



DOCUMENT PEDAGOGIQUE

JEU DE CROSSE

HOCKEY SUR GAZON



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION.....	3
2. LES COMPETENCES TRAVAILLEES	4
2.1. Cycle 2.....	4
2.2. Cycle 3.....	5
3. LES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	6
4. LA DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE	8
5. LES SÉANCES	9
5.1. Le squelette d'une séance	9
5.2. Les règles d'or du hockey scolaire	10
6. LE CYCLE D'APPRENTISSAGE.....	11
6.1. Proposition de séquence d'apprentissage: 10 SEANCES ...	11
6.2. Contenu des séances	12
6.3. Les règles en match	22
7. LES REPERES D'EVALUATION	23
7.1. Repères d'évaluations cycle 2	23
7.2. Repères d'évaluations cycle 3	24

1. INTRODUCTION

Ce guide pédagogique est un support pour les enseignants, destiné à les aider dans la mise en place d'un cycle d'apprentissage Hockey sur Gazon. Les éducateurs du CDH 78 se tiennent à leur disposition pour les accompagner dans sa réalisation.

Pourquoi le hockey en milieu scolaire ?

- Sport nouveau, découverte et ouverture d'esprit (sport olympique peu connu des enfants).
- Tous les enfants débutent l'activité avec le même niveau (garçons et filles, sportif et non sportif)
- Sport collectif, autant pratiqué par les garçons que par les filles (dans certains pays c'est avant tout un sport féminin)

Développement des compétences psycho-motrices :

Par la diversité des actions motrices engagées sur une séance (courir, marcher, manipuler la crosse...), l'enfant développe sa motricité générale. La coordination des actions, la vitesse et l'adresse, lui permettent d'adapter et diversifier ses réponses motrices.

Développement des compétences sociales et civiques :

La pratique du hockey amène à développer :

Le respect des partenaires, des adversaires et de l'arbitre est une valeur importante dans le sport et le hockey y est particulièrement attaché.

Le respect de règles de sécurité et la prise de conscience de l'importance de prendre en compte ceux qui les entourent. Le hockey se pratique avec un instrument qui doit être manié de façon appropriée. Les élèves sont ainsi amenés à comprendre que le respect de ces règles les protège et protège leurs camarades.

Concernant le hockey scolaire, le respect des règles garantit la sécurité des élèves en rendant le jeu non dangereux.

Les objectifs visés par le hockey éducatif :

- ✓ Épanouissement de l'enfant par le jeu et la réussite.
- ✓ Développement des compétences civiques liées au respect des règles, d'autrui pour une mise en situation en toute sécurité.
- ✓ Développement des connaissances et compétences disciplinaires : coordination motrice, fondamentaux techniques, coopération, opposition.
- ✓ Mise en œuvre de la transdisciplinarité : anglais (sport d'origine anglaise), français (vocabulaire nouveau), géographie, mathématiques.
- ✓ Favoriser une continuité de la pratique en développant les passerelles entre les établissements et les clubs de la FF Hockey.

2. LES COMPETENCES TRAVAILLEES

2.1. Cycle 2

COMPETENCES	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	
<i>Attendus de fin de cycle</i>	<p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none">- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;- Connaître le but du jeu ;- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
<i>Compétences travaillées pendant le cycle</i>	<ul style="list-style-type: none">- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.- Accepter l'opposition et la coopération.- S'adapter aux actions d'un adversaire.- Coordonner des actions motrices simples.- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.  A photograph showing three children on a blue mat. Two boys and one girl are holding red sticks and looking at a yellow ball. A yellow cone is visible in the background.

2.2. Cycle 3

COMPETENCES	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	
<i>Attendus de fin de cycle</i>	<ul style="list-style-type: none">- 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.
<i>Compétences travaillées pendant le cycle</i>	<ul style="list-style-type: none">- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.- Coordonner des actions motrices simples.- Se reconnaître attaquant / défenseur.- Coopérer pour attaquer et défendre.- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.- S'informer pour agir.



3. LES OBJECTIFS D'APRENTISSAGE

OBJECTIF 1
Accepter les contraintes collectives.

Jeux collectifs : « jeux de crosse et de balle, jeux d'adresse »	<i>Comprendre, accepter et s'impliquer dans un jeu collectif.</i> <ul style="list-style-type: none"> - Participer au jeu, prendre du plaisir - S'intégrer, s'impliquer dans une équipe - Comprendre et respecter les règles - Connaître son rôle (attaquant/défenseur – possession ou non de la balle) - Collaborer pour un résultat d'équipe
	<i>Utiliser un répertoire d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires dans un jeu collectif.</i>
	<ul style="list-style-type: none"> - Courir, réagir, éviter, ... - Passer et tirer dans une balle, viser, gérer la force - Réceptionner une balle - Enchaîner plusieurs actions élémentaires

OBJECTIF 2
Coopérer avec ses partenaires

Jeux collectifs : « Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) »	<i>Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires.</i> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions avec ses partenaires : aider, faire des passes <ul style="list-style-type: none"> - Énoncer, utiliser des règles simples, les respecter - Assumer des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) - Situer et prendre en compte les partenaires et les adversaires dans l'espace de jeu
	<i>Utiliser un répertoire d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires dans un jeu collectif</i>
	<ul style="list-style-type: none"> - Contrôler une balle - Faire une passe précise - Conduire une balle, dribbler - Tirer de façon précise dans un but - Enchaîner plusieurs actions, pour aider au jeu (efficacité) - Observer un camarade, une équipe, selon des critères simples <ul style="list-style-type: none"> - Arbitrer selon des règles simples

OBJECTIF 3

S'opposer collectivement et/ou individuellement

Jeux collectifs : « Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) »	<i>Coopérer avec ses partenaires pour s'opposer à un ou plusieurs adversaires durant un jeu collectif.</i>
	<ul style="list-style-type: none">- Passer à bon escient du rôle d'attaquant à celui de défenseur- Se démarquer, se placer judicieusement dans les espaces libres pour recevoir une balle- Faire progresser collectivement la balle vers le but- Comprendre et respecter des règles de plus en plus contraignantes- Exercer un marquage individuel sur un adversaire- Choisir l'action la mieux adaptée à la situation (ex : tirer ou faire la passe)<ul style="list-style-type: none">- Tenir un rôle d'arbitre, d'observateur
	<i>Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées dans le jeu collectif, dans un but d'efficacité</i>
	<ul style="list-style-type: none">- Maîtriser la conduite de balle, dribbler<ul style="list-style-type: none">- Effectuer des passes précises- Tirer pour marquer- Choisir la trajectoire adéquate de la balle en fonction du placement des partenaires ou des adversaires

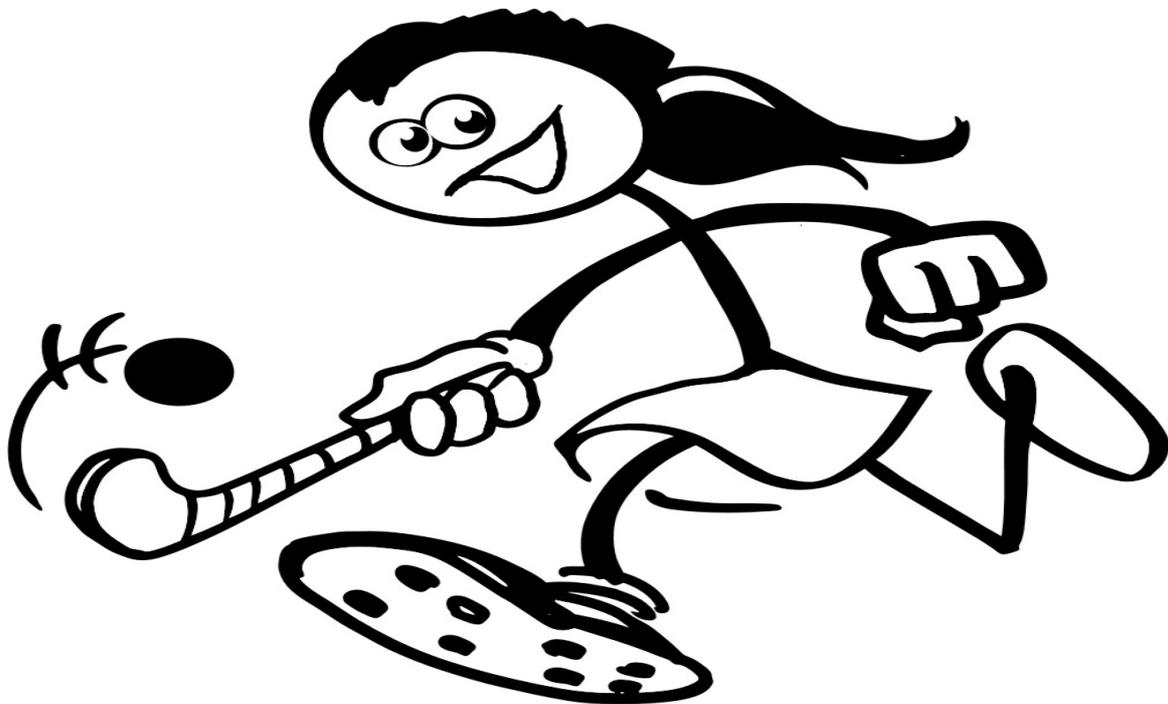
4. LA DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE

Il est important de proposer une situation de référence lors des séances d'apprentissage. Il peut s'agir d'un match ou d'un jeu qui permet de constater les progrès des élèves d'une séance à l'autre.

La situation de référence donne lieu à des constats sur les compétences acquises et à acquérir. Les compétences spécifiques à acquérir sont :

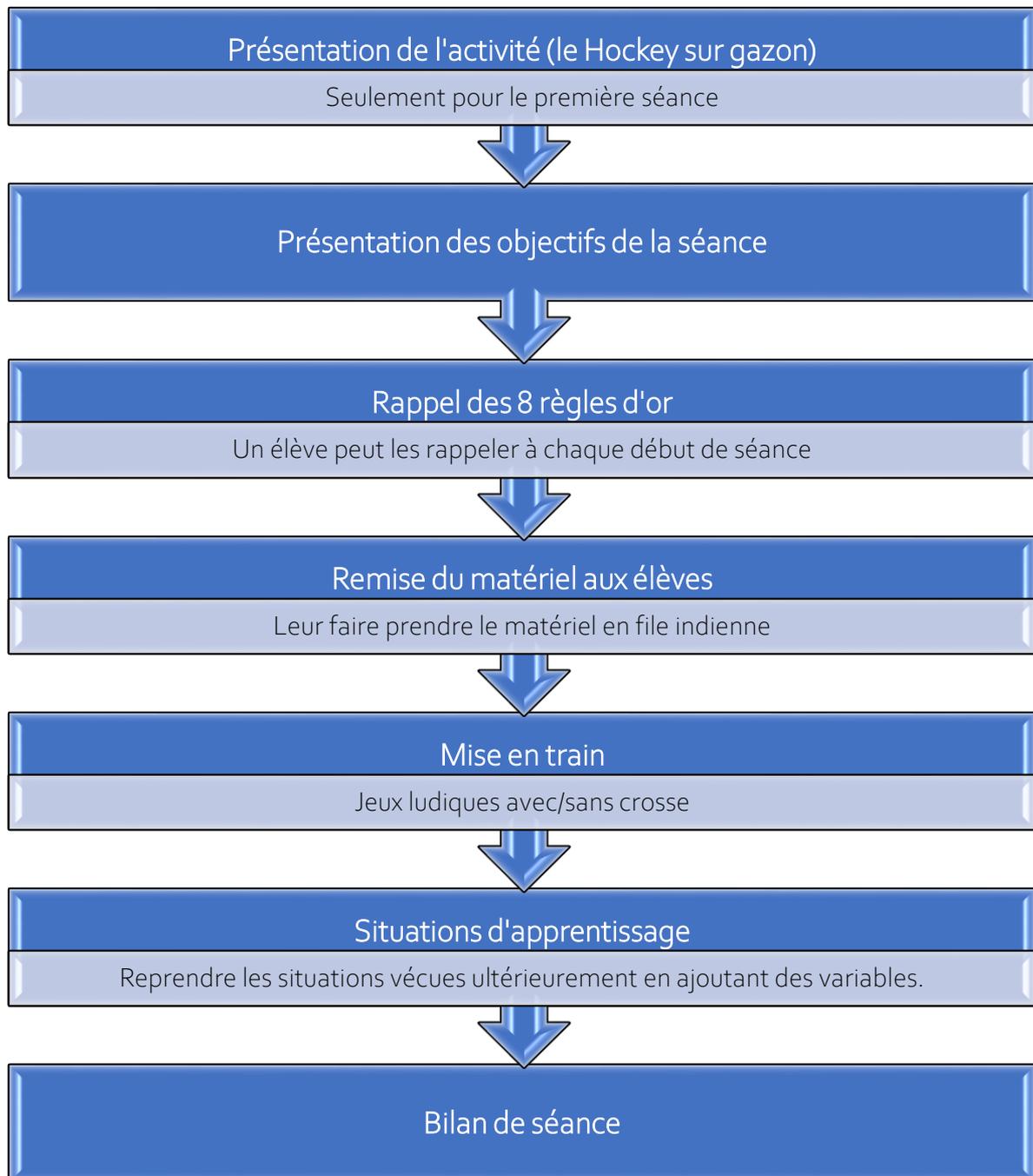
- ✓ D'ordre technique : le dribble, la passe, la réception, le tir...
- ✓ D'ordre tactique : se démarquer, passer la balle au bon partenaire, trouver un bon espace, apprendre à jouer sans la balle...
- ✓ D'ordre cognitif : compréhension des règles.

Pour acquérir ces compétences, il est important de mettre en place des ateliers d'apprentissages ou des jeux.



5. LES SÉANCES

5.1. Le squelette d'une séance



5.2. Les règles d'or du hockey scolaire

Le bon déroulement d'une séance passe par la répétition et la compréhension des règles d'or aux élèves. Leur respect garantit une pratique sécurisée.



1 Ne pas lever le bec de la crosse au dessus des genoux

2 Tenir la crosse à deux mains (main gauche en haut et main droite au milieu)

3 Jouer avec le coté plat de la crosse

4 Ne pas frapper la balle mais la pousser (push)

5 Ne pas jouer la balle avec son corps

6 La balle doit toujours rester au sol

7 Les contacts ne sont pas autorisés

8 Les joueurs ne peuvent tirer que dans la zone



6. LE CYCLE D'APPRENTISSAGE

6.1. Proposition de séquence d'apprentissage: 10 SEANCES

Séances	Objectifs	Règles introduites	Situations d'apprentissage
1	Découvrir l'activité Hockey et le matériel	Tenue de la crosse Règles essentielles de sécurité Conduite de balle	Jeu de course Jeu de la ronde Conduite de balle
2	Découvrir l'activité Hockey et le matériel	Tenue de la crosse Règles essentielles de sécurité Conduite de balle	Jeu de l'ombre Les Provinces Vide la caisse
3	Connaître la discipline du hockey et son matériel Maintenir la crosse Se déplacer avec la balle	Tenue de la crosse Règles essentielles de sécurité Conduite de balle	Jeu de course Jeux de conduite de balle Manipuler la crosse + Conduite de balle
4	Maintenir la crosse Se déplacer avec la balle	Rappel des règles de sécurité Conduite de balle Conduite de balle avec changement de direction	Carré magique Jeu de conduite de balle Puissance 4
5	Maintenir la crosse Se déplacer avec la balle Faire une passe Faire une passe face à un adversaire	Rappel des règles de sécurité Rappel conduites de balle Contrôle de la balle	Jeu de l'horloge La mare aux crocodiles Baby hockey
6	Se déplacer avec la balle Arrêter la balle Faire les bons choix de passes Se démarquer/ marquer Différencier partenaires et adversaires	Rappel des règles de sécurité Rappel conduites de balle Contrôle de la balle Viser une cible	Passe & suis Qui perd sort ! Balle au capitaine
7	Se déplacer avec la balle Arrêter la balle Se repérer dans les grands espaces Se démarquer/ marquer Différencier partenaires et adversaires	Rappel des règles de sécurité Rappel conduites de balle Contrôle de la balle Viser une cible	Circuit Les chats et les souris Épervier
8	Se déplacer et arrêter la balle Faire les bons choix de passes Se démarquer/ marquer	Rappel des règles de sécurité Rappel conduites de balle Contrôle de la balle	Les voleurs de trésor Les écureuils et les renards Béret
9	Se déplacer et arrêter la balle Faire les bons choix de passes Se démarquer/ marquer	Rappel des règles de sécurité Rappel conduite de balle Contrôle de la balle	Passé à 10 Remontée 1x1 Remontée 2x1
10	Se déplacer et arrêter la balle Faire les bons choix de passes Se démarquer/ marquer	Rappel des règles de sécurité Rappel conduite de balle Contrôle de la balle	Béret avec but Match de hockey

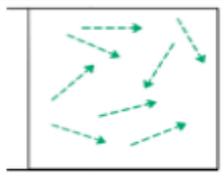
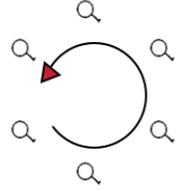
6.2. Contenu des séances

6.2.1 Séance 1

THEME: Découverte de l'activité

OBJECTIFS : Découvrir le hockey et le matériel

DUREE DE LA SEANCE: 45 min

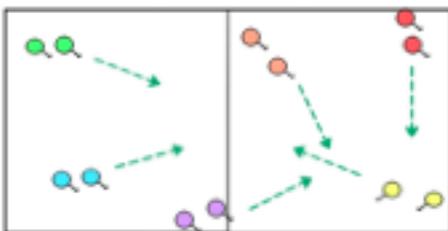
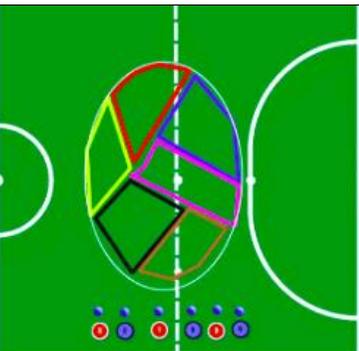
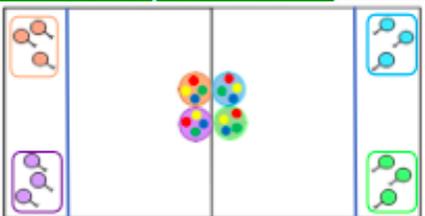
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE  AVEC BALLE  PASSE/TIR  JOUEUR  	MATERIEL
<p>MISE EN TRAIN : Jeu de course</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Savoir se déplacer avec la crosse • Critère(s) de réalisation : Courir, Tenir, Écouter, Poser, Reprendre <p>Temps : 10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : Courir avec sa crosse à la main. Au signal de E, poser sa crosse au sol, puis toucher la ligne de terrain la plus proche avec sa main et reprendre la crosse. • Critère(s) de réussite : Réussir à se déplacer en tenant un objet dans les mains <p>Ne pas lever la crosse au-dessus des genoux</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : Déplacement en : <ul style="list-style-type: none"> - Pas chassés - Marche arrière • Simplification : Poser et reprendre la crosse sans toucher la ligne 	 <ul style="list-style-type: none"> - Crosses - Plots - Chasubles
<p>EXERCICE 1 : Jeu de la ronde</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Récupérer la crosse avec la main gauche • Critère(s) de réalisation : Attraper, Tenir <p>A la fin du jeu, il ne doit en rester qu'un.</p> <p>Temps : 15 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : Par petits groupe les joueurs se mettent en cercle, à une certaine distance les uns des autres, avec leur crosse, main gauche sur le haut de la crosse et la droite derrière le dos. Au signal du PE, les joueurs lèvent la main gauche et vont récupérer la crosse à leur droite avec la main gauche. Les élèves qui ne récupèrent pas la crosse, avant qu'elle ne tombe, sont éliminés. On continue jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. • Critère(s) de réussite : Récupérer la crosse avec la main gauche 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : Reculer d'un ou deux pas • Simplification : Avancer d'un pas ou deux 	 <ul style="list-style-type: none"> - Crosses
<p>EXERCICE 2 : Conduite de balle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Conduire sa balle en la gardant proche de sa crosse • Critère(s) de réalisation : Conduite, Contrôle, Orientation, Prendre l'information <p>Temps : 15 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : PE annonce une couleur de porte. Le 1^{er} joueur de chaque colonne emmène sa balle jusqu'à la passer dans la porte annoncée. • Critère(s) de réussite : <ul style="list-style-type: none"> - Contrôler la balle - S'orienter vers la bonne porte - Ne pas tirer la balle 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : Ajouter un slalom • Simplification : Enlever la consigne de la couleur et proposer une seule porte par groupe 	 <ul style="list-style-type: none"> - Plots/ coupelles de couleurs - Balles - Limite pour ligne de départ (plots ou lattes)
<p>Bilan de séance : 5 min</p>			

6.2.2 Séance 2

THEME: Jeux de crosse

DUREE DE LA SEANCE: 45 min

OBJECTIFS : Découvrir le hockey et le matériel

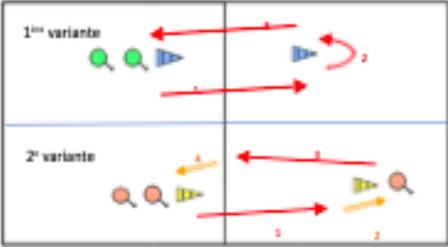
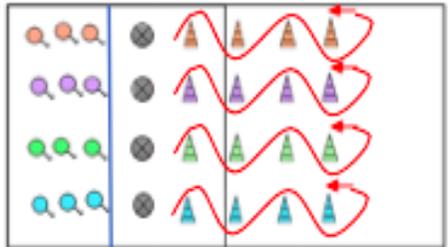
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE  AVEC BALLE  PASSE/TIR  JOUEUR  	MATERIEL
<p>MISE EN TRAIN : Jeu de l'ombre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Savoir se déplacer avec la crosse • Critère(s) de réalisation : Courir, Tenir, Écouter, Observer <p>Par 2 = 1 meneur & 1 suiveur (Échanger les rôles au signal de E) <i>Temps : 10 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : Course sur tout le terrain sans balle avec la crosse en main, le suiveur suit le meneur. Au signal de PE les rôles changent • Critère(s) de réussite : Savoir se déplacer avec la crosse <p>Ne pas lever sa crosse au-dessus des genoux.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : <ul style="list-style-type: none"> - Ajouter une balle pour le suiveur - Meneur en marche arrière • Simplification : Retirer la crosse au meneur, allez à une allure plus lente 	<ul style="list-style-type: none"> - Crosses - Balles - Chasubles
<p>EXERCICE 1 : Les provinces</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Conduire la balle • Critère(s) de réalisation : <p><i>Temps : 15 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : Matérialiser les provinces par des plots de différentes couleurs. Au top départ, on annonce la couleur de la Province, les joueurs conduisent la balle jusqu'à celle-ci. Ensuite on donne une autre Province.... • Critère(s) de réussite : Le premier joueur qui arrive a gagné. 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : <ul style="list-style-type: none"> - Compter les points : 1 point au premier ... - Faire des équipes de 2 ou 3 joueurs - Demander de passer par une province pour rejoindre une autre ... ! - Donner aux provinces le nom de continents. E annonce un nom de pays se trouvant sur l'un d'entre eux et les joueurs doivent se rendre 	<ul style="list-style-type: none"> - Crosses - Balles - Coupelles/ Plots
<p>EXERCICE 2 : Vide la caisse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Conduire la balle en la contrôlant • Critère(s) de réalisation : 4 équipes de 3 <p>Conduite, Contrôle, Orientation <i>Temps : 15 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : E annonce le départ. Sous forme de relais, un joueur de chaque équipe va chercher une balle dans un cerceau et la ramène dans son camp. • Critère(s) de réussite : La 1^{ère} équipe qui vide son cerceau en contrôlant ses balles 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas laisser les autres balles sortir du cerceau sinon temps de pénalité - Faire un tri depuis le cerceau à son partenaire • Simplification : Moins de balle dans le cerceau 	<ul style="list-style-type: none"> - Plots/ coupelles de couleurs - Balles - Limite pour ligne de départ (plots ou lattes)
Bilan de séance : 5 min			

6.2.3 Séance 3

THEME: Conduite de balle

OBJECTIFS: Conduite de balle en ligne droite

DUREE DE LA SEANCE: 45 min

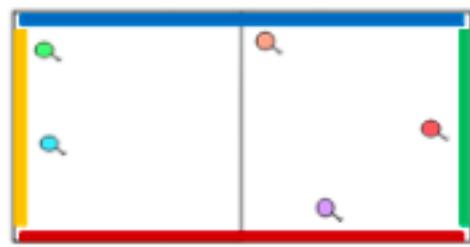
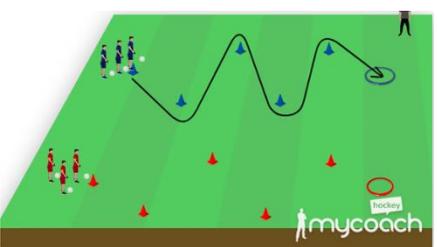
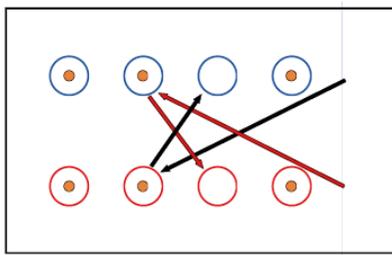
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE  AVEC BALLE  PASSE/TIR  JOUEUR  	MATERIEL
<p>MISE EN TRAIN : 1,2,3 soleils</p> <ul style="list-style-type: none"> Objectif : Savoir se déplacer avec la balle et la crosse + savoir arrêter la balle Critère(s) de réalisation : Courir avec la balle, s'arrêter au signal avec la balle à côté de la crosse <p><i>Temps : 10 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Consignes : Au signal de E/ Joueur (1,2,3 Soleil) le joueur part en conduite de balle. Si la balle n'est pas stoppée à « Soleil » il repart à la ligne de départ. Critère(s) de réussite : Arrêter sa balle avant le « Soleil ». <p>1^{er} = 3pts, 2^e = 2pts, 3^e = 1pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> Complexification : Agrandir la distance départ et arrivée Simplification : Retirer la balle 	<ul style="list-style-type: none"> - Croses - Plots/ coupelles lignes - Chasubles - Balles
<p>EXERCICE 1 : Conduite de balle</p> <ul style="list-style-type: none"> Objectif : Conduire sa balle en la gardant proche de sa crosse Critère(s) de réalisation : 1^{ère} variante par 2 2^{ème} variante par 3 Conduite, Contrôle, Orientation, Prendre l'information <p><i>Temps : 15 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Consignes : 1^{ère} var : 1_A : conduire sa balle en ligne droite. 2_A : contourner le 2^e plot 3_A : revenir 4_A : arrêter la balle devant B 2^{ème} var : 1_A : conduire sa balle en ligne droite 2_A : faire une passe à B (2-3 mètres) 3_A : conduire sa balle en ligne droite 4_A : faire une passe à B (2-3 mètres) etc. Critère(s) de réussite : <ul style="list-style-type: none"> - Contrôler sa balle - S'orienter vers son partenaire - Contrôler sa passe 	<ul style="list-style-type: none"> Complexification : 1^{ère} var : Changer de sens 2^{ème} var : Passe de plus loin Ajouter un slalom pour les 2 variantes Simplification : 1^{ère} var : une balle pour chaque joueur 2^{ème} var : ne plus faire de passe 	<ul style="list-style-type: none"> - Croses - Plots/ coupelles de couleur - Balles
<p>EXERCICE 2 : Manipuler la crosse + Conduite de balle</p> <ul style="list-style-type: none"> Objectif : Conduite sa balle en changeant en direction (vitesse) Critère(s) de réalisation : 4 équipes de 3 <p><i>Temps : 25 min</i></p> <p>Bilan de séance : 5 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> Consignes : Le 1^{er} joueur prend la balle, slalom avec, qui la déposer sur la marque. Passe le relais au suivant en lui donnant la crosse Critère(s) de réussite : 1^{er} = 4pts, 2^e = 3 pts, 3^e = 2 pts, 4^e = 1pt 	<ul style="list-style-type: none"> Complexification : - Faire une passe contrôlée au joueur suivant (une crosse/ joueur). Simplification : Slalom avec moins de plots, voire en ligne droite 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 plots/ équipe - 1 balle/ équipe - 1 crosse/ équipe

6.2.4 Séance 4

THEME: Conduite de balle et passes courtes

DUREE DE LA SEANCE: 45 min

OBJECTIFS: Conduite/Orientation/Passé

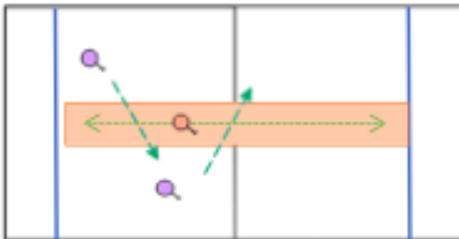
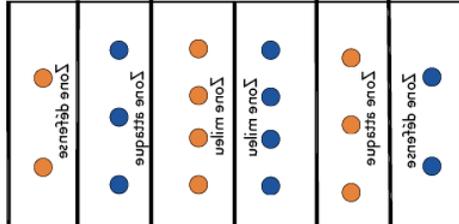
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE  AVEC BALLE  PASSE/TIR  JOUEUR 	MATERIEL
<p>MISE EN TRAIN : Carré magique</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Objectif</u> : Tenir la crosse + Contrôle de la balle • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Courir, Tenir, Écouter, Observer <p>Temps : 10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : Course sur tout le terrain avec balle. Au signal de E conduire sa balle du côté de la couleur annoncée. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Arrêter la balle juste derrière la ligne 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Complexification</u> : Annoncer 2 couleurs, passer derrière la 1^{ère} puis finir derrière la 2^e (faire dans l'ordre) • <u>Simplification</u> : Retirer la balle 	 <ul style="list-style-type: none"> - Crosses - Plots - Chasubles
<p>EXERCICE 1 : Conduire la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Objectif</u> : Conduite sa balle en changeant en direction (vitesse) + savoir l'arrêter • <u>Critère(s) de réalisation</u> : 2 équipes <p>Temps : 15 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : Composez 2 équipes, positionnez des plots en slalom et disposer des balles au milieu du parcours. Au signal de E. Le premier joueur de chaque équipe part en course, en prenant une balle avec sa crosse et la conduit jusqu'au cerceau de son équipe. C'est seulement une fois que la balle est stoppée dans ce cerceau que le 2^{ème} joueur de l'équipe peut partir à son tour et faire la même chose. • <u>Critère(s) de réussite</u> : 1^{er} = 1 pt 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Complexification</u> : Attendre que le joueur tape la main du prochain pour qu'il puisse partir • <u>Simplification</u> : Enlever les plots <p>Faire en le parcours en ligne droite</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - Crosses - Plots/ coupelles - Cerceaux
<p>EXERCICE 2 : Le puissance 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Objectif</u> : Savoir arrêter la balle • <u>Critère(s) de réalisation</u> : 2 équipes <p>Temps : 15 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : Chaque équipe a un camp représenté par 4 cerceaux. On met une balle dans 3 des 4 cerceaux. Sous forme de relais, un joueur de chaque équipe doit aller récupérer une balle dans le camp adverse pour la stopper dans le cerceau vide dans son camp • <u>Critère(s) de réussite</u> : L'équipe qui remplit ses 4 cerceaux en premier gagne la manche. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Complexification</u> : <ul style="list-style-type: none"> - Faire les joueurs faire le tour d'un plot avant d'aller récupérer une balle - Reculer les cerceaux • <u>Simplification</u> : Rapprocher les cerceaux 	 <ul style="list-style-type: none"> - Plots/ coupelles de couleurs - Balles - Cerceaux - Crosses
Bilan de séance : 5 min			

6.2.5 Séance 5

THEME: Conduite et passes longues

OBJECTIFS: Accompagner le geste de la passe

DUREE DE LA SEANCE: 45 m

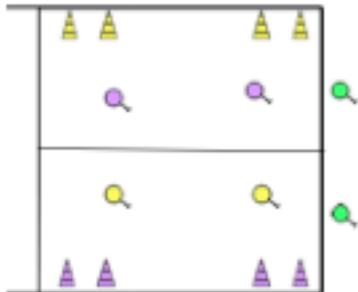
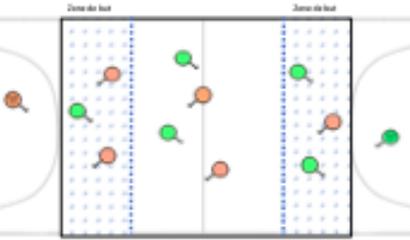
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE  AVEC BALLE  PASSE/TIR  JOUEUR  	MATERIEL
<p>MISE EN TRAIN : Jeu de l'horloge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Savoir-faire une passe longue • Critère(s) de réalisation : Contrôler la balle à sa réception (contrôle bas) + passe longue sans lever la crosse <p><i>Temps : 10 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : 2 équipes L'équipe (verte) se place pour faire une horloge, l'autre équipe (orange) se place en colonne derrière un plot. • L'équipe « horloge » se fait des passes longues après avoir contrôlée la balle, pendant que l'autre équipe remonte le temps en conduisant la balle à l'extérieur en relais. Se termine à la fin du relais • Critère(s) de réussite : L'équipe qui fait le plus de passe gagne la manche 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : • Simplification : • Variante : Changer de sens 	<ul style="list-style-type: none"> - Crosses - 1 balle/équipe - Coupelles/ Plots
<p>EXERCICE 1 : La marre aux crocodiles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Prendre la bonne information, contourner l'adversaire, faire un contrôle bas, se démarquer • Critère(s) de réalisation : 2 groupes de 6. Par 2 faire au moins 4 passes longues. <p><i>Temps : 15 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : Par 2 + 1 crocodile de chaque équipe. Le 1^{er} joueur part avec la balle, fait la passe au 2^{ème} qui peu plus devant • Critère(s) de réussite : Arriver à la fin sans que le crocodile prenne la balle. Nombre de réussite/ Nombre de passage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : -Augmenter le nombre de passes -Élargir la zone du crocodile • Simplification : -Réduire le nombre de passes - Réduire la zone du crocodile 	<ul style="list-style-type: none"> - Crosses - Plots/ coupelles de couleurs pour limite zone croco - Balles
<p>EXERCICE 2 : Baby-hockey</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Prendre la bonne information, contourner l'adversaire + Savoir se démarquer • Critère(s) de réalisation : 2 équipes, définir des zones pour chaque poste. Définir une zone de but derrière les défenseurs <p><i>Temps : 15 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : 2 équipes A l'instar du baby-foot, on définit des zones de jeux pour les défenseurs, les milieux et les attaquants de chaque équipe. Ils doivent réussir à trouver l'espace pour traverser la zone adverse, sans qu'elle ne soit intercepter, pour aller marquer. • Critère(s) de réussite : Marquer plus de but que l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : Définir 2 ou 3 cages pour marquer Définir le même nombre d'attaquants que de défenseurs • Simplification : Diminuer le nombre de défenseurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Plots/ coupelles de couleurs pour définir zone - Balles - Cages
Bilan de séance : 5 min			

6.2.6 Séance 6

THEME: Jeu avec l'autre

DUREE DE LA SEANCE: 45 min

OBJECTIFS: Chercher le jeu à plusieurs

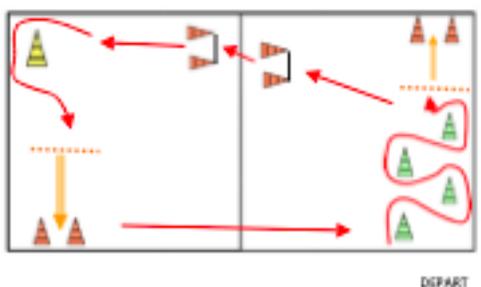
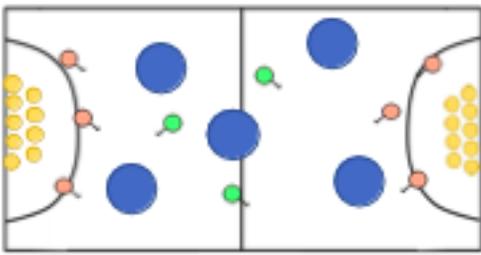
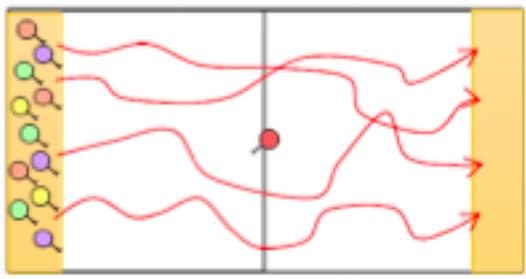
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE  AVEC BALLE  PASSE/TIR  JOUEUR  	MATERIEL
<p>MISE EN TRAIN : Passes & Suis</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Objectif</u> : Faire le bon choix de passe (courte/ longue) • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Contrôler la balle à sa réception (contrôle bas) + passe sans lever la crosse <p>Temps : 10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : 1_ Conduite sa balle jusqu'au plot (bleu) 2_ Faire une passe à son coéquipier en face (plot jaune) puis dans la colonne en face, etc... • <u>Critère(s) de réussite</u> : Faire le bon choix de passe Contrôler la balle à sa réception 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Complexification</u> : Distance de passe plus grande • <u>Simplification</u> : Distance de passe plus courte • <u>Variante</u> : Changer de sens 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 crosse/ joueur - 1 balle/ équipe - Plots/ coupelles
<p>EXERCICE 1 : Qui perd sort !</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Objectif</u> : Se démarquer/ Marquer un joueur. Faire des passes à son coéquipiers. Emmener la balle vers la cible, connaître le rôle de l'attaquant ou du défenseur. • <u>Critère(s) de réalisation</u> : 6 équipes de 2. <p>Mettre 2 arbitres à chaque match. L'équipe perdante sort et arbitre</p> <p>Temps : 15 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : 2x2 + 2 arbitres. 2 cibles de chaque côté. Se faire des passes jusqu'aux buts • <u>Critère(s) de réussite</u> : Marquer le plus de but en un certain temps donnée par E 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Complexification</u> : -Imposer un nombre de passes avant de pouvoir marquer -Ne pas marquer 2 fois de suite dans le même but. • <u>Simplification</u> : -Élargir les cibles 	<ul style="list-style-type: none"> - Plots/coupelles pour limiter les zones - Une balle par équipe - Crosses
<p>EXERCICE 2 : Balle au capitaine</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Objectif</u> : Progression de la balle vers le but • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Passer la balle à son capitaine <p>Temps : 15 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : 2 équipes de 6 (5 +1 capitaine) -Terrains divisés en 3 zones -Zone de but = 3 m Les joueurs ne sortent pas de leur zone. La passe au capitaine se fait uniquement de la zone de but, ainsi que la remise en jeu après un but ou une sorte de ligne de fond. • <u>Critère(s) de réussite</u> : Intégrer la notion de collectif, faire des passes 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Complexification</u> : Les joueurs évoluent librement d'une zone à l'autre • <u>Simplification</u> : Diminuer le nombre de défenseurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Plots/ coupelles de couleurs pour définir zone - Balles - 1 crosse/ joueur
<p>Bilan de séance : 5 min</p>			

6.2.7 Séance 7

THEME: Jeu à plusieurs

OBJECTIFS: Observer/coopérer

DUREE DE LA SEANCE: 45 min

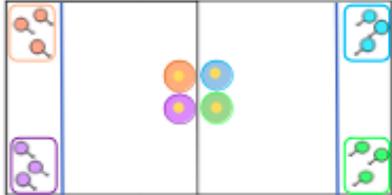
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE  AVEC BALLE  PASSE/TIR  JOUEUR  	MATERIEL
<p>MISE EN TRAIN : Circuit</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Objectif</u> : Garder la balle collée au côté plat + savoir arrêter sa balle + vitesse + prise d'information • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Courir avec sa balle, observer les différents obstacles <p><i>Temps : 10 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : 1_Slalom 2_Stopper la balle puis tirer vers le but 3_Récupérer sa balle puis vers la haie, balle dessous joueur par-dessus. 4_Faire tour du plot 5_Stopper la balle puis tirer vers le but. 6_Récupérer sa balle puis vers la haie, balle dessous joueur par-dessus • <u>Critère(s) de réussite</u> : Viser la cible. Vitesse et précision. Respect des consignes 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Complexification</u> : • <u>Simplification</u> :  <p style="text-align: right;">DEPART</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Crossets - Plots/ Coupelles lignes - Haies - Balles
<p>EXERCICE 1 : Les chats et les souris</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Objectif</u> : Opposition, savoir se repérer dans un grand espace • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Contrôler la balle à sa réception (contrôle bas) + passe sans lever la crosse <p><i>Temps : 15 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : Mettre la 1/2 de l'effectif en souris & les autres en chats. Les souris doivent mettre les fromages dans les frigidaires (cerceaux). Les chats empêchent les souris en sortant les balles du terrain • <u>Critère(s) de réussite</u> : Nombre de balles dans les cerceaux (frigidaires) dans un temps limité. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Complexification</u> : • <u>Simplification</u> : Refuges (maisons) pour souris • <u>Variante</u> : Changer les rôles. Diminuer le nombre de cerceaux et/ ou augmenter le nombre de chats Changer le temps +/- 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Crosse/ joueur - Balles - 5 ou 6 cerceaux
<p>EXERCICE 2 : Épervier</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Objectif</u> : Savoir conduire la balle + savoir arrêter la balle + vitesse + prise d'information • <u>Critère(s) de réalisation</u> : Courir avec sa balle, observer les différents obstacles <p><i>Temps : 15 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : Règles de l'épervier, passer d'une maison à l'autre au signal de l'épervier, sans qu'il ne prenne votre balle et la sorte de la zone de jeu. « Tant » que la balle n'est pas sortie, il est possible de la récupérer. Une fois sortie, les joueurs deviennent automatiquement chasseurs. • <u>Critère(s) de réussite</u> : le dernier joueur non pris l'emporte et choisi le prochain épervier. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Complexification</u> : • <u>Simplification</u> : • <u>Variante</u> : Varier le nombre d'éperviers Faire 2 équipes avec un épervier de chaque (1ère équipe dont tous les membres ont été pris a perdu) 	<ul style="list-style-type: none"> - Crossets - Balles - Haies - Plots/ coupelles lignes
<p>Bilan de séance : 5 min</p>			

6.2.8 Séance 8

THEME: Identifier son rôle

OBJECTIFS: Attaquer/défendre

DUREE DE LA SEANCE: 45 min

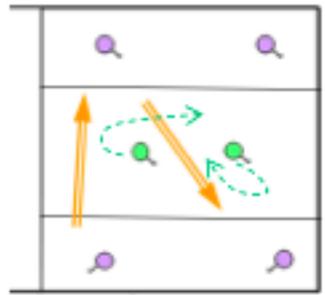
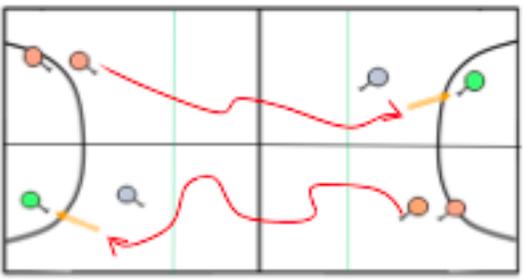
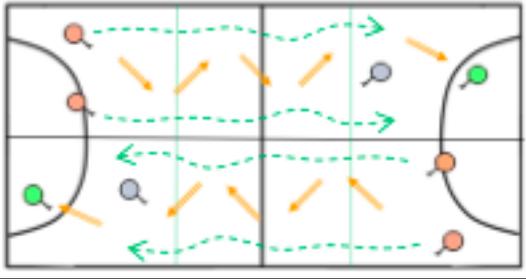
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE -----> AVEC BALLE --> PASSE/TIR => JOUEUR 🔍 🏠	MATERIEL	
<p>MISE EN TRAIN : Les voleurs de trésor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Identifier son rôle attaquant (j'ai une balle) / défenseur (je suis sans balle), se repérer dans l'espace, conduire la balle, se démarquer en tant qu'attaquant, arrêter et récupérer la balle en tant que défenseur. • Critère(s) de réalisation : Réussir à garder sa balle ou Récupérer la balle d'un adversaire <p><i>Temps : 10 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : 2 équipes et divisez la zone de jeu en 2 terrains Chaque équipe se positionne sur 1 terrain. L'une possède, au début du jeu, toutes les balles alors que l'autre équipe débute sans balle. Au signal de E, les joueurs de l'équipe 1 doivent aller prendre les balles conduites par les joueurs de l'équipe 2 et les rapporter dans leur camp. Dans le même temps les joueurs de l'équipe 2 doivent conserver leur balle. • Critère(s) de réussite : Une fois le temps écoulé, on compte les balles conservées par l'équipe 2 et les balles rapportées par l'équipe 1 dans leur camp 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : • Simplification : 		<ul style="list-style-type: none"> - Crosses - Balles - Chasubles
<p>EXERCICE 1 : Les écureuils et les renards</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Conduire la balle, se démarque en tant qu'attaquant + arrêter la balle en tant que défenseur • Critère(s) de réalisation : Définir une zone pour les renards et une zone pour le trésor <p><i>Temps : 15 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : 2 équipes : les écureuils et les renards - Disposez les plots et les balles comme indiqué sur le schéma pour matérialiser les zones « réserve » (plots bleus) et « forêt » (plots rouges) et placer les balles dans la forêt. - Les joueurs bleus sont les écureuils (attaquants), ils se positionnent dans la réserve. Ils doivent aller chercher les noisettes dans la forêt et les ramener dans la réserve sans se faire prendre leur noisette par les renards (défenseurs) une fois la balle prise, les écureuils ne peuvent plus la récupérer. • Critère(s) de réussite : - Les renards doivent récupérer les noisettes aux écureuils sans entrer dans les zones « réserve » et « forêt ». Lorsqu'un renard récupère une noisette, il la sort de la zone de jeu. - L'équipe qui a récupéré le plus de balles à gagner 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : -Augmenter le nombre de renard -Augmenter la zone où peuvent évoluer les renards • Simplification : -Diminuer la zone où peuvent évoluer les renards -Diminuer le nombre de renard 		<ul style="list-style-type: none"> - Crosses - Balles - Coupelles de couleurs
<p>EXERCICE 2 : Béret</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Vitesse + Contrôle • Critère(s) de réalisation : Prendre l'information oral, courir avec sa balle, ramener la balle dans son camp, et l'arrêter <p><i>Temps : 15 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : Règles du Béret classique, à l'appel de E le joueur court vite chercher la balle et la ramène dans son camp. • Critère(s) de réussite : Le premier joueur dans son camp et qui stoppe la balle gagne un point pour son équipe 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : 2 équipes : appeler 2 chiffres 1 attaque l'autre défend • Simplification : Mettre une balle par équipe 		<ul style="list-style-type: none"> - Plots/ coupelles de couleurs - Balles - Haies - Crosses
<p>Bilan de séance : 5 min</p>				

6.2.9 Séance 9

THEME: Progresser vers la cible

OBJECTIFS: Avancer/coopérer

DUREE DE LA SEANCE: 45 min

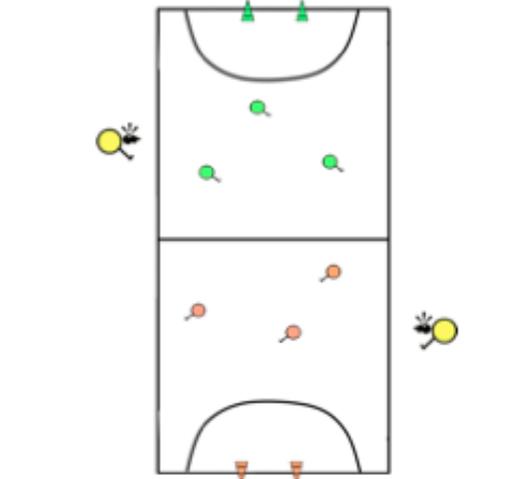
OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE  AVEC BALLE  PASSE/TIR  JOUEUR  	MATERIEL
<p>MISE EN TRAIN : Passe à 10</p> <ul style="list-style-type: none"> Objectif : Récupération de la balle/ Interception/ Passes Critère(s) de réalisation : Se faire des passes sans que l'adversaire l'intercepte. <p><i>Temps : 10min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Consignes : 2 ½ terrains divisés en 3 zones : la zone centrale plus large que les 2 autres. Les passeurs (violets) se font des passes d'une zone à l'autre sans que leur balle soit interceptée par les bloqueurs (verts) Changer les bloqueurs toutes les 2 minutes Critère(s) de réussite : Les passeurs gagnent s'ils font 10 passes d'une zone à l'autre sans interception. Les bloqueurs gagnent s'ils interceptent la balle. 	<ul style="list-style-type: none"> Complexification : Imposer un nombre minimum de passes dans la même zone Simplification : Réduire la zone centrale (bloqueur) 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Crosse/joueur - 1 balles - Chasubles
<p>EXERCICE 1 : Remontée 1x1</p> <ul style="list-style-type: none"> Objectif : Remontée la balle en la contrôlant + passer la balle à son capitaine Critère(s) de réalisation : Passer la défense en contrôlant la balle puis viser sa cible <p><i>Temps : 15 min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Consignes : 2 groupes -2 ½ terrains divisés en 3 zones. Sens de travail inversé. -1 joueur part avec sa balle, 1 défenseur face à lui. -Passer la défense et faire la passe à son capitaine Critère(s) de réussite : Contrôler la balle sur une certaine distance + viser la cible = 1pts 	<ul style="list-style-type: none"> Complexification : Chronométrer Simplification : Limiter la défense à 1 zone 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 crosse/joueur - Balles - Plots - Chasubles
<p>EXERCICE 2 : Remontée 2x1</p> <ul style="list-style-type: none"> Objectif : Remontée la balle à 2 en la contrôlant + se faire des passes Critère(s) de réalisation : Passer la défense en contrôlant la balle puis viser la cible <p><i>Temps : 15min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Consignes : 2 groupes -2 ½ terrains divisés en 3 zones. Sens de travail inversé. -2 joueur part avec sa balle, 1 défenseur face à lui. -Se faire des passes, passer la défense et faire la passe à son capitaine Critère(s) de réussite : Contrôler la balle sur une certaine distance + viser la cible = 1pts 	<ul style="list-style-type: none"> Complexification : Chronométrer Imposer un nombre de passe avant de pouvoir marquer Simplification : 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 crosse/joueur - Balles - Plots - Chasubles
<p>Bilan de séance : 5 min</p>			

6.2.10 Séance 10

THEME: Jeu collectif

DUREE DE LA SEANCE: 45 min

OBJECTIFS: Disputer un match avec ses règles

OBJECTIFS	EXERCICES	Légende : SANS BALLE -----> AVEC BALLE -----> PASSE/TIR -----> JOUEUR Q A		MATERIEL
<p>MISE EN TRAIN : Béret avec buts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Vitesse + Contrôle + Tirer • Critère(s) de réalisation : Prendre l'information oral, courir avec sa balle, aller marquer <p><i>Temps : 15min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : 2 équipes Lorsque son numéro est appelé, le joueur va prendre la balle au milieu et essaye de marquer dans le but de son équipe. Le joueur qui n'a pas pris la balle en premier cherche, quant à lui, à récupérer la balle pour aller marquer dans son but. • Critère(s) de réussite : Rentrer dans la zone de but pour pouvoir tirer et marquer 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : Appeler d'autres numéros simultanément ou en différé. Rajouter un nombre de passes avant d'aller tirer dans la zone • Simplification : Mettre une balle par équipe <p>La première équipe qui marque à 2 points, la deuxième 1pt, s'il rate 0 pts</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Plots/ coupelles de couleurs - Balles - Haies - Crosses
<p>EXERCICE 1 : Match de Hockey 3x3 ou 5x5 + arbitres</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif : Savoir se démarquer ou marquer un joueur/ Être capable d'enchaîner 2 actions : <p>Contrôler + marquer ou contrôler + passes/ Savoir emmener la balle vers une cible / Connaître les règles du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Critère(s) de réalisation : Conduire la balle vers la cible, faire des passes et marquer. Défendre <p><i>Temps : 30min</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consignes : 4 équipes de 3 ou 5 joueurs. -Appliquer les règles de remises en jeu -Pas de gardien de but -Match de 8 minutes -2 arbitres de l'équipe en attente (changer à la ½ temps) • Critère(s) de réussite : Les douaniers gagnent s'ils interceptent la balle. Les passeurs gagnent s'ils font passer la balle. • Connaissance & Compétences : -Faire arbitrer les élèves à tour de rôle. -Respect des règles, de l'arbitre et des autres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexification : Tracer une zone de tir, être à l'intérieur pour marquer. • Simplification : 		<ul style="list-style-type: none"> - 1 crosse/joueur - 1 balles - Chasubles
<p>Bilan de séance : 5 min</p>				

6.3. Les règles en match

	Où	Pour quelles fautes ?
Zones de tir	À 5 m du but (adaptable en fonction de la taille du terrain)	
Coup Franc (CF)	À l'endroit de la faute Adversaire à 3m	Toutes les fautes - CF en tête de zone si faute involontaire d'un défenseur dans la zone
Touche	À l'endroit où la balle est sortie Adversaire à 3m	Balle sortie au-delà des lignes de touche Touche d'abord en bord de zone si la balle sort en touche à l'intérieur de la zone
Dégagement	Sur la ligne délimitant la zone de but Adversaire à 3m	Balle sortie au-delà des lignes de but par un attaquant
Grand Corner	Sur la ligne médiane, en face de l'endroit où est sortie la balle	Balle sortie par un défenseur derrière ligne de but (en dehors du but)
Penalty	Tir effectué en 5'' par un joueur depuis le milieu de terrain. Pas de gardien Si la balle rentre -> But Si la balle passe à côté -> Dégagement	- Faute involontaire dans la zone (pied, attaque de crosse, côté rond ...) - Faute anéantissant une action de but
Exclusion	30 secondes à 2 minutes en dehors du terrain La durée varie selon la gravité ou la répétition des gestes dangereux	Gestes dangereux ou non-respect des règles répétés

7. LES REPERES D'EVALUATION

7.1. Repères d'évaluations cycle 2

DOMAINES DU SOCLE PRINCIPALEMENT CONCERNÉS	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	REPÈRES D'ÉVALUATION			
			NIVEAU 1 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE NON ATTEINTS : MAÎTRISE INSUFFISANTE	NIVEAU 2 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE PARTIELLEMENT ATTEINTS : MAÎTRISE FRAGILE	NIVEAU 3 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE ATTEINTS : MAÎTRISE SATISFAISANTE	NIVEAU 4 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE DÉPASSÉS : TRÈS BONNE MAÎTRISE
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	Coordonner des actions motrices simples.	Fait des passes si elles sont courtes et en face à face. A des problèmes de coordination motrice pour dribbler.	Fait des passes longues, mais préférentiellement à ses amis à lui. Enchaîne quelques dribbles.	Fait des passes courtes ou longues à ses coéquipiers en s'adaptant à la situation. Sait réceptionner. Se déplace avec intention en dribblant.	Fait une passe ou dribble malgré la présence d'un défenseur opposant.
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	Commence à se reconnaître attaquant / défenseur.*	Identifie difficilement son statut : se trompe fréquemment dans les passes ou dans la progression du jeu.	Identifie clairement contre qui il joue et son statut du moment lorsque les deux équipes sont séparées. Doit en revanche prendre du temps pour passer du statut d'attaquant à celui de défenseur lorsque les deux équipes sont mêlées.	Passes du statut d'attaquant à celui de défenseur, même lorsque les équipes sont mêlées.	Passes rapidement d'un statut d'attaquant à celui de défenseur.
	S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.	Fait circuler le ballon, mais de façon aléatoire, l'orientation du jeu est parfois inversée. Perd souvent les balles, joue peu de façon collective.	Perd moins de balles, le jeu collectif commence à se construire vers le but. Commence à se démarquer.	A des actions de jeu qui visent bien le but même si elles se passent essentiellement dans le couloir de jeu direct. Construit le jeu collectif même si les choix ne sont pas toujours les plus efficaces entre jouer seul ou avec les autres.	Fait circuler le ballon pour aller vers le but. Conserve et fait progresser le ballon vers la cible grâce à des choix pertinents entre progresser seul ou avec l'aide des partenaires démarqués.
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Connaitre le but du jeu.	Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité. Accepter l'opposition et la coopération.	Est en difficulté pour respecter / appliquer les règles essentielles du jeu et / ou les règles de sécurité. Craint le contact et joue seul.	Respecte les principales règles du jeu. Joue avec ses partenaires mais privilégie ses amis.	Respecte les règles du jeu et accepte les décisions de l'arbitre. Respecte ses adversaires. Joue collectif.	Respecte les décisions de l'arbitre et est capable de les comprendre et de les commenter. Orie efficacement le jeu collectif vers le gain de la partie.

7.2. Repères d'évaluations cycle 3

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	Ce qu'il y à apprendre		
<p><u>AFC 1</u> : s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</p>	<p>Rechercher le gain du match</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se mobiliser dans un collectif stable pour chercher à gagner des rencontres. • Consentir des efforts et de la répétition pour progresser. 	<p>Conserver la balle pour progresser vers la cible adverse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passer en revers efficacement et en coup droit occasionnellement à courte distance. • Réceptionner le disque en course. 	<p>Chercher à gêner la progression adverse, dans le respect du non contact</p> <ul style="list-style-type: none"> • Défendre individuellement sur un adversaire prédéterminé.
<p><u>AFC 2</u> : maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</p>	<p>Rechercher le gain du match</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se mobiliser dans un collectif stable pour chercher à gagner des rencontres. • Consentir des efforts et de la répétition pour progresser. 		
<p><u>AFC 3</u> : respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p>	<p>Jouer en respectant les règles et les adversaires grâce l'auto arbitrage (appel à la faute)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles principales pour mieux les respecter (appel à la faute, le non contact, le « back stick ») 	<p>Gagner avec humilité, comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter. Se montrer « fair-play »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chercher à gagner sans se laisser dépasser par l'enjeu de la rencontre. 	
<p><u>AFC 4</u> : assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p>	<p>Jouer en respectant les règles et les adversaires grâce l'auto arbitrage (appel à la faute)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles principales pour mieux les respecter (appel à la faute, le non contact, le « back stick »). 	<p>Grace à des indicateurs simples (nombre de «turn-over», nombre de zones franchies en match) mesurer l'efficacité de son équipe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre le score et le résultat de la rencontre, entre capable de le commenter grâce à des indicateurs simples. 	
<p><u>AFC5</u> : accepter le résultat de la rencontre et entre capable de le commenter.</p>	<p>Gagner avec humilité, comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter. Se montrer « fair-play »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chercher à gagner sans se laisser dépasser par l'enjeu de la rencontre. 	<p>Grace à des indicateurs simples (nombre de «turn-over», nombre de zones franchies en match) mesurer l'efficacité de son équipe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre le score et le résultat de la rencontre, entre capable de le commenter grâce a des indicateurs simples. 	

	SUR LE PLAN COLLECTIF EN ATTAQUE	SUR LE PLAN COLLECTIF EN DÉFENSE
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION « COLLECTIF »	<p>Etape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Attaques souvent échouées par une précipitation du porteur qui fait des mauvais choix de passe. Les partenaires ne sont pas vraiment démarqués, plutôt des joueurs « oubliés » par la défense. Ils demandent le disque en collant le porteur. Grosse densité de joueurs près de la balle. Nombreux «turn-over» (changements de possession).</p> <p>Etape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Progression irrégulière de la balle vers la zone d'en-but. Les attaques parviennent peu en zone de marque, l'équipe identifie un rapport de force favorable mais se précipite et fait souvent tomber le disque sans pression particulière de la défense.</p> <p>Etape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints L'équipe prend le temps pour construire une conservation par une succession de passes courtes mais assurées. Si l'espace de marque n'est encore atteint que dans 10 à 20% des possessions, celles-ci sont désormais majoritairement positives (possession qui progresse spatialement).</p> <p>Etape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés L'attaque s'adapte efficacement au rapport de force. L'espace de marque est atteint fréquemment (15 à 20% des possessions).</p>	<p>Etape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Les joueurs sont uniquement mobilisés par les déplacements de la balle et cherchent à s'en saisir sans prise d'information sur les autres joueurs (partenaires et adversaires).</p> <p>Etape 2: Objectifs d'apprentissage partiellement atteints La défense est uniquement organisée par rapport au porteur de la balle. Les autres joueurs sont soit oubliés, soit mal repartis (doublons).</p> <p>Etape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints Une défense individuelle s'organise mais les joueurs, lorsqu'ils deviennent défenseurs, mettent encore quelques secondes de trop à identifier le changement de statut.</p> <p>Etape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés Une défense individuelle s'organise. Si elle demeure efficace sur le porteur de balle (qui est compté automatiquement), elle peut encore être perturbée ponctuellement par l'accumulation des efforts qu'elle sollicite</p>

	LE JOUEUR EN ATTAQUE	LE JOUEUR EN DÉFENSE
<p align="center">ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION « INDIVIDUEL »</p>	<p>Etape 1: Objectifs d'apprentissage non atteints Se précipite pour aller vers le camp adverse (éloigne le danger sans intention réelle de le conserver) et/ou panique et se débarrasse de la balle des qu'il en a la possession. Fait des passes imprécises Reste statique, peu concerné par le jeu ou bien cristallisé par l'intention de toucher la balle coûte que coûte. Offre peu de solutions au porteur, ou vient le coller pour lui demander la balle.</p> <p>Etape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Propose des solutions de passes dans un petit périmètre. Utilise essentiellement les passes courtes. La volonté de se projeter rapidement vers l'avant explique les erreurs techniques ou les mauvais choix (passes longues aléatoires). Demande la balle trop souvent dans « la zone hachurée », ou bien en étant démarqué, mais trop près du porteur.</p>	<p>Etape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Pas ou peu actif pour récupérer la balle, le joueur ne gêne que quand il se situe près du porteur de disque mais ne le compte pas (n'entame pas le compte de 10 secondes au bout duquel le porteur de disque doit avoir fait sa passe). Commets beaucoup de fautes de contact.</p> <p>Etape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Défend en retard sur le porteur et/ou sur un joueur déjà pris (provoque des situations de doublons), ne compte pas toujours le porteur de balle.</p> <p>Etape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints Cherche à défendre en individuel coûte que coûte en collant son adversaire direct, préalablement identifie, et en délaissant parfois la lecture du jeu. Défend efficacement sur le porteur en comptant et en dissuadant les passes par une attitude dynamique.</p> <p>Etape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés Défense individuelle qui gagne en efficacité grâce à une meilleure prise d'informations (aller-retour visuel entre la balle et le joueur adverse). Elle permet d'optimiser la gestion de ses ressources.</p>
	<p>Etape 3: Objectifs d'apprentissage atteints Le porteur de balle pose le jeu et fait les bons choix pour le conserver. Il allonge les passes et permet au jeu de gagner de la profondeur. Assure la conservation de la balle en offrant des solutions de passes. Se démarque efficacement en appui et en soutien, à distance de passe, avec contact visuel.</p> <p>Etape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés Le porteur de balle assure ses passes grâce à une technique recevable. Le choix de passes aux partenaires est prudent mais pertinent. Les joueurs attaquants offrent régulièrement des solutions au porteur de disque, de plus en plus décisives pour marquer le point. Le démarquage est efficace vers la cible (passe longue) ou vers le porteur. Les changements de rythmes et de directions créent une pression sur la défense.</p>	

<p>COMPÉTENCE ATTENDUE</p>	<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression de la balle vers la zone d'en-but adverse dans le cadre d'un projet de jeu simple basé sur des choix de passes pertinents. Le but étant de conserver le disque par des passes en appui (en avant du porteur de balle) puis en soutien (en retrait du porteur de balle) pour se retrouver en situation favorable de marque, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse, dans le respect du non contact. Respecter les partenaires, les adversaires et les règles pour s'auto-arbitrer avec l'aide d'observateurs.</p>
<p>RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION</p>	<p>Le test de compétence mis en place fait émerger les comportements caractéristiques de l'enlevé dans toutes les dimensions de la compétence définie par l'équipe enseignante, au regard des attendus de fin de cycle 3 des programmes.</p> <p>Il permet à l'enlevé de vivre tous les rôles attendus dans la compétence (moteur, méthodologique et social) écrite par chaque équipe enseignante.</p> <p>Dans le cadre du champ d'apprentissage 4, ce test met en place un rapport de force équilibré pour permettre à chaque enlevé de s'investir dans un match qu'il peut remporter.</p> <p>L'aménagement du score doit révéler la façon dont l'équipe joue. L'efficacité collective bien davantage que le simple gain du match permet d'inférer un niveau de compétence exprimé.</p>