

Jeux de crosse

F 16

CYCLE 2

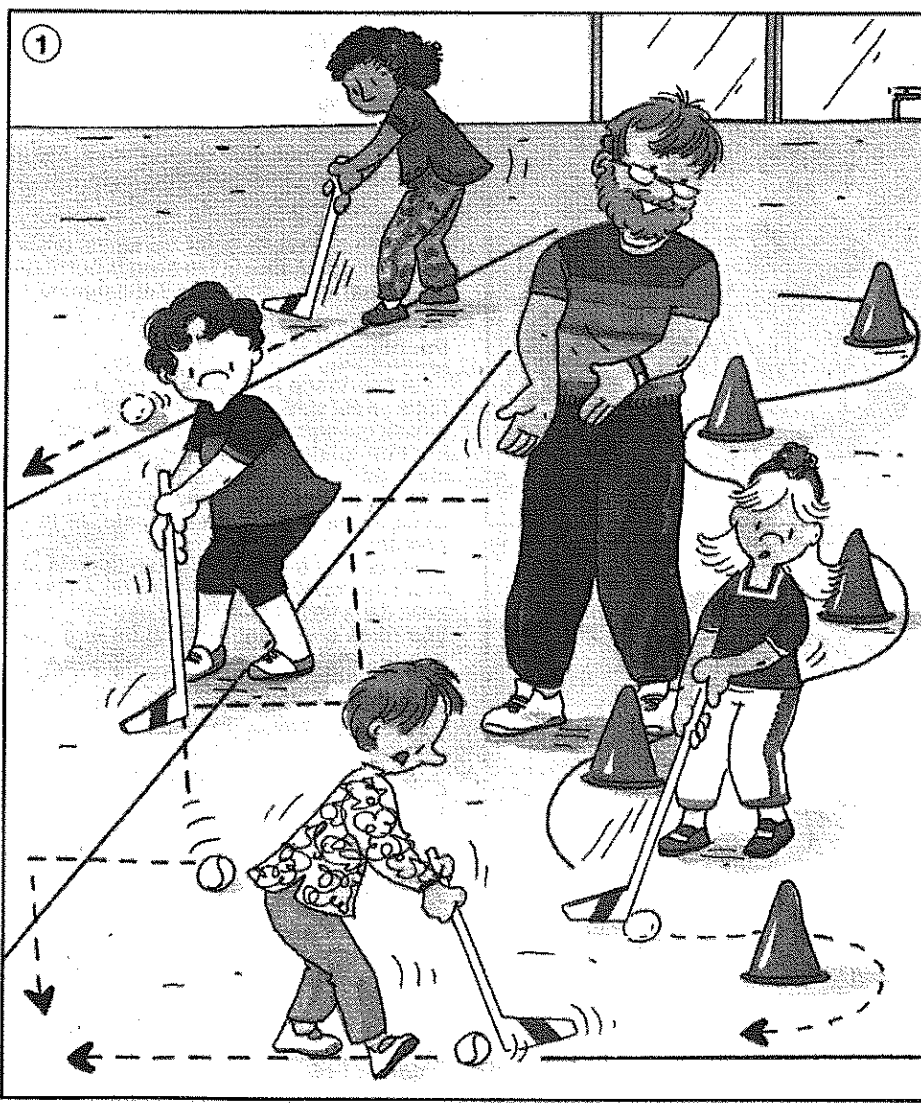
OUTILS PÉDAGOGIQUES

ACTIVITÉ :
VERS LE HOCKEY SUR
GAZON OU SUR GLACE

Compétences transversales :
...maîtriser et agir,
...s'adapter

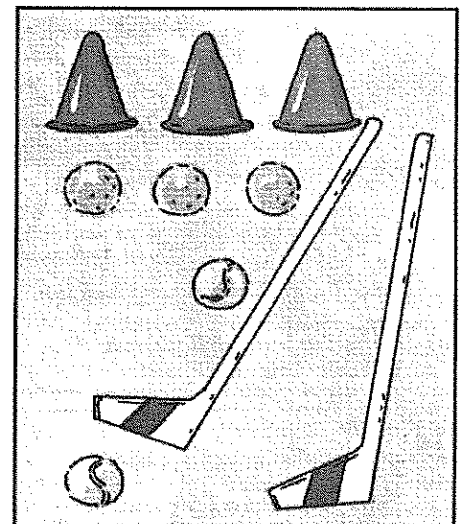
Compétences disciplinaires :
...manipuler,
...coordonner des mouvements,
...viser

L'objectif des séances présentées dans cette fiche est de familiariser les enfants aux jeux de crosse avec leurs prolongements s'apparentant au hockey sur gazon ou sur glace. Au cycle 2, les activités proposées s'attachent à développer l'habileté motrice individuelle à travers diverses manipulations spécifiques en vue d'une coordination dynamique générale. L'initiation passe également par des expérimentations collectives qui mobilisent les capacités d'adaptation des enfants.



Le matériel demeure identique pour chaque séance :

- des croses de unihoc,
- des balles en mousse ou de tennis,
- des plots ou balises.



SÉANCE 1

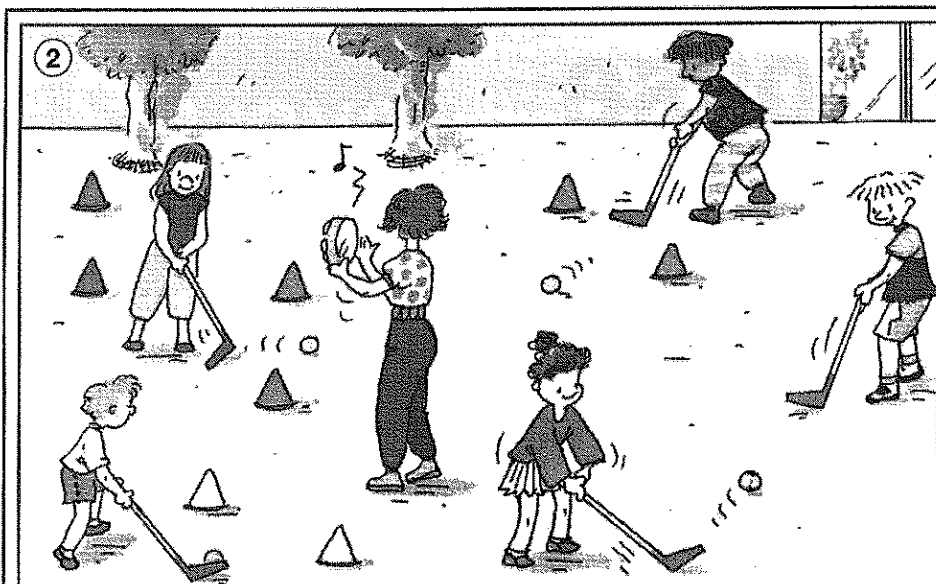
Elle débute par une phase de manipulation individuelle et d'exploration du matériel.

Ensuite l'enfant apprend à tenir sa crosse correctement et essaie de se servir des deux côtés de sa palette à travers les exercices suivants :

- suivre une ligne,
- faire avancer la balle en la frappant de part et d'autre de la ligne que l'on vient de suivre (coup droit et revers),
- faire progresser la balle en reculant,
- réaliser un slalom (prévoir différentes balises).

L'enseignant devra tenir compte des propositions émises par les enfants pour élargir le cadre des activités.

DESSINS : CORINNE TARCELIN



SEANCE 2

Les enfants, dans un premier temps, poursuivent leur exploration en jouant individuellement. Les consignes vont cependant devenir plus précises :

Conduire la balle qui doit rester collée à la palette de la crosse :

- en avant,
- en arrière,
- en allant vite et lentement,
- en suivant une ligne tracée au sol et en combinant les quatre sortes de déplacements précédents,
- en slalomant entre des plots, l'enfant doit utiliser les deux côtés de la palette.

Jouer à frapper la balle :

- conduire sa balle au moyen de petites frappes successives,
 - conduire sa balle puis au signal auditif (coup de tambourin ou frappé des mains) ou au signal visuel (lâché de foulard) tirer entre les deux plots qui sont le plus près de soi.
- En deuxième partie de séance, les enfants travaillent deux par deux, en se passant la balle dans un espace non limité et non aménagé :
- sans se déplacer puis en se déplaçant,
 - en réalisant cinq échanges au moins sans perdre la balle.

SEANCE 3

Elle est organisée selon trois phases : travail individuel, par deux, collectif.

Individuel :

- l'enfant conduit sa balle, au signal (visuel ou auditif), il s'arrête et tire dans le but matérialisé par deux plots que l'enseignant lui indique.

Par deux :

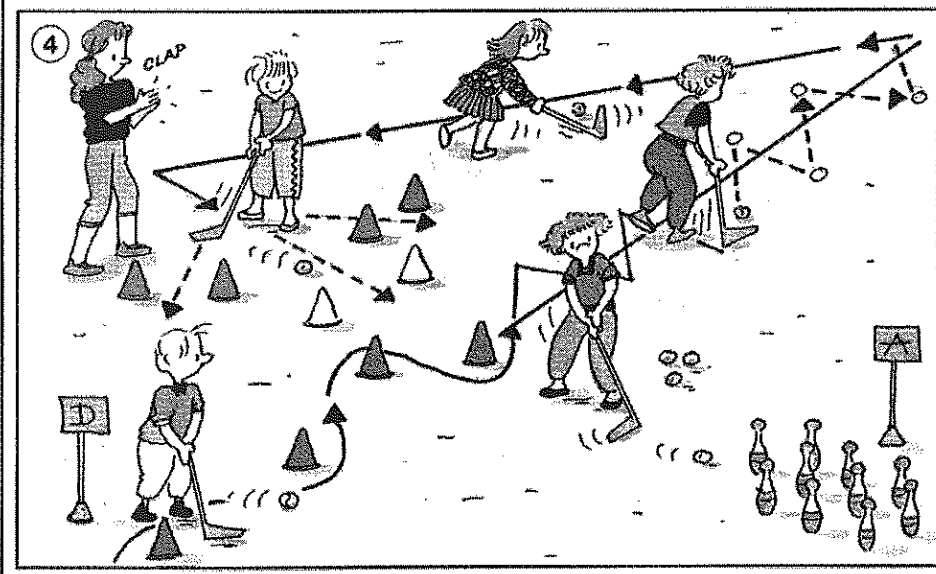
- l'enfant dirige sa balle d'un endroit à un autre ; il est suivi par un camarade avec une crosse qui imite tous ses déplacements. Au bout de quelques minutes, les rôles sont inversés,
- l'enfant conduit sa balle et le camarade avec lequel il se trouve essaie de la lui prendre,
- l'accent est mis sur l'attaque-défense et il faut empêcher son partenaire de mettre la balle dans un but matérialisé par deux plots. Les rôles changent au bout de quelques minutes.

Collectif :

- le jeu des « balles brûlantes ».
- Chaque équipe doit envoyer dans la partie de terrain adverse le maximum de balles se trouvant sur son propre terrain. L'équipe qui a gagné est celle qui, à l'issue de la partie, a le moins de balles dans son camp.

SEANCE 4

Les enfants sont groupés par deux et travaillent le tir : un joueur tire, l'autre est gardien. Les buts sont matérialisés par deux plots. Ensuite, les enfants jouent par trois : un attaquant, un défenseur et un gardien. Les rôles sont intervertis fréquemment. En fin de séance, l'enseignant proposera un parcours d'habileté qui sera chronométré.



Brigitte Usmer

Institutrice en école d'application, IUFM Versailles.