

FÉDÉRATION AUBE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



PROJET PEDAGOGIQUE

HOCKEY



CYCLE 3

Sommaire

Qu'est-ce que le Hockey ?.....	3
Pourquoi le Hockey à l'école ?	4
Caractéristiques de l'activité.....	5
Les compétences à acquérir en cycle 3	7
Tableau de progression cycle 3	8
Situations d'apprentissages	9
Exercices d'apprentissages cycle 3.....	10
Evaluation cycle 3	18

Qu'est-ce que le Hockey ?

Le hockey sur gazon est le plus ancien jeu de balle utilisant une crosse. La preuve provient de la vallée du Nil, en Egypte, où des chercheurs ont trouvé une fresque tombale, datant de 4000 ans avant J-C, représentant ce sport. D'autres preuves similaires ont également été retrouvés au Moyen-Orient, en Chine, ainsi qu'en Amérique latine.

Une forme très rude du hockey a d'ailleurs été recensée en Amérique du nord. En effet, les Indiens d'Amérique jouaient sur des terrains de plusieurs kilomètres, parmi deux équipes de plusieurs centaines de joueurs, pendant une journée entière.

Cependant, l'Histoire moderne du hockey sur gazon débute en Angleterre. En 1851, le club anglais, « Blackheat », voit le jour, puis en 1875, le club londonien, « Teddington », est créé. Ce dernier va moderniser le jeu par de nouvelles règles : la crosse ne devra pas être levée au-dessus des épaules, une « zone de tir au goal » sera mise en place, ou encore, les joueurs seront 11 sur le terrain, par équipe (cette dernière règle sera fixée en 1883).

Dans les années qui suivent cette modernisation, les britanniques vont développer ce sport dans leur colonies (Inde, Pakistan ...). On retrouve d'ailleurs actuellement des traces de ce développement, puisque des Indoux et des Pakistanais figurent parmi les plus grands joueurs.

A la fin du XIXeme siècle, le hockey sur gazon est donc globalement bien développé, et quelques clubs ont déjà été créés dans plusieurs pays. En 1899, le premier championnat de France de hockey sur gazon est organisé. Plus tard, en 1908, le hockey sur gazon sera présenté aux Jeux Olympiques de Londres. Ce seront les Anglais qui termineront premier sur le podium, devant l'Irlande et l'Ecosse.

En 1920, la Fédération Française de Hockey (FFH) est créée. Par la suite, en 1924, la Fédération Internationale de Hockey (FIH) sera créée, à Paris.

Le hockey en salle s'est également développé, dans les années 50, pour permettre aux pays européens de pouvoir jouer en hiver.

Malgré cet important développement du hockey sur gazon, le hockey féminin ne sera officialisé que lors des Jeux Olympiques de Moscou, en 1980.

Pourquoi le Hockey à l'école ?

Le Hockey est une discipline sportive facile à mettre en place dans les Etablissements scolaires car il peut être pratiqué sur n'importe quelle surface comme le parquet, le bitume, le synthétique, l'herbe... Mais aussi dans n'importe quel lieu, une cour de récréation, un gymnase, un préau... Cette activité nécessite également peu de matériel : plots, chasubles. Le matériel spécifique, les crosses et les balles sont fournis par l'intervenant scolaire.

Sur le plan moteur, cette discipline favorise un développement varié chez l'enfant : la motricité fine, l'adresse, la coordination, l'équilibre, la dissociation gauche/droite, haut/bas...

Le maniement de la crosse qui fait action sur la balle apporte une maîtrise de son corps et de ces déplacements.

Sur le plan affectif, ce maniement de la crosse suscite l'intérêt des enfants car il se différencie des autres sports collectifs. En effet, chaque enfant possède une crosse, ce qui lui permet une réelle implication dans l'activité.

De plus la pratique dans les écoles primaires est homogène, il existe très peu de différenciation dans la participation filles/garçons.

Pour un réel développement au sein des écoles primaires, les enseignants éprouvent également une grande satisfaction à découvrir une nouvelle activité physique et sportive et à la faire pratiquer dans leur classe.

Enfin, découvrir le Hockey implique des notions importantes de responsabilité et de sécurité. L'intervenant veillera au respect de ces valeurs par toutes et tous.

Le Fair-play et l'esprit d'équipe sont les règles de conduite de ce sport, ainsi que l'interdiction stricte de tous les contacts physiques.

Le Hockey éducatif de par les valeurs qui lui sont propres prouve depuis quelques années dans de plusieurs établissements scolaires qu'il est un excellent moyen pédagogique en adéquation avec les compétences du socle commun en EPS.

En effet, les élèves apprennent des nouveaux mots, la « crosse » par exemple et savent l'utiliser à bon escient. De plus l'élève développe son esprit d'initiative et l'autonomie quand il prend des décisions et quand il entreprend des démarches de résolution.

Caractéristiques de l'activité

Le but du jeu est de marquer plus de buts que l'équipe adverse dans un temps limité à 2 mi-temps de 20 minutes. Un but est accordé lorsque le buteur met la balle dans le but adverse depuis le cercle délimité par les pointillés (cercle des 9 mètres du terrain de handball).

Cette activité se joue à l'intérieur sur un terrain de handball, l'équipe est composée de 6 élèves, mais peut également se pratiquer à l'extérieur sur un terrain de football et l'équipe est alors composée de 11 élèves.

Pour l'engagement, la personne au centre du terrain fait une passe en retrait à un coéquipier et le jeu débute.

Les joueurs utilisent une crosse pour passer, pousser ou lever la balle (pour marquer un but).

Il n'est pas autorisé de toucher la balle du côté rond de la crosse, avec toute partie du corps (sauf le gardien), de lever la balle (sauf pour tirer au but, donc dans le cercle adverse), de frapper la balle, de poser plus de 3 appuis au sol, la crosse y compris.

Une faute en dehors des cercles est sanctionnée par un coup franc où la balle est rendue à l'équipe adverse. Lors du coup franc, tous les joueurs doivent être à plus de 3 mètres de la balle. Une faute adverse dans son cercle ou la sortie de la balle derrière le but provoque un dégagement.

Une faute de l'équipe dans son cercle entraîne un petit corner, voir un penalty si la faute est réalisée par le dernier défenseur entre le tireur et le but.

Le petit corner, phase de jeu qui donne souvent des occasions de but, suit une faute commise dans le cercle. Tous les défenseurs se placent derrière la ligne de but, en dehors du but et à l'opposé du donneur. L'équipe attaquante se positionne à l'extérieur du cercle. Le donneur, joueur attaquant qui fait la remise en jeu, place la balle sur la ligne de but et le cercle de handball des 6 mètres (1 pied de chaque côté de la ligne de fond). Une fois la balle jouée, elle doit être bloquée par l'équipe attaquante pour permettre de tirer au but. De nombreuses solutions tactiques sont ensuite possibles pour surprendre la défense.

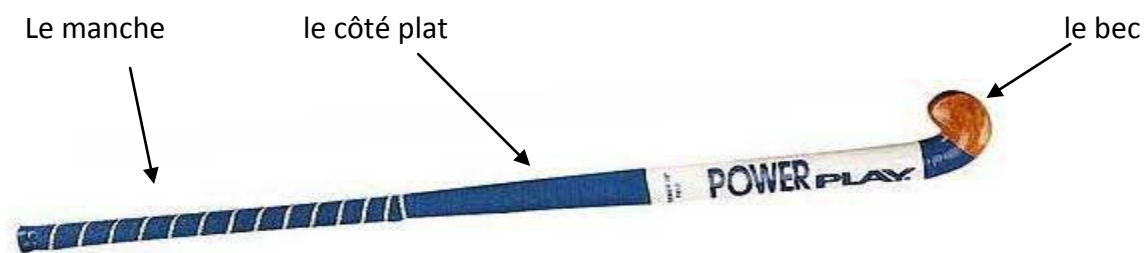
Le penalty se joue à 7 mètres du but par un joueur de l'équipe attaquante face au gardien de but. Les autres joueurs se placent au-delà du milieu de terrain. Il se joue en un seul coup et sans reprise. Le tireur doit garder un appui immobile pendant toute la durée du penalty. Le gardien se positionne sur la ligne de but et ne peut bouger qu'au moment du tir.

Règles simplifiées du hockey, il est interdit de :

- frapper la balle (sauf face au but)
- lever la crosse au dessus de la hanche
- toucher la balle avec ses pieds ou son corps
- jouer avec une seule main
- lever la balle
- faire passer la balle entre ses propres jambes
- jouer avec la face arrondie de la crosse
- faire obstruction avec la crosse ou son corps
- se placer entre la balle et l'adversaire
- pousser l'adversaire, le toucher
- lancer sa crosse
- bloquer la balle à la main
- pour le gardien, shooter en l'air
- pour le gardien, se coucher sur la balle

Le matériel nécessaire

La crosse



La tenue de la crosse est identique pour les droitiers et les gauchers : La main gauche en haut du manche (paume de la main du côté plat de la crosse), et la main droite au milieu de la crosse.



La balle

Les compétences à acquérir en cycle 3

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

En situation aménagée ou à effectif réduit :

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

Compétences spécifiques liées à l'activité hockey

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

En attaque :

- maîtriser la balle avec la crosse (faire une passe, contrôler, arrêter la balle)
- savoir tirer au but
- savoir se repérer et s'orienter dans l'espace en fonction des variantes proposées (adversaires, coéquipiers, cibles...)
- savoir dribbler
- savoir reconnaître partenaires et adversaires
- savoir prendre des décisions dans l'action et faire des choix de stratégies
- se reconnaître dans le rôle d'attaquant
- respecter les règles du jeu

En défense :

- s'organiser collectivement en se répartissant les rôles :
- pour stopper ou ralentir la montée de balle et assurer le repli défensif
- défendre sur demi terrain : se placer, se replacer entre l'attaquant et le but
- savoir se placer par rapport au porteur de balle, non porteur de balle et au but pour récupérer la balle en jouant sur les trajectoires
- se reconnaître dans le rôle de défenseur
- respecter les règles du jeu
- savoir gérer sa sécurité et celle des autres pratiquants en respectant les consignes de sécurité

Tableau de progression cycle 3

Séance	Phase	Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Jeux possibles
1 et 2	Entrée dans l'activité	Observer les comportements des élèves en situation	Découverte du matériel Manipulation crosse/balle Apprendre de nouveaux mots Conduite de balle Apprendre à contrôler la balle	Jeu des maisons Jeu du miroir Concours de passe Jeu de relais simple
3	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Apprendre à faire des passes Apprendre à arrêter la balle Contrôler la balle Savoir prendre l'information	Jeu de l'horloge Jeu de relais (slalom) Les oiseaux de proie
4	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Apprendre à tirer Conjuguer 2 actions (arrêter la balle + tirer ; conduite de balle + passe etc) Aller à l'encontre de l'adversaire	Jeu du bétet Le parcours du jeune hockeyeur Finition Opposition
5	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Maîtrise du tir Savoir se positionner sur le terrain en fonction de son rôle (attaquant/défenseur) Développer des stratégies collectives simples en tant qu'attaquant et défenseur (stratégies d'attaque et de défense/ contre attaque)	Mario Kart Les écureuils et les renards Opposition 1 vs 1 Provision dans le cercle Le parcours du jeune hockeyeur
6	Situation de référence	Evaluer les acquis	Bilan des savoirs construits au cours du cycle	Matches

Situations d'apprentissages

Tir accompagné

Le joueur se place de profil par rapport au but, les jambes légèrement fléchies. La main gauche en haut du manche (paume de la main du côté plat de la crosse) et la main droite au milieu de la crosse. Il place sa crosse derrière la balle, regarde le but, vise et accompagne la balle quand il tir.

Il est interdit de lever la crosse plus haut que les genoux avant et après le tir.

Tir

Le joueur se place de profil par rapport au but, les jambes légèrement fléchies. Il place sa main gauche en haut du manche (paume de la main du côté plat de la crosse) et la main droite au milieu de la crosse. Il regarde le but, vise, recule légèrement sa crosse puis frappe dans la balle.

Il est interdit de lever la crosse plus haut que les genoux avant et après le tir.

La passe

Le joueur se place de profil par rapport à son coéquipier, les jambes légèrement fléchies. Il regarde son coéquipier, puis la balle, il place sa crosse derrière cette dernière puis il fait un tir accompagné en direction du partenaire. Il doit contrôler sa passe pour éviter la perte de balle.

Exercices d'apprentissages cycle 3

Jeu des maisons

Déposer des portes (4 plôts = 1 maison) de couleurs différentes sur tout l'espace de jeu.

Au signal, rejoindre le plus vite possible une maison de la couleur annoncée.

La personne qui rentre dans la maison en dernier est éliminée ou fait un gage.

Variantes :

- faire des équipes

Objectifs visés : repérer un camp et y courir

Jeu du miroir

Par équipe de 2, un joueur a la crosse, l'autre non. Celui qui a la crosse trottine dans tout l'espace de jeu, l'autre joueur le suit et reproduit les mêmes mouvements que l'autre.

Variantes :

- ajouter la balle, l'autre joueur a donc également la crosse

- par 4, introduire les passes

Objectifs visés : prendre l'information sur la personne que le joueur suit mais également sur la position des autres joueurs sur le terrain ; améliorer la conduite de balle ; améliorer la passe

Concours de passe

Par 2, éloignés l'un de l'autre, l'équipe qui fait le plus de passe gagne.

Variantes :

- par 3, 4 etc

- passe en revers, coup droit

Objectifs visés : fait travailler la passe, améliorer le contrôle de la balle

Jeu de l'horloge

Composez 2 équipes

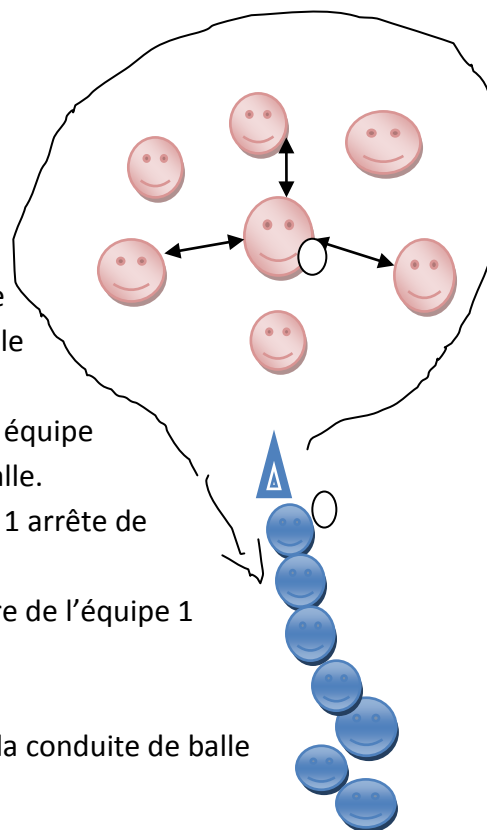
Une équipe se place en rond avec un joueur au milieu et l'autre équipe est en file indienne derrière un plot.

L'équipe en rond fait des passes en passant toujours par le joueur placé au centre (passe, contrôle...) et doit compter le nombre de passes en même temps.

Pendant ce temps, chacun leur tour, les joueurs de l'autre équipe font le tour du rond de l'équipe adverse en conduite de balle.

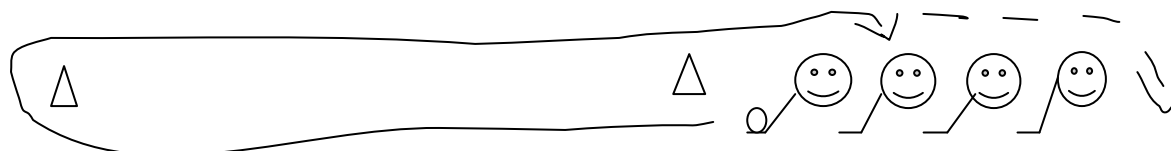
Quand tous les joueurs de l'équipe 2 sont passés, l'équipe 1 arrête de compter et annonce son chiffre.

Ensuite on change les équipes et la n°2 doit battre le chiffre de l'équipe 1 pour gagner le jeu.



Objectifs visés : améliorer la passe, le contrôle de balle et la conduite de balle

Jeu de relais simple



Par équipe

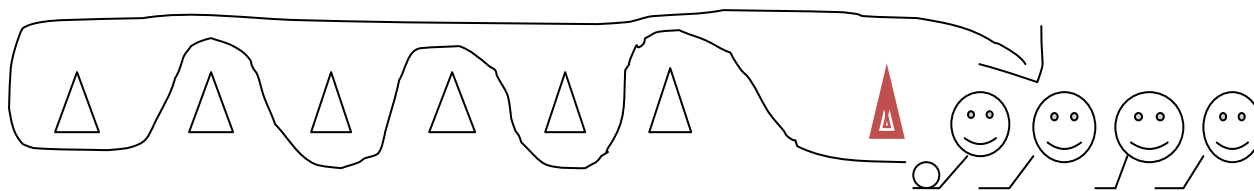
Le premier joueur court avec la balle, passe derrière le plot puis revient et fait la passe au deuxième, puis va se placer derrière son équipe. Le deuxième court faire le même parcours.

La première équipe qui finit son relais a gagné la partie.

Variante :

- introduire des passes

Jeu de relais (slalom)



Même jeu que le précédent

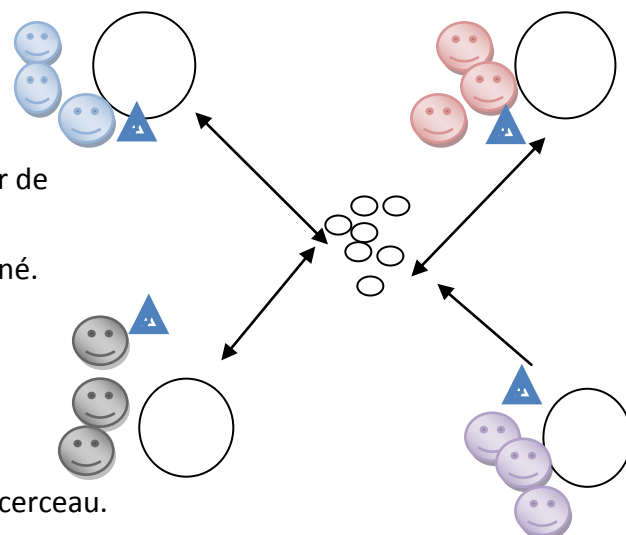
Par équipe, un joueur part avec la balle slalom entre les différents plots puis revient en courant et fais la passe au suivant. Et ainsi de suite, la première équipe qui finit son relais gagne la partie.

Objectifs visés : améliorer la conduite de balle, le contrôle de la balle, les passes

Les oiseaux de proie

Composez 3 ou 4 équipes

Un terrain de 20m sur 20m est délimité par des plots. Une équipe derrière chaque plot, des balles au centre du terrain. Au signal, les joueurs tentent à tour de rôle, de ramener le plus rapidement possible **1 balle chacun**. L'équipe qui a ramené le plus de balles a gagné.



Variantes :

- les joueurs partent par 2 et au retour, ils doivent se faire 5 passes avant de conduire la balle dans leur cerceau.

Objectifs visés : améliorer la conduite de balle et la maîtrise de celle-ci

Le béret

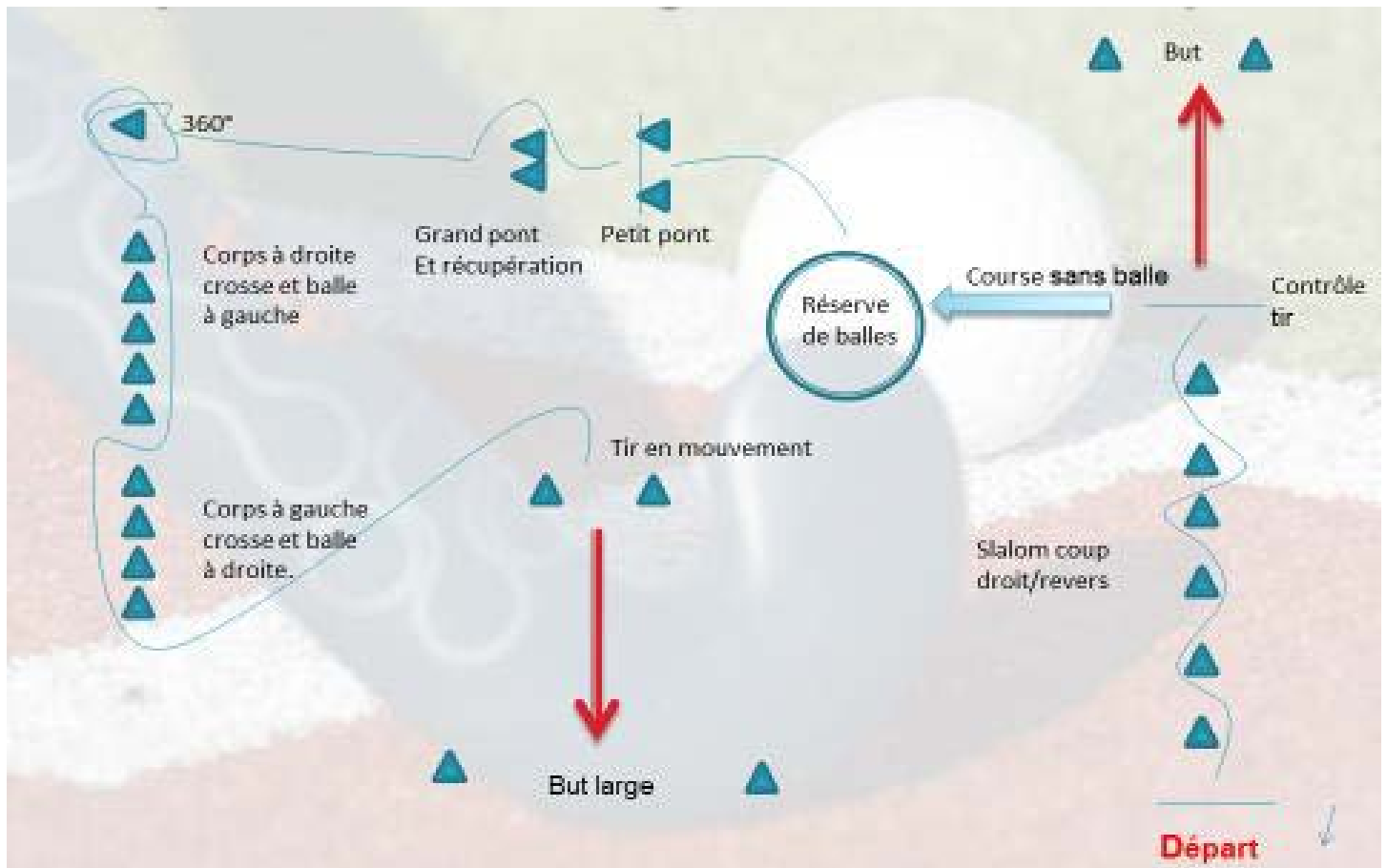
Faire 2 équipes, elles se font face, une balle est placée au centre du terrain. Chaque joueur a un numéro. L'enseignant appelle le numéro, l'élève concerné doit aller chercher la balle et la ramener dans son camp. Il marque des points quand la balle est derrière la ligne de plot.

Variantes :

- appeler plusieurs numéros en même temps
- installer 2 zones et 2 buts, l'objectif est de marquer dans le but adverse
- mettre la balle plus près d'une équipe que l'autre pour avoir une situation de défense/ attaque

Objectifs visés : commencer la 1 vs 1

Le parcours du jeune hockeyeur

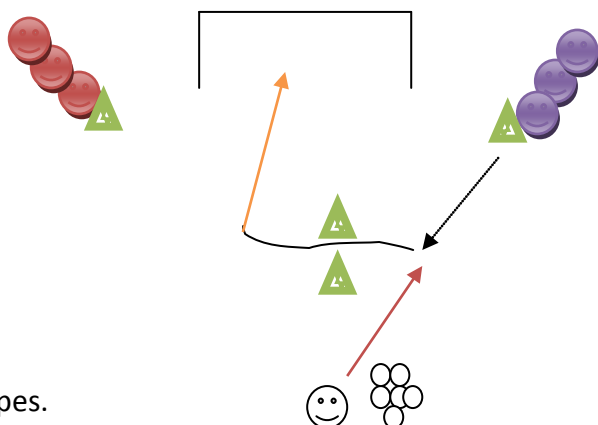


Petit pont = lancer la balle entre les 2 plots et passer au-dessus

Grand pont = lancer la balle entre les 2 plots et passer à côté

Objectifs visés : améliorer la conduite de balle, le tir, les passes et le contrôle de la balle

Finition



Composez 2 équipes.

Un joueur de l'équipe bleue s'avance en faisant un appel de balle. Arrivé entre les 2 plots, l'animateur lui envoie la balle et le joueur contrôle en mouvement. Ce dernier passe en conduite de balle entre les 2 plots et tire au but le plus rapidement possible.

Ensuite la même chose se fait de l'autre côté avec un joueur de l'équipe rouge et vis versa.

Objectifs visés : améliorer le contrôle de la balle en mouvement et travailler le tir au but

Opposition

Composez 2 équipes

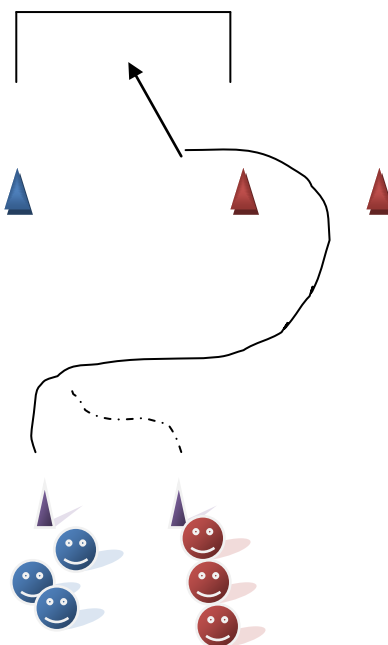
Les bleus ont une balle et sont des attaquants.

Les rouges n'ont pas de balle et sont des défenseurs.

Au coup de sifflet de l'animateur, un attaquant et un défenseur partent en même temps. L'attaquant doit passer une des 2 portes avec la balle, puis tirer au but. Le défenseur doit récupérer la balle de l'attaquant avant que celui-ci ne passe dans l'une des 2 portes. Après ces 2 portes, le défenseur n'a plus le droit d'intervenir.

But de l'attaquant : passer dans l'une des 2 portes + marquer le but

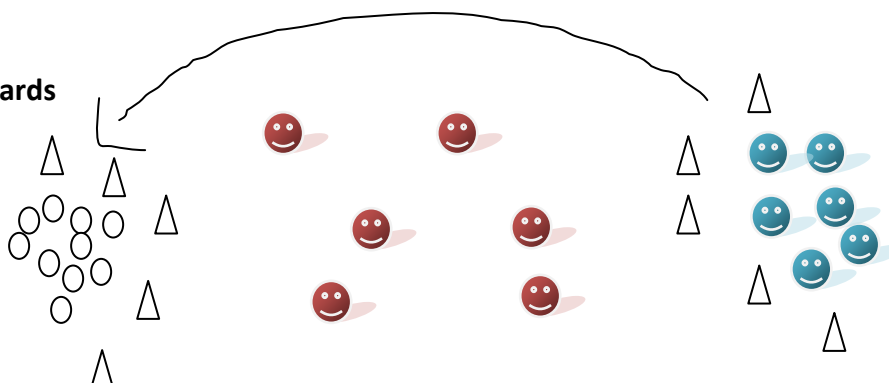
But du défenseur : stopper l'attaquant en récupérant la balle



Objectifs visés : améliorer le 1 vs 1

Les écureuils et les renards

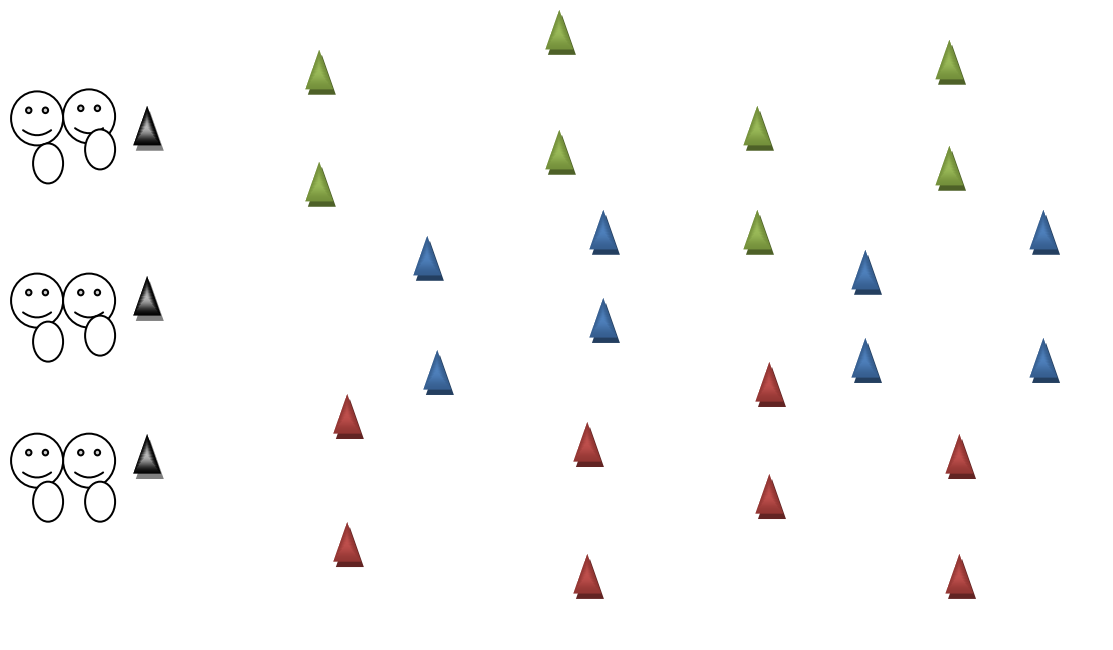
Composez 2 équipes
 Les balles sont les
 noisettes, les rouges
 sont les écureuils et les
 bleus sont les renards.
 Les bleus doivent aller



chercher les noisettes, et les ramener dans leur zone. Les rouges doivent empêcher les bleus de ramener les noisettes. Les rouges ont aussi des crosses et peuvent récupérer la balle des bleus et la ramener dans la réserve de noisettes. Les rouges n'ont pas le droit de rentrer dans les 2 zones. Au bout d'un temps (ex :1min) les rôles sont inversés. L'équipe qui a ramené le plus de noisette gagne.

Objectifs visés : améliorer la conduite de balle avec la notion d'espace et approche de l'opposition

Mario Kart



Composez 3 équipes

Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent atteindre la ligne en pointillée en arrêtant la balle juste derrière la ligne. Pour cela, ils doivent conduire correctement la balle et passer dans les portes de leur couleur. Le premier parcours est le rouge, le deuxième parcours le bleu et enfin le troisième le vert. Le premier arrivé gagne la série. Toute l'équipe passe une fois. Chaque victoire d'un joueur rapporte 1 point à son équipe. La première équipe qui arrive à 10 points gagne la partie. Ensuite on recommence en changeant le parcours (ceux qui étaient sur le premier passe au deuxième etc).

Variantes :

- passer le maximum de portes avant de franchir la ligne : chaque enfant doit compter le nombre de portes passées
- imposer le passage dans les portes d'une couleur/ annoncer une couleur de porte à éviter

Objectifs visés : améliorer la conduite de balle

Opposition 1 vs 1

Composez 2 équipes

L'éducateur (blanc) lance une balle. Un joueur de

chaque équipe s'avance. Le

premier joueur qui touche la

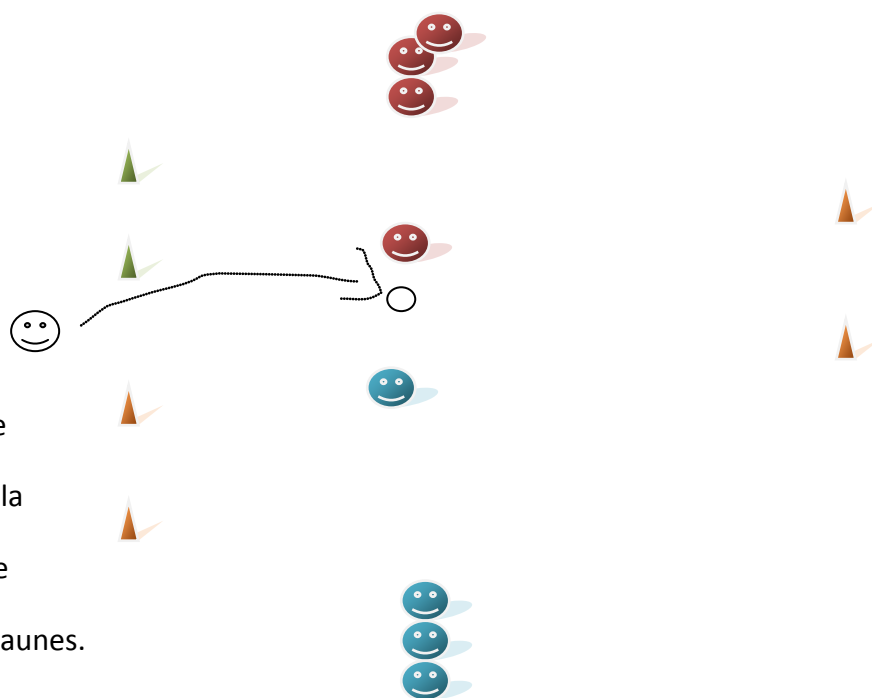
balle doit aller mettre cette

dernière entre les 2 plots jaunes.

L'autre joueur doit récupérer la

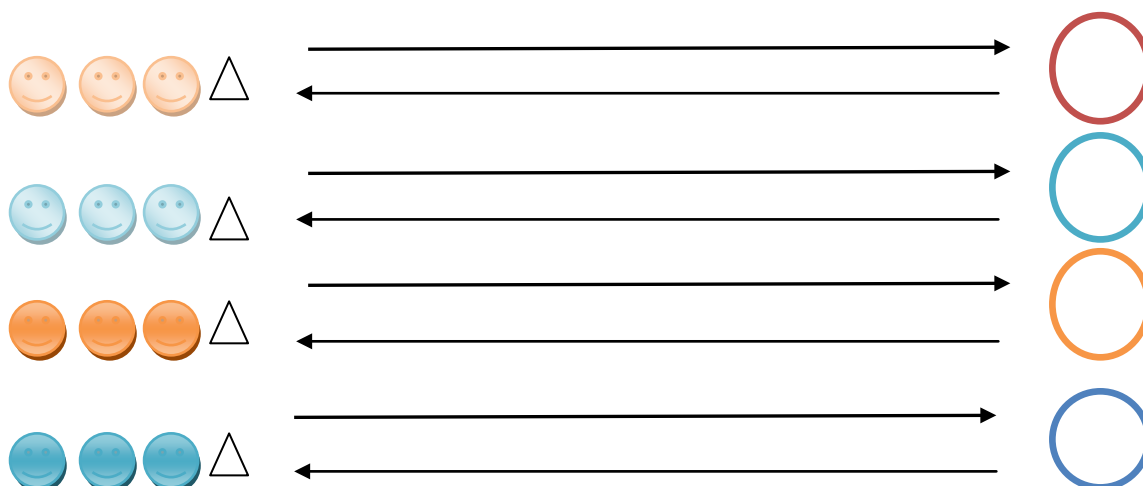
balle et aller l'a mettre

dans le but vert ou jaune.



Objectifs visés : travailler l'opposition 1 vs 1 et le temps de réaction

Les provisions dans le cercle



Composez 4, 5 ou 6 équipes

Chaque équipe est placée derrière un plot, à 20m d'elle un cercle est installé. Au signal, le premier de chaque équipe part en conduisant la balle, pour la placer dans le cercle. Il revient en courant, croise à la main, pour passer le relais au suivant.

La première équipe qui a fini de mettre ses balles dans le cercle a gagné.

Variantes :

- varier la distance entre le départ et le cercle
- imposer un parcours non rectiligne (slalom, obstacles)

Objectifs visés : améliorer la conduite de balle et travailler l'orientation sur le terrain

Matches

Composer 4 équipes de 6 joueurs.

Le but pour les équipes est de marquer plus de buts que l'équipe adverse.




Le match se déroule en deux mi-temps de 35 minutes coupées par 4 quarts temps de 15 minutes. Une des deux équipes engage la partie puis quand débute la seconde période, c'est l'équipe adverse qui engage.

Un joueur doit faire la passe à son coéquipier pour que la partie débute.

Variantes :

- diminuer la durée du match
- ajouter différentes règles pour favoriser la défense ou l'attaque. Par exemple jouer dans un demi-terrain en 3 contre 3

Evaluation cycle 3

		  
Attaque	Je suis capable de maîtriser la balle avec la crosse (dribbler, faire une passe)	
	Je suis capable de tirer vers la cible	
	Je suis capable de me repérer et de m'orienter dans l'espace en fonction du jeu (par rapport aux adversaires, à mes coéquipiers et à la cible)	
	Je suis capable de contrôler la balle quand je reçois la passe	
Défense	Je suis capable de récupérer la balle	
	Je suis capable de gêner ou arrêter un attaquant	
	Je suis capable de défendre : se placer, se replacer entre l'attaquant et le but	
	Je suis capable d'intercepter une passe	
Autre	Je suis capable de tenir plusieurs rôles (attaquant, défenseur, arbitre)	
	J'encourage mes camarades	
Contrôle émotionnel	Je suis motivé et volontaire	
	Je respecte les arbitres, les adversaires et mes coéquipiers	
	Je prends plaisir à jouer	