

GUIDE PÉDAGOGIQUE HOCKEY ÉDUCATIF EN PRIMAIRE





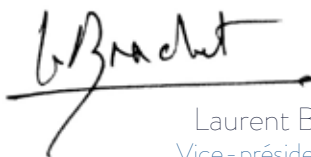
Depuis 2012, la Commission Nationale de Développement de la Fédération Française de Hockey propose une politique forte en matière de hockey éducatif. Les objectifs prioritaires de cette orientation sont la sécurité, l'épanouissement des pratiquants et **la découverte d'un nouveau sport.**

Plusieurs actions ont pu voir le jour dans le but d'uniformiser les pratiques éducatives du hockey.

Cette démarche nous permet aujourd'hui de vous présenter un guide pédagogique fédéral pour aider tous les acteurs à mettre en place des cycles de hockey sur le temps scolaire et périscolaire.

Nous espérons que ce guide répondra à vos attentes et permettra la création future de nouveaux outils.

Sportivement



Laurent BRACHET,
Vice-président de la FFH
en charge du développement

SOMMAIRE

I LE HOCKEY AUJOURD'HUI EN FRANCE	P. 4-7
- Chiffres clés	
- Matériel	
- Règles et lexique	
<hr/>	
II LE HOCKEY POUR CYCLE 2	P. 8-23
- Présentation	
- Les ateliers	
- Connaissances, quizz	
<hr/>	
III L'AVENIR DU HOCKEY	P. 24-25
<hr/>	
IV LE PASS'HOCKEY	P. 26-27
<hr/>	
V LE HOCKEY POUR CYCLE 3	P. 28-41
- Présentation	
- Les ateliers	
<hr/>	
ANNEXES	P. 42-50

I. LE HOCKEY, AUJOURD'HUI EN FRANCE

Le hockey sur gazon est un sport collectif opposant 2 équipes de 11 joueurs. Il se joue soit en extérieur sur un terrain de gazon synthétique mouillé, soit en salle.

Ce sport est actuellement pratiqué par **plus de 3 millions de joueurs dans le monde**, répartis dans **122 pays et sur 5 continents**. Sport olympique depuis 1908, cette discipline a été retransmise pour la première fois à la télévision française lors des JO de 2016.

LE HOCKEY EN CHIFFRES

-
+ de 16 000
licenciés

-
35%
des licenciés ont
-14ans

-
160
Clubs

-
30%
licenciés femmes

-
91,4 x 55 m
taille d'un terrain

-
4x17,40min
temps d'un match

-
1 référent
hockey éducatif par région

Le hockey sur gazon, allie technique, puissance, rapidité, dextérité et finesse. Parmi les nations phares se trouvent l'Argentine, la Nouvelle-Zélande, l'Australie, les Pays-Bas, l'Allemagne, la Belgique et le Royaume-Uni.

Nos voisins européens sont très forts et très présents sur la scène du hockey international, **la France a une carte à jouer en développant ce sport et en le faisant connaître du grand public.**

La découverte de ce sport par les enfants est appréhendée de la même manière par les filles et les garçons. Le premier contact est ludique grâce à l'utilisation de la fameuse crosse, appelée dans la plupart des pays « stick ».

L'intégrer dans le développement sportif de l'enfant est une bonne manière de faire découvrir un nouveau sport et d'avoir dans la majeure partie des cas des classes entières de novices et donc peu d'inégalités face à l'apprentissage.

Depuis le 1^{er} février 2017, la **Fédération Française de Hockey** a signé une convention en partenariat avec l'Éducation Nationale, l'UNSS, l'USEP et le Ministère des Sports. Cette convention a pour but de développer le hockey éducatif à l'école primaire. Ce hockey éducatif offre une pratique adaptée en milieu scolaire et périscolaire.

LE HOCKEY EN COMPÉTITION

OÙ En extérieur sur terrain de gazon synthétique mouillé (jeu rapide et intense) et en salle lors des trêves hivernales.

MATÉRIEL Une crosse, des chaussures «astro», des protèges-tibias, un protège-dent, un gant.

COMBIEN 22 joueurs s'affrontent. 10 joueurs de champ et 1 gardien par équipe.

COMMENT Les tactiques de jeu changent en fonction de chaque adversaire mais les compositions restent les mêmes que pour les autres sports collectifs : 1 ligne de défenseurs, 1 ligne de milieux de terrain et 1 ligne d'attaquants.

LE HOCKEY ÉDUCATIF

Se joue sur toutes les surfaces.

Une crosse, une balle et des plots. A titre indicatif, un kit éducatif est disponible auprès de la FFH (env. 250€) : 1 sac, 20 crosses, 20 balles et des plots.

Adaptable à vos effectifs.

Avec l'aide de ce guide pédagogique !

LES ÉQUIPEMENTS POUR LA PRATIQUE DU HOCKEY

Vous aurez besoin :

- d'une crosse de hockey sur gazon
- d'une tenue de sport (baskets + short ou jogging)



LES RÈGLES DE BASE POUR LA PRATIQUE DU HOCKEY



RÈGLE N°1

Ne pas lever la crosse plus haut que le genou

RÈGLE N°2

Tenir la crosse à deux mains

RÈGLE N°3

Jouer avec le côté plat de la crosse

RÈGLE N°4

Ne pas frapper la balle mais la pousser

RÈGLE N°5

Ne pas jouer la balle avec son corps

RÈGLE N°6

Pour marquer un but, je dois être dans la zone adverse

 LES FAUTES / VOIR LA VIDÉO



CARTON VERT

suspension
de 2 minutes.



CARTON JAUNE

suspension d'un joueur,
de 5 à 10 minutes,
selon la gravité de la faute.



CARTON ROUGE

exclusion définitive
d'un joueur.

LE LEXIQUE DU HOCKEY

Attaquant : joueur qui est dans l'équipe en possession de la balle.

Auto-passe : action de jouer seul un coup franc.

Avantage : lorsqu'une faute est commise par l'adversaire mais qu'il n'en tire aucun avantage, l'arbitre est autorisé à laisser le jeu se poursuivre.

Cercle : terme employé pour définir la zone de but en forme de D devant le goal.

Coup droit : jouer sur sa droite.

Coup franc : suite à une faute hors du cercle, la balle est mise à l'arrêt, à l'endroit de la faute, en faveur de l'équipe non fautive.

Défenseur : joueur qui est dans l'équipe qui n'est pas en possession de la balle.

Drag Flick : mouvement de tir au but catapulté en l'air ou à terre.

Dribble : action qui consiste à se déplacer en évitant les joueurs adverses.

Flick : mouvement de passe qui consiste à lever la balle au-dessus des joueurs.

Goal keeper : gardien de but pouvant toucher la balle avec toutes les parties de son corps uniquement dans sa surface de jeu.

Joueur de champ : joueur qui prend part au jeu, en dehors du gardien.

Long corner : remise en jeu faite par un défenseur sur la ligne des 23m après une sortie de balle du terrain.

Milieu : joueur entre les lignes défensive et offensive.

Penalty Corner (PC) : phase de jeu après une faute involontaire d'un défenseur dans son cercle, ou volontaire dans ses 23 mètres. Consiste en un coup franc passé par un joueur depuis la ligne de fond, à 10 mètres du poteau de but le plus proche, vers ses coéquipiers situés autour du cercle. Shoot doit être dans la planche, le dragflick dans la planche ou filet.

Push : mouvement de passe, sous forme de poussée.

Raclette (flat) : mouvement de passe, sous forme frappée, en étant très bas sur les appuis.

Revers : jouer sur sa gauche.

Shoot : mouvement de passe ou de tir au but, sous forme frappé.

Slapshoot : mouvement de passe ou de tir vertical mains écartées de l'arrière vers l'avant.

Stroke : suite à une faute volontaire dans le cercle, un coup franc est accordé à un joueur attaquant, à 6.40m face au but, avec seulement le gardien adverse pour l'arrêter.

Tackle : action défensive consistant à bloquer ou à récupérer la balle en possession d'un adversaire.

Tip-in : déviation en un temps, dans le cercle, pour inscrire un but.

Wako : mouvement de tir au but en frappant la balle en l'air.

II. LE HOCKEY POUR CYCLE 2



Le guide pédagogique que nous vous proposons aujourd'hui est destiné à **l'ensemble des élèves des cycles 2 et 3.**

Le cycle 2 est celui des apprentissages fondamentaux. Il regroupe des filles et des garçons en classes de CP, CE1 et CE2, âgés en moyenne de 6 à 8 ans.

Au sein de ce cycle, une éducation physique et sportive est enseignée à l'ensemble des élèves. Cette matière ne doit pas être délaissée. Elle contribue au développement de la motricité globale et au bien-être de l'enfant. A cet âge, l'enfant est capable d'une grande flexibilité dans ses mouvements, il est de plus en plus habile dans ses activités physiques.

Le hockey aide au développement de la coordination et de la dextérité. Il sollicite l'ensemble du corps et aide à la concentration.



INTERVIEW GUILLAUME DAURES

Direction des Sports / Cadre Technique Inter-fédéral
Développement de la pratique des jeunes scolarisés

Comment est venue l'idée d'introduire le hockey sur gazon en milieu scolaire ?

Le ministère des sports s'engage, depuis plusieurs années, sur le développement de la pratique sportive pour tous à travers la construction, au sein des fédérations sportives agréées, des plans « Citoyens du sport », des plans de féminisation ou encore de la signature, en 2013, de la convention de partenariat avec l'Éducation Nationale et le CNOSF. Un des objectifs est de favoriser la pratique d'activités physiques et sportives des jeunes durant leurs différents temps de vie (temps scolaire, périscolaire, extra-scolaire) avec notamment une volonté de passerelle entre l'EPS, le sport scolaire et le sport fédéral pour lutter contre le décrochage des jeunes dans la pratique d'activités physiques sportives dès l'adolescence.

La Fédération Française de Hockey mentionne, dans son projet de développement, une volonté claire de démocratiser la pratique auprès des jeunes et notamment les non licenciés en valorisant les valeurs chères à la pratique du Hockey de « **Respect, Tolérance, Convivialité, Fair Play, Ouverture** ».

L'enjeu d'un nouveau sport à l'école ?

Les programmes de l'Éducation Nationale dans les cycles 2, 3 et 4 donnent une certaine liberté aux enseignants dans le choix des Activités Physiques et Sportives à prévoir dans leur planification annuelle pour répondre aux objectifs identifiés en EPS notamment.

Les conventions quinquipartites signées par l'Éducation Nationale – le Ministère chargé des Sports – l'USEP – l'UNSS – et les fédérations sportives – entérinent « **le rôle éducatif et social du sport dans le développement de l'enfant** sur le plan physique et psychologique* » et participent à l'éducation des citoyens d'aujourd'hui et de demain.

Pourquoi miser sur le hockey sur gazon ?

La fédération de Hockey a signé, en février dernier, cette convention récompensant à la fois l'intérêt de la fédération et le travail mené par ses acteurs pour donner accès au plus grand nombre à la pratique de sa discipline.

Ainsi, le « **hockey éducatif** » rentre parfaitement dans cette logique de **favoriser**, sur tout le territoire national, l'accès à la **pratique physique et sportive pour tous**, de promouvoir les valeurs d'éthique du sport, de favoriser l'épanouissement des enfants et de prévoir une véritable complémentarité entre les acteurs de l'Éducation Nationale, du sport scolaire et du mouvement sportif pour répondre aux objectifs du parcours sportif de l'enfant.

Pour le cycle concerné, il ne s'agit pas de professeurs d'EPS, comment les enseignants appréhendent-ils un nouveau sport ?

L'EPS est la matière disposant du troisième volume horaire à l'école primaire. Cette discipline est ainsi prépondérante dans l'épanouissement de l'enfant et dans son apprentissage personnel. Les professeurs des écoles ont la particularité d'être polyvalents et ont donc les compétences pour enseigner l'ensemble des matières prévues au programme de l'Éducation Nationale. Cependant, ils ne peuvent être « spécialistes » de l'ensemble des Activités Physiques et Sportives.

Ils n'hésitent pas ainsi à se former et/ou à rechercher des contenus pédagogiques innovants et variés pour proposer un planning d'activités répondant aux différents besoins des élèves. Il est ainsi essentiel de prévoir des dispositifs éducatifs qui répondent aux objectifs du programme de l'Éducation Nationale, qui reprennent un vocabulaire adapté à un public large non spécialiste de la discipline et qui accompagnent l'enseignant dans la construction et la mise en œuvre d'un ou plusieurs cycles.

* Texte repris dans la convention de partenariat entre le ministère de l'Éducation Nationale, le ministère des sports, de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative, le ministère délégué à la réussite éducative et le Comité National Olympique et Sportif Français.

LES ATELIERS



LA FRISE PÉDAGOGIQUE :

DU HOCKEYEUR

Respecter les règles du jeu

1

Gérer le matériel
en toute sécurité :
découverte du matériel

2

Maîtriser la balle avec sa
crosse individuellement :
conduite de balle

3

Maîtriser la balle avec sa
crosse collectivement :
propulsions / contrôles

4

Entrer en opposition

5

DE L'ÉLÈVE

Formation citoyenne

Développement
de la vie personnelle
et collective

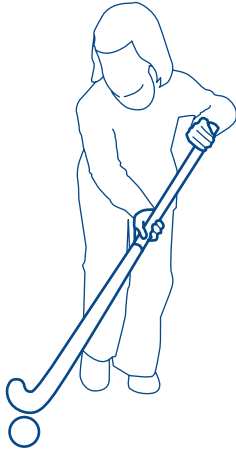
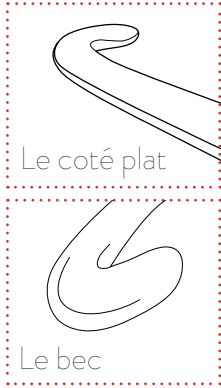
Vers le bien-être
et une meilleure santé

Favoriser l'inclusion
dans la classe

Plaisir de la pratique

DÉCOUVERTE DE LA CROSSE

LA CROSSE



 15 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève

CONSIGNES :

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

OBJECTIFS :

- Appréhender le matériel.

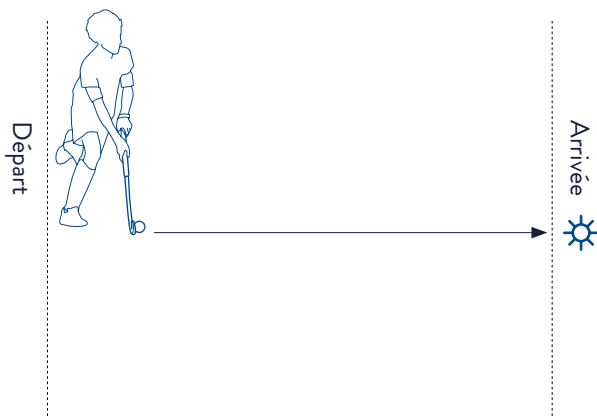
CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Comprendre que seul le coté plat de la crosse doit être utilisé.

 VOIR LA VIDÉO

DÉCOUVERTE DE LA CROSSE

1, 2, 3 SOLEIL



 15 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle par élève

CONSIGNES :

- Tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée.
- Au signal de l'enseignant, (1,2,3 soleil) l'élève part en conduite de balle.
- Si la balle n'est pas arrêtée à soleil, l'élève recommence au départ.

OBJECTIFS :

- La balle reste collée au côté plat.
- Répondre vite à un signal sonore.
- Savoir arrêter sa balle.
- Aller vite.

ADAPTATIONS :

+ DUR :

- Augmenter la vitesse.
- Rajouter des pièges (ex : « prêt, partez ! »)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Arrêter sa balle avant le soleil.

Les 3 premiers qui arrêtent leur balle derrière la ligne d'arrivée marquent un point.

 VOIR LA VIDÉO

MANIPULER LA BALLE CONDUITE DE BALLE



CONSIGNES :

- Mettre autant de plots que d'élèves sur deux lignes. Un élève par plot.
- L'élève doit conduire la balle de son plot au plot en face de la même couleur (conduite coup droit).
- Après un aller-retour, expliquer comment arrêter la balle avec le côté plat.
- Faire évoluer le jeu en relais par deux (enlever les balles aux élèves situés sur un même côté).
- L'élève doit conduire la balle jusque B et l'arrêter.
- Lorsque la balle est arrêtée, le partenaire ramène la balle de B jusque A.
- Une fois l'exercice compris, le faire sous forme de course.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Un point pour celui qui arrive premier en ayant respecté les 5 règles d'or.



15 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle par élève
- Des coupelles de couleurs différentes

OBJECTIFS :

- Être capable de conduire sa balle d'un point A à un point B.
- Conduire sa balle avec le côté plat.
- Être capable d'arrêter sa balle.
- Maîtriser sa balle et sa vitesse.

ADAPTATIONS :

+ **FACILE** : Faire partir chaque côté à tour de rôle.

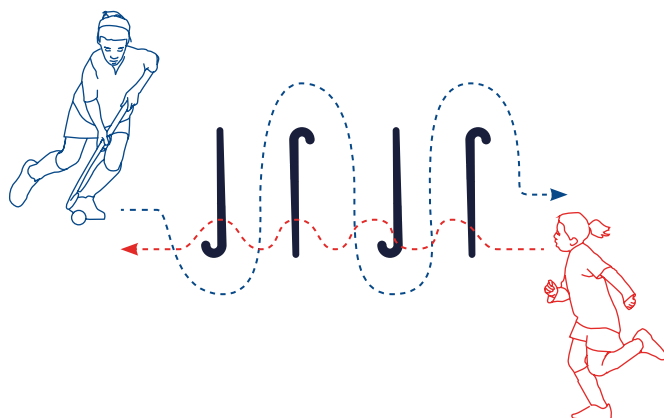
+ DUR :

- Ajouter un plot au milieu et conduire sa balle autour avant de repartir vers B.
- Sens des aiguilles d'une montre puis sens inverse.

 VOIR LA VIDÉO

MANIPULER LA CROSSE

RELAIS KANGOUROUS



 15 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par équipe
- 1 balle par équipe
- 4 crosses au sol par équipe
- Plots et cerceaux

CONSIGNES :

- Faire 4 équipes.
- Disposer 4 crosses au sol (une fois sur deux le bec vers la droite).
- En conduite de balle, slalomer entre les crosses (passer du côté du bec), stopper la balle au plot puis revenir en courant et sauter pieds joints (au-dessus des crosses) avant de passer le relais au suivant.
- Manche 2 : Cloche-pied droit.
- Manche 3 : Cloche-pied gauche.

OBJECTIFS :

- Etre capable de conduire sa balle en slalomant.
- Aller vite.

ADAPTATIONS :

- Disposer les crosses en ligne et sauter de droite à gauche (varier les sauts).

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

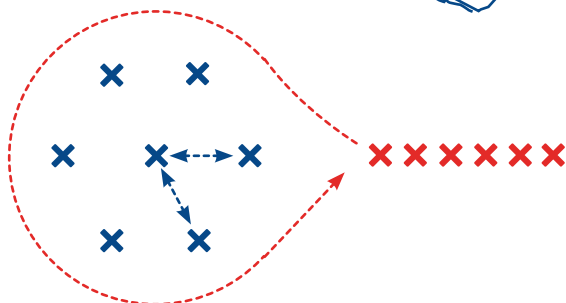
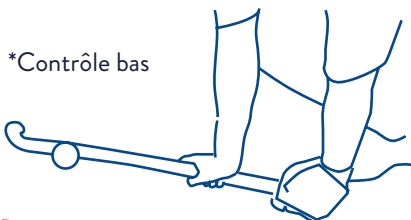
Respecter les gestes de motricité.

1^{ère} = 4 pts, 2^{ème} = 3 pts, 3^{ème} = 2 pts, 4^{ème} = 1 pt.

 VOIR LA VIDÉO



PROPULSION / CONTRÔLE L'HORLOGE



CONSIGNES :

- 2 équipes.
- Une équipe (bleue) se place en rond pour faire l'horloge et une deuxième équipe (rouge) en colonne derrière un plot.
- L'équipe en rond fait des passes (passes longues) après avoir contrôlé la balle (contrôle bas*) pendant que l'autre équipe remonte le temps en conduisant la balle à l'extérieur de l'horloge (en relais).
- Lorsque l'équipe a terminé de faire le tour de l'horloge, inverser les rôles.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Un contrôle bas + une passe longue = 1 pt.
L'équipe qui fait le plus de passes remporte la manche.



15 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle par équipe
- Des coupelles

OBJECTIFS :

- Savoir faire une passe longue.

ADAPTATIONS :

- Possibilité de doubler l'atelier et faire une deuxième manche gagnant vs gagnant.
- Tourner dans le sens inverse.

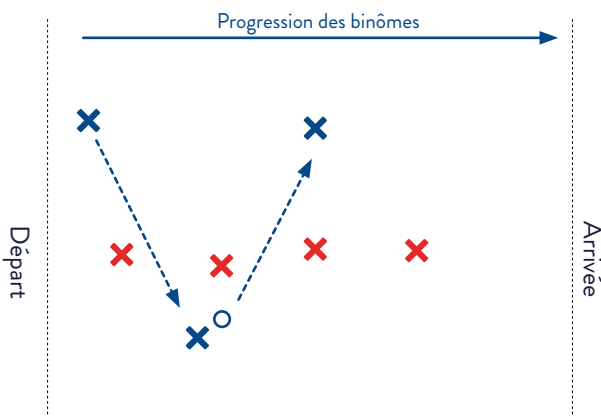
COMPORTEMENTS À VALORISER :

- Je ne frappe pas la balle.
- Je fléchis les jambes et je ne change pas la position des mains lors du contrôle bas.
- J'attends que mon partenaire soit prêt pour lui passer la balle.

VOIR LA VIDÉO

PROPULSION / CONTRÔLE

LA MARE AUX CROCODILES



 25 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle par élève
- Des coupelles

CONSIGNES :

- Par deux, une balle par binôme. Partir en échange de balle et finir par un tir au but.
- Évolution : délimiter un couloir de 2m de large et sur la longueur du terrain.
- Placer un élève (le crocodile) dans la mare dont le but est d'empêcher les élèves de traverser la mare en dégagant leur balle.
- Pour les élèves, le but est de traverser la mare, en conduite de balle sans se faire prendre la balle. Lorsque l'élève a traversé la mare, il finit par un tir au but.
- Si l'élève est éliminé, il sort du terrain.
- Manche 2 : partir par 2 avec une balle (2vs1) à tour de rôle. Changer le crocodile à chaque manche.

OBJECTIFS :

- Prendre la bonne information.
- Savoir contourner son adversaire.
- Savoir faire une passe longue.
- Savoir faire un contrôle bas.
- Savoir se démarquer (voir notion marquer/démarquer).

ADAPTATIONS :

- Rajouter un deuxième crocodile.
- Agrandir ou rétrécir la zone de défense (la mare).

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Le dernier remporte 1 pt.
Manche 2 : 1 pt à chaque passage réussi par binôme.

 VOIR LA VIDÉO

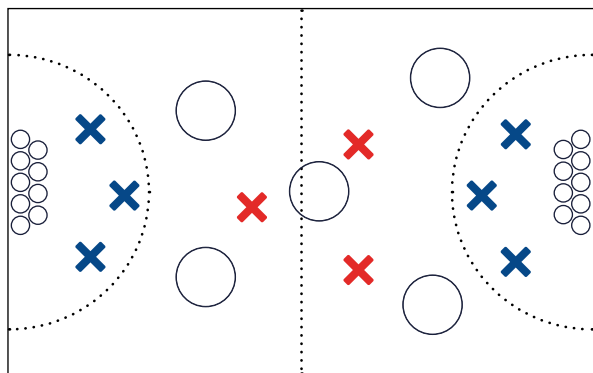
OPPOSITION

LES CHATS & LES SOURIS

 20 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- Des balles
- 5 ou 6 cerceaux



CONSIGNES :

- Sur un effectif de groupe, les 2/3 sont des souris (bleu) et le 1/3 des chats (rouge). Les souris doivent aller mettre les fromages (balles) dans les frigidaires (cerceaux). Annoncez un chiffre maximum de fromages par cerceau !
- Les chats doivent empêcher les souris d'apporter les fromages en piquant la balle des souris. Les chats doivent rapporter la balle dans la zone de la souris sans rentrer dans cette zone.
- Les zones sont des refuges pour les souris. Il est interdit aux chats de rentrer dedans.
- Au coup de sifflet de l'éducateur, on compte le nombre de balle et on change les rôles.

OBJECTIFS :

- Opposition 1 vs 1.
- Savoir se repérer dans un grand espace.

ADAPTATIONS :

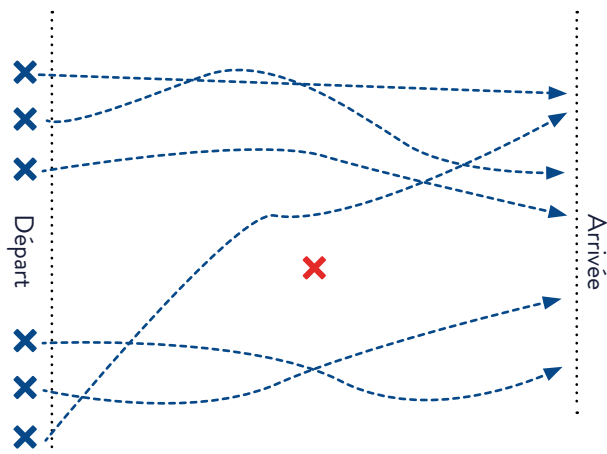
- Changer les rôles des équipes.
- Diminuer le nombre de cerceaux et/ou augmenter les chats.
- Augmenter ou diminuer le temps.
- Pour les plus petits, mettre des refuges (plots ou cerceaux) disposés sur le terrain pour les souris.
- Faire un challenge entre les 2 groupes de souris.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Nombre de balles dans les cerceaux (frigidaires) dans un temps limité.

 VOIR LA VIDÉO

OPPOSITION L'ÉPÉVIER



10 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle par élève
- Chronomètre
- 1 sifflet
- Des plots

CONSIGNES :

- Règles de l'épévier classique.
- Sont considérés comme pris, tous les enfants dont la balle a été touchée par la côté plat de la crosse de l'épévier.
- Ils font alors un mur qui n'a pas le droit de prise.

OBJECTIFS :

- Tenir la crosse correctement (main gauche en haut, plat de la main vers soi ; main droite au tiers supérieur de la crosse, plat de la main vers l'endroit où je me dirige)
- Respecter les règles du hockey (respect du côté de la crosse, fautes de pied).

ADAPTATIONS :

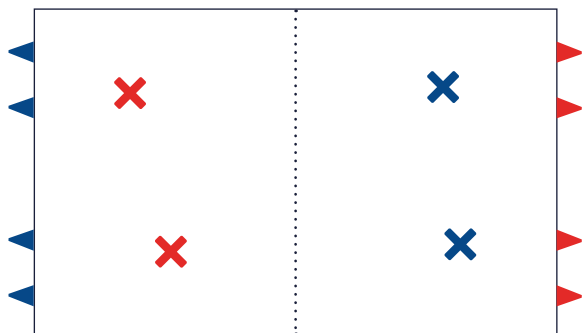
- Faire varier le nombre d'épéviers
- Donner le droit de prise aux joueurs non pris
- Faire varier les dimensions de l'aire de jeu
- Faire jouer 2 équipes de 2 épéviers, un de chaque équipe (l'équipe dont tous les membres ont été pris les premiers a perdu).
- Faire partir les joueurs sur les 2 bases opposées.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Le dernier joueur non pris l'emporte et remplace l'épévier.



FAIRE PROGRESSER LA BALLE COLLECTIVEMENT VERS LE BUT MONTÉE / DESCENTE



 5 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle par terrain
- 8 plots

CONSIGNES :

- Faire des équipes de 2 sur des 1/4 de terrain.
- Sur chaque 1/4 de terrain, créer 4 mini buts dans les angles de ces terrains. Utiliser des plots pour former ces buts.
- Les joueurs se font des passes jusqu'à leurs buts.

OBJECTIFS :

- Savoir se démarquer ou marquer un joueur.
- Savoir faire des passes à son coéquipier.
- Savoir emmener la balle vers une cible.
- Connaître le rôle de l'attaquant et du défenseur.

ADAPTATIONS :

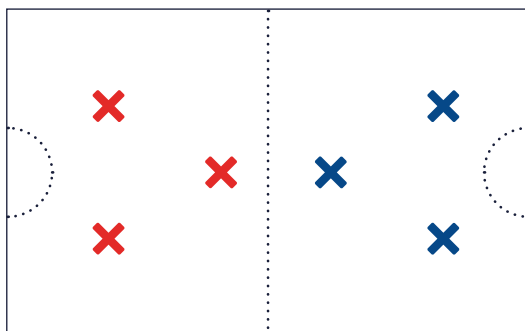
+ DUR :

- Imposer un nombre minimum de passes avant d'aller au but.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Point attribué lorsque l'élève emmène la balle dans le but adverse. Faute si les 5 règles ne sont pas respectées.
Victoire pour l'équipe qui marque le plus de buts.

FAIRE PROGRESSER LA BALLE COLLECTIVEMENT VERS LE BUT TOURNOI 3/3 SANS GARDIEN



 30 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle par terrain
- Des coupelles
- Des chasubles

CONSIGNES :

- Faire des équipes de 3 – Tracer 3 demi-terrains.
- Appliquer les règles de remise en jeu. Il n'y a pas de gardien de but.
- Accompagner la balle jusqu'au but pour marquer.
- Faire des matchs de 5 min.

CONNAISSANCES & COMPÉTENCES :

- Faire arbitrer les élèves à tour de rôle.
- Respect des règles, de l'arbitre et des autres.
- Formation de la personne et du citoyen.

OBJECTIFS :

- Savoir se démarquer ou marquer un joueur.
- Etre capable d'enchaîner deux actions : contrôler + marquer ou contrôler + passer.
- Savoir emmener la balle vers une cible.
- Connaître les règles du jeu.

ADAPTATIONS :

+ DUR :

- Tracer une zone de tir (être à l'intérieur pour marquer).

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Point attribué lorsque l'élève emmène la balle dans le but adverse. Pénalité si les 5 règles ne sont pas respectées.
Victoire pour l'équipe qui marque le plus de buts.

 VOIR LA VIDÉO

BILAN DE FIN DES ATELIERS

CONNAISSANCES / COMPÉTENCES ACQUISES

1.

Quelles sont les 6 règles d'or du hockey sur gazon?

2.

De quoi a-t-on besoin pour jouer au hockey ?

3.

Comment tient-on sa crosse ?
Que n'a-t-on pas le droit de faire avec sa crosse ?

4.

Comment fait-on pour arrêter une balle ?

5.

Il y a 2 rôles sur un terrain, lesquels sont-ils ?

6.

Qui peut expliquer ces 2 rôles ?

7.

Si j'ai la balle, quel est mon rôle ?

BILAN DE FIN DES ATELIERS
CONNAISSANCES / COMPÉTENCES ACQUISES

8.

Si je n'ai pas la balle, quel est mon rôle ?

9.

Avant de passer la balle, que doit-on faire ?

10.

Qui peut nous montrer un contrôle bas ?

11.

Marquer un joueur, qu'est-ce que cela signifie ?

12.

Peut-on avoir des cartons ? Si oui, lesquels ?



Question bonus :

Connaissez vous d'autres formes de hockey
que celui sur gazon ?

III. L'AVENIR DU HOCKEY

Les activités sportives sont des vecteurs de partage, d'échange et de découverte.

NOUS CONNAISSONS TOUS LES BIENFAITS DU SPORT ET ENCORE PLUS D'UN SPORT D'ÉQUIPE.

Nous avons besoin dans notre société de ces moments fraternels qui apportent le dépassement de soi pour les autres et encore plus lorsque ces valeurs peuvent être véhiculées par l'École.

Plusieurs acteurs interviennent pour développer les disciplines sportives : les professeurs des écoles, les professeurs d'EPS, les éducateurs, mais aussi les conseillers techniques au sein des fédérations, et les cadres techniques.

Par leurs actions ces acteurs tiennent un rôle important dans le développement et l'avenir de notre sport.





INTERVIEW JONATHAN BERNON

CONSEILLER TECHNIQUE NATIONAL EN CHARGE
DU DÉVELOPPEMENT AU SEIN DE LA FFH

Êtes-vous satisfait de la saison qui s'achève ? Comment pensez-vous que le hockey peut se développer ?

2024, peut-être une carte à jouer pour le hockey en France !

Nous terminons la saison 2016-2017 avec une augmentation de 5,9% de licenciés. Les membres de la CND ont fixé un objectif ambitieux : + de 10% de licenciés par an dans le but d'atteindre les 15 000 licenciés en 2020.

La priorité du pôle développement est pour le moment le hockey éducatif c'est-à-dire le hockey scolaire et périscolaire. Nous souhaitons améliorer les actions proposées en milieu scolaire et organisons donc une formation pour les professionnels qui interviennent sur ce type d'actions et avons créé des kits pédagogiques à destination de notre réseau. Une fois la pratique à l'école développée, nous proposerons des outils pour favoriser le lien entre les clubs et les écoles.

La candidature de Paris pour les jeux de 2024 est une opportunité extraordinaire. Elle permettrait de renforcer notre notoriété, d'avoir de la visibilité et donc d'augmenter l'intérêt pour notre sport. Bien sûr nos clubs devront être prêts pour accueillir du public d'où la logique de structuration fédérale fixée par la commission développement.

IV. LE PASS HOCKEY

La Fédération Française de Hockey met tout en œuvre pour vous aider dans le développement de la pratique du hockey en milieu scolaire et a pour cela créé un outil qui vous permet d'évaluer l'intérêt que l'enfant porte à notre sport.

LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY AXE L'ENSEMBLE DE SES ACTIONS VERS L'OUVERTURE À TOUS LES PUBLICS.

La Fédération Française de Hockey a ainsi mis en place le **PASS HOCKEY**.

Ce dispositif a pour but de créer les conditions d'une meilleure reconnaissance des activités de découverte. **Il est un véritable tremplin vers la pratique en club** et la concrétisation des enseignements reçus en milieux scolaires.

Le **PASS HOCKEY** est délivré par les structures fédérales :

- à l'issue des séances de découverte/ initiation du hockey
- suivi d'un test vérifiant que les gestes de base sont acquis : tenue de la crosse, contrôle, conduite et passe de la balle.



LA REMISE DU DIPLÔME
SENSIBILISE CHAQUE ENFANT
ET LUI PERMET DE
VALIDER SES ACQUIS.

Retrouvez les diplômes à la fin de ce guide.

En organisant des cycles de découverte et d'initiation du hockey, les écoles participent à la mise en œuvre du PASS HOCKEY.

PROLONGEMENT DE L'OPÉRATION

Chaque jeune qui se verra remettre un « PASS HOCKEY » aura la possibilité de se rapprocher d'un club local pour approfondir sa découverte de la discipline. Pour que le « PASS HOCKEY » soit un tremplin vers la licence fédérale, il convient de lui proposer régulièrement d'autres activités qui lui permettront de progresser et de goûter plus avant aux plaisirs de ce sport.

CE DISPOSITIF PERMET :

de RECENSER

le nombre de personnes sensibilisées au hockey durant une saison sportive

d'avoir une VISIBILITÉ précise

sur les actions menées et l'impact sur la prise de licence

de VALORISER NOTRE ACTIVITÉ

auprès de licenciés potentiels et nouveaux pratiquants.

SI VOUS LE SOUHAITEZ, VOICI PROCÉDURE À SUIVRE :

1. Téléchargez le tutoriel relatif à l'enregistrement des «PASS HOCKEY» :
2. <http://www.ffhockey.org/documents/developpement/215-tutoriel-pass-hockey/file.html>
3. Éditez et imprimez les diplômes « PASS HOCKEY» :
<http://www.ffhockey.org/documents/developpement/98-diplome/file.html>
4. Remettez les diplômes aux participants en indiquant les coordonnées du club le plus proche !

V.

LE HOCKEY

POUR CYCLE 3

Ce cycle s'adresse à l'ensemble des enfants scolarisés en **CM1, CM2, et 6^{ème}**.

Au cours de ce cycle différentes compétences sont travaillées et cherchent à être amplifiées. Ainsi l'élève va être amené à développer des stratégies et tactiques simples grâce à la recherche de l'affrontement. Il va devoir adapter son jeu et ses actions en fonction de ses adversaires ou au contraire de ses partenaires. Les **activités sportives collectives** amènent l'élève à se reconnaître en tant qu'attaquant ou défenseur, et à adapter son jeu en fonction de son poste. Autres buts recherchés : le **respect des règles** et **accepter de tenir des rôles** simples d'arbitre ou d'observateur.



INTERVIEW D'UN PROFESSEUR D'EPS

PATRICIA PELLETIER RIMBERT

Votre métier vous amène à être au contact quotidien des enfants. Le sport est une évidence pour vous pour le développement de l'enfant.

Comment avez-vous connu le hockey-sur-gazon ?

J'ai découvert le hockey sur gazon pendant mes années collègue avec l'AS, nous avons eu une dizaine de séances. A l'époque étant déjà engagée dans un autre sport je n'ai pas poursuivi. J'ai redécouvert le hockey, lorsque mon fils a voulu pratiquer un sport collectif. Conquête totale si bien qu'aujourd'hui mes 3 enfants en font ainsi que moi même.

Qu'est-ce que cette discipline peut apporter à un enfant ? Et plus largement à une classe ?

Apport pour les enfants :

- un développement moteur complet individuel : tenue de la crosse, motricité finie du fait de ne jouer qu'avec un cote de la crosse et donc une dissociation droite / gauche, conduite de balle, rapidité avec la liaison course contrôle. Le respect de l'autre.
- d'un point de vue collectif : jouer ensemble, respect des règles et consignes.

Un des avantages majeurs à introduire ce sport avec une classe, est qu'il fait sortir les élèves des activités classiques, cela permet une ouverture culturelle, de plus il est possible de jouer sur tout type de terrain : aussi bien cour de récréation, préau, salle, ou encore terrain en herbe. Autre gros avantage dans le cadre scolaire : tous les élèves partent de zéro d'un point de vue technique, ils progresseront ainsi ensemble, et de plus du fait que ce sport soit un sport de non contact cela permet de mixer les équipes facilement.

Que pensez-vous de l'introduire dans les programmes des Cycles 2 et 3 ?

Ce qui est intéressant avec le hockey est la diversification du registre moteur adresse, vitesse, coordination des actions.

Autre point la nouveauté, les enfants vont avoir envie de tester, cela permet de sortir des activités classiques.

En général, lorsque des initiations sont proposées dans les écoles les enfants adorent et veulent ensuite en faire. Et ce sont bien souvent les filles qui sont plus attirées que les garçons car eux sont souvent déjà inscrits à d'autres sports collectifs.

Est-ce que le côté «nouveauté» peut être un frein pour les enfants?

Non la nouveauté n'est pas un frein au contraire les enfants aiment découvrir de nouvelles activités, la difficulté de maitrise peut dans un premier temps les décourager, mais l'aspect de progression rapide est un vrai moteur !

LES ATELIERS



LA FRISE PÉDAGOGIQUE :

DU HOCKEYEUR

Faire progresser la balle

1

Mobiliser ses ressources
pour développer
sa motricité

Récupérer la balle

2

Développer l'action,
l'observation et
la coopération

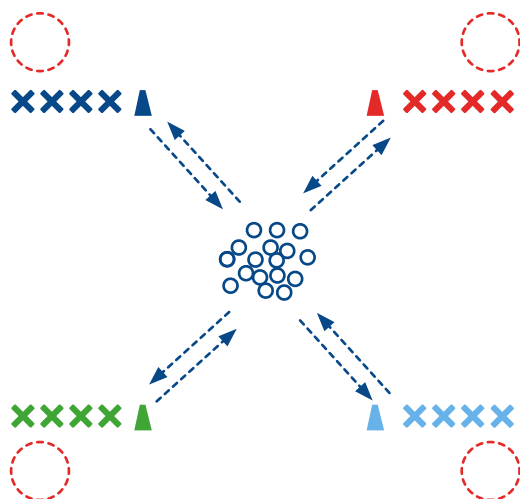
Finir l'action

3

Poursuivre l'initiation
des rôles de chaque acteur
de la vie citoyenne

DÉCOUVERTE TECHNIQUE

OISEAUX DE PROIE



CONSIGNES :

- Composer 3 ou 4 équipes en fonction de l'effectif.
- Un terrain de 20 m sur 20 m 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.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Conduite de balle rapide.



15 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- Des balles
- 4 plots
- 4 cerceaux

OBJECTIFS :

- La conduite de balle.
- La maîtrise de balle.

ADAPTATIONS :

+ DUR :

- Intégrer la notion de passes : les joueurs partent par 2 et au retour, ils doivent se faire X passes avant de conduire la balle dans leur cerceau.
- Ajouter des plots pour créer un slalom ou obstacles.
- Jouer sur les couleurs des balles : par exemple, les balles jaunes valent 3 points.

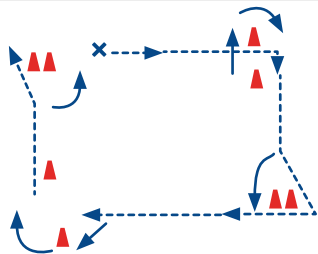
FAIRE PROGRESSER LA BALLE VERS LE BUT

3 MINI PARCOURS

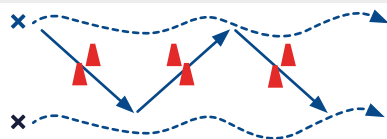
Les «8»



Petit et grand pont



Remontée à deux



MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- Des balles
- Des plots

CONSIGNES :

- Les 8 : effectuer des séries de 8. Positionner 4 plots, à des distances de + en + grandes.
- Petit et grand pont : se déplacer en carré, en passant à l'extérieur des plots. Disposez 4 paires de plots, collés ou espacés.
- Remontée à 2 : progresser à 2 en envoyant la balle entre les plots. Disposez 6 paires de plots, en ligne.

OBJECTIFS :

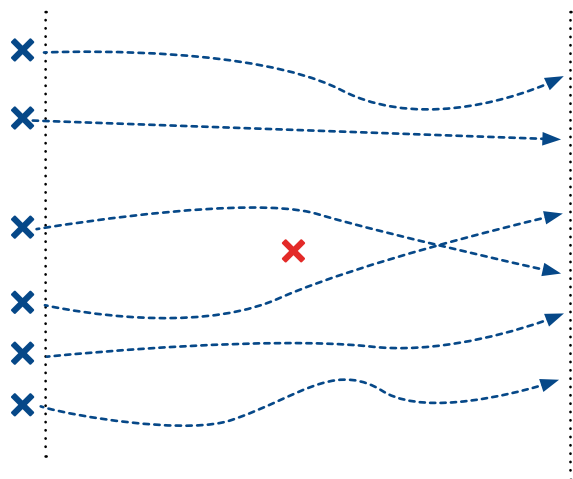
- Savoir progresser avec la balle.
- Pouvoir éviter les obstacles.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Savoir garder la balle dans sa crosse.



FAIRE PROGRESSER LA BALLE COLLECTIVEMENT VERS LE BUT ÉPÉRIER



CONSIGNES :

- Progresser seul dans la zone, dans les limites du terrain, sans se faire subtiliser la balle par l'épérier qui la dégage sur les côtés ou à un récupérateur.
- Le dernier sauvé a gagné.
- Les joueurs privés de balle deviennent épériers.
- Les départs se font ensemble, au signal.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Le dernier joueur non pris l'emporte.



15 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle par terrain

OBJECTIFS :

- S'opposer.

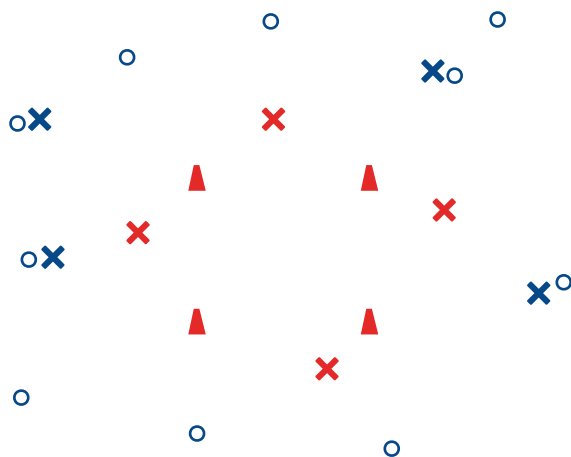
ADAPTATIONS :

+ DUR :

- Ne faire jouer qu'un seul épérier tout le long du jeu. Les joueurs pris forment alors un mur qui devient un obstacle pour les joueurs restants mais ils ne peuvent pas prendre de balles.

-----> Trajet du joueur
 —————> Trajet de la balle

OPPOSITION À L'ATTAQUE



 10 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle

CONSIGNES :

- Composer 2 équipes.
- Des balles sont disposées à 7-8 m autour du terrain des rouges.
- Au signal, les élèves essayent de pénétrer dans le terrain des rouges pour y déposer leur balle. Les bleus essayent d'empêcher les rouges de pénétrer dans leur zone.
- Ils retournent ensuite chercher une autre balle et font de même.
- Au bout d'une minute on compte le nombre de balles des jaunes déposées à l'intérieur du terrain des rouges.
- On inverse ensuite les rôles.

OBJECTIFS :

- Opposition.
- Dribble.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

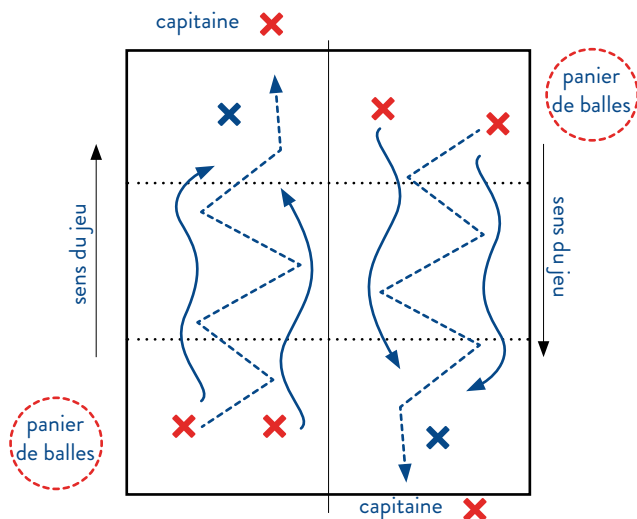
Emmener le plus de balles dans le terrain des adversaires.

-----> Trajet du joueur
 —————> Trajet de la balle



FAIRE PROGRESSER LA BALLE VERS LE BUT

REMONTÉE 2 CONTRE 1



 15 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- Des balles
- Des plots

CONSIGNES :

- 2 demi-terrains divisés en 3 zones, la moitié du groupe dans un sens, l'autre dans l'autre sens.
- 2 joueurs rouges partent avec une balle, se font des passes jusqu'à ce qu'ils arrivent dans la zone.
- 1 joueur bleu leur fait obstacle, il défend pour récupérer la balle.
- les 2 joueurs rouges en entrant dans la zone tentent de faire la passe à leur capitaine afin qu'il puisse marquer.

OBJECTIFS :

- Remonter la balle à 2 de la zone arrière à la zone de but.
- Passer la balle à son capitaine pour marquer 1 point.

ADAPTATIONS :

+ DUR :

- Chronométrer.

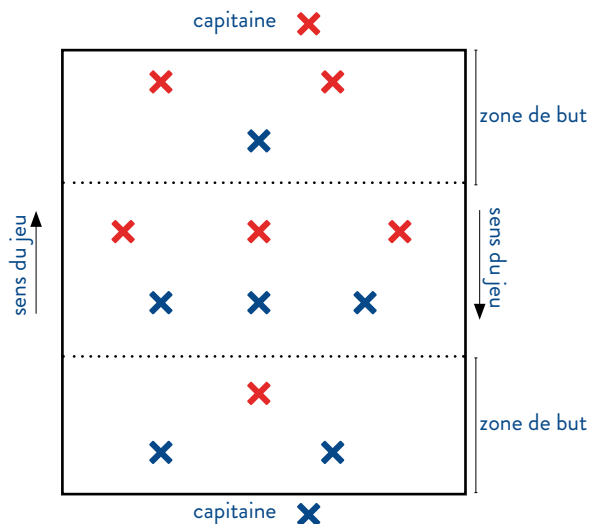
CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Avancer avec la balle, faire des passes puis marquer.

-----> Trajet du joueur
 —————> Trajet de la balle

PROGRESSION DE LA BALLE VERS LE BUT

BALLE AU CAPITAINE



 15 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle
- Des chasubles

CONSIGNES :

- Terrain délimité de 15-20 mètres de côté, et divisé en 3 zones. La zone de but = 5 mètres.
- 2 équipes de 7 joueurs contre 7 : 6 joueurs + 1 capitaine
- Les joueurs ne sortent pas de leur zone.
- La passe au capitaine se fait uniquement depuis la zone de but, ainsi que les remises de jeu après un but ou une sortie ligne de fond.

OBJECTIFS :

- Passer la balle à son capitaine.

ADAPTATIONS :

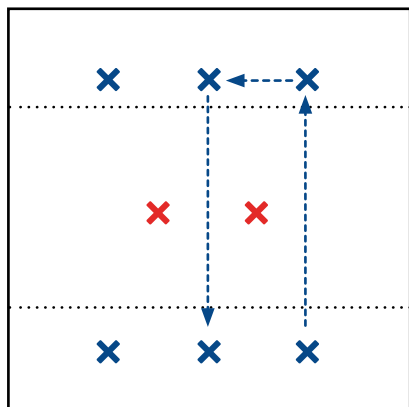
+ DUR :

- Les joueurs évoluent librement d'une zone à l'autre.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Intégrer la notion de collectif, faire des passes et atteindre l'objectif.

RÉCUPÉRATION DE LA BALLE / INTERCEPTION LES DOUANIERS



10 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle
- Des chasubles

CONSIGNES :

- Terrain délimité en un carré de 10m sur 10m. 3 zones dont une centrale de 4m.
- 6 joueurs bleus contre 2 joueurs rouges. Changement des rouges toutes les 2 minutes.
- Les douaniers en rouge doivent intercepter les passes des joueurs bleus entre eux.
- Les joueurs bleus doivent faire des passes en stoppant et en redonnant la balle.
- Les joueurs bleus doivent passer la balle d'une zone à l'autre.
- Les joueurs restent dans leur zone respective.

OBJECTIFS :

- Interception de balles.
- Jeu de passes.

ADAPTATIONS :

+ DUR :

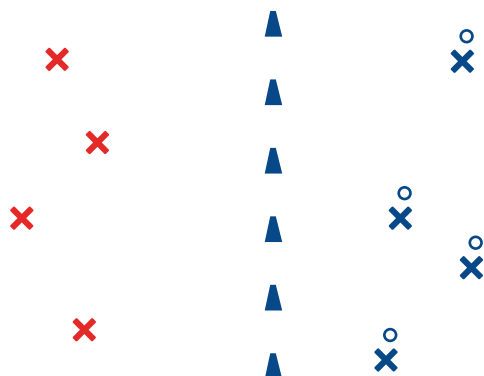
- Imposer un nombre minimum de passes dans la même zone.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Les douaniers gagnent s'ils interceptent la balle, les rouges gagnent s'ils font passer la balle.



RÉCUPÉRATION DE LA BALLE / INTERCEPTION LES VOLEURS DE TRÉSOR



MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle pour 2
- 6 plots
- Des chasubles

CONSIGNES :

- Composer 2 équipes : bleu contre rouge.
- Au signal, les joueurs rouges doivent aller prendre les balles conduites par les joueurs bleus.
- On compte jusqu'à X, le jeu s'arrête.
- On compte alors les balles conservées par les bleus dans leur camp et les balles rapportées par les rouges dans leur camp.

OBJECTIFS :

- Ramener le plus de balles dans son propre camp.
- Conserver sa balle dans son terrain.

ADAPTATIONS :

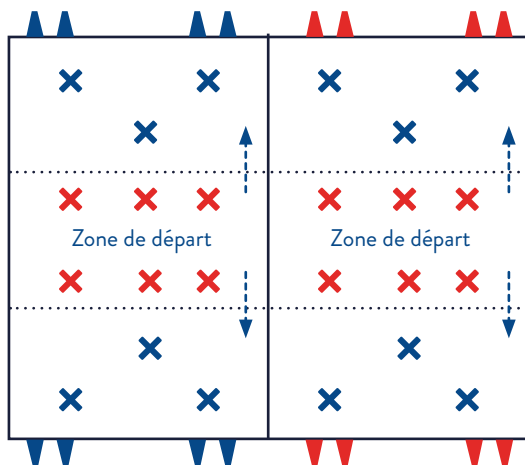
+ DUR :

- Réduire le nombre de balle.
- Chronométrer.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

A gagné, l'équipe qui a gardé, ou bien celle qui a ramené, le plus de balles.

FINALISER L'ACTION : ÉLARGIR LA DÉFENSE L'ATTAQUE / LA DÉFENSE



 20 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle
- 16 plots
- Des chasubles

CONSIGNES :

- Sur un espace de 15-20m de côté avec une zone de but de 4,5m, créer 4 demi-terrains avec 2 cibles écartées de 1,5m sans gardien.
- 3 défenseurs contre 3 attaquants, rotation toutes les 5 minutes.
- Pour les attaquants rouges : partir de la zone de départ, pénétrer dans la zone de but et tirer entre les plots d'une des 2 cibles. Pour marquer 1 but, il faut être dans la zone de but.
- Pour les défenseurs bleus : placés dès le début dans les zones de but, récupérer la balle sur dribble ou passe, et la ramener dans la zone de départ en balle stoppée.

OBJECTIFS :

- Interception de balles.
- Jeu de passes.

ADAPTATIONS :

+ DUR :

- Agrandir le terrain.
- Limiter le nombre de défenseurs à 2.

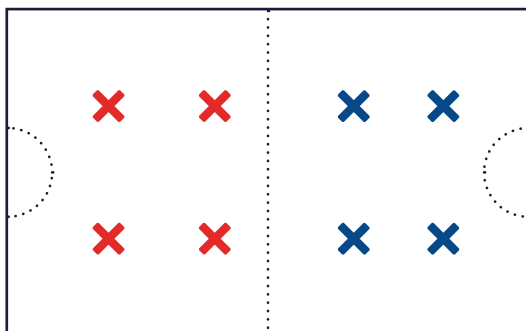
CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Chaque action réussie, offensive ou défensive, vaut 1 point. L'équipe qui a gagné est l'équipe qui a le plus de points.

 Trajet du joueur
 Trajet de la balle

FINALISER L'ACTION : MARQUER

MATCH DE HOCKEY 4/4 + ARBITRE



 30 min

MATÉRIEL :

- 1 crosse par élève
- 1 balle par terrain
- Des coupelles
- Des chasubles
- Un sifflet

CONSIGNES :

- Faire des équipes de 4 – Tracer 3 demi-terrains.
- Appliquer les règles de remise en jeu. Il n'y a pas de gardien de but.
- Accompagner la balle jusqu'au but pour marquer.
- Faire des matchs de 5 min.

CONNAISSANCES & COMPÉTENCES :

- Faire arbitrer les élèves à tour de rôle.
- Respect des règles, de l'arbitre et des autres.
- Formation de la personne et du citoyen.

OBJECTIFS :

- Savoir se démarquer ou marquer un joueur.
- Etre capable d'enchaîner deux actions : contrôler + marquer ou contrôler + passer.
- Savoir emmener la balle vers une cible.
- Connaître les règles du jeu.

ADAPTATIONS :

+ DUR :

- Tracer une zone de tir, être à l'intérieur pour marquer.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Point attribué lorsque l'élève emmène la balle dans le but adverse. Pénalité si l'élève ne respecte pas les 5 règles. Victoire pour l'équipe qui marque le plus de buts.

 VOIR LA VIDÉO



BILAN DE FIN DES ATELIERS

CONNAISSANCES / COMPÉTENCES ACQUISES

RÉPONSES

Q1

1. RÈGLE N°1 Ne pas lever la crosse plus haut que le genou
2. RÈGLE N°2 Tenir la crosse à deux mains
3. RÈGLE N°3 Jouer avec le côté plat de la crosse
4. RÈGLE N°4 Ne pas frapper la balle mais la pousser
5. RÈGLE N°5 Ne pas jouer la balle avec son corps
6. RÈGLE N°6 Pour marquer un but, je dois être dans la zone adverse

Q2

- D'une crosse
- D'une balle
- D'une tenue de sport

Q3

- Position identique que l'on soit droitier ou gaucher
- Main gauche en haut
- Main droite en milieu de crosse
- On n'a pas le droit de faire de « backstick » c'est-à-dire toucher la balle avec le côté bombé de la crosse

Q4

- On place sa crosse côté plat pour stopper la balle.

Q5

- On est soit attaquant, soit défenseur.

Q6

Q7

- Si j'ai la balle je suis attaquant

BILAN DE FIN DES ATELIERS

CONNAISSANCES / COMPÉTENCES ACQUISES

RÉPONSES

Q8

Si je n'ai pas la balle je suis défenseur

Q9

On doit stopper la balle

Regarder où est mon co-équipier

Puis faire la passe

Q10

/

Q11

Cela signifie que l'on est en position de défense et que l'on reste collé à son adversaire afin de l'empêcher de recevoir la balle, ou de l'intercepter le plus rapidement possible.

Q12

Oui

Vert suspension de 2 minutes

Jaune suspension de 5 à 10 minutes selon gravité

Rouge exclusion définitive du joueur

Q BONUS

Hockey sur glace

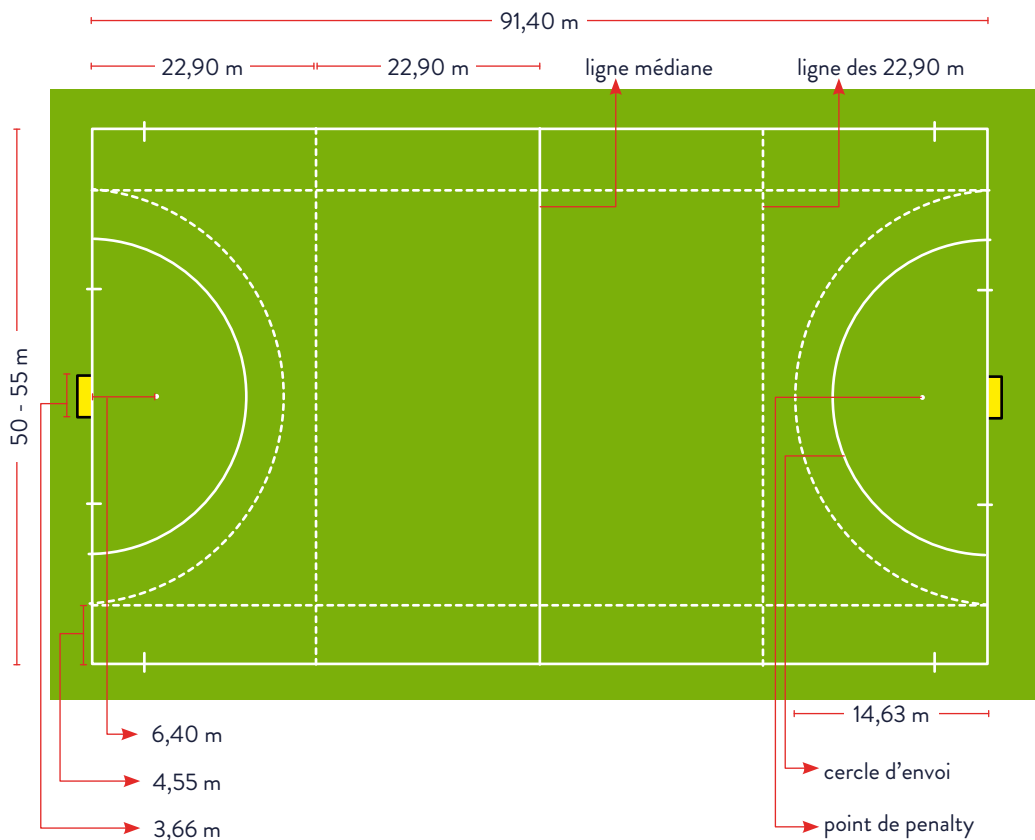
Hockey à cheval / Polo

Hockey subaquatique



LE TERRAIN DE HOCKEY

TERRAIN SUR GAZON SYNTHÉTIQUE



LE MATÉRIEL

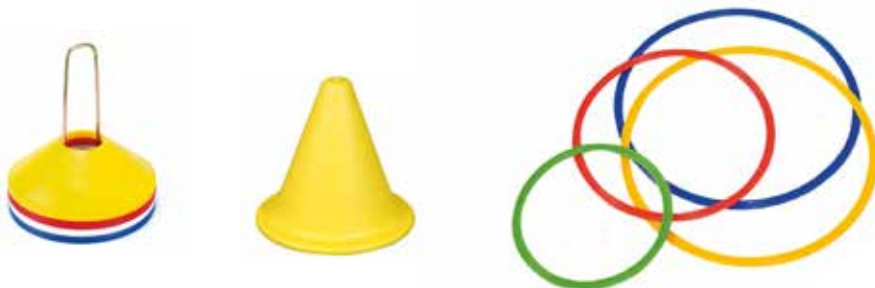
LES INDISPENSABLES D'UNE SÉANCE



Différentes balles



Un sifflet



Des cônes, des plots et des cerceaux



Des chasubles

LE PASS HOCKEY

Le pass hockey se décline en 3 niveaux :



< Bronze



< Argent



< Or

La Fédération Française de Hockey
est heureuse de décerner le «**PASS HOCKEY**» à



Je place correctement mes mains sur la crosse

Je sais faire une passe

Je sais faire une conduite de balle simple en coup droit







Fait à..... Le.....

Evaluation réalisée par

Signature du responsable:



Le Hockey bien plus qu'un sport!

La Fédération Française de Hockey
est heureuse de décerner le «**PASS HOCKEY**» à

Je sais contrôler la balle

Je sais tirer

Je sais faire une conduite de balle indienne/alternée

Fait à..... Le.....

Evaluation réalisée par

Signature du responsable:



Le Hockey bien plus qu'un sport!

La Fédération Française de Hockey
est heureuse de décerner le «PASS HOCKEY» à



Je sais dribler



Je sais jouer en équipe

Je sais arbitrer

Fait à..... Le.....

Evaluation réalisée par

Signature du responsable:



Le Hockey bien plus qu'un sport!

-

POUR PLUS D'INFORMATIONS
www.ffhockey.org/hockey-educatif.html

-

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY

www.ffhockey.org

Tour Gallieni II

36, avenue du Général de Gaulle

93170 Bagnole

-

NOS VALEURS :

FAIR-PLAY

CONVIVIALITÉ

OUVERTURE

RESPECT

TOLÉRANCE

FAMILLE

ÉLÉGANCE

