

DOCUMENT PEDAGOGIQUE

HOCKEY SUR GAZON





SOMMAIRE

1. INTRODUCTION	3
2. LES REPÈRES D'APPRENTISSAGE	4
3. LA DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE	6
4. LES SÉANCES	7
4.1. Le déroulement type d'une séance	7
4.2. Les règles d'or du hockey scolaire	8
5. LE CYCLE D'APPRENTISSAGE	9
5.1. Proposition de séquence d'apprentissage	9
5.2. Contenu des séances	10
5.3. Exercices additionnels	18
5.4. Les règles en match	22
6. LES REPÈRES D'ÉVALUATION	23
6.1. Repères d'évaluation cycle 2	23
6.2. Repères d'évaluation cycle 3	24

1. INTRODUCTION

Ce guide pédagogique est un support pour les enseignants, destiné à les aider dans la mise en place d'un cycle d'apprentissage Hockey sur Gazon. Les éducateurs du CDH 78 se tiennent à leur disposition pour les accompagner dans sa réalisation.

Pourquoi le hockey en milieu scolaire ?

- Sport nouveau, découverte et ouverture d'esprit (sport olympique peu connu des enfants)
- Tous les enfants débutent l'activité avec le même niveau (garçons et filles, sportif et non sportif)
- Sport collectif, autant pratiqué par les garçons que par les filles (dans certains pays c'est avant tout un sport féminin)

Développement des compétences psycho-motrices :

Par la diversité des actions motrices engagées sur une séance (courir, marcher, manipuler la crosse...), l'enfant développe sa motricité générale. La coordination des actions, la vitesse et l'adresse, lui permettent d'adapter et diversifier ses réponses motrices.

Développement des compétences sociales et civiques :

La pratique du hockey amène à développer :

- Le respect des partenaires, des adversaires et de l'arbitre. C'est une valeur importante dans le sport et le hockey y est particulièrement attaché.
- Le respect de règles de sécurité et la prise de conscience de l'importance de prendre en compte ceux qui les entoure. Le hockey se pratique avec un instrument qui doit être manié de façon appropriée. Les élèves sont ainsi amenés à comprendre que le respect de ces règles les protège et protège leurs camarades.

Concernant le hockey scolaire, le respect des règles garantit la sécurité des élèves en rendant le jeu non dangereux.

Les objectifs visés par le hockey éducatif :

- ✓ Épanouissement de l'enfant par le jeu et la réussite.
- ✓ Développement des compétences civiques liées au respect des règles et d'autrui, pour une mise en situation en toute sécurité.
- ✓ Développement des connaissances et compétences disciplinaires : coordination motrice, fondamentaux techniques, coopération, opposition.
- ✓ Mise en œuvre de la transdisciplinarité : anglais (sport d'origine anglaise), français (vocabulaire nouveau), géographie, mathématiques.
- ✓ Favoriser une continuité de la pratique en développant les passerelles entre les établissements et les clubs de la FF Hockey.

2. LES REPÈRES D'APPRENTISSAGE

COMPETENCE 1

**Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
Accepter des contraintes collectives.**

Jeux collectifs : « jeux de crosse et de balle, jeux d'adresse »	Comprendre, accepter et s'impliquer dans un jeu collectif.
	- Participer au jeu, prendre du plaisir - S'intégrer, s'impliquer dans une équipe - Comprendre et respecter les règles - Connaître son rôle (attaquant/défenseur – possession ou non de la balle) - Collaborer pour un résultat d'équipe
	Utiliser un répertoire d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires dans un jeu collectif.
	- Courir, réagir, éviter, ... - Passer et tirer dans une balle, viser, gérer la force - Réceptionner une balle - Enchaîner plusieurs actions élémentaires

COMPETENCE 2

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

Jeux collectifs : « Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) »	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires.
	- Réaliser des actions avec ses partenaires : aider, faire des passes - Énoncer, utiliser des règles simples, les respecter - Assumer des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) - Situer et prendre en compte les partenaires et les adversaires dans l'espace de jeu
	Utiliser un répertoire d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires dans un jeu collectif
	- Contrôler une balle - Faire une passe précise - Conduire une balle, dribbler - Tirer de façon précise dans un but - Enchaîner plusieurs actions, pour aider au jeu (efficacité) - Observer un camarade, une équipe, selon des critères simples - Arbitrer selon des règles simples

COMPETENCE 3

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

Jeux collectifs : « Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) »	Coopérer avec ses partenaires pour s'opposer à un ou plusieurs adversaires durant un jeu collectif. - Passer à bon escient du rôle d'attaquant à celui de défenseur - Se démarquer, se placer judicieusement dans les espaces libres pour recevoir une balle - Faire progresser collectivement la balle vers le but - Comprendre et respecter des règles de plus en plus contraignantes - Exercer un marquage individuel sur un adversaire - Choisir l'action la mieux adaptée à la situation (ex : tirer ou faire la passe) - Tenir un rôle d'arbitre, d'observateur Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées dans le jeu collectif, dans un but d'efficacité - Maîtriser la conduite de balle, dribbler - Effectuer des passes précises - Tirer pour marquer - Choisir la trajectoire adéquate de la balle en fonction du placement des partenaires ou des adversaires
---	--



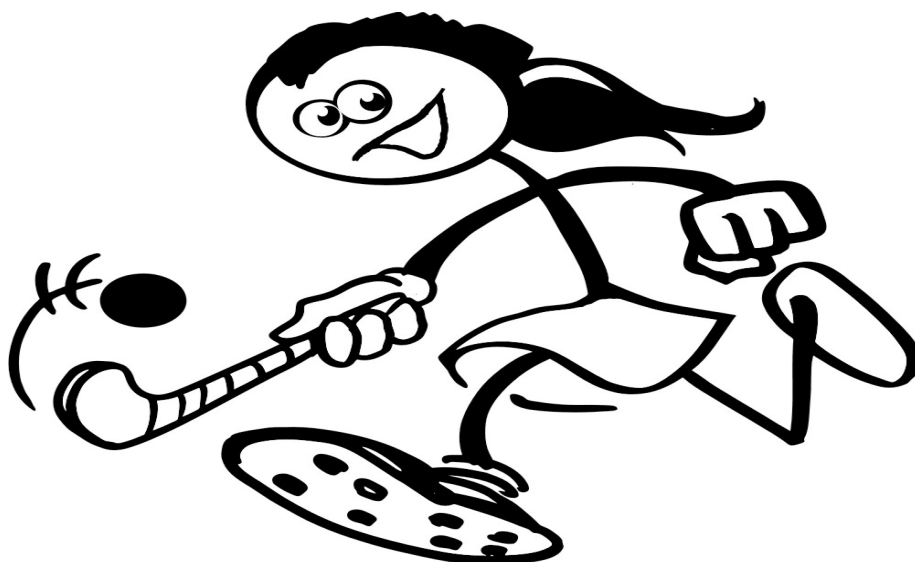
3. LA DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE

Il est important de proposer une situation de référence par séance. Il peut s'agir d'un match ou d'un jeu qui permet de constater les progrès des élèves au sein d'une séance.

La situation de référence donne lieu à des constats sur les compétences acquises et à acquérir. Les compétences à acquérir sont :

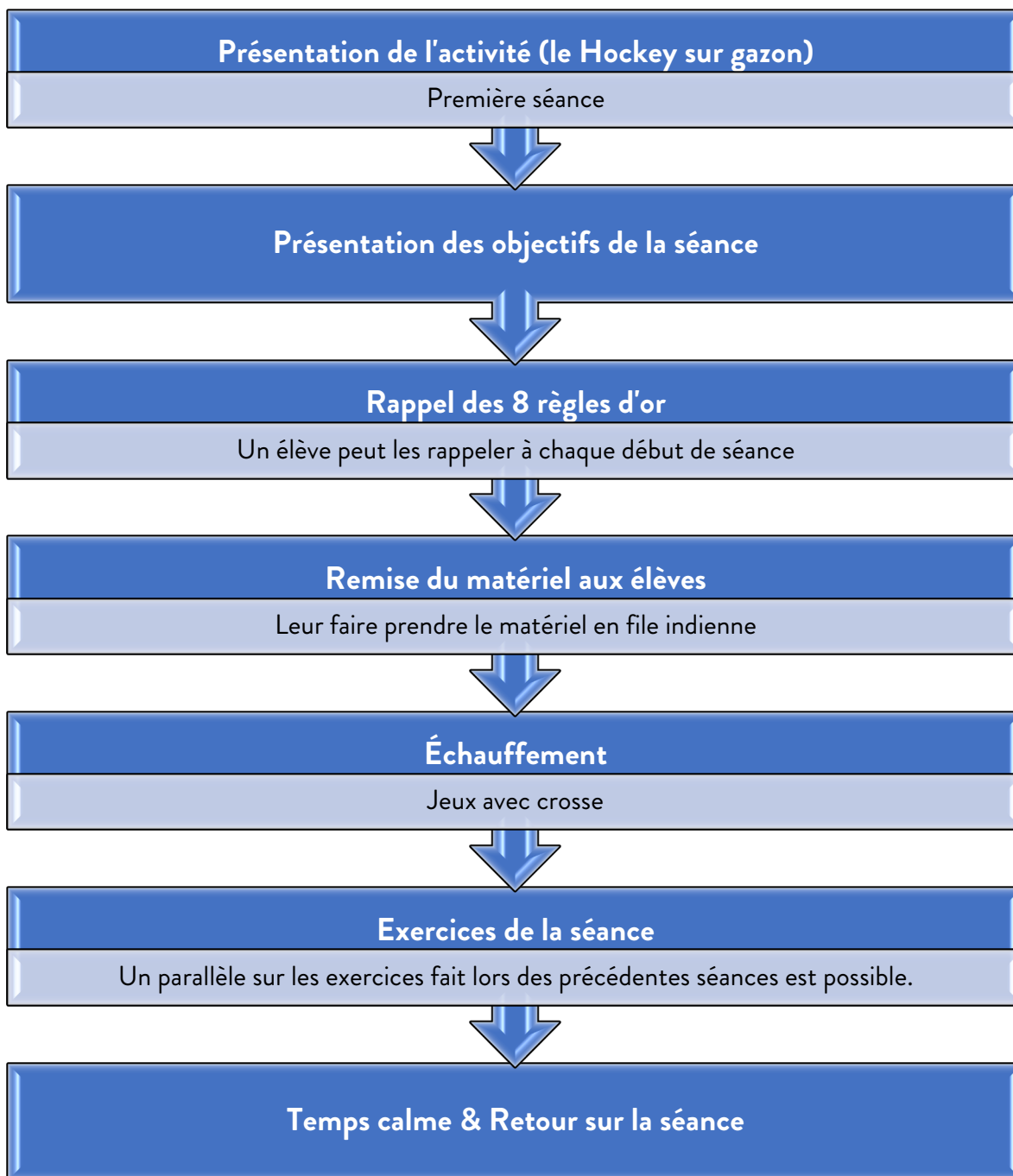
- ✓ D'ordre technique : le dribble, la passe, la réception, le tir...
- ✓ D'ordre tactique : se démarquer, passer la balle au bon partenaire, trouver un bon espace, apprendre à jouer sans la balle...
- ✓ D'ordre cognitif : compréhension des règles.

Pour acquérir ces compétences, il est possible de mettre en place des ateliers d'apprentissage ou des jeux.



4. LES SÉANCES

4.1. Le déroulement type d'une séance



4.2. Les règles d'or du hockey scolaire

Le bon déroulement d'une séance passe par la répétition et la compréhension des règles d'or aux élèves. Leur respect garantit une pratique sécurisée.



**Les 8
règles d'or**

- 1 Ne pas lever le bec de la crosse au dessus des genoux
- 2 Tenir la crosse à deux mains (main gauche en haut et main droite au milieu)
- 3 Jouer avec le côté plat de la crosse
- 4 Ne pas frapper la balle mais la pousser (push)
- 5 Ne pas jouer la balle avec son corps
- 6 La balle doit toujours rester au sol
- 7 Les contacts ne sont pas autorisés
- 8 Les joueurs ne peuvent tirer que dans la zone



Le côté plat



Le bec





5. LE CYCLE D'APPRENTISSAGE

5.1. Proposition de séquence d'apprentissage cycle 2/3

Séances	Objectifs	Règles introduites	Exercice
1	Connaître la discipline du hockey et son matériel Maintenir la crosse Se déplacer avec la balle	Tenue de la crosse Règles essentielles de sécurité Conduite de balle	Jeu de course Jeux de conduite de balle
2	Maintenir la crosse Se déplacer avec la balle	Rappel des règles de sécurité Conduite de balle Conduite de balle avec changement de direction	Jeu de l'ombre Jeux de conduite de balle
3	Maintenir la crosse Se déplacer avec la balle Faire une passe Faire une passe face à un adversaire	Rappel des règles de sécurité Rappel conduites de balle Contrôle de la balle	Carré magique Jeu de l'horloge La mare aux crocodiles
4	Se déplacer avec la balle Arrêter la balle Faire les bons choix de passes Se démarquer/ marquer Différencier partenaires et adversaires	Rappel des règles de sécurité Rappel conduites de balle Contrôle de la balle Viser une cible	1,2,3 soleil Passe & suis Qui perd sort !
5	Se déplacer avec la balle Arrêter la balle Se repérer dans les grands espaces Se démarquer/ marquer Différencier partenaires et adversaires	Rappel des règles de sécurité Rappel conduites de balle Contrôle de la balle Viser une cible	Circuit Les chats et les souris Qui perd sort !
6	Se déplacer et arrêter la balle Faire les bons choix de passes Se démarquer/ marquer	Rappel des règles de sécurité Rappel conduites de balle Contrôle de la balle	Épervier Remontée 1x1 Remontée 2x1
7	Se déplacer et arrêter la balle Faire les bons choix de passes Se démarquer/ marquer	Rappel des règles de sécurité Rappel conduite de balle Contrôle de la balle	Béret Passe à 10 Balle au capitaine
8	Se déplacer et arrêter la balle Faire les bons choix de passes Se démarquer/ marquer	Rappel des règles de sécurité Rappel conduite de balle Contrôle de la balle	Carré magique Match



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

ASSOCIATION CDH 78

5.2. Contenu des séances

THEME : Conduite de balle	SEANCE 1/8	TEMPS : 45 min	EFFECTIF : 12	OBJECTIF(S) : Conduite de balle en ligne droite
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE → AVEC BALLE → PASSE/TIR → JOUEUR ♀ PLOT ▲		MATÉRIEL
ÉCHAUFFEMENT : Jeu de course • <u>Objectif</u> : Maintien de la crosse • <u>Critère(s) de réalisation</u> : courir, tenir, écouter, poser, reprendre. Temps : 10 min	• <u>Consignes</u> : Courir avec sa crosse à la main. Au signal de E, poser sa crosse au sol, puis toucher la ligne de terrain la plus proche avec sa main et reprendre sa crosse. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Tenir sa crosse correctement : Main gauche en haut de la crosse, main droite au milieu de la crosse. Maintenir le bec de crosse en-dessous du genou.	• <u>Complexification</u> : Déplacement en : - Pas chassés - Marche arrière • <u>Simplification</u> : Poser et reprendre la crosse sans toucher la ligne.		- Croses
EXERCICE 1 : Conduite de balle • <u>Objectif</u> : Conduire sa balle en la gardant proche du bec de crosse • <u>Critère(s) de réalisation</u> : conduite, contrôle, orientation, prendre l'information Temps : 15 min	• <u>Consignes</u> : E annonce une couleur de porte. Le 1er joueur de chaque colonne emmène sa balle jusqu'à la passer dans la porte annoncée. • <u>Critère(s) de réussite</u> : - Contrôler la balle - S'orienter vers la bonne porte - Ne pas tirer dans la balle	• <u>Complexification</u> : Ajouter un slalom • Effectuer le déplacement balle collée à la crosse • <u>Simplification</u> : Enlever la consigne de la couleur et proposer une seule porte par groupe.		- Plots / coupelles de couleurs - Balles - Limite pour ligne de départ (plots ou lattes).
EXERCICE 2 : Conduite de balle • <u>Objectif</u> : Conduire sa balle en la gardant proche du bec de crosse. • <u>Critère(s) de réalisation</u> : 4 équipes de 3 Conduite, contrôle, orientation Temps : 15 min	• <u>Consignes</u> : E annonce une couleur de balle. Le 1er joueur de chaque colonne va chercher sa balle puis la rapporte en la contrôlant jusqu'à son camp. • <u>Critère(s) de réussite</u> : La 1ère équipe qui a rapporté la balle dans son camp en contrôlant sa balle. • <u>Adaptation</u> : Si une seule couleur de balle à disposition, mettre les balles dans un seul cerceau. Arrêter le jeu dès qu'il n'y a plus de balles et compter les balles rapportées par chaque équipe pour déterminer le gagnant.	• <u>Complexification</u> : - Ne pas laisser les autres balles sortir du cerceau sinon point annulé. - Faire un tir depuis le cerceau du milieu à son partenaire. • <u>Simplification</u> : Moins de balles dans le cerceau		- Cerceaux de couleur - Balles de couleurs (le même nombre pour chaque équipe & même couleur)

TEMPS CALME & RETOUR SEANCE : 5 min



Yvelines
Le Département



Siège : 21 avenue Carnot 78 100 - Saint Germain en Laye

Siret: 79213982600012 - APE: 9312Z -



07 81 84 77 61 -



cdhockey78@gmail.com -



@CDHockey78 -

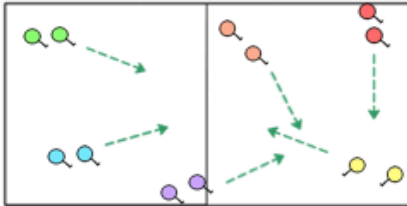
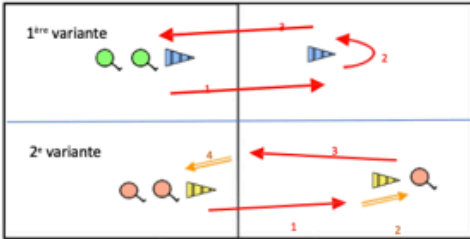
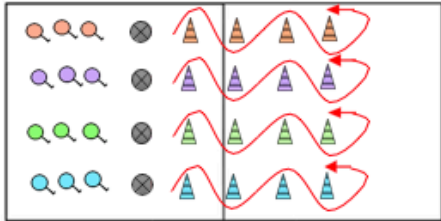


@cdhockey_78



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

ASSOCIATION CDH 78

THÈME : Conduite & Passe courte		SÉANCE 2/8	TEMPS : 45 min	EFFECTIF : 12	OBJECTIF(S) : Conduite / Orientation / Passe	
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE AVEC BALLE PASSE/TIR JOUEUR PLOT			MATÉRIEL	
ÉCHAUFFEMENT : Jeu de l'ombre • <u>Objectif</u> : Maintien de la crosse • <u>Critère(s) de réalisation</u> : courir, tenir, écouter, observer. Par 2 = 1 meneur & 1 suiveur (échanger les rôles au signal de E) Temps : 10 min	• <u>Consignes</u> : Course sur tout le terrain sans balle avec la crosse en main, le suiveur suit le meneur. Au signal de E, les rôles changent. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Tenir sa crosse correctement : Main gauche en haut de la crosse, main droite au milieu de la crosse. Maintenir le bec de crosse en-dessous du genou.	• <u>Complexification</u> : -Ajouter une balle pour le suiveur. -Meneur en marche arrière. • <u>Simplification</u> : Retirer la crosse au meneur, allez à une allure plus lente.				-Crosses -Balles
EXERCICE 1 : Conduite de balle • <u>Objectif</u> : Conduire sa balle en la gardant proche de sa crosse • <u>Critère(s) de réalisation</u> : 1ère variante par 2 2e variante par 3 Conduite, contrôle, orientation, prendre l'information Temps : 15 min	• <u>Consignes</u> : 1ère var. : 1_ A : conduire sa balle en ligne droite. 2_ A : contourner le 2e plot. 3_ A : revenir. 4_ A : arrêter la balle devant B. 2e var. : 1_ A : conduire sa balle en ligne droite. 2_ A : faire une passe à B (2-3 mètre). 3_ B : conduire sa balle en ligne droite. 4_ B : faire une passe à C (2-3 mètre), etc. • <u>Critère(s) de réussite</u> : - Contrôler la balle - S'orienter vers son partenaire - Contrôler sa passe	• <u>Complexification</u> : 1ère var. : Changer de sens. 2e var. : Passe de plus loin. Ajouter un slalom pour les 2 variantes. • <u>Simplification</u> : 1ère var : Ø 2e var. : ne plus faire de passe.				-Plots / coupelles de couleurs -Balles
EXERCICE 2 : Manipuler la crosse + Conduite de balle • <u>Objectif</u> : Conduire sa balle en changeant de direction (vitesse) • <u>Critère(s) de réalisation</u> : 4 équipes de 3. Temps : 15 min	• <u>Consignes</u> : Le 1er joueur prend la balle, slalom avec, puis la redépose sur la marque. Passe le relais au suivant en lui donnant la crosse. • <u>Critère(s) de réussite</u> : 1er = 4 pts, 2e = 3 pts, 3e = 2 pts, 4e = 1 pt.	• <u>Complexification</u> : -Faire une passe contrôlée au joueur suivant (une crosse/joueur). • <u>Simplification</u> : Slalom avec moins de plots, voire en ligne droite.				-4 plots/ équipe -1 balle/ équipe -1 crosse/ équipe et 1 crosse/joueur (complexification))
TEMPS CALME & RETOUR SEANCE : 5 min						



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

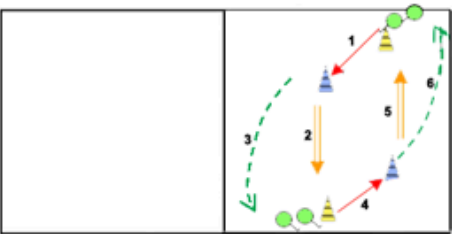
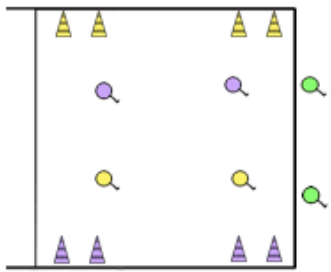
ASSOCIATION CDH 78

THÈME : Conduite + Passe longue		SÉANCE 3/8	TEMPS : 45 min	EFFECTIF : 12	OBJECTIF(S) : Accompagner le geste de la passe	
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE AVEC BALLE PASSE/TIR JOUEUR PLOT			MATÉRIEL	
ÉCHAUFFEMENT : Carré magique • <u>Objectif</u> : Maintien de la crosse + Contrôle de la balle • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Courir, tenir, écouter, observer Temps : 10 min	• <u>Consignes</u> : Course sur tout le terrain avec balle. Au signal de E conduire sa balle du côté de la couleur annoncée. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Arrêter la balle juste derrière la ligne	• <u>Complexification</u> : Annoncer 2 couleurs, passer derrière la 1 ^{ère} puis finir derrière la 2 ^e (faire dans l'ordre). • <u>Simplification</u> : Retirer la balle				-Crosses -Balles -lignes de couleur ou plots de couleur pour matérialiser la couleur de la ligne
EXERCICE 1 : Jeu de l'horloge • <u>Objectif</u> : Savoir faire une passe longue • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Contrôler la balle à sa réception (contrôle bas) + passe longue sans lever la crosse. Temps : 15 min	• <u>Consignes</u> : 2 équipes L'équipe (verte) se place pour faire une horloge, l'autre équipe (orange) se place en colonne derrière un plot. L'équipe « horloge » se fait des passes longues après avoir contrôlée la balle, pendant que l'autre équipe remonte le temps en conduisant la balle à l'extérieur en relais. Se termine à la fin du relais. • <u>Critère(s) de réussite</u> : L'équipe qui fait le plus de passe gagne la manche. La passe n'est pas comptabilisée si elle est touchée par le pied ou le côté rond de la crosse.	• <u>Complexification</u> : -Agrandir les distances entre les joueurs verts. -Tourner dans le sens inverse (sens aiguilles d'une montre) pour les oranges • <u>Simplification</u> : Ø • <u>Variante</u> : Changer de sens.				-1 crosse/ joueur -1 balle/ équipe -Plots/ coupelles
EXERCICE 2 : La mare aux crocodiles • <u>Objectif</u> : Prendre la bonne information, contourner l'adversaire, faire une passe longue, faire un contrôle bas, se démarquer. • <u>Critère(s) de réalisation</u> : 2 groupes de 6. Par 2 faire au moins 4 passes longues. Temps : 15 min	• <u>Consignes</u> : Par 2 + 1 crocodile dans chaque groupe. Le 1 ^{er} joueur part avec la balle, fait la passe au 2 ^e qui est un peu plus devant. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Arriver à la fin sans que le crocodile prenne la balle. Nombre de réussite/Nombre de passage.	• <u>Complexification</u> : -Augmenter et / ou imposer le nombre de passes à réaliser. -Élargir la zone du crocodile. • <u>Simplification</u> : -Réduire le nombre de passes. -Réduire la zone du crocodile.				-plots/ coupelle pour limite zone du croco. -Une balle par équipe -Crosses
TEMPS CALME & RETOUR SÉANCE : 5 min						



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

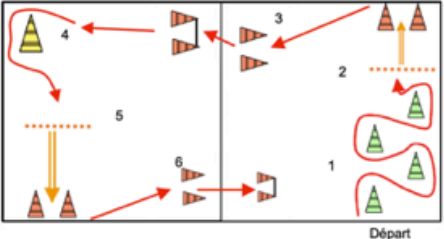
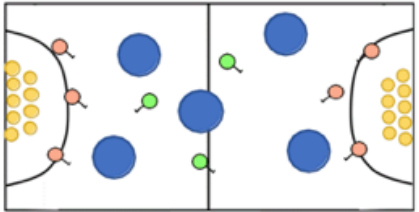
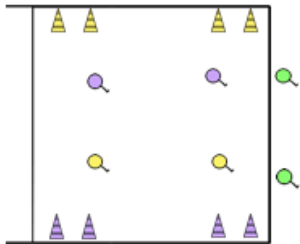
ASSOCIATION CDH 78

THÈME : Jeu avec l'autre		SÉANCE 4/8	TEMPS : 45 min	EFFECTIF : 12	OBJECTIF(S) : Chercher le jeu à plusieurs
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE  AVEC BALLE  PASSE/TIR  JOUEUR  PLOT 			MATÉRIEL
ÉCHAUFFEMENT : 1, 2, 3 Soleil • <u>Objectif</u> : Garder la balle collée au côté plat + savoir arrêter sa balle + vitesse + écoute du signal. • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Courir avec sa balle, s'arrêter au signal avec la balle à côté de la crosse. <i>Temps : 10 min</i>	• <u>Consignes</u> : Au signal de E/Joueur (1, 2, 3 Soleil) le joueur part en conduite de balle. Si la balle n'est pas stoppée à « Soleil » il repart au départ. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Arrêter sa balle avant le « Soleil ». 1 ^{er} = 3 pts, 2 ^e = 2 pts, 3 ^e = 1 pt.	• <u>Complexification</u> : Agrandir la distance entre départ et arrivée • <u>Simplification</u> : Retirer la balle			-Crosses -Balles -Chasubles -Plots/ coupelles lignes
EXERCICE 1 : Passe & suis • <u>Objectif</u> : Faire le bon choix de passe (courte/longue) • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Contrôler la balle à sa réception (contrôle bas) + passe sans lever la crosse. <i>Temps : 15 min</i>	• <u>Consignes</u> : 1_Conduire sa balle jusqu'au plot (bleu) 2_Faire une passe à son coéquipier en face (plot jaune) puis se déplacer pour se positionner dans la colonne en face, etc. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Faire le bon choix de passe Contrôler la balle à sa réception.	• <u>Complexification</u> : Distance de passe plus grande. • <u>Simplification</u> : Distance de passe plus courte. • <u>Variante</u> : Changer de sens.			-1 crosse/ joueur -1 balle/ groupe -Plots/ coupelles
EXERCICE 2 : Qui perd sort ! • <u>Objectif</u> : Se démarquer/ Marquer un joueur, Faire des passes à son coéquipiers, apporter la balle vers une cible, connaître le rôle de l'attaquant ou du défenseur. • <u>Critère(s) de réalisation</u> : 6 équipes de 2. Mettre 2 arbitres à chaque match. L'équipe perdante sort et arbitre. <i>Temps : 15 min</i>	• <u>Consignes</u> : 2x2 + 2 arbitres. 2 cibles de chaque côté. Se faire des passes jusqu'aux buts. L'équipe qui réussit à marquer un but reste, l'autre équipe sort pour arbitrer, l'équipe verte entre pour jouer. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Marquer le plus de but en un certain temps donné par E.	• <u>Complexification</u> : -Imposer un nombre de passes avant de pouvoir marquer. -Ne pas marquer 2 fois de suite dans le même but. • <u>Simplification</u> : -Élargir les cibles.			-plots/ coupelle pour matérialiser les buts. -Une balle -Crosses
TEMPS CALME & RETOUR SEANCE : 5 min					



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

ASSOCIATION CDH 78

THÈME : Jeu à plusieurs	SÉANCE 5/8	TEMPS : 45 min	EFFECTIF : 12	OBJECTIF(S) : Observer / Coopérer
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE -----> AVEC BALLE -----> PASSE/TIR -----> JOUEUR Q PLOT		
ÉCHAUFFEMENT : Circuit • <u>Objectif</u> : Garder la balle collée au côté plat + savoir arrêter sa balle + vitesse + prise d'information. • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Courir avec sa balle, observer les différents obstacles. Temps : 10 min	• <u>Consignes</u> : 1_ Slalom 2_ Stopper la balle puis tirer vers le but. 3_ Récupérer sa balle puis se diriger vers la haie (barre surélevée sur des plots), l'élève doit faire passer la balle au-dessous de la haie et suivre sa balle en passant par-dessus la haie. 4_ Passer derrière le plot 5_ Stopper la balle puis tirer vers le but. 6_ Récupérer sa balle puis vers la haie, balle dessous joueur par-dessus. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Viser la cible. Vitesse et précision. Respect des consignes.	• <u>Complexification</u> : Ø - passer la balle au-dessus de la haie (sensibiliser à la sécurité dans ce cas) • <u>Simplification</u> : Ø		-Croses -Balles -Haies -Plots/ coupelles lignes
EXERCICE 1 : Les chats et les souris • <u>Objectif</u> : Opposition, savoir se repérer dans un grand espace. • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Contrôler la balle à sa réception (contrôle bas) + passe sans lever la crosse. Temps : 15 min	• <u>Consignes</u> : Mettre les 2/3 de l'effectif en souris (orange) & les autres sont chats (verts). Les souris doivent mettre les fromages dans les frigidaires (cerceaux). Les chats empêchent les souris en sortant les balles du terrain • <u>Critère(s) de réussite</u> : Nombre de balles dans les cerceaux (frigidaires) dans un temps limité.	• <u>Complexification</u> : • <u>Simplification</u> : Refuges (maisons) pour souris • <u>Variante</u> : Changer les rôles. Diminuer le nombre de cerceaux et/ou augmenter le nombre de chats Changer le temps +/-		-1 crosse/ joueur -balles -5 ou 6 cerceaux
EXERCICE 2 : Qui perd sort ! • <u>Objectif</u> : Se démarquer/ Marquer un joueur, Faire des passes à son coéquipiers, Apporter la balle vers une cible, connaître le rôle de l'attaquant ou du défenseur. • <u>Critère(s) de réalisation</u> : 6 équipes de 2. Mettre 2 arbitres à chaque match. L'équipe perdante sort et arbitre. Temps : 15 min	• <u>Consignes</u> : 2x2 + 2 arbitres. 2 cibles de chaque côté. Se faire des passes jusqu'aux buts. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Marquer le plus de but en un certain temps donné par E.	• <u>Complexification</u> : -Imposer un nombre de passes avant de pouvoir marquer. -Ne pas marquer 2 fois de suite dans le même but. • <u>Simplification</u> : -Élargir les cibles.		-plots/ coupelle pour matérialiser les buts. -Une balle -Croses
TEMPS CALME & RETOUR SEANCE : 5 min				



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

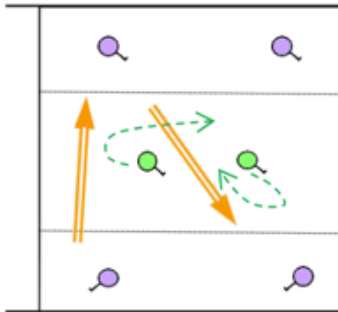
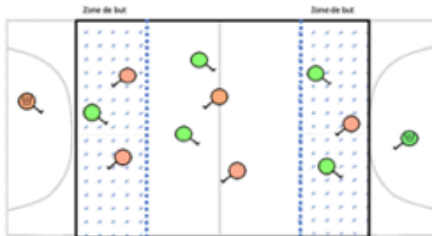
ASSOCIATION CDH 78

THÈME : Identifier son rôle		SÉANCE 6/8	TEMPS : 45 min	EFFECTIF : 12	OBJECTIF(S) : Attaquer / Défendre	
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE AVEC BALLE PASSE/TIR			JOUEUR PLOT	MATÉRIEL
ÉCHAUFFEMENT : Épervier • Objectif : Garder la balle collée au côté plat + savoir arrêter sa balle + vitesse + prise d'information. • Critère(s) de réalisation : Courir avec sa balle, observer les différents obstacles. <i>Temps : 10 min</i>	• Consignes : Règles de l'épervier classique, passer d'une maison à l'autre au signal de l'épervier, sans qu'il ne TOUCHE la balle avec le côté plat de sa crosse. Les « pris » font un mur sans bouger et n'ont pas le droit de prise. • Critère(s) de réussite : Le dernier joueur non pris l'emporte et choisi le prochain épervier.	• Complexification : Ø • Simplification : Ø • Variante : Varier le nombre d'éperviers Faire 2 équipes avec un épervier de chaque. (1ère équipe dont tous les membres ont été pris a perdu).				-Crosses -Balles -Plots/ coupelles - lignes
EXERCICE 1 : Remontée 1x1 • Objectif : Remontée la balle en la contrôlant + passer la balle à son capitaine. • Critère(s) de réalisation : Passer la défense en contrôlant la balle puis viser sa cible. <i>Temps : 15 min</i>	• Consignes : 2 groupes -2 ½ terrains. Sens de travail inversé pour les 2 groupes. 1 joueur part avec sa balle, 1 défenseur face à lui. Passer la défense et faire la passe à son capitaine • Critère(s) de réussite : Contrôler la balle sur une certaine distance + viser la cible = 1 point.	• Complexification : Chronométriser • Simplification : Limiter la défense à 1 zone • Variante :				-1 crosse/ joueur -balles -plots -chasubles
EXERCICE 2 : Remontée 2x1 • Objectif : Remontée la balle à 2 en la contrôlant + se faire des passes. • Critère(s) de réalisation : Passer la défense en contrôlant la balle puis viser sa cible. <i>Temps : 15 min</i>	• Consignes : 2 groupes -2 ½ terrains. Sens de travail inversé pour les 2 groupes. 2 joueurs partent avec une balle, 1 défenseur face à eux. Se faire des passes, passer la défense et faire la passe à son capitaine • Critère(s) de réussite : Contrôler la balle sur une certaine distance + viser la cible = 1 point.	• Complexification : -Imposer un nombre de passes avant de pouvoir marquer. -Chronométriser • Simplification :				-1 crosse/ joueur -balles -plots -chasubles
TEMPS CALME & RETOUR SEANCE : 5 min						



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

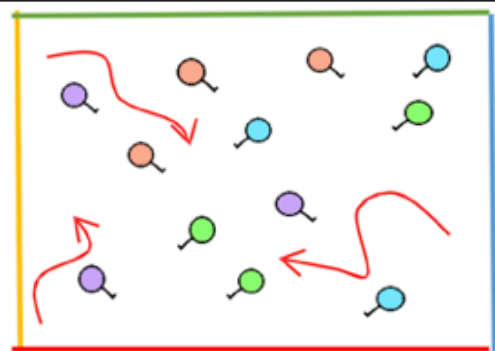
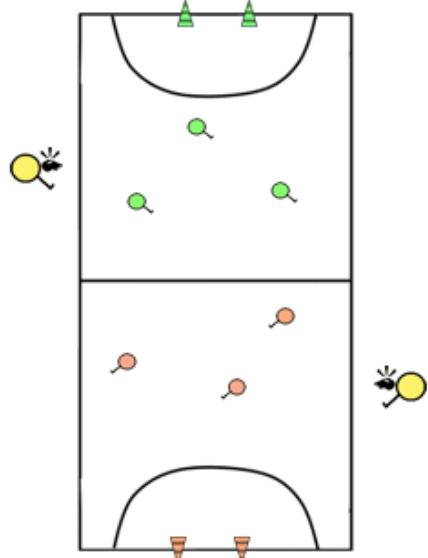
ASSOCIATION CDH 78

THÈME : Progresser vers sa cible		SÉANCE 7/8	TEMPS : 45 min	EFFECTIF : 12	OBJECTIF(S) : Avancer / Coopérer	
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE AVEC BALLE PASSE/TIR JOUEUR PLOT			MATÉRIEL	
ÉCHAUFFEMENT : Béret • <u>Objectif</u> : Vitesse + contrôle • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Prendre l'information oral, courir avec sa balle, rapporter la balle dans son camp, et l'arrêter. <i>Temps : 10 min</i>	• <u>Consignes</u> : Règles du Béret, à l'appel de E le joueur court vite chercher la balle et la rapporte dans son camp. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Le premier joueur dans son camp et qui stoppe la balle gagne un point pour son équipe.	• <u>Complexification</u> : 2 équipes : appeler 2 chiffres 1 attaque l'autre défend. • <u>Simplification</u> : Ø • <u>Variante</u> :				- Crosses - Balles - Plots/ coupelles lignes
EXERCICE 1 : Passe à 10 • <u>Objectif</u> : Récupération de la balle / Interception / Passes • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Se faire des passes sans que l'adversaire l'intercepte. <i>Temps : 15 min</i>	• <u>Consignes</u> : - 2 ½ terrains divisés en 3 zones : la zone centrale plus large que les 2 autres. - Les passeurs (violets) se font des passes d'une zone à l'autre sans que leur balle soit interceptée par les bloqueurs (verts). - Changer les bloqueurs toutes les 2 minutes. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Les passeurs gagnent s'ils font 10 passes d'une zone à l'autre sans interception. Les bloqueurs gagnent s'ils interceptent la balle.	• <u>Complexification</u> : Imposer un nombre minimum de passes dans la même zone. • <u>Simplification</u> : Réduire la zone centrale (bloqueur) • <u>Variante</u> :				- 1 crosse/ joueur - 1 balle - chasubles
EXERCICE 2 : Balle au capitaine • <u>Objectif</u> : Progression de la balle vers le but. • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Passer la balle à son capitaine. <i>Temps : 15 min</i>	• <u>Consignes</u> : 2 équipes de 6 (5+1 capitaine) - Terrains divisés en 3 zones. - Zone de but = 5 mètres. Les joueurs ne sortent pas de leur zone. La passe au capitaine se fait uniquement de la zone de but, ainsi que la remise en jeu après un but ou une sortie en ligne de fond. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Intégrer la notion de collectif, faire des passes et atteindre l'objectif.	• <u>Complexification</u> : - Les joueurs évoluent librement d'une zone à l'autre. • <u>Simplification</u> :				- 1 crosse/ joueur - balles - chasubles - plots
TEMPS CALME & RETOUR SEANCE : 5 min						



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

ASSOCIATION CDH 78

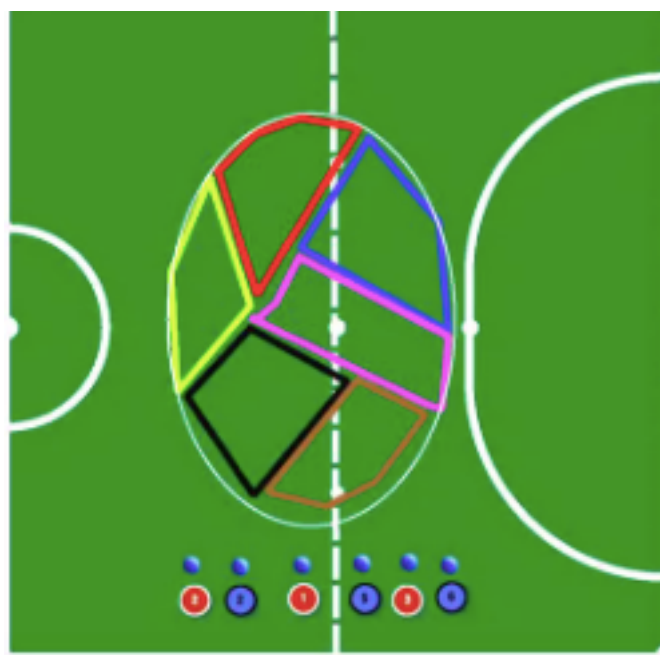
THÈME : Jeu collectif & Respect		SÉANCE 8/8	TEMPS : 45 min	EFFECTIF : 12	OBJECTIF(S) : Disputer un match avec ses règles.
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE -----> AVEC BALLE -----> PASSE/TIR -----> JOUEUR Q PLOT ▲			MATÉRIEL
ÉCHAUFFEMENT : Carré Magique • <u>Objectif</u> : Vitesse + contrôle • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Prendre l'information oral, courir avec sa balle, arrêter sa balle. <i>Temps : 15 min</i>	 • <u>Consignes</u> : Trotter en contrôlant sa balle. Au signal de E, courir vers le côté de la couleur annoncée. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Aller rapidement derrière la ligne et arrêter sa balle juste derrière.	 • <u>Complexification</u> : Ø • <u>Simplification</u> : Ø • <u>Variante</u> :			-1 crosses & 1 balle/ joueur -Plots couleurs
EXERCICE 1 : Match de Hockey 3x3 + arbitres. • <u>Objectif</u> : Savoir se démarquer ou marquer un joueur / Être capable d'enchaîner 2 actions : contrôler + marquer ou contrôler + passer / Savoir emmener la balle vers une cible / Connaître les règles du jeu. • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Conduire la balle vers cible, faire des passes et marquer. Défendre. <i>Temps : 30 min (Match de 5 min)</i>	 • <u>Consignes</u> : 4 équipes de 3 joueurs. -Appliquer les règles de remise en jeu. -Pas de gardien de but. -Match de 8 minutes. -2 arbitres de l'équipes en attente (changer à la ½ temps). • <u>Critère(s) de réussite</u> : L'équipe qui marque le plus de buts à gagner • <u>Connaissance & Compétences</u> : -Faire arbitrer les élèves à tour de rôle. -Respect des règles, de l'arbitre et des autres.	 • <u>Complexification</u> : Tracer une zone de tir, être à l'intérieur pour marquer. • <u>Simplification</u> : • <u>Variante</u> :			-1 crosse/ joueur -1 balles -chasubles
TEMPS CALME & RETOUR SEANCE : 5 min					

5.3. Exercices additionnels

LES PROVINCES

Objectif : Conduite de balle

Matérialiser les provinces par des plots (ou coupelles) de différentes couleurs. Au top départ, on annonce la couleur de la Province, les joueurs conduisent la balle jusqu'à celle-ci. Ensuite on donne une autre Province....le premier joueur qui arrive a gagné.



Évolution :

- Compter les points : 1 point au premier
- Faire plusieurs équipes de 2 ou 3 joueurs.
- Demander de passer par une province pour en rejoindre une autre...!

Variante :

Pour travailler la géographie, au lieu de nommer les Provinces par leur couleur, vous pouvez leurs donner des noms de continents. Dans ce cas de figure, vous annoncez des noms de pays et ils devront se rendre dans le continent correspondant au pays.

Les évolutions sont les mêmes que pour le jeu initial.

LES ÉCUREUILS ET LES RENARDS

Objectif : Conduire la balle, se démarquer en tant qu'attaquant, arrêter la balle en tant que défenseur.

- Disposez les plots et les balles comme indiqué sur le schéma pour matérialiser les zones « réserve » (plots bleus) et « forêt » (plots rouges) et placer les balles dans la forêt. Composez 2 équipes : les écureuils et les renards.
- Les joueurs bleus sont les écureuils (attaquants), ils se positionnent dans la réserve. Ils doivent aller chercher les noisettes dans la forêt et les ramener dans la réserve sans se faire prendre leur noisette par les renards (défenseurs). Une fois la balle récupérée par les renards, les écureuils ne peuvent plus la récupérer.
- Les renards doivent récupérer les noisettes aux écureuils sans entrer dans les zones « réserve » et « forêt ». Lorsqu'un renard récupère une noisette, il la sort de la zone de jeu.
- À la fin du temps, on regarde qui des écureuils ou des renards a récupéré le plus de noisettes, puis on inverse les rôles.

Variantes :

Moduler le nombre de renards : plus le nombre de renards tend à être équivalent au nombre d'écureuils, plus la difficulté à se démarquer augmente.

Limiter ou agrandir la zone où peuvent évoluer les renards (couloir matérialisé par des plots).



LES VOLEURS DE TRÉSOR

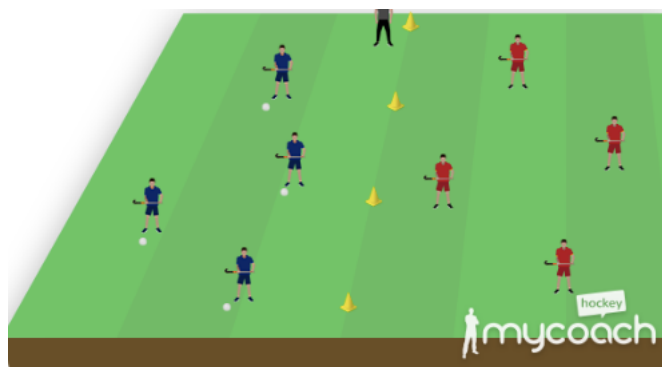
Objectifs : identifier son rôle attaquant (j'ai une balle) / défenseur (je suis sans balle), se repérer dans l'espace, conduire la balle, se démarquer en tant qu'attaquant, arrêter et récupérer la balle en tant que défenseur.

Composez 2 équipes et divisez la zone de jeu en 2 terrains. Chaque équipe se positionne sur 1 terrain.

L'une possède, au début du jeu, toutes les balles alors que l'autre équipe débute sans balle. Au signal de l'arbitre, les joueurs de l'équipe 1 doivent aller prendre les balles conduites par les joueurs de l'équipe 2 et les rapporter dans leur camp. Dans le même temps les joueurs de l'équipe 2 doivent conserver leur balle.

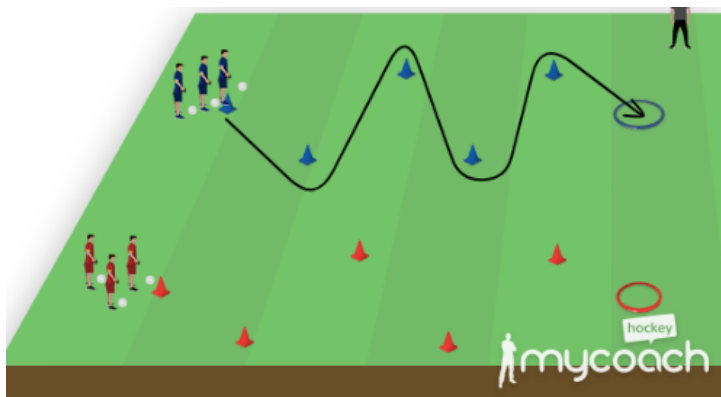
Une fois le temps écoulé, on compte les balles conservées par l'équipe 2 et les balles rapportées par l'équipe 1 dans leur camp.

Puis on inverse les rôles.



PARCOURS RELAIS

Composez 2 équipes, positionnez des plots en slalom et disposez des balles au milieu du parcours. Au top départ, le premier joueur de chaque équipe part en course, en prenant une balle avec sa crosse et la conduit jusqu'au cerceau de son équipe. C'est seulement une fois que la balle est stoppée dans ce cerceau que le 2^{ème} joueur de l'équipe peut partir à son tour et faire la même chose.



VARIANTE DU BÉRET AVEC 2 BUTS

Positionnez une balle au centre, 2 buts, une zone de but matérialisée avec des plots et une ligne derrière laquelle chaque équipe se positionne.

Constituez 2 équipes, on attribue à chaque équipe un but et à chaque joueur un numéro.

Lorsque son numéro est appelé, le joueur va prendre la balle au milieu et essaye de marquer dans le but de son équipe. Le joueur qui n'a pas pris la balle en premier cherche, quant à lui, à récupérer la balle pour aller marquer dans son but.

Pour marquer le but, il faut que le joueur entre dans la zone devant le but pour pouvoir tirer.

Évolution : on peut appeler d'autres numéros de manière simultanée ou en différé. Par cette évolution, l'équipe va devoir mettre en place une stratégie et s'organiser collectivement pour aller marquer.



5.4. Les règles en match

	Où	Pour quelles fautes ?
Zones de tir	À 5 m du but (adaptable en fonction de la taille du terrain)	
Coup Franc (CF)	À l'endroit de la faute Adversaire à 3m	Toutes les fautes - CF en tête de zone si faute involontaire d'un défenseur dans la zone
Touche	À l'endroit où la balle est sortie Adversaire à 3m	Balle sortie au-delà des lignes de touche Touche d'abord en bord de zone si la balle sort en touche à l'intérieur de la zone
Dégagement	Sur la ligne délimitant la zone de but Adversaire à 3m	Balle sortie au-delà des lignes de but par un attaquant
Grand Corner	Sur la ligne médiane, en face de l'endroit où est sortie la balle	Balle sortie par un défenseur derrière ligne de but (en dehors du but)
Penalty	Tir effectué en 5" par un joueur depuis le milieu de terrain. Pas de gardien Si la balle rentre -> But Si la balle passe à côté -> Dégagement	- Faute involontaire dans la zone (pied, attaque de crosse, côté rond ...) - Faute anéantissant une action de but
Exclusion	30 secondes à 2 minutes en dehors du terrain La durée varie selon la gravité ou la répétition des gestes dangereux	Gestes dangereux ou non-respect des règles répétés



6. LES REPÈRES D'ÉVALUATION

6.1. Repères d'évaluation cycle 2

DOMAINES DU SOCLE PRINCIPALEMENT CONCERNÉS	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	REPÈRES D'ÉVALUATION			
			NIVEAU 1 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE NON ATTEINTS : MAÎTRISE INSUFFISANTE	NIVEAU 2 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE PARTIELLEMENT ATTEINTS : MAÎTRISE FRAGILE	NIVEAU 3 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE ATTEINTS : MAÎTRISE SATISFAISANTE	NIVEAU 4 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE DÉPASSÉS : TRÈS BONNE MAÎTRISE
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	Coordonner des actions motrices simples.	Fait des passes si elles sont courtes et en face à face. A des problèmes de coordination motrice pour dribbler.	Fait des passes longues, mais préférentiellement à ses amis à lui. Enchaîne quelques dribbles.	Fait des passes courtes ou longues à ses coéquipiers en s'adaptant à la situation. Sait réceptionner. Se déplace avec intention en dribblant.	Fait une passe ou dribble malgré la présence d'un défenseur opposant.
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	Commence à se reconnaître attaquant / défenseur.*	Identifie difficilement son statut : se trompe fréquemment dans les passes ou dans la progression du jeu.	Identifie clairement contre qui il joue et son statut du moment lorsque les deux équipes sont séparées. Doit en revanche prendre du temps pour passer du statut d'attaquant à celui de défenseur lorsque les deux équipes sont mêlées.	Passes du statut d'attaquant à celui de défenseur, même lorsque les équipes sont mêlées.	Passes rapidement d'un statut d'attaquant à celui de défenseur.
	S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.	Fait circuler le ballon, mais de façon aléatoire, l'orientation du jeu est parfois inversée. Perd souvent les balles, joue peu de façon collective.	Perd moins de balles, le jeu collectif commence à se construire vers le but. Commence à se démarquer.	A des actions de jeu qui visent bien le but même si elles se passent essentiellement dans le couloir de jeu direct. Construit le jeu collectif même si les choix ne sont pas toujours les plus efficaces entre jouer seul ou avec les autres.	Fait circuler le ballon pour aller vers le but. Conserve et fait progresser le ballon vers la cible grâce à des choix pertinents entre progresser seul ou avec l'aide des partenaires démarqués.
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Connaître le but du jeu.	Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité. Accepter l'opposition et la coopération.	Est en difficulté pour respecter / appliquer les règles essentielles du jeu et / ou les règles de sécurité. Craint le contact et joue seul.	Respecte les principales règles du jeu. Joue avec ses partenaires mais privilégie ses amis.	Respecte les règles du jeu et accepte les décisions de l'arbitre. Respecte ses adversaires. Joue collectif.	Respecte les décisions de l'arbitre et est capable de les comprendre et de les commenter. Orie efficacement le jeu collectif vers le gain de la partie.



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

ASSOCIATION CDH 78

6.2. Repères d'évaluation cycle 3

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	Ce qu'il y à apprendre		
AFC 1 : s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	Rechercher le gain du match • Se mobiliser dans un collectif stable pour chercher à gagner des rencontres. • Consentir des efforts et de la répétition pour progresser.	Conserver la balle pour progresser vers la cible adverse • Passer en revers efficacement et en coup droit occasionnellement à courte distance. • Réceptionner le disque en course.	Chercher à gêner la progression adverse, dans le respect du non contact • Défendre individuellement sur un adversaire prédéterminé.
AFC 2 : maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	Rechercher le gain du match • Se mobiliser dans un collectif stable pour chercher à gagner des rencontres. • Consentir des efforts et de la répétition pour progresser.		
AFC 3 : respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.	Jouer en respectant les règles et les adversaires grâce l'auto arbitrage (appel à la faute) • Connaître les règles principales pour mieux les respecter (appel à la faute, le non contact, le « back stick »)	Gagner avec humilité, comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter. Se montrer « fair-play » • Chercher à gagner sans se laisser dépasser par l'enjeu de la rencontre.	
AFC 4 : assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	Jouer en respectant les règles et les adversaires grâce l'auto arbitrage (appel à la faute) • Connaître les règles principales pour mieux les respecter (appel à la faute, le non contact, le « back stick »).	Grace à des indicateurs simples (nombre de «turn-over», nombre de zones franchies en match) mesurer l'efficacité de son équipe • Comprendre le score et le résultat de la rencontre, entre capable de le commenter grâce a des indicateurs simples.	
AFC5 : accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	Gagner avec humilité, comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter. Se montrer « fair-play » • Chercher à gagner sans se laisser dépasser par l'enjeu de la rencontre.	Grace à des indicateurs simples (nombre de «turn-over», nombre de zones franchies en match) mesurer l'efficacité de son équipe • Comprendre le score et le résultat de la rencontre, entre capable de le commenter grâce a des indicateurs simples.	



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

ASSOCIATION CDH 78

	SUR LE PLAN COLLECTIF EN ATTAQUE	SUR LE PLAN COLLECTIF EN DÉFENSE
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION « COLLECTIF »	Etape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Attaques souvent échouées par une précipitation du porteur qui fait des mauvais choix de passe. Les partenaires ne sont pas vraiment démarqués, plutôt des joueurs « oubliés » par la défense. Ils demandent le disque en collant le porteur. Grosse densité de joueurs près de la balle. Nombreux «turn-over» (changements de possession). Etape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Progression irrégulière de la balle vers la zone d'en-but. Les attaques parviennent peu en zone de marque, l'équipe identifie un rapport de force favorable mais se précipite et fait souvent tomber le disque sans pression particulière de la défense. Etape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints L'équipe prend le temps pour construire une conservation par une succession de passes courtes mais assurées. Si l'espace de marque n'est encore atteint que dans 10 à 20% des possessions, celles-ci sont désormais majoritairement positives (possession qui progresse spatialement). Etape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés L'attaque s'adapte efficacement au rapport de force. L'espace de marque est atteint fréquemment (15 à 20% des possessions).	Etape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Les joueurs sont uniquement mobilisés par les déplacements de la balle et cherchent à s'en saisir sans prise d'information sur les autres joueurs (partenaires et adversaires). Etape 2: Objectifs d'apprentissage partiellement atteints La défense est uniquement organisée par rapport au porteur de la balle. Les autres joueurs sont soit oubliés, soit mal repartis (doublons). Etape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints Une défense individuelle s'organise mais les joueurs, lorsqu'ils deviennent défenseurs, mettent encore quelques secondes de trop à identifier le changement de statut. Etape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés Une défense individuelle s'organise. Si elle demeure efficace sur le porteur de balle (qui est compté automatiquement), elle peut encore être perturbée ponctuellement par l'accumulation des efforts qu'elle sollicite



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

ASSOCIATION CDH 78

	LE JOUEUR EN ATTAQUE	LE JOUEUR EN DÉFENSE
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION « INDIVIDUEL »	Etape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Se précipite pour aller vers le camp adverse (éloigne le danger sans intention réelle de le conserver) et/ou panique et se débarrasse de la balle des qu'il en a la possession. Fait des passes imprécises Reste statique, peu concerné par le jeu ou bien cristallisé par l'intention de toucher la balle coûte que coûte. Offre peu de solutions au porteur, ou vient le coller pour lui demander la balle. Etape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Propose des solutions de passes dans un petit périmètre. Utilise essentiellement les passes courtes. La volonté de se projeter rapidement vers l'avant explique les erreurs techniques ou les mauvais choix (passes longues aléatoires). Demande la balle trop souvent dans « la zone hachurée », ou bien en entant démarqué, mais trop près du porteur.	Etape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Pas ou peu actif pour récupérer la balle, le joueur ne gêne que quand il se situe près du porteur de disque mais ne le compte pas (n'entame pas le compte de 10 secondes au bout duquel le porteur de disque doit avoir fait sa passe). Commets beaucoup de fautes de contact. Etape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Défend en retard sur le porteur et/ou sur un joueur déjà pris (provoque des situations de doublons), ne compte pas toujours le porteur de balle. Etape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints Cherche à défendre en individuel coûte que coûte en collant son adversaire direct, préalablement identifié, et en délaissant parfois la lecture du jeu. Défend efficacement sur le porteur en comptant et en dissuadant les passes par une attitude dynamique.
	Etape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints Le porteur de balle pose le jeu et fait les bons choix pour le conserver. Il allonge les passes et permet au jeu de gagner de la profondeur. Assure la conservation de la balle en offrant des solutions de passes. Se démarque efficacement en appui et en soutien, à distance de passe, avec contact visuel. Etape 4 : Objectifs d'apprentissage dépasse Le porteur de balle assure ses passes grâce à une technique recevable. Le choix de passes aux partenaires est prudent mais pertinent. Les joueurs attaquants offrent régulièrement des solutions au porteur de disque, de plus en plus décisives pour marquer le point. Le démarquage est efficace vers la cible (passe longue) ou vers le porteur. Les changements de rythmes et de directions créent une pression sur la défense.	Etape 4 : Objectifs d'apprentissage dépasse Défense individuelle qui gagne en efficacité grâce à une meilleure prise d'informations (aller-retour visuel entre la balle et le joueur adverse). Elle permet d'optimiser la gestion de ses ressources.



COMITE DEPARTEMENTAL DES YVELINES DE HOCKEY

ASSOCIATION CDH 78

COMPÉTENCE ATTENDUE	Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression de la balle vers la zone d'en-but adverse dans le cadre d'un projet de jeu simple basé sur des choix de passes pertinents. Le but étant de conserver le disque par des passes en appui (en avant du porteur de balle) puis en soutien (en retrait du porteur de balle) pour se retrouver en situation favorable de marque, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse, dans le respect du non contact. Respecter les partenaires, les adversaires et les règles pour s'auto-arbitrer avec l'aide d'observateurs.
RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	Le test de compétence mis en place fait émerger les comportements caractéristiques de l'enlevé dans toutes les dimensions de la compétence définie par l'équipe enseignante, au regard des attendus de fin de cycle 3 des programmes. Il permet à l'enlevé de vivre tous les rôles attendus dans la compétence (moteur, méthodologique et social) écrite par chaque équipe enseignante. Dans le cadre du champ d'apprentissage 4, ce test met en place un rapport de force équilibré pour permettre à chaque enlevé de s'investir dans un match qu'il peut remporter. L'aménagement du score doit révéler la façon dont l'équipe joue. L'efficacité collective bien davantage que le simple gain du match permet d'inférer un niveau de compétence exprimé.



Yvelines
Le Département

