boîte</p> <p>Quand l'un arrive l'autre démarre</p> <p>/temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - possibilité de chronométrer - faire une course relai
--	---	--

3. Retour au jeu du béret

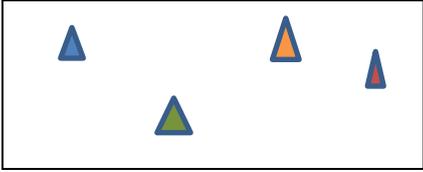
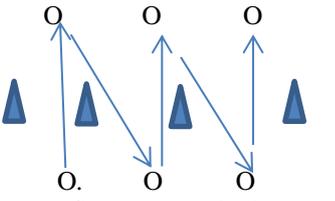
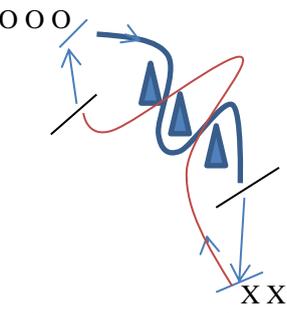
<p>But : Jeux d'équipe : marquer le plus de points à son équipe en ramenant la balle dans la boîte en premier 1 point à chaque réussite</p> <p>Rappel des 3 premières règles d'or :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respecter les positions des mains sur la crosse (tenue à deux mains, main droite en bas) -Ne pas utiliser le côté rond de la crosse -Ne pas lever le bec de la crosse au- dessus du genou 	<p>Deux équipes face à face, chaque joueur à un numéro. Une crosse/joueur. A l'appel de leur N° les joueurs amènent le plus vite la balle, en passant entre les 2 plots et dans la boîte (ouverte vers l'extérieur) de leur camp.</p> 
---	---

Objectif 1 : Manipuler la crosse (thème : Passer, contrôler ou stopper la balle)

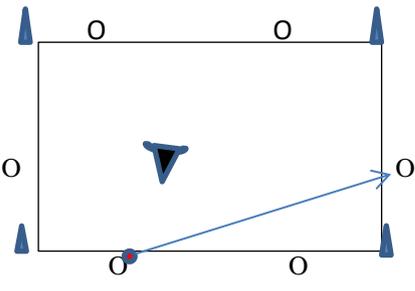
1. Le jeu du taureau

<p>But : Jeu à 6 contre 1. Les "attaquants" s'échangent la balle entre eux contre 1 « taureau » qui essaie de la récupérer. Ils sont à l'<u>extérieur</u> de l'arène et ils sont invulnérables. Le passeur fautif prend la place du taureau</p> <p>3 autres règles d'or :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas frapper la balle (mais la pousser) - Ne pas lever la balle (mais la faire rouler) - Ne pas toucher la balle avec ses pieds ou son corps 	<p>Terrain délimité de 10-15m de côté</p> 
---	--

2. Trois situations pour stopper, contrôler et passer avec précision

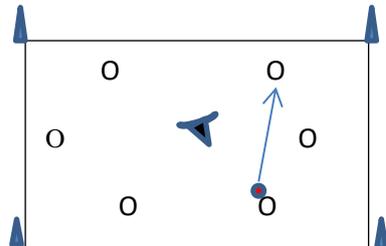
<p>En collectif : Des plots de couleurs différentes sont disséminés sur le terrain</p>  <p>Par 2. Une balle pour deux - Se déplacer librement en conduisant la balle (entre les plots) et en se faisant des passes. Au 1^{er} signal, « stop ! » celui qui a la balle la stoppe. Puis au 2^{ème} signal il vise le plot de la couleur indiquée (ex. « plot bleu ! »).</p> <p>L'autre va récupérer la balle, etc...</p> <p>But : envoyer la balle avec précision</p>	<p>Entre les plots</p> <p>3 groupes répartis sur 4 situations identiques</p>  <p>Joueurs fixes et répartis de part et d'autre des plots</p> <p>But : stopper la balle avant de la renvoyer et se faire une passe sans toucher les plots</p>	<p>En enchainant</p> <p>3 groupes répartis sur 4 situations identiques</p>  <p>O slalome entre les plots. Puis une longue passe à X, qui la contrôle (en la stoppant ou pas), et repart à son tour</p> <p>But : contrôler/stopper/passer</p>
--	--	--

3. Retour au jeu du taureau

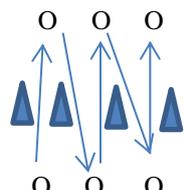
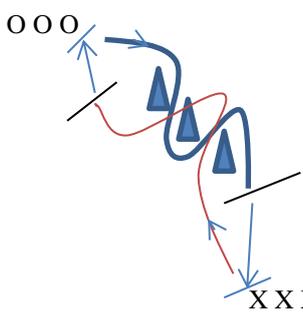
<p>But : Jeu à 6 contre 1. Les "attaquants" s'échangent la balle entre eux contre 1 « taureau » qui essaie de la récupérer. Ils sont à l'<u>extérieur</u> de l'arène et ils sont invulnérables. Le passeur fautif prend la place du taureau</p> <p>3 autres règles d'or :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas frapper la balle (mais la pousser) - Ne pas lever la balle (mais la faire rouler) - Ne pas toucher la balle avec ses pieds ou son corps 	<p>Terrain délimité de 10-15m de côté</p> 
---	--

Objectif 1: Manipuler la crosse (thème : Passer, contrôler ou stopper la balle)

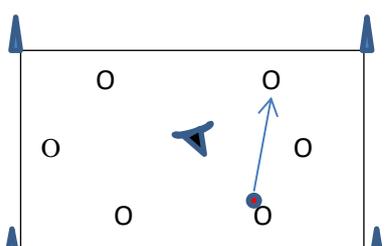
1. Le jeu du taureau (complexification du jeu)

<p>But : Jeu à 6 contre 1. Les "attaquants" s'échangent la balle entre eux contre 1 « taureau » qui essaie de la récupérer, puis de la déposer à l'extérieur. Les attaquants <u>ne doivent pas sortir de l'arène</u> ni se déplacer, ils sont vulnérables. Le passeur (ou le récupérateur) fautif prend la place du taureau</p> <p>Selon le niveau : placer 2 taureaux</p>	<p>Terrain délimité de 10-15m de côté</p> 
---	--

4. 2. Trois situations pour stopper, contrôler et passer avec précision

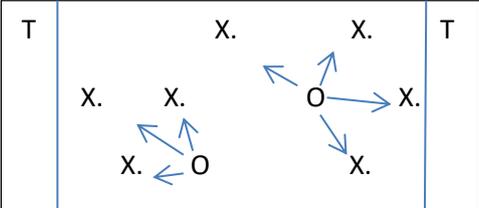
<p>En collectif : Des plots de couleurs différentes sont disséminés sur le terrain</p>  <p>Par 2. Une balle pour deux - Se déplacer librement en conduisant la balle (entre les plots) et en se faisant des passes. Au 1^{er} signal, « stop ! » celui qui a la balle la stoppe. Puis au 2^{ème} signal il vise le plot de la couleur indiquée (ex. « plot bleu ! »).</p> <p>L'autre va récupérer la balle, etc...</p> <p>But : stopper et envoyer la balle avec précision</p>	<p>Entre les plots</p> <p>3 groupes répartis sur 4 situations identiques</p>  <p>Joueurs fixes et répartis de part et d'autre des plots (RESSERES)</p> <p>But : stopper la balle avant de la renvoyer et se faire une passe précise sans toucher les plots</p>	<p>En enchainant</p> <p>3 groupes répartis sur 4 situations identiques</p>  <p>O slalome entre les plots. Puis une longue passe à X, qui la contrôle (en la stoppant ou pas), et repart à son tour</p> <p>But : contrôler/stopper/passer</p>
---	---	--

3. Retour au jeu du taureau

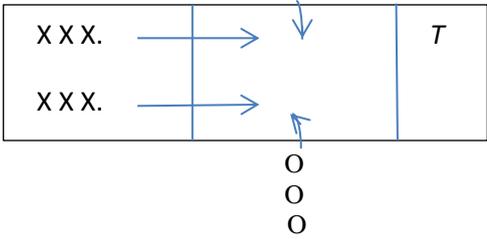
<p>But : Jeu à 6 contre 1. Les "attaquants" s'échangent la balle entre eux contre 1 « taureau » qui essaie de la récupérer, puis de la déposer à l'extérieur. Les attaquants <u>ne doivent pas sortir de l'arène</u> ni se déplacer, ils sont vulnérables. Le passeur (ou le récupérateur) fautif prend la place du taureau</p> <p>Selon le niveau : placer 2 taureaux et/ ou resserrer l'espace du jeu</p>	<p>Terrain délimité de 10-15m de côté</p> 
--	--

Objectif 2 : Récupérer la balle (thème : intercepter le dribble)

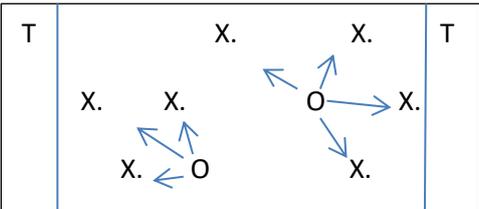
1. Les lapins chasseurs

<p>But : Pour les chasseurs O, prendre la balle aux lapins X (et la dégager sur les côtés ou à un récupérateur)</p> <p>Pour les lapins se déplacer dans le terrain en conservant la balle</p> <p>Les lapins ayant perdu leur balle deviennent chasseur.</p> <p>Les zones (T) sont des zones d'invulnérabilité (Terrier)</p> <p>Rappel règle : Ne pas toucher la balle avec ses pieds ou son corps</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté. 6 à 8 joueurs (une balle chacun) contre deux chasseurs (sans balle) Temps de jeu 1'30 à 2' - Puis rotation des chasseurs</p> 
--	---

2. Ligne de but 1 contre 1

<p>But : Pour le défenseur (O) de côté, empêcher le joueur en possession de la balle (attaquants X) d'atteindre la zone de but (T)</p>	<p>Un terrain délimité en 3 zones. Les défenseurs n'interviennent que dans la zone centrale</p> 
---	--

3. Retour aux lapins chasseurs

<p>But : Pour les chasseurs O, prendre la balle aux lapins X (et la dégager sur les côtés ou à un récupérateur)</p> <p>Pour les lapins se déplacer sur tout le terrain en conservant la balle</p> <p>Les lapins ayant perdu leur balle deviennent chasseur.</p> <p>Les zones (T) sont des zones d'invulnérabilité (Terrier)</p> <p>Rappel règle : Ne pas toucher la balle avec ses pieds ou son corps</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté. 6 à 8 joueurs (une balle chacun) contre deux chasseurs (sans balle) Temps de jeu 1'30 à 2' - Puis rotation des chasseurs</p> 
--	---

Objectif 2 : Récupérer la balle (thème : intercepter le dribble)

1. Les lapins chasseurs (complexification du jeu)

<p>But : Pour les chasseurs O, prendre la balle aux lapins X (et la dégager sur les côtés ou à un récupérateur)</p> <p>Pour les lapins X aller porter la balle d'un terrier (T) à l'autre (Une fois sorti d'un terrier, <u>interdiction de revenir dans le terrier d'origine</u>. Il faut chercher à rejoindre l'autre Terrier. Etc)</p> <p>Les lapins ayant perdu leur balle deviennent chasseur</p> <p>Les derniers lapins « en vie » ont gagné la partie</p> <p>Les zones (T) sont des zones d'invulnérabilité. Les <u>Zones z i = zones interdites</u></p> <p>Rappel de la règle : Ne pas toucher la balle avec ses pieds ou son corps</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté. 6 à 8 joueurs (une balle chacun) contre deux chasseurs (sans balle) au départ Temps de jeu 1'30 à 2' par partie</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td>T</td> <td>X.</td> <td>O</td> <td>O</td> <td>T</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d9534f; color: white;">z</td> <td></td> <td>X.</td> <td>O</td> <td>X.</td> <td>O</td> <td style="background-color: #d9534f; color: white;">z</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d9534f; color: white;">i</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: #d9534f; color: white;">i</td> </tr> <tr> <td>T</td> <td>X.</td> <td>X.</td> <td>X.</td> <td>T</td> </tr> </table>	T	X.	O	O	T	z		X.	O	X.	O	z	i						i	T	X.	X.	X.	T
T	X.	O	O	T																					
z		X.	O	X.	O	z																			
i						i																			
T	X.	X.	X.	T																					

2. Ligne de but 1 contre 1

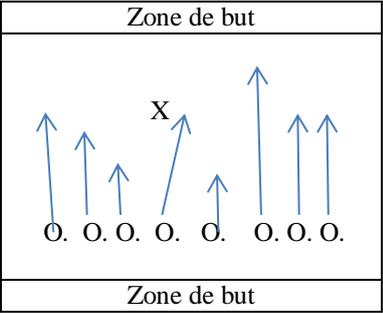
<p>But : Pour le défenseur (O) de côté, empêcher le joueur en possession de la balle (attaquants X) d'atteindre la zone de but (T)</p> <p>Les zones (T) sont des zones d'invulnérabilité. Les <u>Zones z i = zones interdites</u></p>	<p>Un terrain délimité en 3 zones. Les défenseurs n'interviennent que dans la zone centrale, dès que les X franchissent la ligne</p>
--	--

3. Retour aux lapins chasseurs

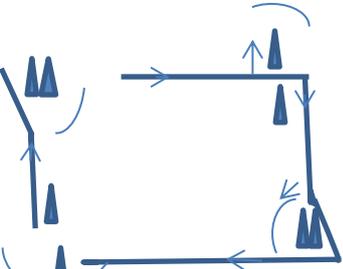
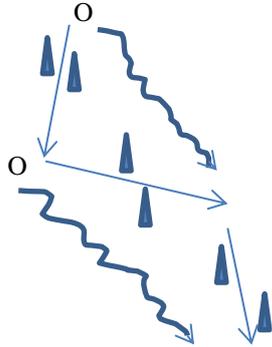
<p>But : Pour les chasseurs O, prendre la balle aux lapins X (et la dégager sur les côtés ou à un récupérateur)</p> <p>Pour les lapins X aller porter la balle d'un terrier (T) à l'autre (Une fois sorti d'un terrier, <u>interdiction de revenir dans le terrier d'origine</u>. Il faut chercher à rejoindre l'autre terrier. Etc)</p> <p>Les lapins ayant perdu leur balle <u>deviennent chasseur</u>. Les derniers lapins « en vie » ont gagné la partie</p> <p>Les zones (T) sont des zones d'invulnérabilité. Les <u>Zones z i = zones interdites</u></p> <p>Rappel de la règle : Ne pas toucher la balle avec ses pieds ou son corps</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté. 6 à 8 joueurs (une balle chacun) contre deux chasseurs (sans balle) au départ Temps de jeu 1'30 à 2' par partie</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td>T</td> <td>X.</td> <td>O</td> <td>O</td> <td>T</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d9534f; color: white;">z</td> <td></td> <td>X.</td> <td>O</td> <td>X.</td> <td>O</td> <td style="background-color: #d9534f; color: white;">z</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d9534f; color: white;">i</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: #d9534f; color: white;">i</td> </tr> <tr> <td>T</td> <td>X.</td> <td>X.</td> <td>X.</td> <td>T</td> </tr> </table>	T	X.	O	O	T	z		X.	O	X.	O	z	i						i	T	X.	X.	X.	T
T	X.	O	O	T																					
z		X.	O	X.	O	z																			
i						i																			
T	X.	X.	X.	T																					

Objectif 3 : Faire progresser la balle (thème : vers la zone de but)

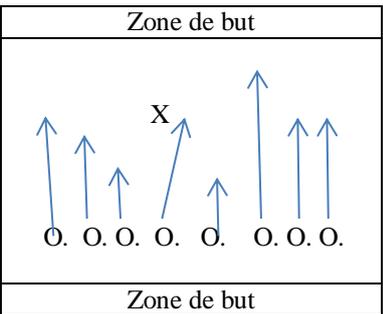
1. L'épervier

<p>But :</p> <p>Pour les joueurs = Progresser seul (ou à deux) dans les limites du terrain pour rejoindre la zone but opposée, sans se faire subtiliser la balle par l'épervier (possibilité de se faire des passes)</p> <p>Pour l'épervier = prendre au moins 1 balle à chaque traversée (et la dégager sur les côtés ou à un récupérateur)</p> <p>Les joueurs privés de balle restent en jeu (ils collaborent ainsi à la remontée en restant disponibles pour recevoir/renvoyer la balle)</p> <p>Les départs se font ensemble, au signal</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté- La zone de but = 1m 8 joueurs, 1 épervier. Rotation/ 1 minute</p> 
---	--

2. Les 3 mini-parcours

<p>- Les « 8 »</p> <p>But : effectuer des séries de 8</p>  <p>4 plots posés à des distances de + en plus grandes</p>	<p>-« Petit et grand pont »</p> <p>But : se déplacer en carré en passant à l'extérieur des plots</p>  <p>4 paires de plots collés ou espacés</p>	<p>- « Remontée à 2 »</p> <p>But : Progresser à 2 en envoyant la balle entre les plots</p>  <p>6 paires de plots déposés en ligne</p>
--	--	---

3. Retour à l'épervier

<p>But :</p> <p>Pour les joueurs = Progresser seul (ou à deux) dans les limites du terrain pour rejoindre la zone but opposée, sans se faire subtiliser la balle par l'épervier</p> <p>Pour l'épervier = prendre au moins 1 balle à chaque traversée (et la dégager sur les côtés ou à un récupérateur)</p> <p>Les joueurs privés de balle restent en jeu (ils collaborent ainsi à la remontée en restant disponibles pour recevoir/renvoyer la balle)</p> <p>Les départs se font ensemble, au signal</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté- La zone de but = 1m 8 joueurs, 1 épervier. Rotation/ 1 minute</p> 
--	--

Objectif 3 : Faire progresser la balle (thème : vers la zone de but)

1. L'épervier (complexification du jeu)

<p>But : Progresser seul d'une zone à l'autre, dans les limites du terrain, sans se faire subtiliser la balle par l'épervier (qui la dégage sur les côtés ou à un récupérateur) Le dernier sauvé a gagné</p> <p>les joueurs privés de balle <u>deviennent éperviers</u></p> <p>Les départs se font ensemble, au signal</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté- zone de but = 1m 4 joueurs, <u>de part et d'autre</u> - 1 épervier. Rotation/ 1 minute</p>
---	--

2. Les 3 mini-parcours

<p>- Les « 8 »</p> <p>But : effectuer des séries de 8</p> <p>4 plots posés à des distances de + en plus grandes</p> <p>Possibilité de chronométrer : record du parcours</p>	<p>-« Petit et grand pont »</p> <p>But : se déplacer en carré</p> <p>4 paires de plots collés ou espacés</p> <p>Possibilité de chronométrer : record du parcours</p>	<p>- « Remontée 1 contre 1 »</p> <p>But : O = Passer, au choix, par 1 des 2 portes face à un défenseur X</p> <p>Changement de X toutes les 2 minutes</p>
--	---	---

3. Retour à l'épervier

<p>But : Progresser seul d'une zone à l'autre, dans les limites du terrain, sans se faire subtiliser la balle par l'épervier (qui la dégage sur les côtés ou à un récupérateur) Le dernier sauvé a gagné</p> <p>les joueurs privés de balle <u>deviennent éperviers</u></p> <p>Les départs se font ensemble, au signal</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté- zone de but = 1m 8 joueurs, 1 épervier. Rotation/ 1 minute</p>
---	--

Objectif 3 : Faire progresser la balle (thème : vers le but)

1. La balle au capitaine

<p>But : Passer la balle à son capitaine. (pour marquer 1 point, il doit stopper la balle)</p> <p>Les joueurs ne sortent pas de leur zone.</p> <p>Nouvelle règle : Pour faire une passe au capitaine, je dois être dans la zone de but adverse</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté -Terrain divisé en 3 zones. Zone de but = 5 m 2 équipes de 7 joueurs (6+1C). <u>Les joueurs ne sortent pas de leur zone.</u> La passe au capitaine se fait depuis la zone de but, ainsi que les remises en jeu par le capitaine après 1 but ou une sortie derrière la ligne de fond</p>
---	--

2. Remontée 2 contre 1

<p>But : Remonter la balle à 2, de la zone arrière à la zone de but et passer à son capitaine pour marquer 1 point</p>	<p>2 demi-terrains divisés en 3 zones. La moitié du groupe dans un sens, l'autre dans l'autre sens 2 contre 1 joueur X dans la zone de but. Le pourvoyeur (P) passe à O1. La passe se fait depuis la zone de but</p>
---	--

3. Retour à la balle au capitaine

<p>But : Passer la balle à son capitaine. (pour marquer 1 point, il doit stopper la balle)</p> <p>Les joueurs ne sortent pas de leur zone.</p> <p>Nouvelle règle : Pour faire une passe au capitaine, je dois être dans la zone de but adverse</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté- Terrain divisé en 3 zones. Zone de but = 5 m 2 équipes de 7 joueurs (6+1C). Les joueurs ne sortent pas de leur zone. La passe au capitaine se fait depuis la zone de but, ainsi que les remises en jeu par le capitaine après 1 but ou une sortie derrière la ligne de fond</p>
---	---

Objectif 3 : Faire progresser la balle (thème : vers le but)

1. La balle au capitaine classique (complexification du jeu)

<p>But : Passer la balle à son capitaine. (pour marquer 1 point, il doit stopper la balle)</p> <p><u>Les joueurs évoluent librement d'une zone à l'autre.</u></p> <p>Rappel de la règle : Pour faire une passe au capitaine, je dois être dans la zone de but adverse</p>	<p>Terrain délimité – espace de 15-20 m de côté- Terrain divisé en 3 zones. Zone de but = 5 m 2 équipes de 7 joueurs 7 contre 7 (6+1 capitaine) – Les joueurs évoluent <u>librement</u> d'une zone à l'autre.</p> <p>La passe au capitaine se fait depuis la zone de but, ainsi que les remises en jeu par le capitaine après 1 but ou une sortie derrière la ligne de fond</p> <p style="text-align: center;">capitaine des X</p> <table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">O</td> <td colspan="4" rowspan="2" style="border: none; vertical-align: middle;">} zone de but</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">O</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">O O O O</td> <td colspan="4" rowspan="2" style="border: none; vertical-align: middle;">} zone de but</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">X X X</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">X X X</td> <td colspan="4" style="border: none;"></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">capitaine des O</p>	O	} zone de but				O	O O O O	} zone de but				X X X	X X X				
O	} zone de but																	
O																		
O O O O	} zone de but																	
X X X																		
X X X																		

2. Remontée 2 contre 1

<p>But : Remonter la balle à 2, de la zone arrière à la zone de but et passer à son capitaine pour marquer 1 point</p>	<p>2 demi-terrains divisés en 3 zones. La moitié du groupe dans un sens, l'autre dans l'autre sens 2 contre 1 joueur X qui <u>se place librement</u>. Le pourvoyeur (P) passe à O1. La passe au capitaine se fait depuis la zone de but</p> <p style="text-align: center;">capitaine des O</p> <table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: none; padding-right: 10px;">↑</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">O O1</td> <td rowspan="2" style="border: none; vertical-align: middle;">} Panier</td> </tr> <tr> <td style="border: none; padding-right: 10px;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">X P.</td> </tr> <tr> <td style="border: none; padding-right: 10px;">↓</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">P. O1 O</td> <td rowspan="2" style="border: none; vertical-align: middle;">} Panier de balles</td> </tr> <tr> <td style="border: none; padding-right: 10px;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">X</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">capitaine des O</p>	↑	O O1	} Panier		X P.	↓	P. O1 O	} Panier de balles		X
↑	O O1	} Panier									
	X P.										
↓	P. O1 O	} Panier de balles									
	X										

2. Retour à la balle au capitaine classique

<p>But : Passer la balle à son capitaine. (pour marquer 1 point, il doit stopper la balle)</p> <p><u>Les joueurs évoluent librement d'une zone à l'autre.</u></p> <p>Rappel de la règle : Pour faire une passe au capitaine, je dois être dans la zone de but adverse</p>	<p>Terrain délimité – Espace de 15-20 m de côté - Terrain divisé en 3 zones. Zone de but = 5 m 2 équipes de 7 joueurs 7 contre 7 (6+1 capitaine) – Les joueurs évoluent <u>librement</u> d'une zone à l'autre.</p> <p>La passe au capitaine se fait depuis la zone de but, ainsi que les remises en jeu par le capitaine après 1 but ou une sortie derrière la ligne de fond</p> <p style="text-align: center;">capitaine des X</p> <table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">O O</td> <td colspan="4" rowspan="2" style="border: none; vertical-align: middle;">} zone de but</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">O O O O</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">X X X X X</td> <td colspan="4" rowspan="2" style="border: none; vertical-align: middle;">} zone de but</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">X</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">capitaine des O</p>	O O	} zone de but				O O O O	X X X X X	} zone de but				X
O O	} zone de but												
O O O O													
X X X X X	} zone de but												
X													

Jeux de hockey/gazon au CYCLE 3

Catégories de problèmes sélectionnées au cycle 3 :

Faire progresser la balle	Récupérer la balle	Finir l'action
---------------------------	--------------------	----------------

PROGRAMMATION au cours d'une unité d'apprentissage

Objectif 1 Faire progresser la balle Séances 1, 2, 3, 4	Objectif 2 Récupérer la balle Séances 5 et 6	Objectif 3 Finir l'action Séances 7, 8, 9, 10
S1 et S2 Faire progresser la balle <i>(Thème : vers la zone de but)</i>	S5 Récupérer la balle <i>(Thème : intercepter la passe)</i>	S7 et S8 Finir l'action <i>(Thème : étirer la défense)</i>
S3 et S4 Faire progresser la balle <i>(Thème : vers le but)</i>	et S6 Récupérer la balle <i>(Thème : intercepter la passe)</i>	S9 et S10 Finir l'action <i>(Thème : marquer)</i>

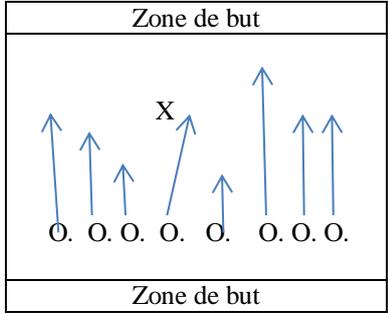
FICHES DE SEANCE

Une fiche par séance : une fiche de base et une fiche (*suite*) (complexification) à la séance suivante

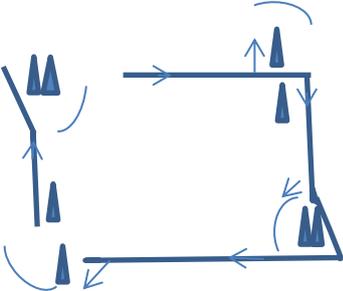
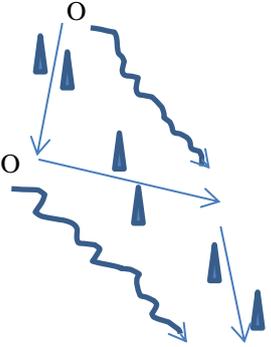
Objectif 1	Objectif 2	Objectif 3		
Faire progresser la balle <i>Vers la zone de but</i>	Faire progresser la balle <i>Vers le but</i>	Récupérer la balle <i>Intercepter la passe</i>	Finir l'action <i>Etirer la défense</i>	Finir l'action <i>Marquer</i>
S1 <i>L'épervier</i> Fiche 1	S3 <i>Balle au capitaine</i> Fiche 3	S5 <i>La vague 4 contre 4</i> Fiche 5	S7 <i>L'attaque/défense</i> Fiche 7	S9 <i>Le match de hockey</i> Fiche 9
S2 <i>L'épervier</i> Fiche 2 (<i>suite</i>)	S4 <i>Balle au capitaine</i> Fiche 4 (<i>suite</i>)	S6 <i>La vague 4 contre 4</i> Fiche 6 (<i>suite</i>)	S8 <i>L'attaque/défense</i> Fiche 8 (<i>suite</i>)	S10 <i>Le match de hockey</i> Fiche 10

Objectif 1 : Faire progresser la balle (thème : vers la zone de but)

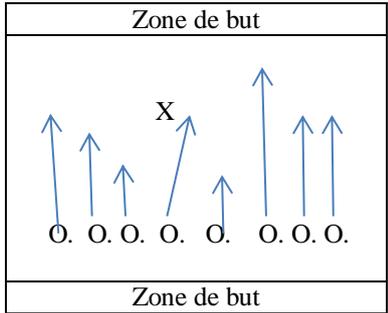
1. L'épervier

<p>But : Pour les joueurs = Progresser seul (ou à deux) dans les limites du terrain pour rejoindre la zone but opposée, sans se faire subtiliser la balle par l'épervier (possibilité de se faire des passes)</p> <p>Pour l'épervier = prendre au moins 1 balle à chaque traversée Les joueurs privés de balle restent en jeu (ils collaborent ainsi à la remontée en restant disponibles pour recevoir/renvoyer la balle)</p> <p>Les départs se font ensemble, au signal</p> <p>Rappel des règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les positions des mains sur la crosse (tenue à deux mains, main droite en bas) - Ne pas utiliser le côté rond de la crosse - Ne pas lever le bec de la crosse au-dessus du genou - Ne pas frapper la balle (mais la pousser) - Ne pas lever la balle (mais la faire rouler) - Ne pas toucher la balle avec ses pieds ou son corps 	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté- La zone de but = 1m 8 joueurs, 1 épervier. Rotation/ 1 minute</p> 
---	--

2. Les 3 mini-parcours

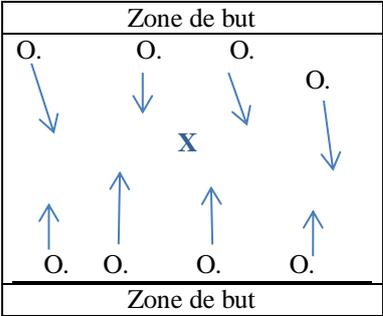
<p>- Les « 8 »</p> <p>But : effectuer des séries de 8</p>  <p>4 plots posés à des distances de + en plus grandes</p>	<p>- « Petit et grand pont »</p> <p>But : se déplacer en carré en passant à l'extérieur des plots</p>  <p>4 paires de plots collés ou espacés</p>	<p>- « Remontée à 2 »</p> <p>But : Progresser à 2 en envoyant la balle entre les plots</p>  <p>6 paires de plots déposés en ligne</p>
--	---	---

3. Retour à l'épervier

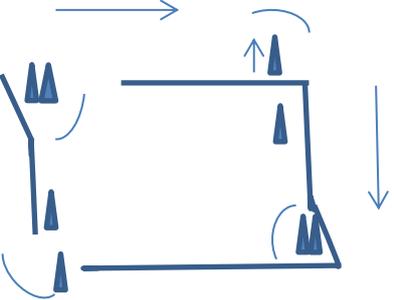
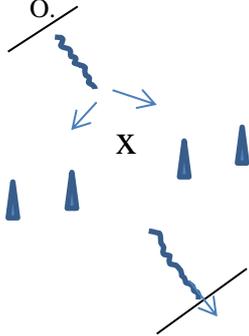
<p>But : Pour les joueurs = Progresser seul (ou à deux) dans les limites du terrain pour rejoindre la zone but opposée, sans se faire subtiliser la balle par l'épervier</p> <p>Pour l'épervier = prendre au moins 1 balle à chaque traversée</p> <p>Les joueurs privés de balle restent en jeu (ils collaborent ainsi à la remontée en restant disponibles pour recevoir/renvoyer la balle)</p> <p>Les départs se font ensemble, au signal</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté- La zone de but = 1m 8 joueurs, 1 épervier. Rotation/ 1 minute</p> 
--	--

Objectif 1 : Faire progresser la balle (thème : vers la zone de but)

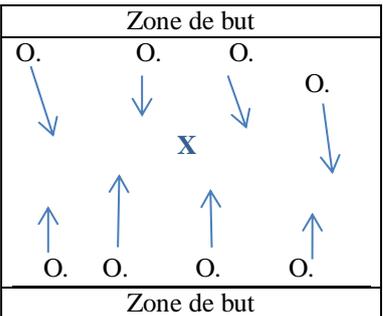
1. L'épervier (complexification du jeu)

<p>But : Progresser seul d'une zone à l'autre, dans les limites du terrain, sans se faire subtiliser la balle par l'épervier (qui la dégage sur les côtés ou à un récupérateur) Le dernier sauvé a gagné</p> <p>les joueurs privés de balle <u>deviennent éperviers</u></p> <p>Les départs se font ensemble, au signal</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté- zone de but = 1m 4 joueurs, <u>de part et d'autre</u> - 1 épervier. Rotation/ 1 minute</p> 
---	---

2. Les 3 mini-parcours

<p>- Les « 8 »</p> <p>But : effectuer des séries de 8</p>  <p>4 plots posés à des distances de + en plus grandes</p> <p>Possibilité de chronométrer : record du parcours</p>	<p>-« Petit et grand pont »</p> <p>But : se déplacer en carré</p>  <p>4 paires de plots collés ou espacés Possibilité de chronométrer : record du parcours</p>	<p>- « Remontée 1 contre 1 »</p> <p>But : O = Passer, au choix, par 1 des 2 portes face à un défenseur X</p>  <p>Changement de X toutes les 2 minutes</p>
--	--	---

3. Retour à l'épervier

<p>But : Progresser seul d'une zone à l'autre, dans les limites du terrain, sans se faire subtiliser la balle par l'épervier (qui la dégage sur les côtés ou à un récupérateur) Le dernier sauvé a gagné</p> <p>les joueurs privés de balle <u>deviennent éperviers</u></p> <p>Les départs se font ensemble, au signal</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté- zone de but = 1m 8 joueurs, 1 épervier. Rotation/ 1 minute</p> 
---	---

Objectif 1 : Faire progresser la balle (thème : vers le but)

1. La balle au capitaine

<p>But : Passer la balle à son capitaine. (pour marquer 1 point, il doit stopper la balle)</p> <p>Les joueurs ne sortent pas de leur zone.</p> <p>Nouvelle règle : Pour faire une passe au capitaine, je dois être dans la zone de but adverse</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté -Terrain divisé en 3 zones. Zone de but = 5 m 2 équipes de 7 joueurs (6+1C). <u>Les joueurs ne sortent pas de leur zone.</u> La passe au capitaine se fait depuis la zone de but, ainsi que les remises en jeu après 1 but ou une sortie ligne de fond</p>
---	---

2. Remontée 2 contre 1

<p>But : Remonter la balle à 2, de la zone arrière à la zone de but et passer à son capitaine pour marquer 1 point</p>	<p>2 demi-terrains divisés en 3 zones. La moitié du groupe dans un sens, l'autre dans l'autre sens 2 contre 1 joueur X dans la zone de but. Le pourvoyeur (P) passe à O1. La passe se fait depuis la zone de but</p>
---	--

3. Retour à la balle au capitaine

<p>But : Passer la balle à son capitaine. (pour marquer 1 point, il doit stopper la balle)</p> <p>Les joueurs ne sortent pas de leur zone.</p> <p>Nouvelle règle : Pour faire une passe au capitaine, je dois être dans la zone de but adverse</p>	<p>Terrain délimité – un espace de 15-20 m de côté- Terrain divisé en 3 zones. Zone de but = 5 m 2 équipes de 7 joueurs (6+1C). Les joueurs ne sortent pas de leur zone. La passe au capitaine se fait depuis la zone de but, ainsi que les remises en jeu après 1 but ou une sortie l. de fond</p>
---	---

Objectif 1 : Faire progresser la balle (thème : vers le but)

1. La balle au capitaine classique (complexification du jeu)

<p>But : Passer la balle à son capitaine. (pour marquer 1 point, il doit stopper la balle)</p> <p><u>Les joueurs évoluent librement d'une zone à l'autre.</u></p> <p>Rappel de la règle : Pour faire une passe au capitaine, je dois être dans la zone de but adverse</p>	<p>Terrain délimité – espace de 15-20 m de côté- Terrain divisé en 3 zones. Zone de but = 5 m 2 équipes de 7 joueurs 7 contre 7 (6+1 capitaine) – Les joueurs évoluent librement d'une zone à l'autre. La passe au capitaine se fait depuis la zone de but, ainsi que les remises en jeu après 1 but ou une sortie ligne de fond</p> <div style="text-align: center;"> <p>capitaine des X</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td colspan="3"></td> <td rowspan="3" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">}</td> <td rowspan="3" style="border: 1px solid black; padding: 2px;">zone de but</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">O</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">O</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> <td rowspan="2" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">}</td> <td rowspan="2" style="border: 1px solid black; padding: 2px;">zone de but</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td style="text-align: center;">O</td> </tr> </table> <p>capitaine des O</p> </div>	O				}	zone de but	O	O	O	O		X	X	X	O		X	X	X		}	zone de but					O
O				}	zone de but																							
O	O	O	O																									
	X	X	X			O																						
	X	X	X		}	zone de but																						
				O																								

2. Remontée 2 contre 1

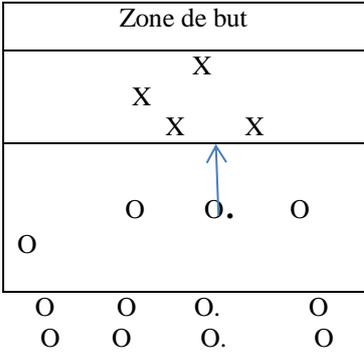
<p>But : Remonter la balle à 2, de la zone arrière à la zone de but et passer à son capitaine pour marquer 1 point</p>	<p>2 demi-terrains divisés en 3 zones. La moitié du groupe dans un sens, l'autre dans l'autre sens 2 contre 1 joueur X qui <u>se place librement</u>. Le pourvoyeur (P) passe à O1. La passe au capitaine se fait depuis la zone de but</p> <div style="text-align: center;"> <p>capitaine des O</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 50%;"></td> <td style="width: 50%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 50%;"></td> <td style="width: 50%;"></td> <td rowspan="3" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">}</td> <td rowspan="3" style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Panier</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">O1</td> <td style="text-align: center;">P.</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">P.</td> <td style="text-align: center;">O1</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> </tr> </table> <p>capitaine des O</p> </div>		O			}	Panier	X	O1	P.		P.	O1	O	X					O	
	O			}	Panier																
X	O1	P.																			
P.	O1	O	X																		
				O																	

3. Retour à la balle au capitaine classique

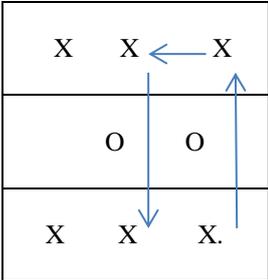
<p>But : Passer la balle à son capitaine. (pour marquer 1 point, il doit stopper la balle)</p> <p><u>Les joueurs évoluent librement d'une zone à l'autre.</u></p> <p>Rappel de la règle : Pour faire une passe au capitaine, je dois être dans la zone de but adverse</p>	<p>Terrain délimité – Espace de 15-20 m de côté - Terrain divisé en 3 zones. Zone de but = 5 m 2 équipes de 7 joueurs 7 contre 7 (6+1 capitaine) – Les joueurs évoluent librement d'une zone à l'autre. La passe au capitaine se fait depuis la zone de but, ainsi que les remises en jeu après 1 but ou une sortie ligne de fond</p> <div style="text-align: center;"> <p>capitaine des X</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td colspan="3"></td> <td rowspan="3" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">}</td> <td rowspan="3" style="border: 1px solid black; padding: 2px;">zone de but</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;">X</td> <td rowspan="2" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">}</td> <td rowspan="2" style="border: 1px solid black; padding: 2px;">zone de but</td> </tr> <tr> <td colspan="5"></td> <td style="text-align: center;">O</td> </tr> </table> <p>capitaine des O</p> </div>	O	O				}	zone de but	O	O	O	O	O	X	X	X	X	X	X					}	zone de but						O
O	O				}	zone de but																									
O	O	O	O	O																											
X	X	X	X	X																											
X					}	zone de but																									
							O																								

Objectif 2 : Récupérer la balle (thème : intercepter la passe)

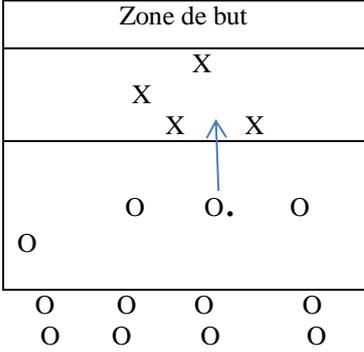
1. La vague 4 contre 4

<p>But : Pour les X : Sans sortir de leur zone, empêcher l'équipe O, en possession de la balle, de pénétrer avec la balle dans la zone de but (la dégager à l'extérieur ou la passer à un récupérateur)</p> <p>Pour les O : traverser la zone occupée par les X et parvenir dans la zone de but avec la balle (exploiter la possibilité de se faire des passes)</p>	<p>Terrain délimité – espace de 15-20 m de côté - Terrain divisé en 3 zones. Zone de but = 1 m 2 équipes de 4 joueurs. Les traversées se font par vagues successives. Rotation des X toutes les 2minutes</p> 
--	---

2. Les douaniers

<p>But : Pour les O (douaniers) : intercepter les passes des joueurs X entre eux (balle stoppée et redonnée) Pour les X se passer la balle d'une zone à l'autre</p> <p>Les joueurs restent dans leur zone respective.</p> <p>Suivant le niveau, limiter le nombre de passes dans la même zone (de 4 à 2)</p>	<p>Terrain délimité - un carré de 10 m par 10 m. 3 zones dont une centrale de 4 m. 6 joueurs contre 2 Changement des O / 2minutes</p> 
---	--

3. Retour à la vague 4 contre 4

<p>But : Pour les X : Empêcher l'équipe O, en possession de la balle, de pénétrer avec la balle dans la zone de but (la dégager à l'extérieur ou la passer à un récupérateur)</p> <p>Pour les O : traverser la zone occupée par les X et parvenir dans la zone de but avec la balle (exploiter la possibilité de se faire des passes)</p>	<p>Terrain délimité – espace de 15-20 m de côté - Terrain divisé en 3 zones. Zone de but = 1 m 2 équipes de 4 joueurs. Rotation des X toutes les 2minutes</p> 
--	---

Objectif 2 : Récupérer la balle (thème : intercepter la passe)

1. La vague 4 contre 4 (complexification du jeu)

<p>But : Pour les X :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Empêcher l'équipe O en possession de la balle d'atteindre la zone de but. <p><u>et de plus :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -<u>Récupérer et ramener</u> la balle dans la zone de but adverse <p>Le jeu n'est pas en continu (place à l'autre vague de O si l'action des X n'aboutit pas)</p>	<p>Terrain délimité – espace plus de 15-20 m de côté - Zone de but = 1m 2 équipes de 4 joueurs. Rotation des X toutes les 2minutes</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Zone de but</p> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>O O O O O O O O</p> </div>
--	--

2. Les douaniers

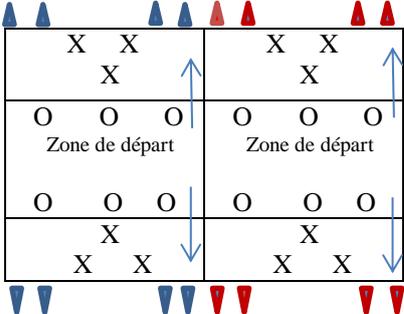
<p>But : Pour les O (douaniers) : intercepter les passes des joueurs X entre eux.</p> <p>Les joueurs restent dans leur zone respective.</p> <p>Suivant le niveau, limiter le nombre de passes dans la même zone (de 3 à 1)</p>	<p>Terrain délimité - un carré (<u>plus grand</u>) de 15 m par 15 m. 3 zones dont une centrale de 4 m. 6 joueurs contre 2 Changement des O / 2minutes</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> </div>
--	--

3. Retour au jeu de la vague 4 contre 4

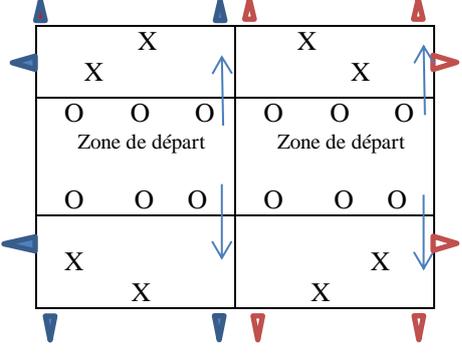
<p>But : Pour les X :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Empêcher l'équipe O en possession de la balle d'atteindre la zone de but. <p><u>et de plus :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -<u>Récupérer et ramener</u> la balle dans la zone de but adverse <p>Le jeu n'est pas en continu (remise en jeu systématique pour les O si l'action des X n'aboutit pas)</p>	<p>Terrain délimité – espace de 15-20 m de côté - Zone de but = 1m 2 équipes de 4 joueurs. Rotation des X toutes les 2minutes</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Zone de but</p> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>O O O O O O O O</p> </div>
---	---

Objectif 3 : Finir l'action (thème : étirer la défense)

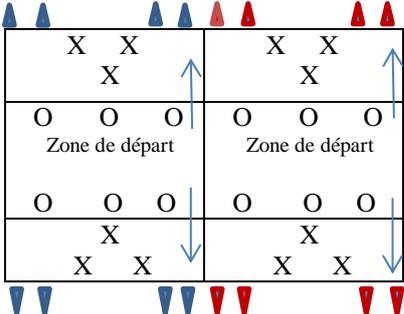
1. L'Attaque/défense

<p>But :</p> <p>Pour les attaquants O : De la zone de départ, pénétrer dans la zone de but et tirer entre les plots d'une des 2 cibles</p> <p>Pour les défenseurs X : cantonnés au début dans la zone de but, récupérer la balle (sur dribble ou passe) et la ramener dans la zone de départ (balle stoppée)</p> <p>-chaque action réussie (offensive ou défensive vaut 1 point)</p> <p>Rappel de la règle : Pour marquer un but, je dois être dans la zone de but adverse</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m)</p> <p>4 demi-terrains – 2 cibles écartées (1,5 m) sans gardien - 3 défenseurs contre 3 attaquants – Rotation/5 minutes</p> 
---	---

2. Les 3 cibles

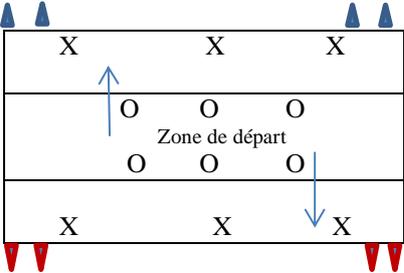
<p>But :</p> <p>Pour les attaquants : De la zone de départ, pénétrer dans la zone de but et tirer sur un des 3 plots (cibles)</p> <p>Pour les défenseurs : cantonnés dans la zone de but, protéger leur cible, essayer de récupérer la balle (sur dribble ou passe) puis la ramener dans la zone de départ (la stopper)</p> <p>Un récupérateur de balle (Xr) de l'équipe des défenseurs (rotation interne toutes les minutes)</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m)</p> <p>4 demi-terrains – 3 attaquants contre 2 défenseurs - 3 cibles (plots à toucher) (Rotation/5 minutes)</p> <p style="text-align: center;">Xr Xr</p>  <p style="text-align: center;">Xr Xr</p>
--	---

3. Retour à l'Attaque/défense

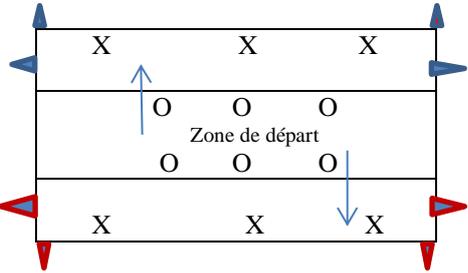
<p>But :</p> <p>Pour les attaquants : De la zone de départ, pénétrer dans la zone de but et tirer entre les plots d'une des 2 cibles</p> <p>Pour les défenseurs : cantonnés au début dans la zone de but, récupérer la balle (sur dribble ou passe) et la ramener dans la zone de départ (arrêter la balle)</p> <p>-chaque action réussie (offensive ou défensive vaut 1 point)</p> <p>Rappel de la règle : Pour marquer un but, je dois être dans la zone de but adverse</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m)</p> <p>4 demi-terrains – 2 cibles écartées (1,5 m) sans gardien - 3 défenseurs contre 3 attaquants –Rotation/5 minutes</p> 
--	--

Objectif 3 : Finir l'action (thème : étirer la défense)

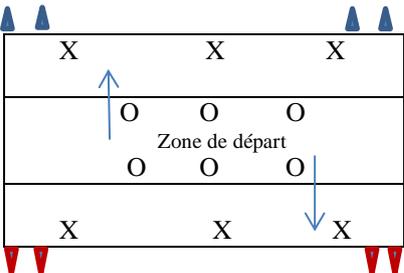
1. L'Attaque/défense (complexification de la situation)

<p>But : <u>Terrain plus grand</u> Pour les attaquants : De la zone de départ, pénétrer dans la zone de but et tirer entre les plots d'une des deux cibles (pas de gardien)</p> <p>Pour les défenseurs : dans la zone de but au départ, récupérer la balle (sur dribble ou passe) et la ramener dans la zone de départ (balle stoppée)</p> <p>-chaque action réussie (offensive ou défensive vaut 1 point)</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m) 2 demi-terrains – 2 cibles (écartées d'1,5 m) sans gardien - 3 défenseurs contre 3 attaquants –Rotation/5 minutes</p> 
---	---

2. Les 3 cibles

<p>But : <u>Terrain plus grand</u> Pour les attaquants : De la zone de départ, pénétrer dans la zone de but et tirer sur un des 3 plots (cibles)</p> <p>Pour les défenseurs : cantonnés dans la zone de but, protéger leur cible, essayer de récupérer la balle (sur dribble ou passe) puis la ramener dans la zone de départ (la stopper)</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m) 2 demi-terrains – 3 attaquants contre 3 défenseurs qui défendent 3 cibles (plots) (Rotation/5 minutes)</p> 
---	--

3. Retour à l'Attaque/défense

<p>But : <u>Terrain plus grand</u> Pour les attaquants : De la zone de départ, pénétrer dans la zone de but et tirer entre les plots d'une des deux cibles (pas de gardien)</p> <p>Pour les défenseurs : cantonnés dans la zone de but au départ, récupérer la balle (sur dribble ou passe) et la ramener dans la zone de départ (balle stoppée)</p> <p>-chaque action réussie (offensive ou défensive vaut 1 point)</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m) 2 demi-terrains – 2 cibles (écartées d'1,5 m) sans gardien - 3 défenseurs contre 3 attaquants –Rotation/5 minutes</p> 
---	---

Objectif 3 : Finir l'action (thème : marquer)

1. Le match de hockey (avec gardien)

<p>But : Faire passer la balle entre les plots du camp adverse (but <u>avec gardien</u>) pour marquer 1 point</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m) 2 demi-terrains – 4 équipes de 6 contre 6 avec un gardien G - Règles du Hockey/gazon éducatif</p>
<p>REGLEMENT DU HOCKEY EDUCATIF 1 - Interdiction de lever la crosse au-dessus du genou 2 - Interdiction de jouer avec le côté arrondi de la crosse 3 - Interdiction de frapper la balle 4 - Interdiction de toucher la balle avec ses pieds ou son corps (sauf le gardien) 5 - Interdiction de lever la balle - 6 Pour marquer un but, je dois être dans la zone de but adverse 7- Remise en jeu : après un but = au centre, sur une sortie = sur les côtés avec sa crosse, défenseur à 3m. Sortie ligne de fond = par le gardien</p>	

2. Passe à 5 et tir en 3

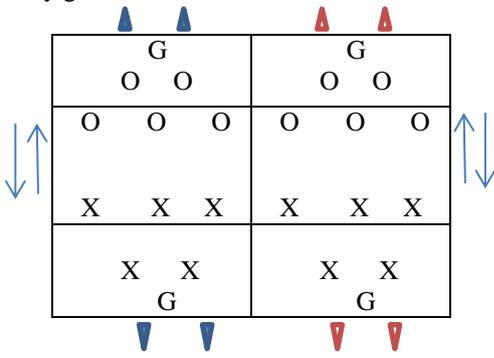
<p>But : projets d'équipes Pour l'équipe des X : cantonnée dans la zone centrale projet = se faire 5 passes d'affilées. Si interception, ils peuvent tenter de récupérer la balle et recommencer le décompte ... Si réussite = 1 point</p> <p>Pour l'équipe des O : sur tout le terrain projet = récupérer la balle au plus tôt et aller marquer rapidement (cad en 2 passes maximum + tir). En cas d'échec, la balle revient aux X Si réussite = 1 point</p> <p>Le seul défenseur dans la zone de but sera le gardien adverse</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m) 2 demi-terrains – 4 équipes de 6 contre 6 – L'équipe (avec gardien) : passe à 5. L'autre : 1. essaie de récup puis 2. tente de marquer (de la zone de but seulement) et en 2 passes maxi +tir. Rotation toutes les 7 minutes</p>

3. Retour au match de hockey (avec gardien)

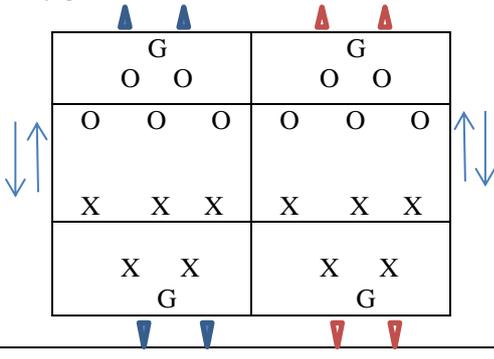
<p>But : Faire passer la balle entre les plots du camp adverse pour marquer 1 point</p> <p>Possibilité de petit tournoi entre les 4 équipes</p> <p>Règlement = Hockey/gazon éducatif</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m) 2 demi-terrains – 4 équipes de 6 contre 6 avec un gardien G - Règles du Hockey/gazon</p>

Objectif 3 : Finir l'action (thème : marquer)

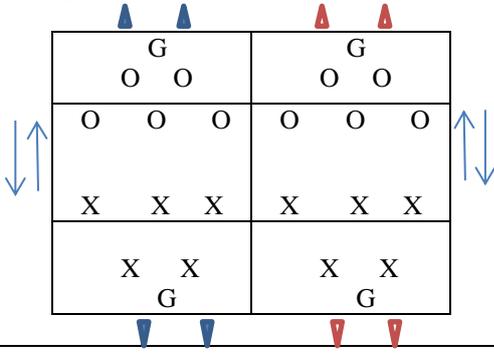
1. Le match de hockey

<p>But : Faire passer la balle entre les plots du camp adverse (but avec gardien) pour marquer 1 point</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m) 2 demi-terrains – 4 équipes de 6 contre 6 avec un gardien G - Règles du Hockey/gazon éducatif</p> 
<p>REGLEMENT DU HOCKEY EDUCATIF 1 - Interdiction de lever la crosse au-dessus du genou 2 - Interdiction de jouer avec le côté arrondi de la crosse 3 - Interdiction de frapper la balle 4 - Interdiction de toucher la balle avec ses pieds ou son corps (sauf le gardien) 5 - Interdiction de lever la balle - 6 Pour marquer un but, je dois être dans la zone de but adverse 7- Remise en jeu : après un but = au centre, sur une sortie = sur les côtés avec sa crosse, défenseur à 3m Sortie ligne de fond = par le gardien</p>	

2. Passe à 5 et tir en 3

<p>But : match à thème L'équipe attaquante, dès lors que le porteur de balle est entré dans la zone de but adverse, dispose de 10 secondes mx pour déclencher le tir (au-delà, la balle est rendue à l'équipe adverse)</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m) 2 demi-terrains – 4 équipes de 6 contre 6 avec un gardien G - Règles du Hockey/gazon éducatif</p> 
---	--

3. Retour au match de hockey

<p>But : Faire passer la balle entre les plots du camp adverse pour marquer 1 point Possibilité de petit tournoi entre les 4 équipes Règlement = Hockey/gazon éducatif</p>	<p>Sur un espace de 15-20m de côté (Zone de but = 4,5 m) 2 demi-terrains – 4 équipes de 6 contre 6 avec un gardien G - Règles du Hockey/gazon éducatif</p> 
---	---