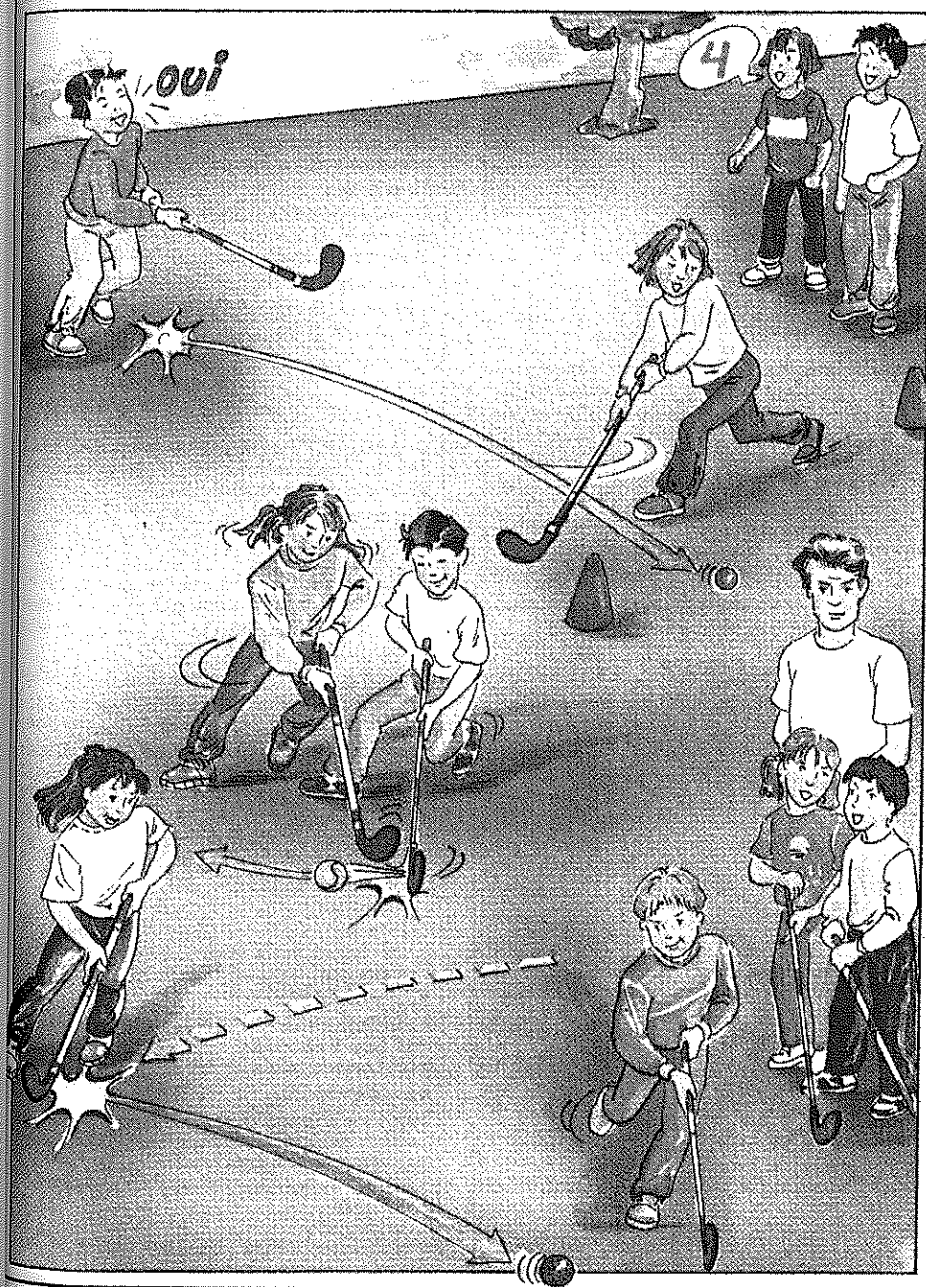


# Jeux de crosse

Dans cette fiche, les séances s'inscrivent dans une logique d'unité d'apprentissage dont la fiche cycle 2 a fait l'objet d'une présentation dans le n° 68 p. 21.  
Au cycle 3, les activités proposées s'attachent à mettre en œuvre des situations pour aborder le jeu collectif tout en approfondissant les habiletés motrices individuelles.

Le matériel demeure identique pour chaque séance :

- des crosses de unihoc,
- des balles de mousse ou de tennis, des palets,
- des plots ou balises.



F 40

## CYCLE 3

OUTILS PÉDAGOGIQUES

**ACTIVITÉ : VERS LE HOCKEY SUR GAZON OU SUR GLACE**

**Compétences transversales :**  
... élaborer des notions de jeu collectif...  
... analyser des informations...  
... adapter son comportement...

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

### SÉANCE 1

Elle débute par une phase de manipulation individuelle afin d'approfondir le maniement de la crosse en déplacement. L'enfant 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),
- diriger la balle en reculant,
- réaliser un slalom (prévoir différentes balises).

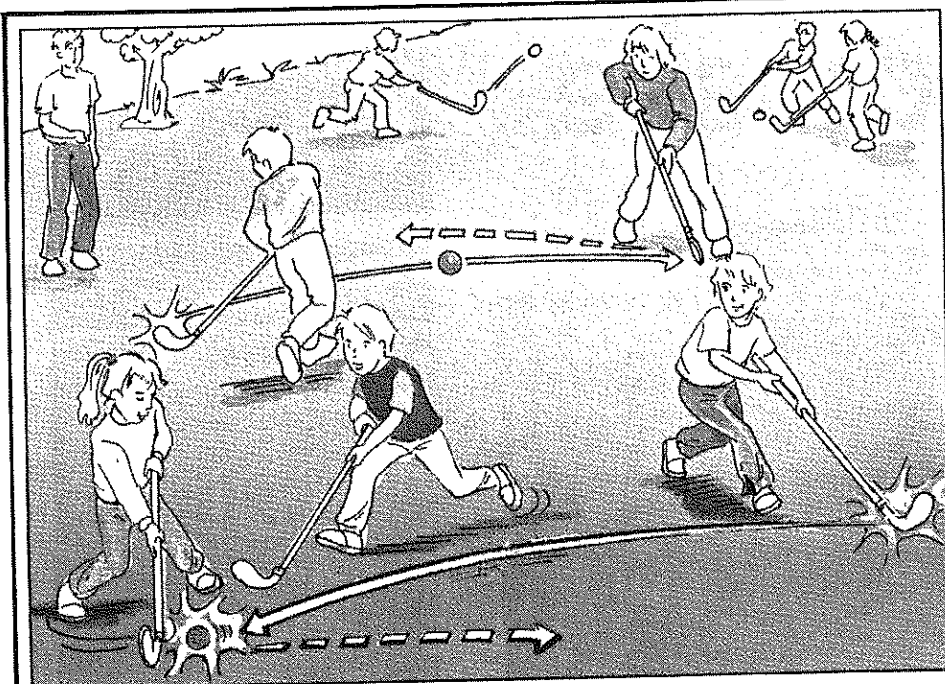
Si les enfants n'ont jamais pratiqué cette activité, cette séance sera en même temps pour eux une phase d'exploration du matériel.

### SÉANCE 2

Elle est organisée selon 3 axes de travail : la passe, l'approche des rôles attaquants-défenseurs, le tir au but.

#### Par deux

- lancer et recevoir la balle sans la perdre et sans se déplacer dans un premier temps, puis en se déplaçant librement, enfin en se rendant d'un point à un autre,
  - élaborer des stratégies d'attaque et de défense : un enfant mène la balle d'un point à un autre ; son partenaire le suit et tente de la lui prendre avec sa crosse.
- Après trois minutes de jeu, proposer un temps de verbalisation afin de mettre en commun les différentes stratégies mises en œuvre pour récupérer la balle ou la protéger,
- pour l'attaquant, envoyer la balle ou le palet entre deux plots matérialisant un but devant lequel se tient un défenseur ; compter le nombre de but marqués. Changer de rôles au bout de cinq minutes.



### SÉANCE 3

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

#### Par deux

Effectuer un jeu de « passe à 10 » sans se déplacer puis se rendre d'un point à un autre sans perdre la balle.

#### Par trois

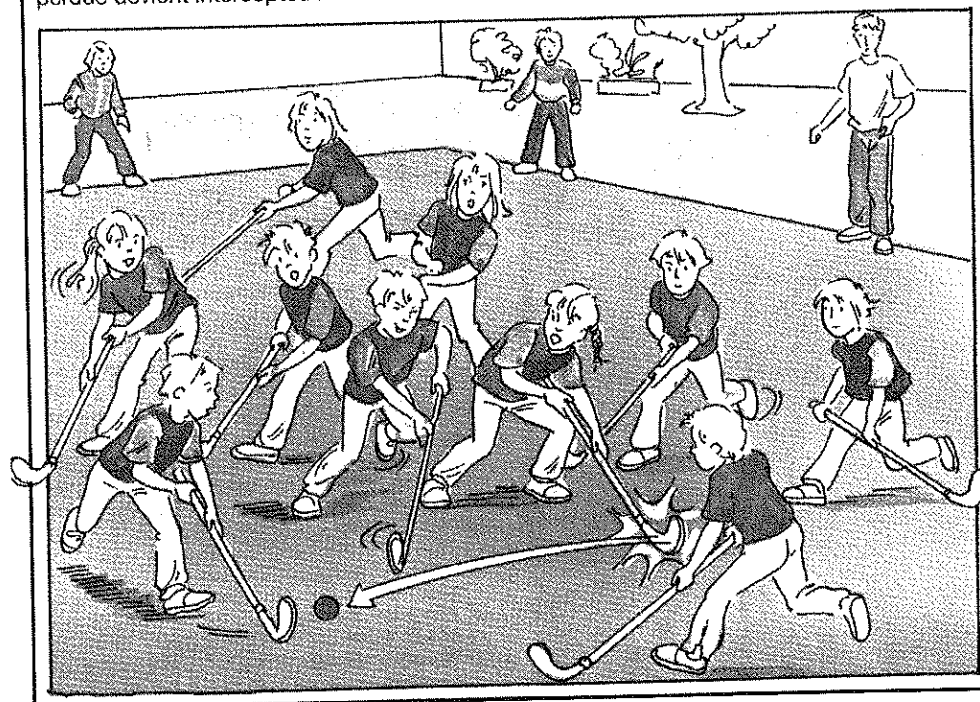
Deux enfants se passent la balle pendant qu'un troisième tente de l'intercepter. Lorsque ce dernier a réussi à la récupérer, il devient lanceur tandis que celui qui l'a perdue devient intercepteur.

### Par équipes

C'est un jeu de 5 contre 5. Cette situation permet à l'enfant d'aborder les jeux de coopération et leurs spécificités :

- gérer la balle tout en tenant compte de l'environnement proche ou lointain : je passe la balle à mon partenaire le plus accessible, le plus près du but, le mieux placé pour relancer...
- accepter de ne pas toujours être en possession de la balle,
- comprendre que gagner est le fait de toute l'équipe.

Les enfants établissent leurs propres règles



et essaient de les appliquer. Après un temps de jeu, questionner les équipes : les règles établies sont-elles applicables ? Reprendre l'activité après des modifications éventuelles.

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

### SÉANCE 4

C'est une situation de match 5 contre 5 qui tient lieu d'approfondissement de la technique, de la stratégie, du respect des règles.

**Brigitte Usmer,**  
Institutrice.

N.D.L.R. : D'autres revues EPS 1 traitent de la même activité : n° 1, 24, 68.

### Quelques règles

Pour ceux qui souhaitent visualiser le jeu dans sa globalité dans la perspective d'une meilleure maîtrise.

#### Le terrain

Il est rectangulaire. Les buts ont trois mètres de large et deux mètres de haut. Au niveau scolaire, un terrain de handball convient tout à fait.

#### L'arbitrage

Il est assuré par deux arbitres qui supervisent chacun leur partie de terrain.

#### Coup d'envoi et engagement

Pour débiter une période et après chaque but accordé, la balle, placée au centre du terrain, est passée en retrait.

Au moment de l'engagement, tous les joueurs sont à trois mètres de la balle, excepté un seul partenaire du joueur effectuant la passe en retrait.

#### Les sorties de balles

- la touche : jouée à l'endroit de la sortie, adversaire à trois mètres ;
- la sortie de balle sur la ligne de but par le gardien ou un défenseur : on peut estimer qu'il n'y a pas faute et donner la balle au gardien.

#### Le tir au but

Obligatoirement à l'intérieur de la zone (raison de sécurité : les tirs lointains peuvent être dangereux).

#### Le corner

Il sanctionne toute faute involontaire d'un défenseur dans la zone :

- disposition des joueurs au moment de la remise en jeu ;
- lors de la mise en jeu, tous les joueurs entrent en action, y compris ceux qui se trouvent derrière la ligne médiane.

#### Le penalty

Il sanctionne une faute volontaire d'un défenseur ou du gardien dans la zone. Il se joue à 6 ou 7 mètres par un tir au but (push), le gardien étant sur sa ligne.

#### Le gardien

Il peut jouer la balle avec la crosse ou le pied, mais jamais avec la main. Il doit, après un arrêt, remettre immédiatement la balle en jeu par une passe.

#### La sécurité

Seront sanctionnées par un coup franc (exécuté balle au sol, adversaires à moins de trois mètres au minimum) les fautes suivantes :

- crosse levée au-dessus de la ligne des épaules ;
- balle levée ;
- balle frappée ;
- balle reprise de volée.