



RENCONTRE USEP66

« HOCKEY »

Le projet

A partir du dossier USEP et FFHG proposer une rencontre de hockey sur gazon et/ou sur sol dur (gymnase ou bitume).

La pratique du hockey développe des habiletés motrices, ainsi que la prise d'informations, l'équilibre, l'endurance, la précision et offre de nombreuses situations d'éducation à la sécurité par le respect des règles.

Elle permet la découverte d'un nouveau milieu qui implique de nouveaux repères moteurs. Elle présente des situations concrètes de manipulation d'objets, de déplacement, de lecture de trajectoires faisant référence aux notions scientifiques qui peuvent être réinvesties par l'enseignant dans d'autres disciplines scolaires.

Dans des situations d'apprentissage confrontant des équipiers et des adversaires directs dont les actions sont variées, les élèves trouveront des occasions de mettre en œuvre les valeurs d'entraide et de solidarité, composantes de l'éducation à la citoyenneté.

La rencontre consistera en une succession de matches et d'ateliers. Plus que la victoire la recherche d'une opposition équilibrée est ce qui est recherché. Toute modification des règles et/ou des équipes pour y arriver pourront être proposé par les élèves et les adultes présents.

Lors de vos séances et de la rencontre le respect des règles est capital et la sanction/réparation en cas d'infraction indispensable. Les élèves seront invités à prendre part à l'arbitrage et au bon fonctionnement des jeux.

La Rencontre

Commune	Nom de l'enseignant	Prénom	Nb d'élèves	Date et lieu	Transport
Llauro	Stabat	Caroline	16	Vendredi 22 Mai La Germanor Cabestany	Vails-Asperi
Tordères	Balansa	Guillaume	14		Vails-Asperi
Cabestany	CAPMAN	Mathilde	24		A pieds
Cabestany	LEFEBVRE DUPONT	Géraldine	22		A pieds
Cabestany	SARDA	Sylvia	26		A pieds

Ecole Llauro (Mme Stabat) puis Ecole de Torderes (M. Balansa) vers stade Germanor de Cabestany	D école : 9h00 Retour : 15h15	16+14	3+3	36
--	----------------------------------	-------	-----	----

ME contacter en cas de retard le jour de la rencontre : 06 15 81 28 52

PRINCIPE DE LA RENCONTRE : Rencontre Hockey **+ 1 RSA**

La rencontre Hockey se déroulera comme **une succession de 6 ateliers de 12 minutes environ** au cours desquelles les élèves s'affronteront soit sur les jeux préparés (3) soit sur des matches (3).

La rencontre RSA regroupera 2 ou 3 classes pendant environ 1heure. Chaque classe présentera son jeu à l'autre classe et on démultipliera les terrains selon l'effectif souhaité.

A/ Le déroulé :

9h30-10h	Arrivée des équipes
10h	Présentation des espaces et ateliers
10h20	Début de la rencontre
11h45	Fin de la rencontre Hockey
12h Repas	
12h 40	Début de la RSA :
14h50	Fin de la RSA
15h	Rangement
15h15	Départ du site

B/ Constitution des équipes pour la rencontre Hockey

Merci de bien vouloir affecter un numéro d'équipe au nombre d'élèves correspondant à votre classe. Nous aurons 12 équipes mixtes du CP au CM2 avec 8-9 élèves.

	Caroline	Guillaume	Mathilde	Géraldine	Sylvia	Total
Equipe 1	3 élèves		3		3	9
Equipe 2	3			3	3	9
Equipe 3	3			3	3	9
Equipe 4	3			3	3	9
Equipe 5	4			2	3	9
Equipe 6			3	3	2	8
Equipe 7			3	2	3	8
Equipe 8		3	3	2		8
Equipe 9		3	3	2		8
Equipe 10		3	3		3	9
Equipe 11		3	3	2		8
Equipe 12		2	3		3	8

Les groupes seront ajustés le matin même pour équilibrer si besoin.

B/ Les Rotations :

Les terrains seront balisés. Chaque équipe aura une feuille de route avec le terrain pour chaque rotation.

Chaque atelier sera animé par 1 enseignant (rappel des règles, sécurité).

Les groupes se déplaceront encadrés par 1 parent : il est donc impératif que chaque classe vienne avec deux parents accompagnateurs minimum (hors AESH).

	Match A	Jeu B	Match C	Jeu D	Match E	Jeu F
Rotation 1	1 VS 7	2 VS 8	3 VS 9	4 VS 10	5 VS 11	6 VS 12
Rotation 2	6 VS 8	1 VS 9	2 VS 10	3 VS 11	4 VS 12	5 VS 7
Rotation 3	5 VS 9	6 VS 10	1 VS 11	2 VS 12	3 VS 7	4 VS 8
Rotation 4	5 VS 10	4 VS 11	1 VS 12	6 VS 7	3 VS 8	2 VS 9
Rotation 5	2 VS 11	5 VS 12	4 VS 7	1 VS 8	6 VS 9	3 VS 10
Rotation 6	4 VS 12	3 VS 7	6 VS 8	5 VS 9	2 VS 10	1 VS 11

En jaune les spécificités (adversaire déjà rencontré ou équipe qui reste sur le même terrain pendant 2 rotations)

	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5	Rotation 6
Equipe 1	A	B	C	Reste en C	D	F
Equipe 2	B	C	D	F	A	E
Equipe 3	C	D	E	Reste en E	F	B
Equipe 4	D	E	F	B	C	A
Equipe 5	E	F	A	Reste en A	B	D
Equipe 6	F	A	B	D	E	C
Equipe 7	A	F	E	D	C	B
Equipe 8	B	A	F	E	D	C
Equipe 9	C	B	A	F	E	D
Equipe 10	D	C	B	A	F	E
Equipe 11	E	D	C	B	A	F
Equipe 12	F	E	D	C	B	A

E/ Les ateliers/ Matches

Les ateliers sont détaillés en annexe de ce document. (vous pouvez échanger avec vos collègues si ça vous va mieux ou au bout de 3 rotations)

	A Match	B Le béret	C Match	D Jokari + parcours	E Match	F La balle au capitaine
Ateliers	Christophe	Caroline	Guillaume	Mathilde	Géraldine	Sylvia

F/ La RSA

En début d'après midi nous ferons une RSA. Elle se déroulera sur le terrain synthétique. Il y aura donc énormément d'espace. Cela permettra de dédoubler autant que de besoin les activités.

L'idée est de faire découvrir ou redécouvrir un jeu favorisant la mixité.

Proposition 1	Terrain A	Terrain B
Classes concernées	Caroline et Mathilde	Guillaume, Géraldine et Sylvia
Durée de chaque jeu	30min par classe	20min par classe

Proposition 2	Terrain A	Terrain B
Classes concernées	Caroline et Mathilde et ½ classe Sylvia	Guillaume, Géraldine et ½ classe Sylvia
Durée de chaque jeu	20min par classe	20min par classe

Comme nous avons 2 classes moins nombreuses, ma préférence va à la proposition 2 avec une cinquantaine d'élèves par terrain.

A prévoir pour la journée

+1 sifflet, **1 chronomètre par animateur**

+ 2 jeux de dossards complet si vous avez

+ cross si vous en avez (je reviendrai vers vous à ce sujet).

+2 accompagnateurs mini par classe INDISPENSABLE

+Une trousse à pharmacie, les PAI, un vêtement chaud (selon météo)

+Un sac poubelle pour récupérer les déchets du pique-nique

+Un rouleau de papier toilettes

+Le pique-nique

N'hésitez pas à me faire parvenir vos remarques ou difficultés... n'attendez pas le jour de la rencontre !

Bonne préparation et à bientôt !

Les ateliers (1)

Les Matches 5vs5

Les matches : si possible sur des revêtements différents (gazon synthétique, goudron ou gymnase).

Avec des variantes possibles ou simplement pour offrir des adversaires différents.

Chaque responsable de terrain sera libre de l'organisation.

Il sera important de rappeler la différence de gabarit et l'importance du respect des règles pour la sécurité de tous. La sanction est la « prison » / « l'exclusion temporaire »

Les gardiens tourneront régulièrement ainsi que les remplaçants.

Astuce pour espacer le jeu :

- Rajouter la règle pas plus de 1 par équipe sur la balle/palet.
- Utilisation de joker dans des zones protégés.

Atelier A : Match (variante avec un joker)

Atelier C : Match

Atelier E : Match

Les ateliers (2)

Atelier B : Le béret

Sur 1 terrain (2 terrains en parallèle possible)

Variables :

- La position de départ (debout, assis, dos au terrain, sur un genou, à plat ventre, ...)
- Nombre de joueurs appelés
- Gardien ou pas
- Palet/balle/ballon
- Etc...
-

ÉDUCATEUR

OBJECTIF

Conduire et protéger sa balle pour attaquer le but adverse

ÉDUCATIF/SITUATION

MATÉRIEL

- 4 plots
- quelques palets

DESCRIPTIF

- Constituer des équipes de 4 élèves
- 1 balle pour 2 équipes
- 2 équipes de 4 élèves portant chacun un numéro de 1 à 4
- Constituer des terrains - les buts sont délimités par les plots
- Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain

Une réserve de balles est à prévoir pour qu'il n'y ait pas de temps morts

ENFANT

BUT

Avancer avec la balle (conduite et dribble) sans se la faire prendre.

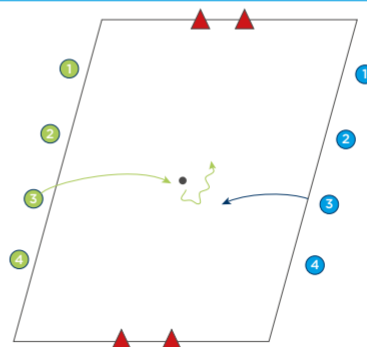
CONSIGNE

«À l'appel de ton numéro, tu vas chercher la balle et tu la conduis vers le but de ton choix. Si ton adversaire réussit à récupérer la balle, tu essaies de la lui reprendre pour l'emmener dans le but opposé »

L'enseignant replace alors 1 nouvelle balle au centre et appelle 2 nouveaux numéros

CRITÈRE DE RÉUSSITE

remporter 50 % de ses duels



CONSEILS / POINTS CLÉ

- Constituer des binômes de niveau
- Réduire les dimensions des buts
- Interdire les tirs directs

- Se déplacer en avant sans la balle →
- Se déplacer en avant avec la balle →



Les ateliers (3)

Atelier D : Jokari / Parcours

2 terrains : soit on dédouble soit on fait un jeu puis l'autre.

Jokari

ÉDUCATEUR

OBJECTIF

Faire et réceptionner une passe depuis une position arrêtée

ÉDUCATIF/SITUATION

MATÉRIEL

- Balles

DESCRIPTIF

- Faire des équipes de 5 élèves
- Les élèves sont placés en arc de cercle
- 1 balle par équipe

VARIANTE

- Imposer une technique de passe (coup droit, revers)
- Varier les distances
- Proposer un challenge inter-équipe (l'équipe gagnante est l'équipe qui a fait passer tous ses représentants comme passeur)



CONSEILS / POINTS CLÉ

- Rappeler au receveur de présenter sa crosse comme cible
- Rappeler au passeur d'accompagner sa balle en direction de la crosse de son partenaire et de viser la balle du receveur (plutôt que le corps)

Passer →

ENFANT

BUT

Recevoir et transmettre la balle à un partenaire

CONSIGNE

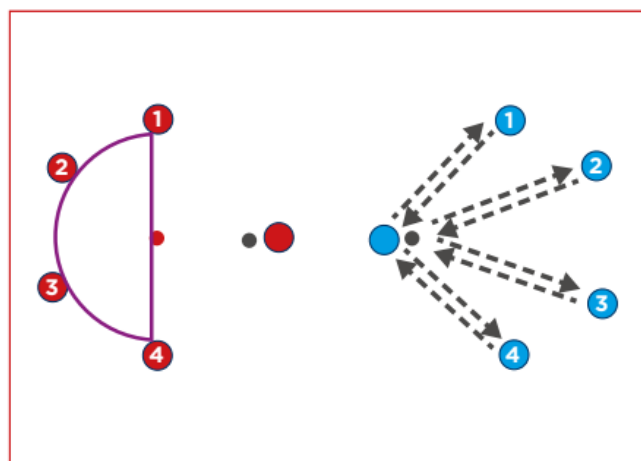
À l'élève qui a la balle : « Tu donnes la balle à 1 qui te la redonne, tu la donnes ensuite à 2 qui te la redonne. Lorsque tu as échangé la balle avec chacun de tes camarades tu échanges ta place avec 1 »

Aux élèves qui n'ont pas la balle : « vous devez rendre la balle au joueur qui vous l'a transmise »

Chaque élève évolue alternativement comme passeur

CRITÈRE DE RÉUSSITE

3 échanges sur 4 réussis (sans qu'aucun des deux joueurs : passeur - receveur ne soit contraint de bouger)



Parcours

ÉDUCATEUR

OBJECTIF

Être capable de se déplacer en conduisant sa balle

ÉDUCATIF/SITUATION

MATÉRIEL

- 8 plots
- 2 jalons par groupe de 4 élèves

DESSCRIPTIF

- équipes de 4 élèves (1 balle par équipe)
- un parcours matérialisé par des portes décalées pour chacun des groupes (choisir une couleur de plot pour chaque parcours)
- deux élèves à chaque extrémité

VARIANTE

- Placer un jalon sur les plots d'une porte sur deux, qui sera alors qualifiée de fermée. Lorsque l'élève arrive devant une porte fermée, il doit faire passer sa balle à l'intérieur et la contourner par la gauche (puis par la droite après quelques passages)
- Varier la forme du parcours en intercalant par exemple des plots seuls entre deux portes : dans ce cas l'élève doit en faire le tour complet avant de continuer son parcours
- Proposer un relais, une course inter-équipe

ENFANT

BUT

Effectuer un parcours, balle dans la crosse, sans la perdre

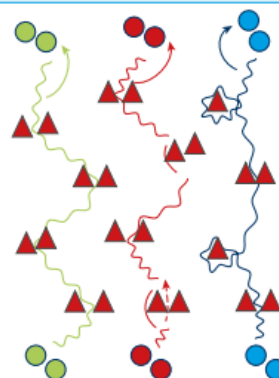
CONSIGNE

À l'élève qui a la balle « tu conduis la balle en passant à l'intérieur de chaque porte et tu la confies à ton partenaire situé à l'autre extrémité »

Il fait la même chose dans l'autre sens

CRITÈRE DE RÉUSSITE

Moins de 4 erreurs pour 10 parcours (portes manquées ou balle abandonnée derrière soi)



CONSEILS / POINTS CLÉ

- Travailler sans contrainte de déplacement, ni de vitesse
- S'assurer de la bonne construction du parcours (ne pas mélanger les couleurs entre les parcours), espacer davantage les portes et/ou les parcours entre eux

- Se déplacer en avant sans la balle →
- Se déplacer en avant avec la balle →

Les ateliers (4)

Atelier F : La Balle au capitaine 4vs4

Possibilité de dédoubler l'activité (on commence sur 1 terrain et si ça se passe bien on utilise un deuxième terrain)

3 sur le terrain + 1 capitaine laisse suffisamment d'espace pour se démarquer.

ÉDUCATEUR

OBJECTIF

Se déplacer pour recevoir la balle

CIRCONSTANCES DE JEU

L'élève n'a pas la balle mais son équipe l'a

ÉDUCATIF/SITUATION

MATÉRIEL

- 1 balle
- Chasubles de 2 couleurs

DESSCRIPTIF

- Évoluer sur une largeur de terrain - 1 seule balle
- Deux zones d'en-but de 3 mètres de profondeur sont matérialisées à chacune des extrémités de l'aire de jeu
- 2 équipes de 4 joueurs composées chacune de 3 joueurs de champ et d'un joueur-but
- Les joueurs de champ n'ont pas accès aux zones d'en-but réservées aux joueurs but
- Le jeu commence par un entre deux

VARIANTE

- Laisser la zone d'en-but vierge de tout joueur et le joueur but le devient lorsqu'il entre dans la zone de réception



CONSEILS / POINTS CLÉ

- Demander au porteur de s'arrêter après avoir reçu la balle
- Empêcher les défenseurs d'agir physiquement sur le porteur

- Se déplacer en avant sans la balle →
- Se déplacer en avant avec la balle →
- Se déplacer et freiner →||
- Passer →---

ENFANT

BUT

Offrir des possibilités de passe en se déplaçant

CONSIGNE

À l'équipe qui a la balle : « vous devez vous faire des passes pour vous approcher de votre zone d'en-but et transmettre la balle à votre partenaire »

Aux joueurs buts : « vous devez vous déplacer dans votre zone protégée pour être vus et recevoir une passe de vos partenaires joueurs de champ »

À l'équipe qui n'a pas la balle : « vous devez récupérer la balle et l'emmener collectivement en direction de votre en-but pour transmettre la balle à votre partenaire joueur but »

CRITÈRE DE RÉUSSITE

Marquer au moins 2 buts en 3 minutes

