

## HOCKEY (CM1 - CM2)

### Ouvrages utilisés :

- Jeux de Hockey (43 situations pour les 6/12 ans)
- A la découverte du hockey (FFH & USEP)

**Domaine** : Education physique et sportive

« Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement »

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

- ❖ Chaque séance est articulée autour de 3 activités différentes sous 2 formes :
  - de jeux collectifs afin de s'approprier les règles
  - d'ateliers avec 2 enfants responsables (seulement en phase de structuration)
- jeu de base - passe - tir
- passe - dribble - tir
- passe - tir - opposition
- ❖ Chaque séance se termine par une situation repère. (jeu)
- ❖ A partir de la séance 2, les élèves reviennent sur leurs acquisitions durant la séance en coloriant les cases correspondantes sur le tableau de compétences.
- ❖ Durée : chaque séance dure 60mn

## Progression

Séances	Situation	Objectifs	Organisation
1	Situation de référence	<ul style="list-style-type: none"> <li>- faire émerger les besoins, problèmes</li> <li>- s'approprier le sens de l'activité</li> </ul>	Sur 2 terrains, évaluer les besoins et les problèmes qui apparaissent à travers un jeu libre : <ul style="list-style-type: none"> <li>- tenue de la crosse</li> <li>- passes, dribble, tirs</li> <li>- règles</li> <li>- coopération / opposition</li> <li>- rôles de chacun</li> </ul>
2	Situation de référence	<ul style="list-style-type: none"> <li>- faire émerger les besoins, problèmes</li> <li>- s'approprier le sens de l'activité</li> <li>- observer un camarade</li> </ul>	4 équipes de 5 enfants <ul style="list-style-type: none"> <li>- rappel des règles</li> <li>- 2 équipes jouent et les 2 autres équipes observent avec une fiche d'observation</li> <li>- inversement des équipes</li> </ul>
3	Apprentissage « jeu de base, passe, tir »	<ul style="list-style-type: none"> <li>- contrôler et déplacer la balle</li> <li>- développer la notion de partenaire</li> <li>- affiner sa précision directionnelle</li> </ul>	<b>Jeux de Base</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'agent de circulation</li> <li>- par 2, par 3</li> </ul> <b>Passé</b> : « à toi, à moi (+ variantes) » <b>Tir</b> : « la tour »
4	Apprentissage « passe, dribble, tir »	<ul style="list-style-type: none"> <li>- développer la notion de d'opposant</li> </ul>	<b>Passé</b> : « à toi, à moi (+ variantes) » <b>Dribble</b> <b>Tir</b> : « la tour »
5	Apprentissage « passe, tir, opposition »	<ul style="list-style-type: none"> <li>- développer la notion de partenaire</li> <li>- affiner sa précision directionnelle</li> <li>- trouver la meilleure position de la crosse et du corps par rapport à la cible choisie</li> <li>- développer la dextérité et la vitesse d'exécution</li> <li>- se familiariser avec les paramètres du jeu</li> <li>- contrôler et déplacer la balle</li> </ul>	<b>Passé</b> : « le passe-vite » <b>Tir</b> : « balle brûlante »  <b>Opposition</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- « à moi »</li> <li>- « la passe à six »</li> <li>- « le béret »</li> </ul>
6	Structuration		<b>Ateliers</b> : Jeu de base, tir, passe, dribble, opposition
7	Evaluation formative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- évaluation des progrès et des difficultés</li> </ul>	3x3 ou 4x4, même principe que séance 2

Séances	Situation	Objectifs	Organisation
8	Apprentissage « jeu de base, passe, dribble »	<ul style="list-style-type: none"> <li>- contrôler et déplacer la balle</li> <li>- développer la notion de partenaire</li> <li>- affiner sa précision directionnelle</li> </ul>	<p><b>Jeux de Base</b> : « la trace » avec variantes</p> <p><b>Passe</b> : « la girouette »</p> <p><b>Dribble</b> : « conduite à droite » avec variantes</p>
9	Apprentissage « passe, dribble, tir »	<ul style="list-style-type: none"> <li>- développer la notion de partenaire</li> <li>- affiner sa précision directionnelle</li> <li>- affiner sa précision directionnelle</li> </ul> <p>trouver la meilleure position de la crosse et du corps par rapport à la cible choisie</p>	<p><b>Passe</b> : « la girouette » avec variantes</p> <p><b>Dribble</b> : « conduite à droite » avec variantes</p> <p><b>Tirs</b> : sous forme d'ateliers (4x5 élèves)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la cible</li> <li>- les traits</li> <li>- le garage</li> <li>- le bowling</li> </ul>
10	Apprentissage « passe, tir, opposition »	<ul style="list-style-type: none"> <li>- développer la notion de partenaire</li> <li>- affiner sa précision directionnelle</li> <li>- trouver la meilleure position de la crosse et du corps par rapport à la cible choisie</li> <li>- développer la dextérité et la vitesse d'exécution</li> <li>- se familiariser avec les paramètres du jeu</li> <li>- contrôler et déplacer la balle</li> </ul>	<p><b>Passe</b> : « le passe-vite » avec variante</p> <p><b>Tir</b> : « les envahisseurs »</p> <p><b>Opposition</b> : « le béret » avec variante</p>
11	Structuration		<p><b>Ateliers</b> :</p> <p>Jeu de base, tir, passe, dribble, opposition</p>
12	Réinvestissement	<ul style="list-style-type: none"> <li>- réinvestir les compétences acquises</li> <li>- assumer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</li> </ul>	<p>Organisation d'une rencontre avec une autre classe</p>

# HOCKEY



Je m'appelle \_\_\_\_\_, je suis en classe de \_\_\_\_\_.

Je colorie ce que je sais faire.

Je sais...	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
... tenir la crosse...	... à deux mains (découverte)	... correctement (position des mains).	... en poussant l'objet.	... en poussant d'un côté et de l'autre.	... en poussant devant moi.
... conduire l'objet...	... librement.	... sur une ligne.	... entre des obstacles.	... en courant.	... en changeant de rythme.
... bloquer l'objet...	... librement.	... sur le côté (en arrêt).	... devant (en arrêt).	... en marchant.	... en courant.
... passer l'objet...	... librement.	... devant soi.	... derrière soi.	... en marchant.	... en courant.
... tirer ...	... vers une cible.	... sur une cible.	... en marchant, sur une cible.	... en courant, sur une cible.	... devant un but avec un goal.
... coopérer :	Jouer en équipe	Faire des passes	Respecter les règles du jeu.	Tenir la feuille de match.	Arbitrer.