

LE HOCKEY SUR GAZON À L'ÉCOLE

Pourquoi le Hockey à l'école?

- Diversifier la pratique des APSA
- Absence totale de contact physique violent
- Notion de responsabilité et de sécurité
- Développer la motricité fine, l'adresse, l'équilibre
- Dissociation gauche/droite & haut/bas
- Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement...



Le Hockey est une discipline sportive facile à mettre en place dans les établissements 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. De plus la pratique dans les écoles primaires est homogène, il existe très peu de différenciation dans la participation filles/garçons.

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

Les 5 règles d'or



- Interdiction de lever la crosse au-dessus du genou
- Interdiction de jouer avec le côté arrondi de la crosse
- Interdiction de frapper la balle
- Interdiction de toucher la balle avec ses pieds ou son corps
- Interdiction de lever la balle

Les autres règles



- Respecter la position des mains sur la crosse
- Ne pas lancer la crosse
- Ne pas toucher la balle avec l'adversaire
- Jouer avec une seule main
- Pour marquer un but, je dois être dans la zone adverse

Le Hockey - Références au socle commun d'EPS

Le Hockey est un excellent moyen pédagogique en adéquation avec les compétences du socle commun en EPS.

Socle commun	Exemples de compétences à acquérir au hockey Cycle 2 – CP, CE1 et CE2 Cycle 3 – CM1 et CM2
<i>Compétence 1</i> Maîtrise de la langue française	<ul style="list-style-type: none"> - Bilan en fin de séance sur les règles d'or - Nouveaux mots de vocabulaire : « crosse » compris et utiliser à bon escient
<i>Compétence 3</i> Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer avec le nombre de balles - Investir l'espace dans toutes ses dimensions
<i>Compétence 4</i> Maîtrise des techniques de l'information et de la communication	<ul style="list-style-type: none"> - S'approprier un environnement en respectant son matériel - Faire preuve d'esprit critique avec Fair Play
<i>Compétence 5</i> Possession d'une culture humaniste	<ul style="list-style-type: none"> - Etre un spectateur averti par la pratique - Etre un acteur averti par la pratique
<i>Compétence 6</i> Compétences sociales et civiques	<ul style="list-style-type: none"> - Mixité des équipes - Répartition des tâches
<i>Compétence 7</i> Autonomie et esprit d'initiative	<ul style="list-style-type: none"> - Répéter des actions, reproduire - Prendre des décisions, démarche de résolution

Des enjeux et compétences spécifiques au hockey - Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement -

- *Jeux sport collectifs* : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre,...).

Ainsi à partir de situations ludiques, les connaissances et compétences qui résultent du Hockey seront :

- Etre capable de maîtriser la balle avec la crosse (dribbler, contrôler, faire une passe, tirer vers...)
- Etre capable d'entrer en opposition direct par rapport à un adversaire
- Etre capable de construire une stratégie (seul ou en équipe) et communiquer avec les autres
- Etre capable de se repérer et s'orienter dans l'espace en fonction des variantes proposées (adversaires, coéquipiers, cibles,...)
- Etre capable de respecter ses adversaires, ses coéquipiers et les arbitres
- Etre capable de respecter les règles du jeu
- Etre capable d'assumer différents rôles (attaquants, défenseurs, arbitres, juge,...)
- Etre capable de gérer sa sécurité et celle des autres pratiquants en respectant les consignes de sécurité

La présentation d'un cycle de Hockey sur Gazon

SEANCES	REGLES INTRODUITES	EXEMPLES DE SITUATIONS MISE EN PLACE
-1- <i>JEUX DE MANIPULATION ET DE DECOUVERTE DU MATERIEL</i>	- Main gauche en haut, main droite plus basse - Ne pas jouer avec le côté rond - Ne pas monter la crosse au-dessus du genou	✓ Jeu du Kangourou ✓ Jeu du miroir ✓ Jeu du gendarme ✓ Jeu des maisons FICHE 1
-2- <i>JEUX DE CONDUITE</i>	- Rappel des règles de la séance 1 + ne pas jouer avec les pieds	✓ Jeu de relais de conduite simple FICHE 2 ✓ 1, 2,3 soleil ✓ Parcours ludique et technique
-3- <i>JEUX DE CONDUITE + CONTROLE + PROPULSION</i>	- Ne pas lever la crosse au-dessus du genou. - Ne pas frapper dans la balle, la pousser.	✓ Jeu du bérêt à 2 buts, 2 balles ✓ Jeu des 4 coins ✓ Balle au Capitaine ✓ Balles brûlantes FICHE 3
-4- <i>JEUX DE CONDUITE + CONTROLE + PROPULSION</i>	- Identique - Contrôler avant de pousser la balle	✓ Mario Kart ✓ L'horloge FICHE 4 ✓ La thèque ✓ Gagne terrain
-5- <i>EVALUATION</i>	- Rappel de toutes les règles	✓ Découverte du parcours du jeune hockeyeur FICHE 5 ✓ Parcours individuel chronométré
-6- <i>JEU EN SITUATION D'OPPOSITION</i>	- Mise en situation d'opposition : savoir attaquer et défendre en toute SECURITE	✓ Epervier classique FICHE 6 ✓ Montante /descendantes ✓ Match 3/3 et 5/5
-7- <i>MATCH</i>	- Rappel de toutes les règles	✓ Match 5/ 5 (distribution d'un mini questionnaire Hockey)
-8- <i>TOURNOI</i>	- Rappel de toutes les règles	✓ TOURNOI interclasses ou écoles

Les objectifs par cycle

L'initiation et la découverte par le JEU (parcours ludiques, jeux pré- sportifs,...)

Cycle 2 (CP, CE1 et CE2)

- Savoir conduire sa balle
- Savoir arrêter sa balle
- Savoir-faire une passe
- Pouvoir enchaîner 2 tâches
- Connaissance du matériel et de son vocabulaire

Cycle 3 (CM1 et CM2)

- Vitesse et amplitude d'exécution
- Savoir jouer en groupe
- Savoir dribbler

Des situations pédagogiques à l'école primaire

- ✓ Jeu des maisons FICHE 1

JEU DES MAISONS

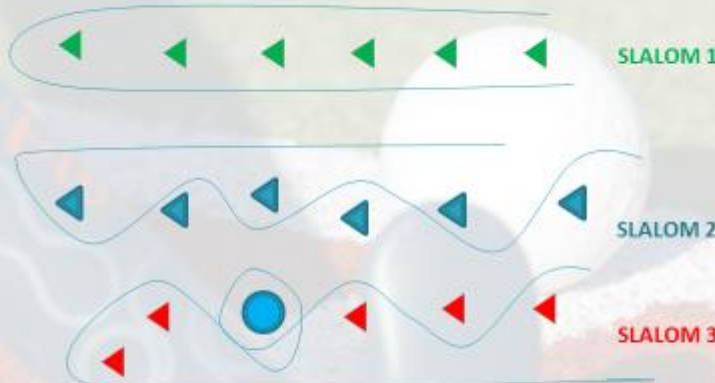
- › Déposer des portes (4 plots = 1 maison) de couleurs différentes sur tout l'espace de jeu.
- › Au signal, rejoindre le plus vite possible une maison de la couleur annoncée.

Objectifs :

« Ne pas être le dernier à rentrer dans une maison ».

- ✓ Jeu de relais de conduite simple FICHE 2

JEU DE RELAIS (concours par équipe)



Conseils : toujours commencer le slalom à droite du plot (conduite coup droit)

Slalom 1 = conduite classique. Revenir déposer la balle (pas envoyer) dans la crosse du suivant.
 Slalom 2 = conduite coup droit/ revers (mêmes consignes que slalom 1)
 Slalom 3 = le point bleu = 360° (faire le tour complet du plot / commencer à droite).

✓ Balles brulantes FICHE 3

LA BALLE BRULANTE

X		Y	Y
	X		Y
X	X		Y

2 équipes s'affrontent.
Même nombre de balles dans chaque camp au début de la partie.

Le but du jeu est d'envoyer le maximum de balles dans le camp adverse.
Au signal d'arrêt, les enfants ne doivent **plus toucher** aux balles et on comptabilise le nombre de balles de chaque camp.
L'équipe qui gagne est celle qui en a le moins dans sa partie de terrain;
Temps de jeu: 2/3mn
Pas le droit de traverser la ligne médiane.

Evolutions :

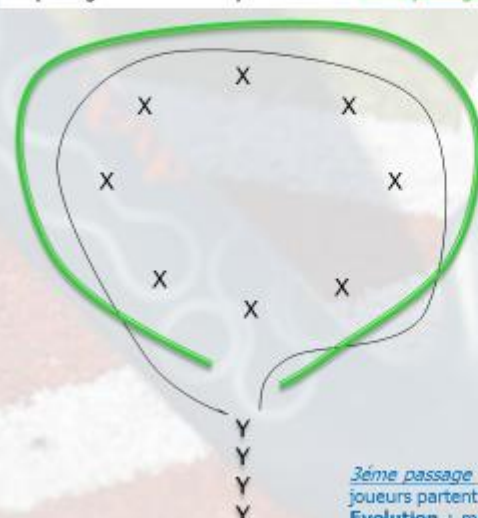
- Placer un joueur relais de chaque côté du terrain.
- Placer un joueur supplémentaire dans une zone matérialisée au fond du terrain. Ce joueur doit bloquer les balles et les conserver. En fin de partie , on compte combien de balles ont été envoyés à ce joueur.

✓ L'horloge FICHE 4

L'HORLOGE

1^{er} passage : conduite coup droit

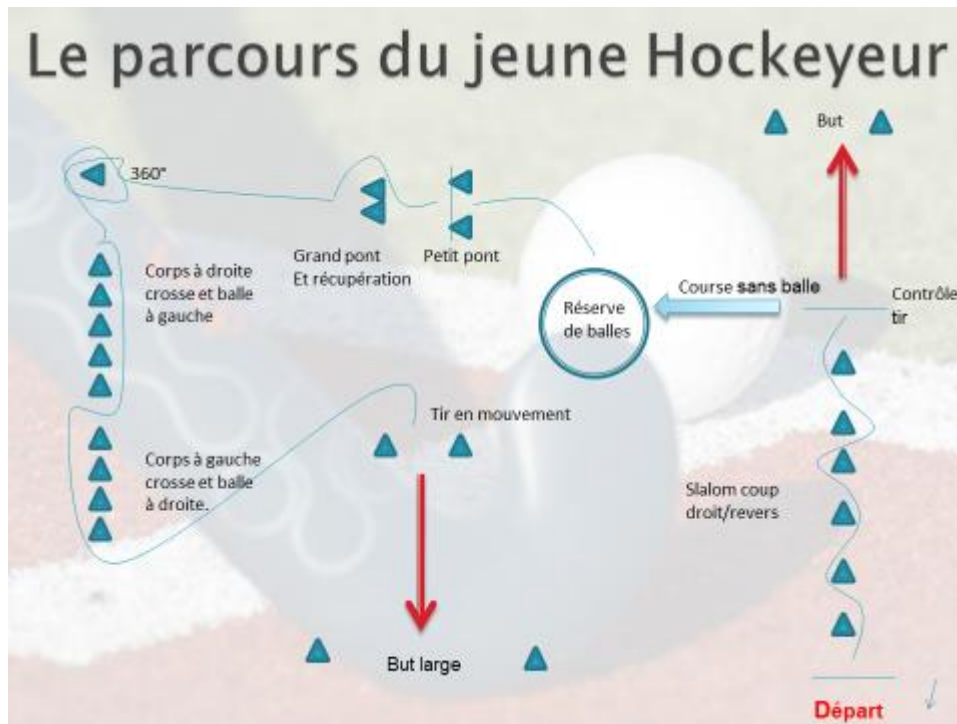
2^{ème} passage: conduite revers (partir à gauche du cercle)



Au signal, 1 joueur Y part en conduite de balle faire le tour de l'horloge.
Pendant ce temps, les X font tourner la balle entre eux et compte le tour (1 tour = 1 heure).
Comptabiliser le nombre de tour des X quand tous les Y sont passés.

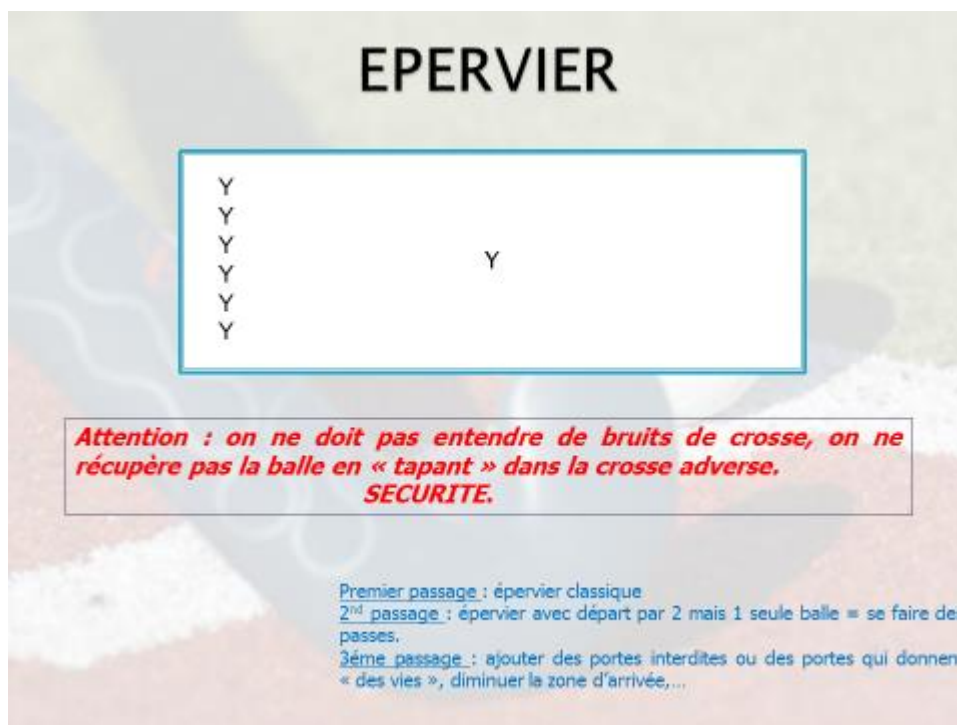
3^{ème} passage : installer des plots à l'extérieur des horloges. Les joueurs partent 2 par 2 ; se faire une passe entre chaque plot.
Evolution : mettre un joueur au milieu du cercle ; la balle doit passer par ce joueur à chaque fois.

- ✓ Découverte du parcours du jeune hockeyeur FICHE 5



- ✓ Epervier classique FICHE 6

EPERVIER



Y
Y
Y
Y
Y
Y

Y

Attention : on ne doit pas entendre de bruits de crosse, on ne récupère pas la balle en « tapant » dans la crosse adverse. SECURITE.

Premier passage : épervier classique
2nd passage : épervier avec départ par 2 mais 1 seule balle = se faire des passes.
3^{ème} passage : ajouter des portes interdites ou des portes qui donnent « des vies », diminuer la zone d'arrivée,...

BONNE DÉCOUVERTE A TOUTES ET TOUS



Le Comité Départemental de Paris de Hockey sur Gazon