

LES JEUNES DE 9/10/11 ANS FONT DU RINK HOCKEY



Projet à mettre en place en partenariat entre les communes et les clubs.

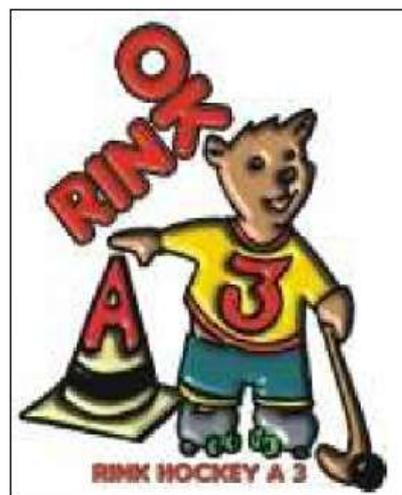
Faire découvrir le rink hockey aux jeunes

En 6 ou 7 séances, des groupes de 14 ou 28 enfants après l'école, sur leur groupe scolaire ou dans un gymnase de proximité seront pris en charge par des animateurs qualifiés pour vivre des activités autour du hockey et du roller avec un matériel et une pédagogie adaptés à l'âge et au niveau des pratiquants.

Qu'est-ce que le rink hockey ?



UN JEU SPECTACULAIRE



UNE PRATIQUE ADAPTEE

- 2 mi-temps de 10 à 25 minutes effectives selon les catégories
- 2 équipes de 5 joueurs dont 1 gardien
- Un terrain de 40 mètres sur 20 fermé tout autour
- Crosses courtes et plates
- Balle en caoutchouc dur, d'environ 150 grammes avec un faible rebond

Des protections adaptées

Pour les joueurs de champ : gants, genouillères, protège-tibias et chaussures renforcées.

Pour les gardiens de but : casque, plastron, coudières, jambières et gants renforcés pour un meilleur renvoi de la balle.

Une technologie performante

Des quads directionnels (patins traditionnels) pour des reprises d'appui optimales

Des roues en polyuréthane de différentes duretés, équipées de roulements à billes de haute technicité pour un maximum d'adhérence, d'équilibre et de vitesse.



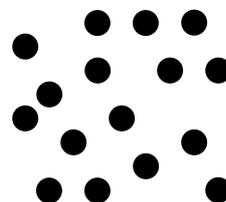
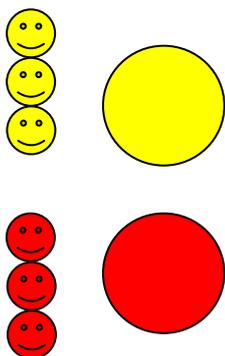
LES JEUNES FONT DU HOCKEY

Séance N°1 : hockey à pied

Situation N°1

LA COURSE AU TRESOR

Compétences : Conduire la balle



OBJECTIFS	Conduire la balle sans la perdre
BUT	Ramener le plus de balles possibles dans son camp
DISPOSITIF	Les joueurs divisés en 2 équipes doivent traverser le terrain et ramener les balles dans leur camp.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez aller chercher les balles et les ramener dans votre camp, le plus vite possible. Vous ne devez transporter qu'une balle à la fois »
CRITERES DE REUSSITE	Avoir ramené plus de balles que les adversaires
MATERIEL	2 cerceaux, environ 3 balles pour chaque joueur
VARIANTES	Augmenter les distances Mettre des obstacles Ajouter un ou des défenseurs

LES JEUNES FONT DU HOCKEY

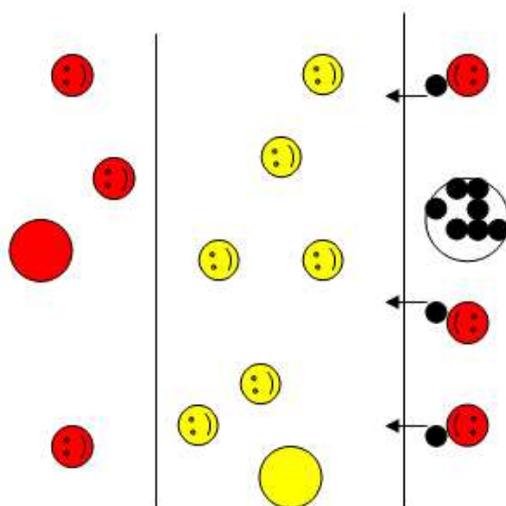
Séance N°1 : hockey à pied

Situation N°2

LA RIVIERE AUX CROCODILES

Compétences :

Recevoir et passer la balle à l'arrêt



OBJECTIFS	Tirer fort et précisément
BUT	Pour les attaquants (en rouge), faire passer le plus de balles d'un camp à l'autre sans se les faire prendre.
DISPOSITIF	Le terrain est délimité en 3 zones avec une rivière au milieu. Les crocodiles (en jaune) tentent d'intercepter les balles et les stockent dans leur réserve.
CONSIGNES	« Au signal, les rouges doivent faire passer les balles de l'autre côté, les jaunes doivent tenter de les intercepter. »
CRITERES DE REUSSITE	Avoir plus de balles que les adversaires
MATERIEL	3 cerceaux et environ 10 balles pour chaque atelier
VARIANTES	Varier le nombre de crocodiles Varier la taille de la rivière

LES JEUNES FONT DU HOCKEY

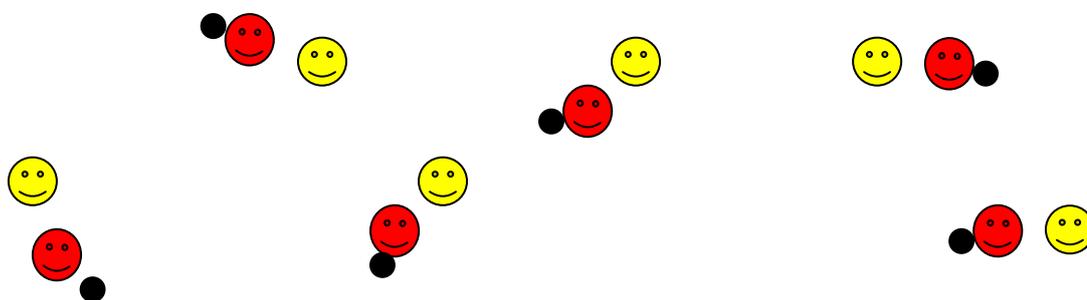
Séance N°1 : hockey à pied

Situation N°3

A MOI !

Compétences :

Prendre la balle et la conserver individuellement



OBJECTIFS	Développer la technique de dribble, de protection et de récupération de balle.
BUT	Conserver, récupérer la balle et se déplacer avec.
DISPOSITIF	Les élèves sont par deux et n'ont qu'une seule balle. Le « propriétaire » du moment se promène en la poussant, suivi de son adversaire. Au signal, ce dernier essaie de s'emparer de la balle et chacun, en la poussant, la protégeant ou en dribblant tente de la conserver.
CONSIGNES	« Au signal, ceux qui ont la balle la protègent, les autres tentent de la récupérer. »
CRITERES DE REUSSITE	Savoir protéger et récupérer la balle
MATERIEL	1 balle pour 2 joueurs
VARIANTES	Mettre les joueurs par 3

LES JEUNES FONT DU HOCKEY

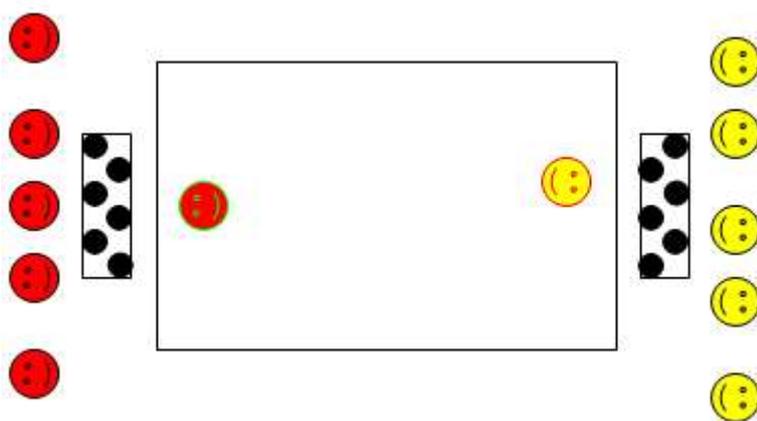
Séance N°1 : hockey à pied

Situation N°4

LES DEMENAGEURS

Compétences :

Conduire la balle, la protéger, la récupérer



OBJECTIFS	Maîtriser la conduite de balle, dribbler, récupérer la balle de l'adversaire
BUT	Vider son camp
DISPOSITIF	Chaque élève prend une balle à la fois dans son camp et doit la porter dans le camp adverse. Chaque équipe a un épervier reconnaissable qui peut prendre la balle à ses adversaires pour la remettre dans le camp opposé.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez prendre une balle et la déposer dans le camps adverse en évitant l'épervier qui peut vous la prendre. »
CRITERES DE REUSSITE	Conduire la balle dans le camp adverse le plus vite possible. Pour l'épervier gêner les joueurs adverses.
MATERIEL	12 balles par atelier
VARIANTES	Constituer des équipes plus petites (2 ou 3 enfants). Augmenter le nombre d'objets à déplacer, le nombre d'éperviers et la surface de l'espace d'action. Encombrer l'espace d'action.

LES JEUNES FONT DU HOCKEY

Séance N°1 : hockey à pied

Situation N°5

RH3

Compétences :

Faire partie d'une équipe et s'engager physiquement dans le jeu (situation de référence)



OBJECTIFS	S'approcher du jeu réel. Evaluer les progrès.
BUT	Marquer plus de buts que l'équipe adverse.
DISPOSITIF	Situation de match de 7 mn, opposition à 3 contre 3 sur des terrains de 20 x 13 avec des buts de 1m de large sans zone ni gardien.
CONSIGNES	« Vous devez jouer contre l'équipe adverse en respectant les règles suivantes : ne pas lever la crosse, ne pas jouer avec les mains et les pieds ou si vous êtes tombés, ne pas pousser les autres. »
CRITERES DE REUSSITE	Gagner le match
MATERIEL	3 terrains délimités, 6 buts, 3 balles
VARIANTES	Organiser un tournoi

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

LES JEUNES FONT DU HOCKEY

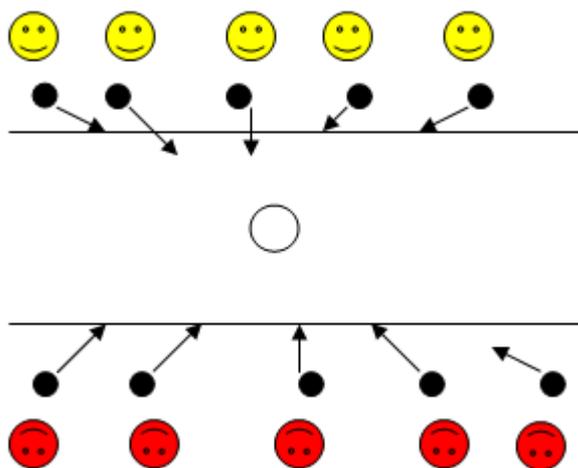
Séance N°2 : hockey à pied

Situation N°1

LE POUSSE BALLON

Compétences :

Tirer, atteindre une cible



OBJECTIFS	Améliorer la frappe de balle, en force et en précision.
BUT	Pousser le ballon
DISPOSITIF	Groupes de 2 fois 5 enfants répartis sur plusieurs ateliers. Lancer les balles afin de pousser un ballon.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez tirer dans le ballon afin de le pousser dans le camp adverse. Vous devez rester dans votre camp. »
CRITERES DE REUSSITE	Avoir poussé le ballon dans le camp adverse.
MATERIEL	3 ballons, 1 balle par élève
VARIANTES	Augmenter le nombre de ballons. Augmenter la distance de lancer.

LES JEUNES FONT DU HOCKEY

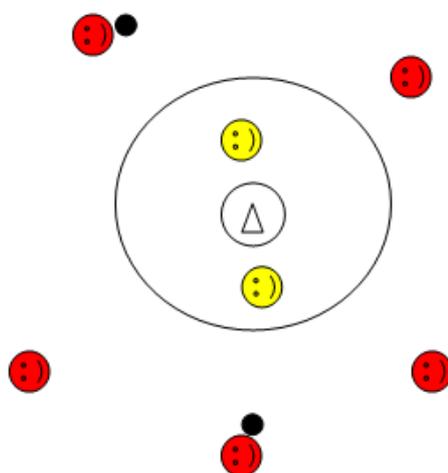
Séance N°2 : hockey à pied

Situation N°2

LE GARDIEN DU CHATEAU

Compétences :

Se faire des passes en mouvement



OBJECTIFS	Améliorer l'attaque en se faisant des passes
BUT	Détruire le château
DISPOSITIF	Les attaquants (en rouge) tentent en se faisant des passes de renverser le plot. Les défenseurs (en jaune) essaient de les en empêcher. Chacun reste dans sa zone.
CONSIGNES	« Au signal, les rouges doivent faire tomber le plot des jaunes en tirant dessus. Chaque équipe doit rester dans son camp. »
CRITERES DE REUSSITE	Maîtriser les passes, les interceptions et les contrôles de balle. Savoir marquer et se démarquer. Viser, tirer avec précision et puissance.
MATERIEL	1 plot et 2 balles par atelier, 1 craie
VARIANTES	Varié le nombre de balles et de plots. Augmenter les distances.

LES JEUNES FONT DU HOCKEY

Séance N°2 : hockey à pied

Situation N°3

LE 2 CONTRE 1 VERS UN BUT

Compétences :

Progresser vers le but à 2 contre 1



OBJECTIFS	Améliorer la technique de passe et le démarquage.
BUT	Marquer un but.
DISPOSITIF	Les 2 attaquants (en rouge) tentent en se faisant des passes d'aller marquer un but. Le défenseur (en jaune) essaie de les en empêcher .A chaque passage, les élèves changent de place.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez avancer avec la balle, en vous faisant des passes puis marquer un but, le défenseur tente de vous en empêcher.»
CRITERES DE REUSSITE	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle et marquer.
MATERIEL	1 balle pour 3 et 2 plots
VARIANTES	Le défenseur défend sans crosse (facilitateur). Il se déplace seulement en marche arrière.

LES JEUNES FONT DU HOCKEY

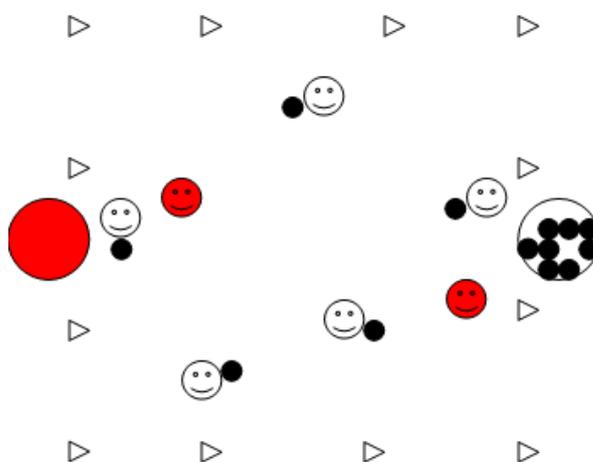
Séance N°2 : hockey à pied

Situation N°4

LES SORCIERS

Compétences :

Seul ou plusieurs face à des adversaires, gêner leur progression



OBJECTIFS	Prendre la balle à un adversaire.
BUT	Les sorcières doivent récupérer un maximum de balle en un temps limité (2 minutes).
DISPOSITIF	Les gazelles se déplacent avec une balle dans un espace délimité. Les sorcières doivent prendre les balles.
CONSIGNES	« Au signal, les gazelles doivent se déplacer avec leur balle, les éperviers essaient de leur prendre pour les ramener dans leur camp. Les gazelles qui n'ont plus de balle vont en reprendre une dans leur réserve. »
CRITERES DE REUSSITE	Récupérer le plus de balles possibles.
MATERIEL	2 balles par joueur
VARIANTES	Augmenter le nombre de sorcières. Varier la taille du terrain.

LES JEUNES FONT DU HOCKEY

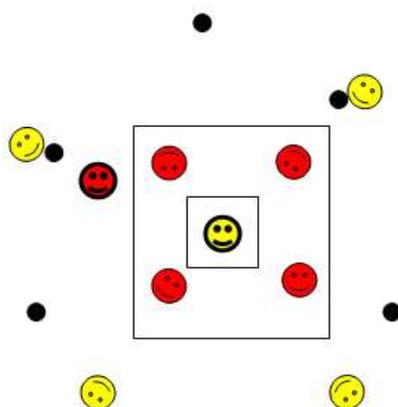
Séance N°2 : hockey à pied

Situation N°5

REEMPLIR LE BUT

Compétences :

Faire partie d'une équipe et s'engager physiquement dans le jeu



OBJECTIFS	Améliorer l'attaque et la défense.
BUT	Pour les attaquants (en jaune) mettre toutes les balles dans la zone centrale.
DISPOSITIF	Les attaquants restent à l'extérieur de la zone de défense et envoient les balles au « ramasseur » 😊 qui doit les réceptionner, les défenseurs dans leur zone tentent de les en empêcher, le chien 😡 à l'extérieur en fait de même.
CONSIGNES	« Pendant 3 mn, les attaquants doivent donner le plus de balles possibles au ramasseur, les défenseurs et le chien tentent de les en empêcher. »
CRITERES DE REUSSITE	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle. Bloquer les passes.
MATERIEL	1 balle pour 2.
VARIANTES	Augmenter ou diminuer le nombre de balles, les espaces de jeu et le nombre de défenseurs ou d'attaquants.

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

LES JEUNES FONT DU ROLLER

Séance N°3 : roller

Situation N°2

A CHEVAL

Compétences :

Rouler accroupi



OBJECTIFS	Fléchir en conservant son équilibre
BUT	Gagner la course
DISPOSITIF	Les élèves tournent autour d'un anneau par groupes de 4 à 5 « duos », 1 élève dans un cerceau et l'autre accroché derrière accroupi. Ils doivent faire 2 tours.
CONSIGNES	« Au signal sonore, vous devez faire 2 tours sans chuter, à la fin du 1 ^{er} tour, vous changez de rôle.
CRITERES DE REUSSITE	Arriver en premier sans être tomber
MATERIEL	20 plots et un cerceau pour 2 élèves
VARIANTES	Les élèves debout

LES JEUNES FONT DU ROLLER

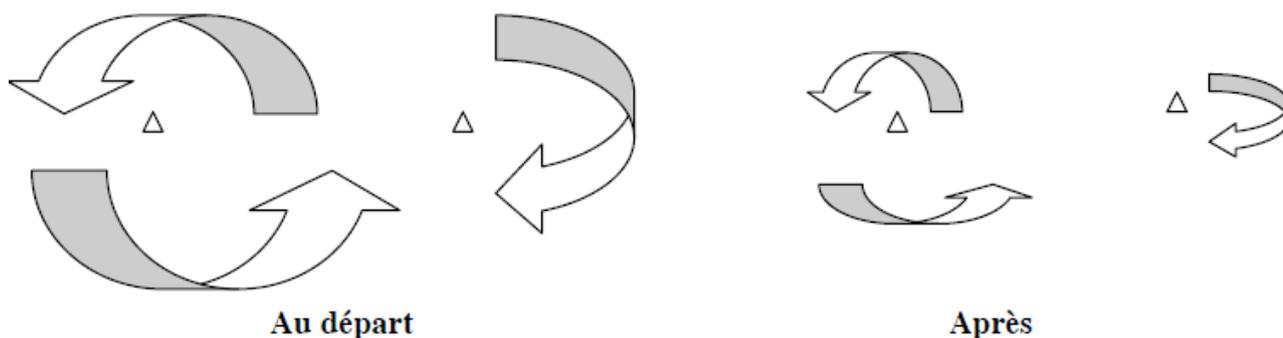
Séance N°3 : roller

Situation N°3

EN 8

Compétence :

S'arrêter en virant



OBJECTIFS	Apprendre à virer puis à s'arrêter.
BUT	Virer dans un espace de plus en plus réduit.
DISPOSITIF	Tourner en « 8 » autour de 2 plots espacés de 10m (2 enfants au maximum pour 2 plots). Dans les virages les pieds doivent rester au sol et être parallèles. Les courbes sont au départ très larges, plus l'élève prend de l'assurance plus on peut réduire l'espace. A terme il est possible d'arriver au dérapage.
CONSIGNES	« Vous devez tourner autour des plots en dessinant un 8 et en tendant le bras intérieur vers le plot. »
CRITERES DE REUSSITE	Les élèves ralentissent puis s'arrêtent en conservant tous les appuis au sol.
MATERIEL	2 plots pour 2 élèves
VARIANTES	Le faire sous forme de course, en faisant plusieurs « 8 ».

LES JEUNES FONT DU ROLLER

Séance N°3 : roller

Situation N°4

LES SLALOMS

Compétences :

Virer, tourner en slalomant



OBJECTIFS	Slalomer
BUT	Faire les différents slaloms.
DISPOSITIF	Au moins 4 x 2 slaloms de difficultés croissantes (Plots de + en + proches) mais assez court (10m maximum) sont installés en parallèle.
CONSIGNES	« Vous passer sur chaque slalom, vous démarrez lorsque celui qui est devant vous a terminé. »
CRITERES DE REUSSITE	Slalomer, sans toucher les plots et en conservant de la vitesse.
MATERIEL	50 plots ou coupelles
VARIANTES	A faire sous forme de courses ou de relais. .Le jeu des déménageurs « adapté », aller chercher les objets après avoir effectué un slalom.

LES JEUNES FONT DU ROLLER

Séance N°3 : roller

Situation N°5

SAUTER LES LIGNES

Compétences :

Passer au-dessus d'un obstacle en sautant un pied après l'autre



OBJECTIFS	Sauter et se réceptionner un pied après l'autre
BUT	Traverser une zone en passant par-dessus des lignes
DISPOSITIF	Des lignes de différentes couleurs sont tracées au sol. Annoncer une ou plusieurs couleurs.
CONSIGNES	« Vous devez traverser le terrain sans toucher les lignes bleues, ... »
CRITERES DE REUSSITE	Prendre appel sur un pied, bien se réceptionner.
MATERIEL	Tracés préexistants, cordes, craies ou baguettes
VARIANTES	Traverser à différentes vitesses ou avec un poursuivant.

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

LES JEUNES FONT DU ROLLER

Séance N°4 : roller

Situation N°1

SE FAIRE POUSSER PUIS TIRER

Compétences :

Se propulser en arrière



OBJECTIFS	Avancer, s'équilibrer, se diriger en marche arrière.
BUT	Se pousser 2 par 2, face à face avec un cerceau, puis se tirer.
DISPOSITIF	En ligne droite, le « pousseur » est en marche avant, le poussé en arrière. Le « poussé » ne lève pas les pieds. Et puis, le « poussé » devient le « tireur ». Le « tiré » ne lève pas les pieds.
CONSIGNES	« Vous poussez votre partenaire le buste bien droit, celui qui se fait pousser doit garder les 2 pieds au sol. Au signal, vous changez de rôle. Puis, vous tirez »
CRITERES DE REUSSITE	Les élèves se déplacent sans tomber.
MATERIEL	Un grand espace
VARIANTES	Déplacements libres puis sur différents slaloms. Idem seul.

LES JEUNES FONT DU ROLLER

Séance N°4 : roller

Situation N°2

A LA PATINOIRE

Compétences :

Rouler sur un pied



OBJECTIFS	S'équilibrer sur 1 pied
BUT	Tenir sur un pied le plus longtemps possible
DISPOSITIF	Les élèves tournent autour d'un anneau type « patinoire », en tournant dans un sens puis dans l'autre.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez lever le pied droit, le gauche » « Au signal, vous devez vous arrêter, vous accroupir, faire un ½ tour, un tour complet, sauter, etc.. »
CRITERES DE REUSSITE	Ne pas poser le pied au sol
MATERIEL	20 plots
VARIANTES	En dispersion, en ajoutant des obstacles

LES JEUNES FONT DU ROLLER

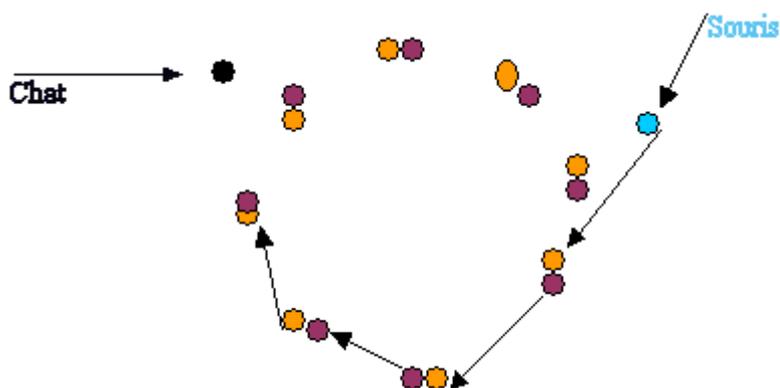
Séance N°4 : roller

Situation N°3

ACCROCHE – DECROCHE

Compétences :

S'arrêter dans un espace délimité



LES JEUNES FONT DU ROLLER

Séance N°4 : roller

Situation N°4

CHAT RETOURNÉ

Compétences :

Se retourner



OBJECTIFS	Passer de la marche avant à la marche arrière
BUT	Attraper ou s'échapper
DISPOSITIF	Le chat doit toucher une souris, celle-ci devient chat à son tour.
CONSIGNES	« En restant dans le terrain délimité, les souris doivent patiner sans se faire toucher par le chat. Quand vous vous retournez et passez en marche arrière, le chat ne peut plus vous attraper. »
CRITERES DE REUSSITE	Etre capable de se retourner en roulant.
MATERIEL	Plots et foulards
VARIANTES	Augmenter le nombre de chats, faire prisonnier les souris, les faire libérer.

LES JEUNES FONT DU ROLLER

Séance N°4 : roller

Situation N°5

PARCOURS ACROBATIQUE

Compétences :

Passer au-dessus d'un obstacle en sautant à pieds joints



OBJECTIFS	Sauter et se réceptionner à pieds joints
BUT	Réaliser les sauts et les réceptions dans les différents ateliers.
DISPOSITIF	Mettre en place au moins 4 ateliers avec des obstacles plus ou moins hauts ou larges
CONSIGNES	« Vous devez passer sur les différents ateliers, vous démarrez lorsque celui qui est devant vous a terminé. »
CRITERES DE REUSSITE	Prendre un appel et se réceptionner pieds joints.
MATERIEL	Plots, caissettes, baguettes, crosses, etc.
VARIANTES	Augmenter la difficulté.

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

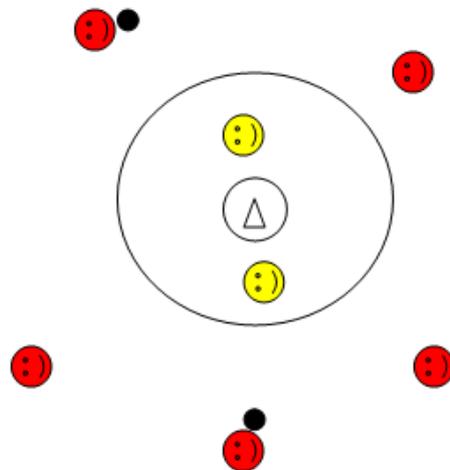
Séance N°5 : rink hockey

Situation N°1

LE GARDIEN DU CHATEAU

Compétences :

Se faire des passes en mouvement



OBJECTIFS	Améliorer l'attaque en se faisant des passes
BUT	Détruire le château
DISPOSITIF	Les attaquants (en rouge) tentent en se faisant des passes de renverser le plot. Les défenseurs (en jaune) essaient de les en empêcher. Chacun reste dans sa zone.
CONSIGNES	« Au signal, les rouges doivent faire tomber le plot des jaunes en tirant dessus. Chaque équipe doit rester dans son camp. »
CRITERES DE REUSSITE	Maîtriser les passes, les interceptions et les contrôles de balle. Savoir marquer et se démarquer. Viser, tirer avec précision et puissance.
MATERIEL	1 plot et 2 balles par atelier, 1 craie
VARIANTES	Varié le nombre de balles et de plots. Augmenter les distances.

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

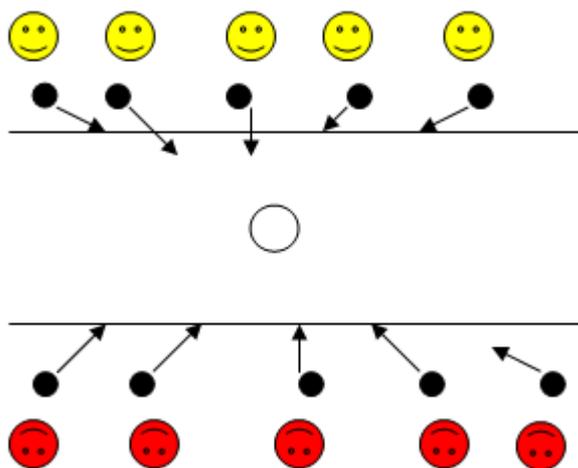
Séance N°5 : rink hockey

Situation N°2

LE POUSSE BALLON

Compétences :

Tirer, atteindre une cible



OBJECTIFS	Améliorer la frappe de balle, en force et en précision.
BUT	Pousser le ballon
DISPOSITIF	Groupes de 2 fois 5 enfants répartis sur plusieurs ateliers. Lancer les balles afin de pousser un ballon.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez tirer dans le ballon afin de le pousser dans le camp adverse. Vous devez rester dans votre camp. »
CRITERES DE REUSSITE	Avoir poussé le ballon dans le camp adverse.
MATERIEL	3 ballons, 1 balle par élève
VARIANTES	Augmenter le nombre de ballons. Augmenter la distance de lancer.

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

Séance N°5 : rink hockey

Situation N°3

LE 2 CONTRE 1 VERS UN BUT

Compétences :

Progresser vers le but à 2 contre 1



OBJECTIFS	Améliorer la technique de passe et le démarquage.
BUT	Marquer un but.
DISPOSITIF	Les 2 attaquants (en rouge) tentent en se faisant des passes d'aller marquer un but. Le défenseur (en jaune) essaie de les en empêcher .A chaque passage, les élèves changent de place.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez avancer avec la balle, en vous faisant des passes puis marquer un but, le défenseur tente de vous en empêcher.»
CRITERES DE REUSSITE	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle et marquer.
MATERIEL	1 balle pour 3 et 2 plots
VARIANTES	Le défenseur défend sans crosse (facilitateur). Il se déplace seulement en marche arrière.

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

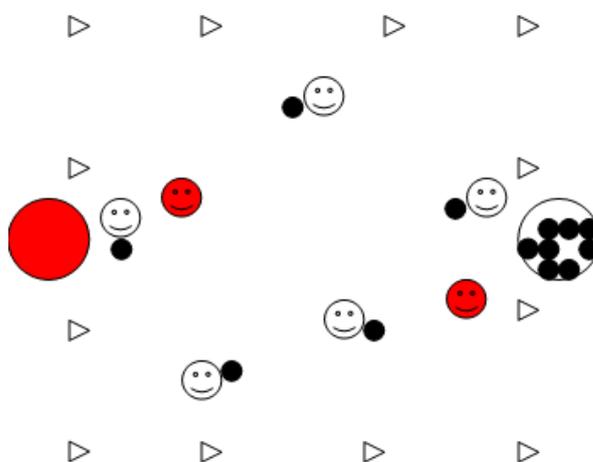
Séance N°5 : rink hockey

Situation N°4

LES SORCIERS

Compétences :

Seul ou plusieurs face à des adversaires, gêner leur progression



OBJECTIFS	Prendre la balle à un adversaire.
BUT	Les sorciers doivent récupérer un maximum de balle en un temps limité (2 minutes).
DISPOSITIF	Les gazelles se déplacent avec une balle dans un espace délimité. Les sorciers doivent prendre les balles.
CONSIGNES	« Au signal, les gazelles doivent se déplacer avec leur balle, les éperviers essaient de leur prendre pour les ramener dans leur camp. Les gazelles qui n'ont plus de balle vont en reprendre une dans leur réserve. »
CRITERES DE REUSSITE	Récupérer le plus de balles possibles.
MATERIEL	2 balles par joueur
VARIANTES	Augmenter le nombre de sorciers. Varier la taille du terrain.

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

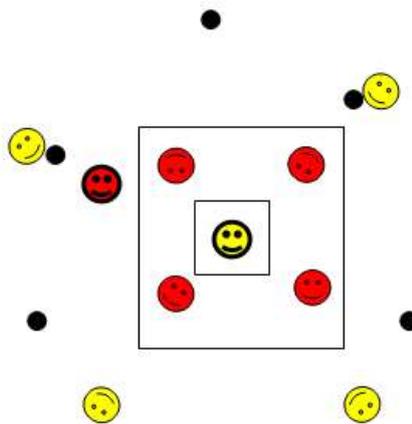
Séance N°5 : rink hockey

Situation N°5

REEMPLIR LE BUT

Compétences :

Faire partie d'une équipe et s'engager physiquement dans le jeu



OBJECTIFS	Améliorer l'attaque et la défense.
BUT	Pour les attaquants (en jaune) mettre toutes les balles dans la zone centrale.
DISPOSITIF	Les attaquants restent à l'extérieur de la zone de défense et envoient les balles au « ramasseur » 😊 qui doit les réceptionner, les défenseurs dans leur zone tentent de les en empêcher, le chien 😡 à l'extérieur en fait de même.
CONSIGNES	« Pendant 3 mn, les attaquants doivent donner le plus de balles possibles au ramasseur, les défenseurs et le chien tentent de les en empêcher. »
CRITERES DE REUSSITE	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle. Bloquer les passes.
MATERIEL	1 balle pour 2.
VARIANTES	Augmenter ou diminuer le nombre de balles, les espaces de jeu et le nombre de défenseurs ou d'attaquants.

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

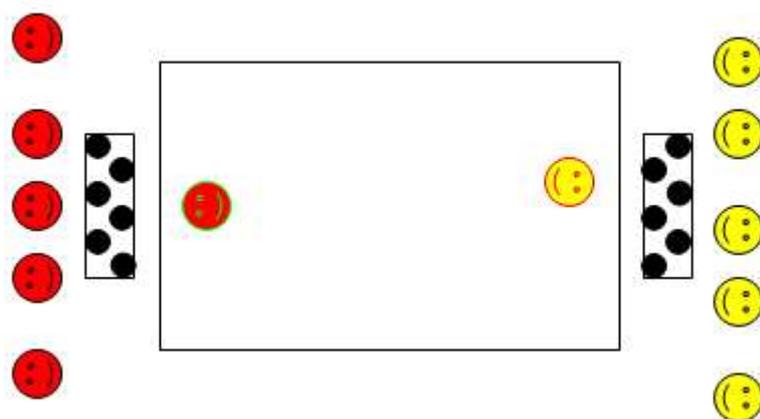
Séance N°6 : rink hockey

Situation N°1

LES DEMENAGEURS

Compétences :

Conduire la balle, la protéger, la récupérer

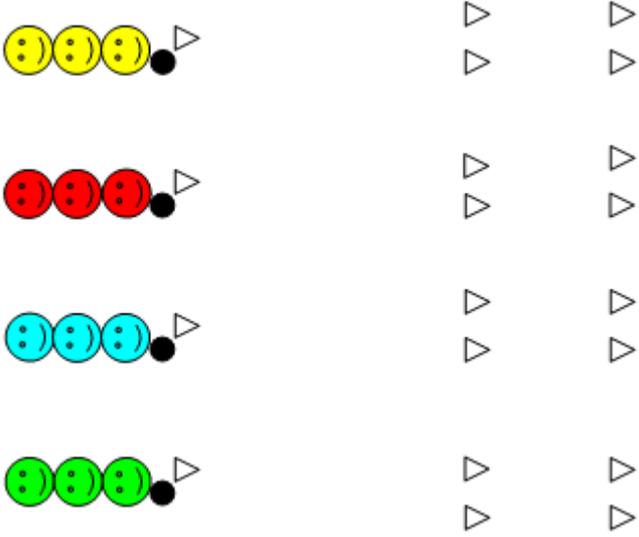


OBJECTIFS	Maîtriser la conduite de balle, dribbler, récupérer la balle de l'adversaire
BUT	Vider son camp
DISPOSITIF	Chaque élève prend une balle à la fois dans son camp et doit la porter dans le camp adverse. Chaque équipe a un épervier reconnaissable qui peut prendre la balle à ses adversaires pour la remettre dans le camp opposé.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez prendre une balle et la déposer dans le camps adverse en évitant l'épervier qui peut vous la prendre. »
CRITERES DE REUSSITE	Conduire la balle dans le camp adverse le plus vite possible. Pour l'épervier gêner les joueurs adverses.
MATERIEL	12 balles par atelier
VARIANTES	Constituer des équipes plus petites (2 ou 3 enfants). Augmenter le nombre d'objets à déplacer, le nombre d'éperviers et la surface de l'espace d'action. Encombrer l'espace d'action.

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

Séance N°6 : rink hockey

Situation N°2

LE RELAIS BUT	
Compétences :	
Marquer un but en roulant	
	
OBJECTIFS	Tirer avec précision en roulant
BUT	Gagner la course
DISPOSITIF	Les élèves sont répartis en équipes de 5. Sous forme de relais, ils doivent marquer, récupérer la balle et la donner au suivant.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez avancer avec la balle, arrivés au niveau des plots, tirer pour marquer un but. Quand le but est inscrit, vous pouvez récupérer la balle et la donner à votre partenaire »
CRITERES DE REUSSITE	Tirer avec précision, aller plus vite que les autres.
MATERIEL	5 plots et une balle par équipe
VARIANTES	Ajouter un slalom

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

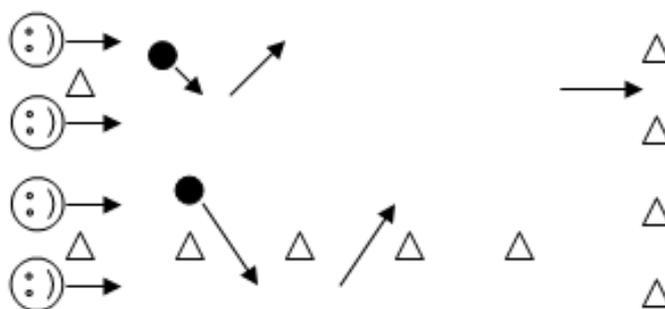
Séance N°6 : rink hockey

Situation N°3

LA PASSE A 2

Compétences :

A 2, traverser le terrain en se faisant des passes



OBJECTIFS	Améliorer la technique de passes.
BUT	Se déplacer en coopérant.
DISPOSITIF	Les élèves par 2 doivent traverser le terrain en se faisant des passes « libres », puis entre des plots et marquer un but.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez avancer avec la balle, en vous faisant des passes puis marquer un but »
CRITERES DE REUSSITE	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle.
MATERIEL	1 balle pour 2 et des plots
VARIANTES	Le faire sous forme de course ou de relais.

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

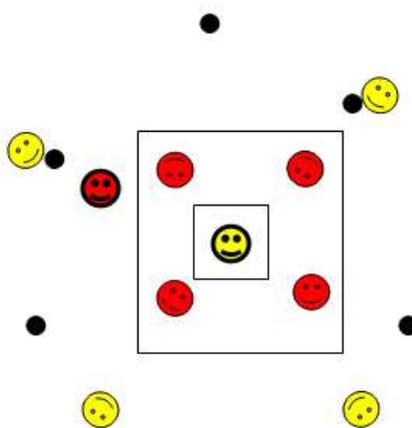
Séance N°6 : rink hockey

Situation N°4

REEMPLIR LE BUT

Compétences :

Faire partie d'une équipe et s'engager physiquement dans le jeu



OBJECTIFS	Améliorer l'attaque et la défense.
BUT	Pour les attaquants (en jaune) mettre toutes les balles dans la zone centrale.
DISPOSITIF	Les attaquants restent à l'extérieur de la zone de défense et envoient les balles au « ramasseur » 😊 qui doit les réceptionner, les défenseurs dans leur zone tentent de les en empêcher, le chien 😡 à l'extérieur en fait de même.
CONSIGNES	« Pendant 3 mn, les attaquants doivent donner le plus de balles possibles au ramasseur, les défenseurs et le chien tentent de les en empêcher. »
CRITERES DE REUSSITE	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle. Bloquer les passes.
MATERIEL	1 balle pour 2.
VARIANTES	Augmenter ou diminuer le nombre de balles, les espaces de jeu et le nombre de défenseurs ou d'attaquants.

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

Séance N°6 : rink hockey

Situation N°5

RH3

Compétences :

**Faire partie d'une équipe et s'engager physiquement dans le jeu
(situation de référence)**



OBJECTIFS	S'approcher du jeu réel. Evaluer les progrès.
BUT	Marquer plus de buts que l'équipe adverse.
DISPOSITIF	Situation de match de 7 mn, opposition à 3 contre 3 sur des terrains de 20 x 13 avec des buts de 1m de large sans zone ni gardien.
CONSIGNES	« Vous devez jouer contre l'équipe adverse en respectant les règles suivantes : ne pas lever la crosse, ne pas jouer avec les mains et les pieds ou si vous êtes tombés, ne pas pousser les autres. »
CRITERES DE REUSSITE	Gagner le match
MATERIEL	3 terrains délimités, 6 buts, 3 balles
VARIANTES	Organiser un tournoi

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

Dernière séance : roller et rink hockey

Situation N°1 : Passage du brevet, validation 12/20 minimum

EVALUATION PARCOURS ROLLER NIVEAU 2

Nom et prénom	Rouler en avant	Slalomer en ligne droite	Rouler Sur 1 pied	Sauter « haut »	Sauter « loin »	Rouler accroupi	Rouler en arrière	Slalomer en zigzag	Accélérer	S'arrêter Dans un espace réduit	Total Sur 20

Situation N°2 : RH3



Compétences :

Faire partie d'une équipe et s'engager physiquement dans le jeu

OBJECTIFS	S'approcher du jeu réel. Evaluer les progrès.
BUT	Marquer plus de buts que l'équipe adverse.
DISPOSITIF	Situation de match de 7 mn, opposition à 3 contre 3 sur des terrains de 20 x 13 avec des buts de 1m de large sans zone ni gardien.
CONSIGNES	« Vous devez jouer contre l'équipe adverse en respectant les règles suivantes : ne pas lever la crosse, ne pas jouer avec les mains et les pieds ou si vous êtes tombés, ne pas pousser les autres. »
CRITERES DE REUSSITE	Gagner le match
MATERIEL	2 ou 3 terrains délimités, 4 ou 6 buts, 2 ou 3 balles
VARIANTES	Organiser un tournoi

Fin : rangement du matériel et bilan du cycle