

# LES JEUNES DE 6/7/8 ANS FONT DU RINK HOCKEY



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

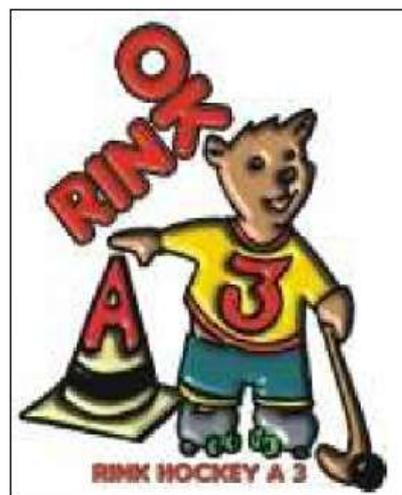
## Faire découvrir le rink hockey aux jeunes

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.



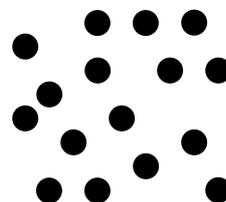
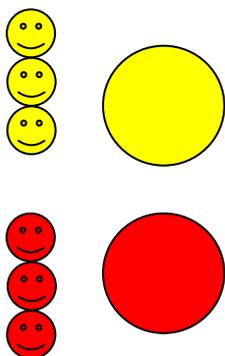
# LES JEUNES FONT DU HOCKEY

## Séance N°1 : hockey à pied

### Situation N°1

#### LA COURSE AU TRESOR

Compétences : Conduire la balle



<b>OBJECTIFS</b>	Conduire la balle sans la perdre
<b>BUT</b>	Ramener le plus de balles possibles dans son camp
<b>DISPOSITIF</b>	Les joueurs divisés en 2 équipes doivent traverser le terrain et ramener les balles dans leur camp.
<b>CONSIGNES</b>	« 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 »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Avoir ramené plus de balles que les adversaires
<b>MATERIEL</b>	2 cerceaux, environ 3 balles pour chaque joueur
<b>VARIANTES</b>	Augmenter les distances Mettre des obstacles Ajouter un ou des défenseurs

# LES JEUNES FONT DU HOCKEY

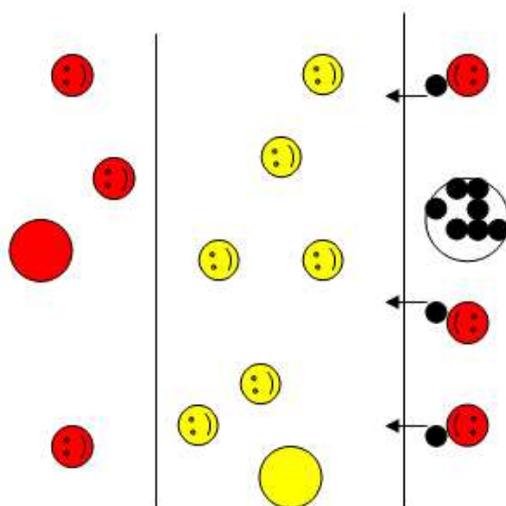
## Séance N°1 : hockey à pied

### Situation N°2

#### LA RIVIERE AUX CROCODILES

Compétences :

Recevoir et passer la balle à l'arrêt



<b>OBJECTIFS</b>	Tirer fort et précisément
<b>BUT</b>	Pour les attaquants (en rouge), faire passer le plus de balles d'un camp à l'autre sans se les faire prendre.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, les rouges doivent faire passer les balles de l'autre côté, les jaunes doivent tenter de les intercepter. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Avoir plus de balles que les adversaires
<b>MATERIEL</b>	3 cerceaux et environ 10 balles pour chaque atelier
<b>VARIANTES</b>	Varier le nombre de crocodiles Varier la taille de la rivière

# LES JEUNES FONT DU HOCKEY

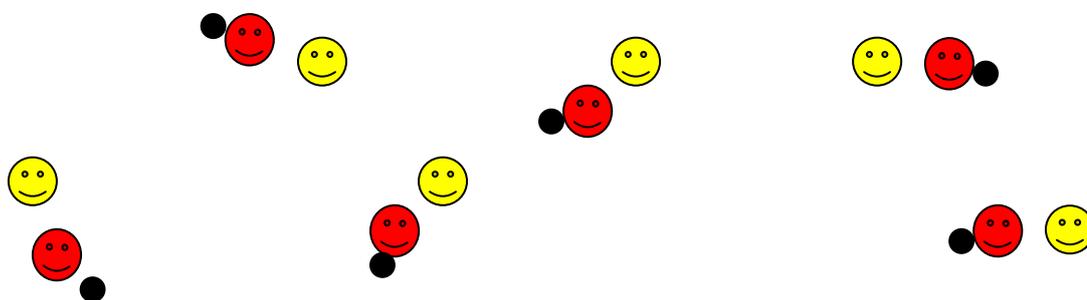
## Séance N°1 : hockey à pied

### Situation N°3

**A MOI !**

**Compétences :**

**Prendre la balle et la conserver individuellement**



<b>OBJECTIFS</b>	Développer la technique de dribble, de protection et de récupération de balle.
<b>BUT</b>	Conserver, récupérer la balle et se déplacer avec.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, ceux qui ont la balle la protègent, les autres tentent de la récupérer. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Savoir protéger et récupérer la balle
<b>MATERIEL</b>	1 balle pour 2 joueurs
<b>VARIANTES</b>	Mettre les joueurs par 3

# LES JEUNES FONT DU HOCKEY

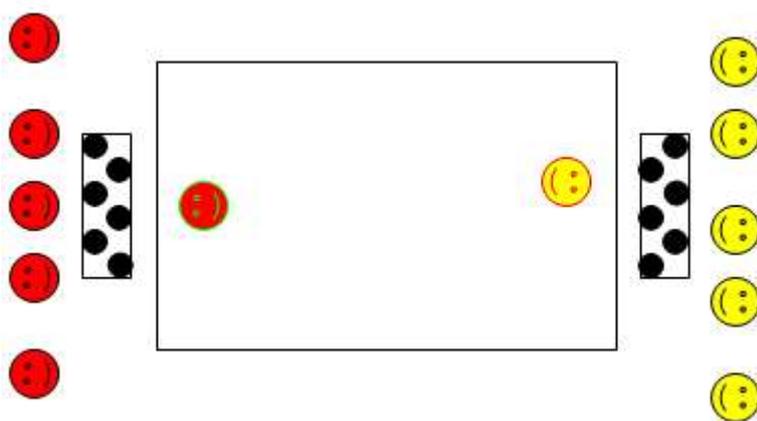
## Séance N°1 : hockey à pied

### Situation N°4

#### LES DEMENAGEURS

Compétences :

Conduire la balle, la protéger, la récupérer



<b>OBJECTIFS</b>	Maîtriser la conduite de balle, dribbler, récupérer la balle de l'adversaire
<b>BUT</b>	Vider son camp
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, vous devez prendre une balle et la déposer dans le camps adverse en évitant l'épervier qui peut vous la prendre. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Conduire la balle dans le camp adverse le plus vite possible. Pour l'épervier gêner les joueurs adverses.
<b>MATERIEL</b>	12 balles par atelier
<b>VARIANTES</b>	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

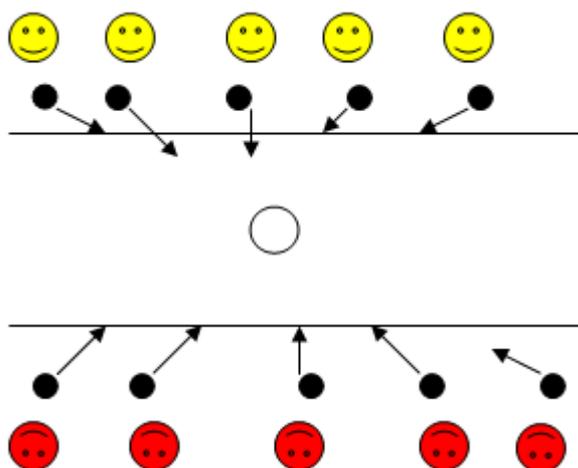
## Séance N°1 : hockey à pied

### Situation N°5

#### LE POUSSE BALLON

Compétences :

Tirer, atteindre une cible



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

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

# LES JEUNES FONT DU HOCKEY

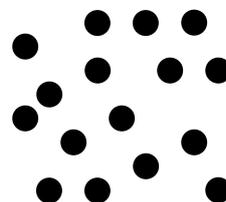
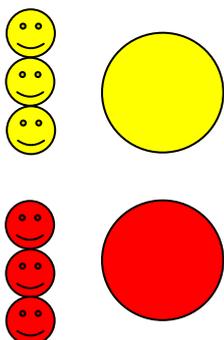
## Séance N°2 : hockey à pied

### Situation N°1

#### LA COURSE AU TRESOR

**Compétences :**

**Conduire la balle**



<b>OBJECTIFS</b>	Conduire la balle sans la perdre
<b>BUT</b>	Ramener le plus de balles possibles dans son camp
<b>DISPOSITIF</b>	Les joueurs divisés en 2 équipes doivent traverser le terrain et ramener les balles dans leur camp.
<b>CONSIGNES</b>	« 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 »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Avoir ramené plus de balles que les adversaires
<b>MATERIEL</b>	2 cerceaux, environ 3 balles pour chaque joueur
<b>VARIANTES</b>	Augmenter les distances Mettre des obstacles Ajouter un ou des défenseurs

# LES JEUNES FONT DU HOCKEY

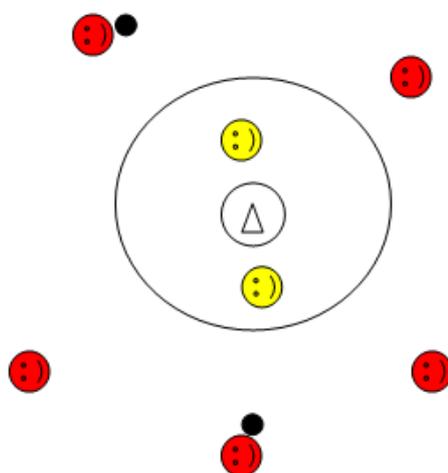
## Séance N°2 : hockey à pied

### Situation N°2

#### LE GARDIEN DU CHATEAU

Compétences :

Se faire des passes en mouvement



<b>OBJECTIFS</b>	Améliorer l'attaque en se faisant des passes
<b>BUT</b>	Détruire le château
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, les rouges doivent faire tomber le plot des jaunes en tirant dessus. Chaque équipe doit rester dans son camp. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Maîtriser les passes, les interceptions et les contrôles de balle. Savoir marquer et se démarquer. Viser, tirer avec précision et puissance.
<b>MATERIEL</b>	1 plot et 2 balles par atelier, 1 craie
<b>VARIANTES</b>	Varié le nombre de balles et de plots. Augmenter les distances.

# LES JEUNES FONT DU HOCKEY

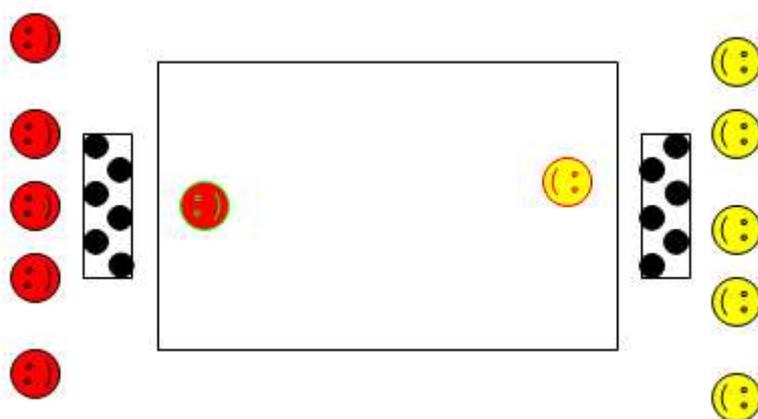
## Séance N°2 : hockey à pied

### Situation N°3

#### LES DEMENAGEURS

##### Compétences :

Conduire la balle, la protéger, la récupérer



<b>OBJECTIFS</b>	Maîtriser la conduite de balle, dribbler, récupérer la balle de l'adversaire
<b>BUT</b>	Vider son camp
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, vous devez prendre une balle et la déposer dans le camps adverse en évitant l'épervier qui peut vous la prendre. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Conduire la balle dans le camp adverse le plus vite possible. Pour l'épervier gêner les joueurs adverses.
<b>MATERIEL</b>	12 balles par atelier
<b>VARIANTES</b>	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°2 : hockey à pied

### Situation N°4

#### LE 2 CONTRE 1 VERS UN BUT

Compétences :

Progresser vers le but à 2 contre 1



<b>OBJECTIFS</b>	Améliorer la technique de passe et le démarquage.
<b>BUT</b>	Marquer un but.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, vous devez avancer avec la balle, en vous faisant des passes puis marquer un but, le défenseur tente de vous en empêcher.»
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle et marquer.
<b>MATERIEL</b>	1 balle pour 3 et 2 plots
<b>VARIANTES</b>	Le défenseur défend sans crosse (facilitateur). Il se déplace seulement en marche arrière.

# LES JEUNES FONT DU HOCKEY

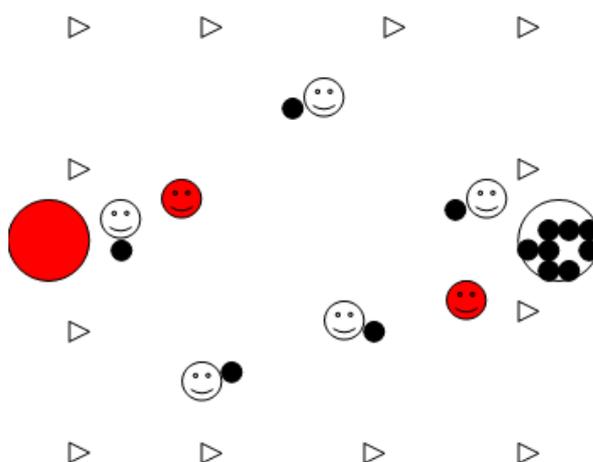
## Séance N°2 : hockey à pied

### Situation N°5

#### LES SORCIERS

#### Compétences :

Seul ou plusieurs face à des adversaires, gêner leur progression



<b>OBJECTIFS</b>	Prendre la balle à un adversaire.
<b>BUT</b>	Les sorciers doivent récupérer un maximum de balle en un temps limité (2 minutes).
<b>DISPOSITIF</b>	Les gazelles se déplacent avec une balle dans un espace délimité. Les sorciers doivent prendre les balles.
<b>CONSIGNES</b>	« 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. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Récupérer le plus de balles possibles.
<b>MATERIEL</b>	2 balles par joueur
<b>VARIANTES</b>	Augmenter le nombre de sorciers. Varier la taille du terrain.

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

# LES JEUNES FONT DU ROLLER

## Séance N°3 : roller

### Situation N°1

#### SE POUSSER

#### Compétences :

**Se propulser sur une ligne droite, en avant,  
en poussant sur un pied et en roulant sur l'autre**



<b>OBJECTIFS</b>	Prendre de la vitesse
<b>BUT</b>	Pousser son partenaire
<b>DISPOSITIF</b>	Se pousser par 2, le poussé garde les pieds au sol (il roule et dirige), le pousseur tient son partenaire au niveau des hanches (il propulse).
<b>CONSIGNES</b>	« Vous pousser votre partenaire au niveau des hanches, celui qui se fait pousser doit garder les 2 pieds au sol. Au signal, vous changez de rôle. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Les élèves se déplacent sans tomber
<b>MATERIEL</b>	Un grand espace
<b>VARIANTES</b>	Déplacement sur slalom (1 pour 8 enfants). Le poussé peut-être accroupi.

# LES JEUNES FONT DU ROLLER

## Séance N°3 : roller

### Situation N°2

#### LE CONCOURS

#### Compétences :

**Rouler pieds parallèles sur une ligne droite**



<b>OBJECTIFS</b>	Rouler droit sur plusieurs mètres
<b>BUT</b>	Rouler le plus loin possible
<b>DISPOSITIF</b>	Les élèves partent par groupe de 4/5 en colonnes, ils prennent de l'élan sur 3m puis se laisse rouler.
<b>CONSIGNES</b>	« vous patinez jusqu'au plot et vous vous laissez rouler le plus loin possible. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Aller le plus loin possible sans tomber
<b>MATERIEL</b>	20 plots
<b>VARIANTES</b>	En arrière

# LES JEUNES FONT DU ROLLER

## Séance N°3 : roller

### Situation N°3

#### 1, 2, 3 SOLEIL

#### Compétences :

#### S'arrêter en utilisant un frein



<b>OBJECTIFS</b>	Freiner et s'immobiliser
<b>BUT</b>	Les joueurs doivent toucher le mur et dire : « Soleil ! », sans que le meneur ne les voie bouger.
<b>DISPOSITIF</b>	Un joueur, la sentinelle, se place debout face à un mur, il est le meneur du jeu. Les autres joueurs se placent à environ 20 m de lui.
<b>CONSIGNES</b>	« Le joueur face au mur tape trois fois en criant "1, 2, 3" et lorsqu'il dit "SOLEIL", il se retourne. Pendant le temps où il ne regarde pas, vous avancez et vous devez vous immobiliser lorsqu'il se retourne. Si l'un d'entre vous bouge, il doit retourner au point de départ. Ceci recommence plusieurs fois, jusqu'à ce qu'un des joueurs parvienne à toucher le mur. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	S'immobiliser sans perdre l'équilibre.
<b>MATERIEL</b>	Un grand espace avec un mur
<b>VARIANTES</b>	une fois qu'un des joueurs touche le mur, la sentinelle le poursuit. Si la sentinelle le rattrape avant qu'il n'ait regagné la ligne de départ, la sentinelle garde son poste. Dans le cas contraire elle se fait remplacer par le joueur.

# LES JEUNES FONT DU ROLLER

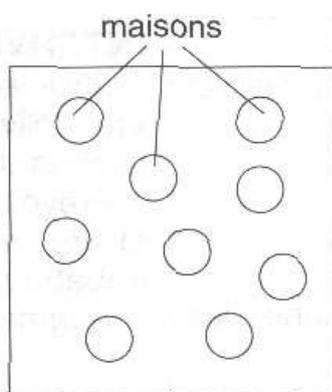
## Séance N°3 : roller

### Situation N°4

#### CHACUN SA MAISON

##### Compétences :

**Virer, tourner sur une trajectoire moyenne**



<b>OBJECTIFS</b>	Rouler, esquiver, tourner autour d'un cerceau
<b>BUT</b>	Le chat doit toucher les souris.
<b>DISPOSITIF</b>	Chaque enfant dispose d'une maison (cerceau) où il est invulnérable. Les joueurs doivent se déplacer de maisons en maisons sans se faire toucher.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, vous devez changer de maison sans vous faire toucher par le chat. Il ne peut y avoir qu'un seul élève par cerceau. Vous ne pouvez pas revenir dans le cerceau que vous occupez. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Les souris esquivent et réussissent à entrer dans le cerceau sans le déplacer, ni tomber.
<b>MATERIEL</b>	1 cerceau par élève, 1 chasuble par chat
<b>VARIANTES</b>	Augmenter le nombre de chats, réduire le nombre de cerceaux. Mise en place de la notion de délivrance (toucher la statue, ou taper dans la main, ou encore passer entre les jambes du joueur...)

# LES JEUNES FONT DU ROLLER

## Séance N°3 : roller

### Situation N°5

#### LA COURSE AU TRESOR

##### Compétences :

**Passer au dessus d'un obstacle en enjambant**



<b>OBJECTIFS</b>	Enjamber
<b>BUT</b>	Chaque équipe doit rapporter le plus d'objets possibles dans son coffre (cerceau).
<b>DISPOSITIF</b>	Déposer 50 objets et mettre en place une zone parsemée d'obstacles entre le trésor et les châteaux, la classe est divisée en 2 équipes.
<b>CONSIGNES</b>	Chaque enfant ne peut transporter qu'un objet à la fois. L'équipe qui a ramené le plus d'objets dans son coffre a gagné.
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Ramener le plus d'objets possibles sans tomber.
<b>MATERIEL</b>	50 petits objets et 2 cerceaux
<b>VARIANTES</b>	Augmenter le nombre d'obstacles, la taille du terrain.

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

# LES JEUNES FONT DU ROLLER

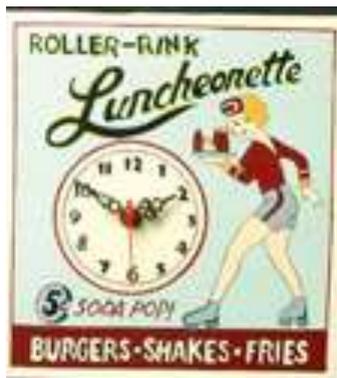
## Séance N°4 : roller

### Situation N°1

#### L'HORLOGE

#### Compétences :

**Se propulser en courbe, « en trottinette »**



<b>OBJECTIFS</b>	Prendre de la vitesse sur une courbe
<b>BUT</b>	Il faut qu'une équipe se fasse le plus de passes avec le ballon pendant que l'autre équipe patine
<b>DISPOSITIF</b>	Il y a deux équipes. La première se met en rond : c'est l'horloge ; et la deuxième équipe se met à la queue leu-leu derrière le plot placé à environ dix mètres de la ronde.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, pendant qu'un élève de l'équipe patine autour de l'horloge, les joueurs de l'horloge se passent le ballon sans le faire tomber en comptant les tours. S'ils le font tomber, ils recommencent là où la balle est tombée. Dès que tous les joueurs ont fait le tour, l'horloge s'arrête. Puis on change de rôle. L'élève qui tourne se pousse sur le pied extérieur pour prendre de la vitesse. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	L'équipe qui a gagné est l'équipe qui a fait tourner le ballon le plus de fois.
<b>MATERIEL</b>	un ballon et un plot
<b>VARIANTES</b>	L'équipe qui tourne se déplace avec un ballon ou avec une crosse et une balle.

# LES JEUNES FONT DU ROLLER

## Séance N°4 : roller

### Situation N°2

#### A CHEVAL

**Compétences :**

**Rouler accroupi**



<b>OBJECTIFS</b>	Fléchir en conservant son équilibre
<b>BUT</b>	Gagner la course
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal sonore, vous devez faire 2 tours sans chuter, à la fin du 1 <sup>er</sup> tour, vous changez de rôle.
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Arriver en premier sans être tomber
<b>MATERIEL</b>	20 plots et un cerceau pour 2 élèves
<b>VARIANTES</b>	Les élèves debout

# LES JEUNES FONT DU ROLLER

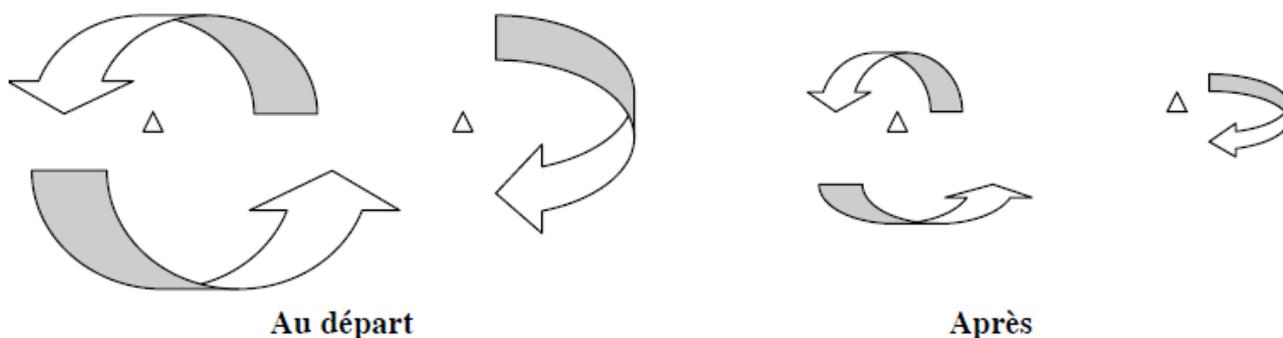
## Séance N°4 : roller

### Situation N°3

#### EN 8

Compétence :

S'arrêter en virant



<b>OBJECTIFS</b>	Apprendre à virer puis à s'arrêter.
<b>BUT</b>	Virer dans un espace de plus en plus réduit.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Vous devez tourner autour des plots en dessinant un 8 et en tendant le bras intérieur vers le plot. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Les élèves ralentissent puis s'arrêtent en conservant tous les appuis au sol.
<b>MATERIEL</b>	2 plots pour 2 élèves
<b>VARIANTES</b>	Le faire sous forme de course, en faisant plusieurs « 8 ».

# LES JEUNES FONT DU ROLLER

## Séance N°4 : roller

### Situation N°4

#### LES SLALOMS

#### Compétences :

#### Virer, tourner en slalomant



<b>OBJECTIFS</b>	Slalomer
<b>BUT</b>	Faire les différents slaloms.
<b>DISPOSITIF</b>	Au moins 4 x 2 slaloms de difficultés croissantes (Plots de + en + proches) mais assez court (10m maximum) sont installés en parallèle.
<b>CONSIGNES</b>	« Vous passer sur chaque slalom, vous démarrez lorsque celui qui est devant vous a terminé. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Slalomer, sans toucher les plots et en conservant de la vitesse.
<b>MATERIEL</b>	50 plots ou coupelles
<b>VARIANTES</b>	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°4 : roller

### Situation N°5

#### SAUTER LES LIGNES

#### Compétences :

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



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

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

# LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

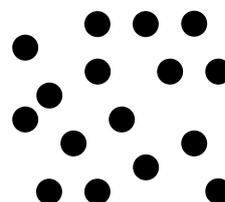
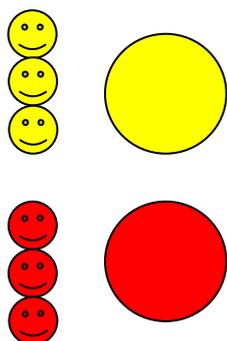
## Séance N°5 : rink hockey

### Situation N°1

#### LA COURSE AU TRESOR

**Compétences :**

**Conduire la balle**



<b>OBJECTIFS</b>	Conduire la balle sans la perdre
<b>BUT</b>	Ramener le plus de balles possibles dans son camp
<b>DISPOSITIF</b>	Les joueurs divisés en 2 équipes doivent traverser le terrain et ramener les balles dans leur camp.
<b>CONSIGNES</b>	« 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 »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Avoir ramené plus de balles que les adversaires
<b>MATERIEL</b>	2 cerceaux, environ 3 balles pour chaque joueur
<b>VARIANTES</b>	Augmenter les distances Mettre des obstacles Ajouter un ou des défenseurs

# LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

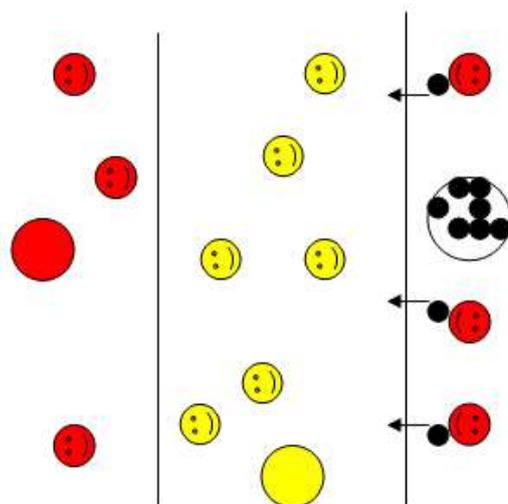
## Séance N°5 : rink hockey

### Situation N°2

#### LA RIVIERE AUX CROCODILES

Compétences :

Recevoir et passer la balle à l'arrêt



<b>OBJECTIFS</b>	Tirer fort et précisément
<b>BUT</b>	Pour les attaquants (en rouge), faire passer le plus de balles d'un camp à l'autre sans se les faire prendre.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, les rouges doivent faire passer les balles de l'autre côté, les jaunes doivent tenter de les intercepter. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Avoir plus de balles que les adversaires
<b>MATERIEL</b>	3 cerceaux et environ 10 balles pour chaque atelier
<b>VARIANTES</b>	Varier le nombre de crocodiles Varier la taille de la rivière

# LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

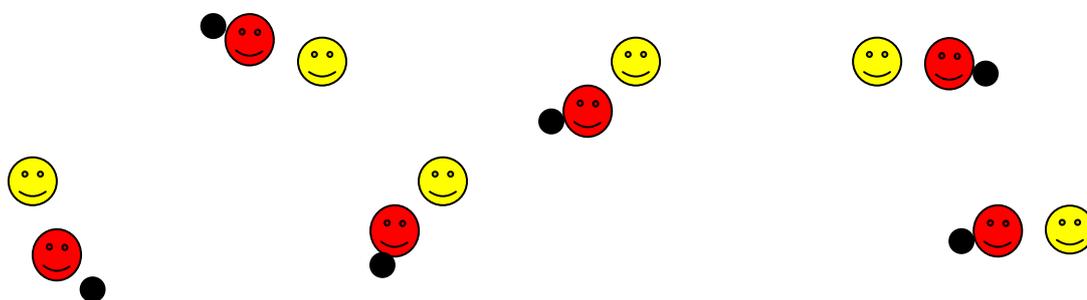
## Séance N°5 : rink hockey

### Situation N°3

**A MOI !**

**Compétences :**

**Prendre la balle et la conserver individuellement**



<b>OBJECTIFS</b>	Développer la technique de dribble, de protection et de récupération de balle.
<b>BUT</b>	Conserver, récupérer la balle et se déplacer avec.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, ceux qui ont la balle la protègent, les autres tentent de la récupérer. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Savoir protéger et récupérer la balle
<b>MATERIEL</b>	1 balle pour 2 joueurs
<b>VARIANTES</b>	Mettre les joueurs par 3

# LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

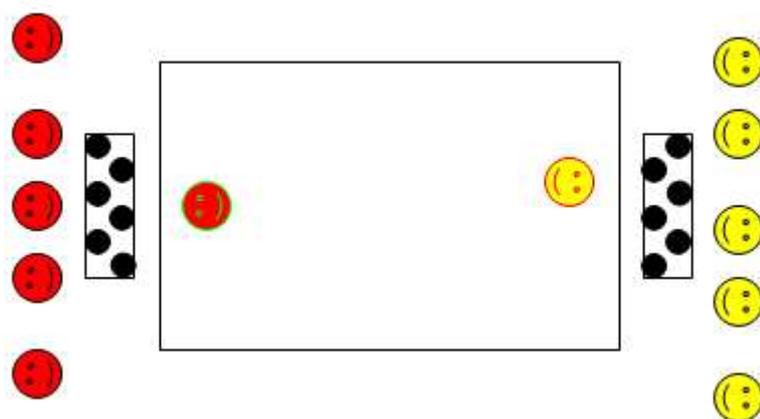
## Séance N°5 : rink hockey

### Situation N°4

#### LES DEMENAGEURS

##### Compétences :

Conduire la balle, la protéger, la récupérer



<b>OBJECTIFS</b>	Maîtriser la conduite de balle, dribbler, récupérer la balle de l'adversaire.
<b>BUT</b>	Vider son camp.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, vous devez prendre une balle et la déposer dans le camps adverse en évitant l'épervier qui peut vous la prendre. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Conduire la balle dans le camp adverse le plus vite possible. Pour l'épervier gêner les joueurs adverses.
<b>MATERIEL</b>	12 balles par atelier
<b>VARIANTES</b>	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

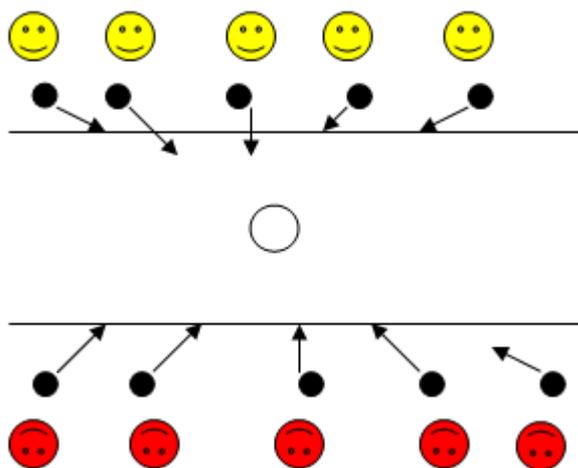
## Séance N°5 : rink hockey

### Situation N°5

#### LE POUSSE BALLON

Compétences :

Tirer, atteindre une cible



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

Fin : rangement du matériel et bilan de la séance

# LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

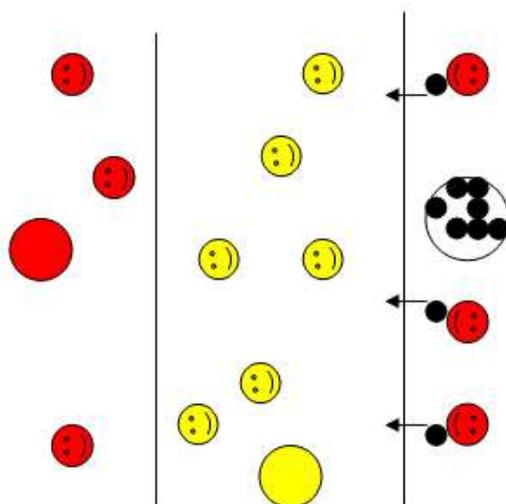
## Séance N°6 : rink hockey

### Situation N°1

#### LA RIVIERE AUX CROCODILES

Compétences :

Recevoir et passer la balle à l'arrêt



<b>OBJECTIFS</b>	Tirer fort et précisément
<b>BUT</b>	Pour les attaquants (en rouge), faire passer le plus de balles d'un camp à l'autre sans se les faire prendre.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, les rouges doivent faire passer les balles de l'autre côté, les jaunes doivent tenter de les intercepter. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Avoir plus de balles que les adversaires
<b>MATERIEL</b>	3 cerceaux et environ 10 balles pour chaque atelier
<b>VARIANTES</b>	Varier le nombre de crocodiles Varier la taille de la rivière

# LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

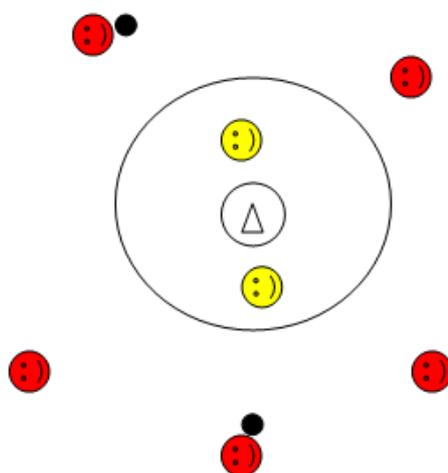
## Séance N°6 : rink hockey

### Situation N°2

#### LE GARDIEN DU CHATEAU

Compétences :

Se faire des passes en mouvement



<b>OBJECTIFS</b>	Améliorer l'attaque en se faisant des passes
<b>BUT</b>	Détruire le château
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, les rouges doivent faire tomber le plot des jaunes en tirant dessus. Chaque équipe doit rester dans son camp. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Maîtriser les passes, les interceptions et les contrôles de balle. Savoir marquer et se démarquer. Viser, tirer avec précision et puissance.
<b>MATERIEL</b>	1 plot et 2 balles par atelier, 1 craie
<b>VARIANTES</b>	Varié le nombre de balles et de plots. Augmenter les distances.

# LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

## Séance N°6 : rink hockey

### Situation N°3

#### LE 2 CONTRE 1 VERS UN BUT

Compétences :

Progresser vers le but à 2 contre 1



<b>OBJECTIFS</b>	Améliorer la technique de passe et le démarquage.
<b>BUT</b>	Marquer un but.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, vous devez avancer avec la balle, en vous faisant des passes puis marquer un but, le défenseur tente de vous en empêcher.»
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle et marquer.
<b>MATERIEL</b>	1 balle pour 3 et 2 plots
<b>VARIANTES</b>	Le défenseur défend sans crosse (facilitateur). Il se déplace seulement en marche arrière.

# LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

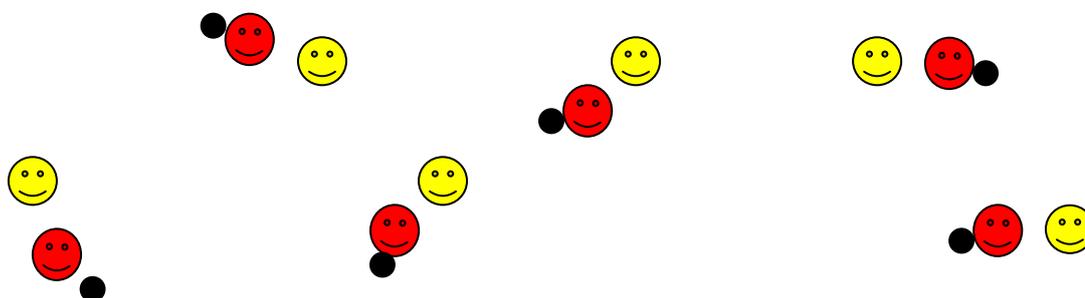
## Séance N°6 : rink hockey

### Situation N°4

**A MOI !**

**Compétences :**

**Prendre la balle et la conserver individuellement**



<b>OBJECTIFS</b>	Développer la technique de dribble, de protection et de récupération de balle.
<b>BUT</b>	Conserver, récupérer la balle et se déplacer avec.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, ceux qui ont la balle la protègent, les autres tentent de la récupérer. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Savoir protéger et récupérer la balle
<b>MATERIEL</b>	1 balle pour 2 joueurs
<b>VARIANTES</b>	Mettre les joueurs par 3

# LES JEUNES FONT DU RINK HOCKEY

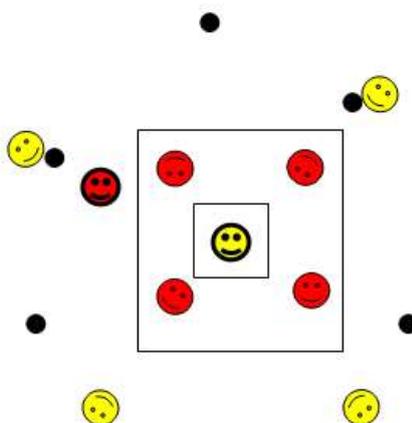
## Séance N°6 : rink hockey

### Situation N°5

#### REEMPLIR LE BUT

#### Compétences :

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



<b>OBJECTIFS</b>	Améliorer l'attaque et la défense.
<b>BUT</b>	Pour les attaquants (en jaune) mettre toutes les balles dans la zone centrale.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« Pendant 3 mn, les attaquants doivent donner le plus de balles possibles au ramasseur, les défenseurs et le chien tentent de les en empêcher. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle. Bloquer les passes.
<b>MATERIEL</b>	1 balle pour 2.
<b>VARIANTES</b>	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

## Dernière séance : roller et rink hockey

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

### EVALUATION PARCOURS ROLLER NIVEAU 1

Nom et prénom	Rouler en avant	Slalomer en ligne droite	S'asseoir et se relever	Em-jamber « haut »	Em-jamber « loin »	Rouler accroupi	Piétiner en arrière	Slalomer en zigzag	Accélérer	S'arrêter	Total Sur 20

Situation N°2 : RH3



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

<b>OBJECTIFS</b>	S'approcher du jeu réel. Evaluer les progrès.
<b>BUT</b>	Marquer plus de buts que l'équipe adverse.
<b>DISPOSITIF</b>	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.
<b>CONSIGNES</b>	« 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. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Gagner le match
<b>MATERIEL</b>	2 ou 3 terrains délimités, 4 ou 6 buts, 2 ou 3 balles
<b>VARIANTES</b>	Organiser un tournoi

Fin : rangement du matériel et bilan du cycle