

Priso'hockey

Une façon de contribuer au développement d'un comportement citoyen est d'utiliser la richesse des jeux collectifs. En adaptant les règles d'un jeu connu, ici la balle aux prisonniers, et en intégrant des exigences spécifiques, celles des jeux de crosse, les auteurs remettent en cause les relations habituelles des élèves et les amènent à réfléchir aux rôles de chacun.

UN JEU COMPLEXE

Nous proposons aux élèves de jouer à la traditionnelle balle aux prisonniers en utilisant des crosses et palets de hockey. Cette situation crée une nouvelle donne : certains enfants leaders dans le jeu traditionnel se trouvent en difficulté par manque de maîtrise de l'engin ; d'autres au contraire, deviennent indispensables à l'équipe par leur habilité à manier la crosse et la précision de leurs actions. Cette transformation modifie le statut de chaque joueur, amène les enfants à réfléchir à la notion de stratégie d'équipe, à intégrer les différences individuelles non comme une difficulté mais comme une complémentarité nécessaire à l'efficacité du groupe.

But : faire prisonnière l'équipe adverse pour l'éliminer.

Organisation matérielle

- un terrain rectangulaire, séparé en deux camps prolongés par une zone d'en-but,
- deux équipes de quatre joueurs,

- une crosse par joueur,
- un palet.

Règles de sécurité

- ne pas lever la crosse au-delà de la hauteur du genou,
- faire glisser le palet au sol sans qu'il s'élève.

Règles du jeu

- Le palet doit traverser le camp adverse sans être intercepté par un adversaire. S'il franchit la ligne de fond, l'équipe adverse désigne un prisonnier qui va se placer au-delà du camp opposé.
- Pour se délivrer, le prisonnier doit, à son tour, faire traverser le palet jusqu'à son camp sans qu'il soit bloqué par l'autre équipe.
- Si le palet sort par les lignes latérales du terrain, il est remis en jeu par l'équipe la plus proche.
- Il est interdit de franchir les limites de son camp avec sa crosse.
- Seul le contact du palet avec la crosse est accepté.

CYCLE 2

JEU COLLECTIF

Compétence transversale :

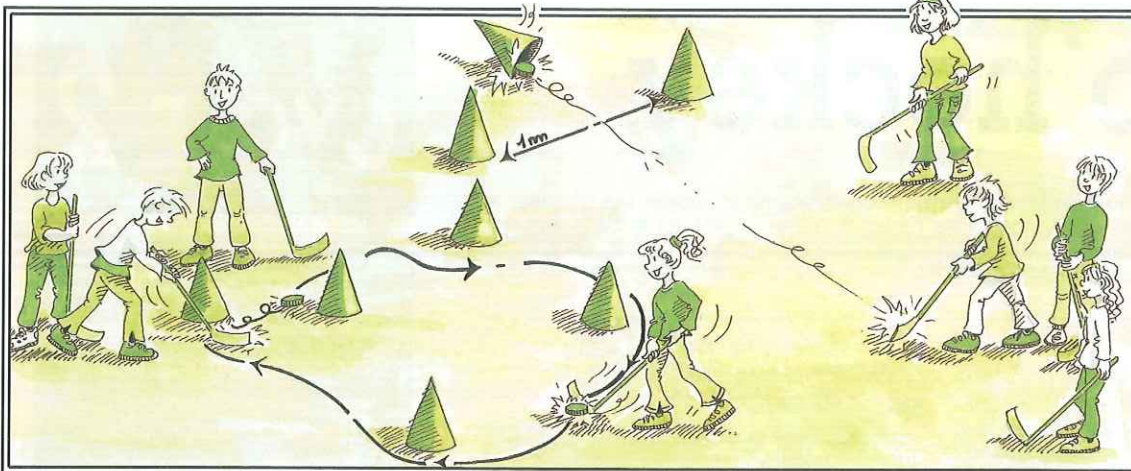
... sélectionner des informations utiles et les organiser logiquement ...

Compétences disciplinaires :

... appréhender dans la réalisation d'actions, les notions de déplacement, de durée, de vitesse ...
... agir en fonction des autres, selon des règles et tenir divers rôles dans une équipe ...



DESSINS : VÉRONIQUE SUSTRAC



VISER

Objectifs

- atteindre une cible,
- rechercher la précision.

Dispositif

- deux plots à un mètre d'écart environ,
- un plot à viser.

Tâches

- faire passer le palet entre deux plots,
- viser pour toucher un plot avec le palet.

Variables

- l'espace entre les plots,
- la distance entre le tireur et les plots,

QUATRE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

L'observation du comportement des élèves lors de la situation de jeu global fait apparaître des difficultés liées à la maîtrise de la crosse ou au guidage du palet. L'engagement de chacun dans l'action, sous la pression du jeu, renforce ces difficultés. L'analyse menée avec les enfants permet de définir des situations adaptées, favorables au progrès de chacun pour surmonter les problèmes rencontrés : c'est ainsi que quatre ateliers techniques sont proposés.

SLALOMER

Objectif : conduire son palet sur un parcours.

Dispositif : un parcours triangulaire matérialisé par des plots.

Tâche : slalomer entre les plots, sans les toucher.

Variables

- réaliser le parcours en un temps limité,
- utiliser les deux côtés de la crosse,
- faire un relais à plusieurs équipes.

PASSER

Objectifs

- savoir bloquer ou contrôler le palet,
- faire une passe précise.

Dispositif : un terrain rectangulaire.

Tâche : par deux, sur la longueur du terrain, faire des passes latéralement tout en avançant.

Variables

- imposer un nombre de passes minimum,
- intégrer un troisième joueur entre les deux.

FRAPPER

Objectifs

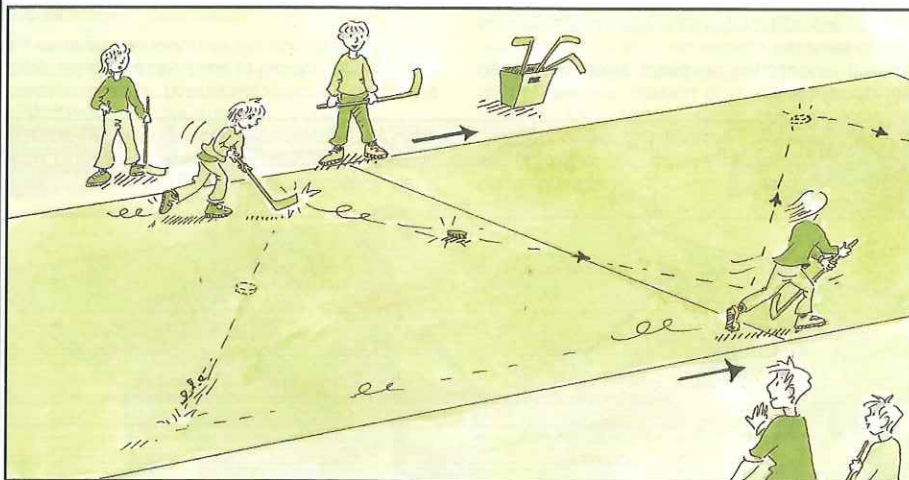
- savoir lancer fort,
- maîtriser la trajectoire du palet.

Dispositif

- un couloir avec deux zones de frappes matérialisées. Pour éviter tout accident, les enfants en attente sont en retrait,
- deux équipes,
- un palet.

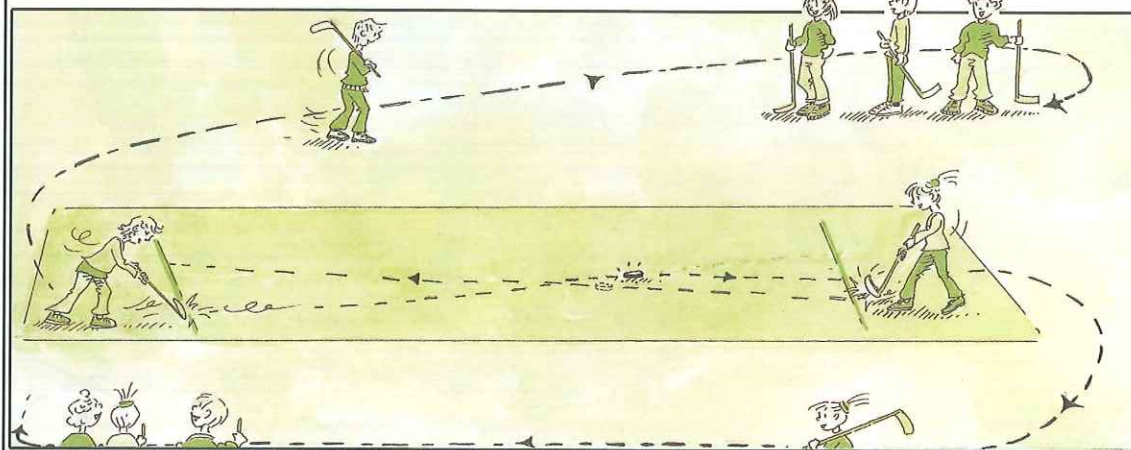
Tâche

Les deux équipes se font face. Le premier joueur lance le palet vers la base adverse et va se placer derrière l'autre équipe. Les tirs se succèdent ainsi de suite.



Variables

- modifier la largeur du couloir,
- varier la distance entre les zones de frappes pour doser la force du tir.



Sandrine Alexanian,
Véronique Frigière,
Séverine Gelin,
Franck Jean,
Cristelle Lac,
Sandrine Vidal,
Stage « EPS et
citoyenneté »,
IUFM de Draguignan
(83).

N.D.L.R. : concernant les jeux de crosse, lire également EPS 1 n° 28, 34, 68, 87, 88, 99, 100.