

Une situation, une démarche

HOCKEY

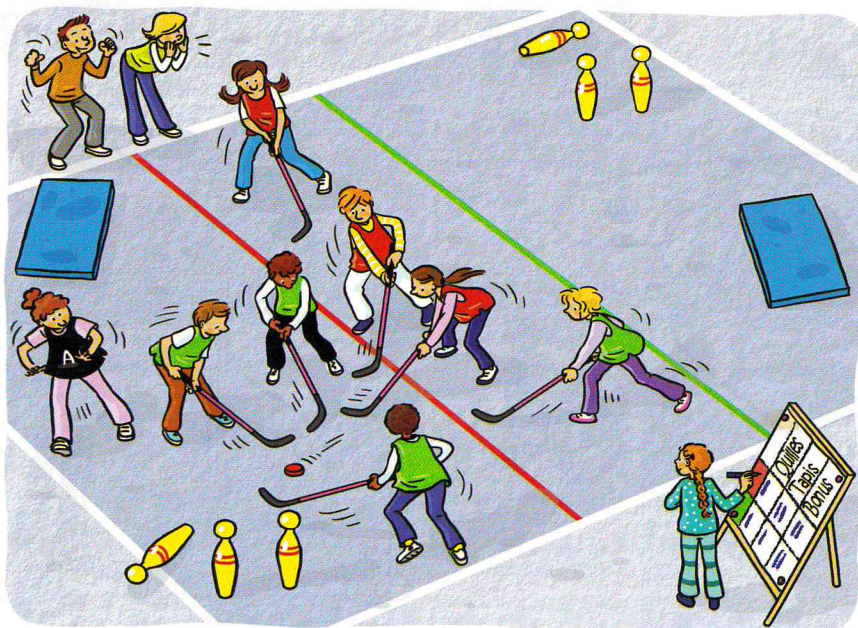
R. Christinel, CPC-EPS, Vichy 2 (03).

JOUEUR DE HOCKEY

Par une forme de jeu originale, les élèves construisent des repères nouveaux pour agir efficacement.



Coopérer ou s'opposer collectivement



Critères de réalisation

Les habiletés individuelles

- Je pousse la balle avec le côté plat de la crosse et je me déplace sans perdre la balle.
- J'effectue une passe correcte.
- Je lève les yeux (ou je regarde) pendant ma course pour anticiper sur la cible.

Les comportements collectifs

Je m'organise pour soutenir l'action de mes coéquipiers :

- en attaque : passer, se rapprocher d'un partenaire pour recevoir une passe, s'en éloigner pour élargir le jeu, se démarquer pour offrir une solution au porteur de la balle, etc. ;
- en défense : contrôler ou stopper un adversaire, anticiper les passes, etc.

Pour progresser

Dans la conduite de balle

- Suivre une ligne en poussant la balle avec la crosse et la bloquer au signal.
- Conduire la balle en évitant des obstacles (plots, lattes) disposés sur un parcours.
- Par 2, conduire une balle sur une courte distance puis l'envoyer à un camarade.

Dans le tir

- À l'arrêt, pousser la balle dans des cibles variées disposées à différentes distances.
- En déplacement, pousser la balle pour marquer. ■

La démarche

La mise en situation de jeu global permet à l'enfant d'appréhender les caractéristiques inhérentes à la pratique de référence (hockey sur gazon ou sur glace) :

- sur le plan individuel : se déplacer en maniant une crosse pour atteindre le but ;
- sur le plan collectif : opérer des stratégies et s'organiser pour le gain du match.

Afin de favoriser le temps d'action, on peut organiser parallèlement la situation de jeu et des ateliers de conduite de balle et de tir.

Rappeler les règles d'or en début et éventuellement en cours d'activité (encadré).

La situation

Objectifs : se déplacer en maniant la crosse efficacement, viser une cible, s'organiser collectivement pour marquer.

Dispositif : un terrain de 10 x 15 m comportant 2 camps avec chacun 2 cibles placées

dans les angles opposés (tapis, regroupement de quilles) ; 1 palet ; 1 crosse par joueur.

Déroulement

C'est une situation de jeu à 4 contre 3. Chaque équipe s'organise pour franchir sa ligne de couleur (1 pt) et viser une des cibles possibles tout en défendant les siennes. À la fin du temps imparti, on compte le nombre de cibles touchées (tapis) ou renversées (quilles). On peut leur attribuer des valeurs différentes.

Intérêt du surnombre

- gérer la permanence de l'opposition en situation de jeu ;
- se placer dans des espaces proches du porteur du palet pour être un receveur potentiel ;
- repérer les règles d'action efficaces.

Intérêt des 2 cibles

- modifier les habitudes référées à une cible centrale défendue par un gardien ;
- favoriser la défense (ou l'attaque) de différentes zones de positionnement ;
- construire des stratégies pour atteindre (ou défendre) une cible identifiée.

Les règles d'or des jeux de crosse

La crosse

- Je joue avec le côté rond de la crosse.
- Je n'ai pas le droit de lever la crosse au-dessus de la ligne des genoux.

L'obstruction

Je n'ai pas le droit de me placer entre la balle et le joueur adverse.

La balle

- Je n'ai pas le droit de toucher la balle avec mon corps, en particulier avec le pied (sauf le gardien dans son demi-cercle).
- Je n'ai pas le droit de lever la balle et je dois la pousser et non pas la frapper.