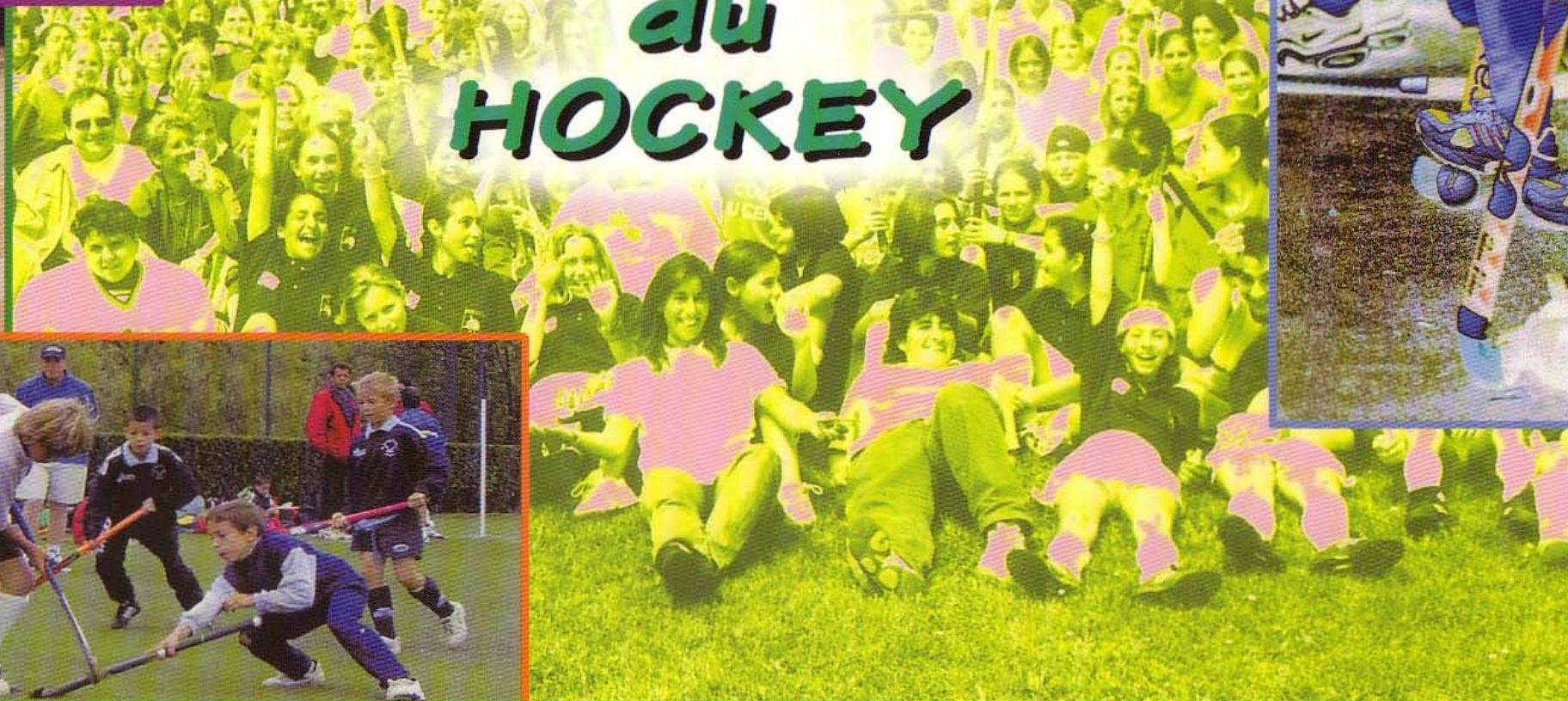




À la découverte du HOCKEY





La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

LE MOT DES PRESIDENTS



UN long travail arrive à sa conclusion : un livret pédagogique a été élaboré grâce à la FFH et à l'USEP, réunies dans la volonté des deux Directions Techniques associées, de faire mieux connaître et partant, faire progresser l'une des plus anciennes disciplines olympiques qu'est le hockey sur gazon et son prolongement en salle. Et puisque Fructidor est proche, constatons que c'est là le fruit d'une réflexion du groupe de techniciens des Directions Techniques Nationales des deux Fédérations qui a permis d'élaborer ce recueil de fiches pédagogiques. Ce recueil a pour objectif de s'adresser à tous les éducateurs pour qu'ils puissent transmettre le plaisir de jouer aux jeunes filles et garçons des écoles, collèges et centres de loisirs.

A la lecture de ce document :

- Vous allez progressivement vous familiariser avec crosses et balles, et en prendre la maîtrise.
- Vous allez construire vous-même vos séances, afin de faire découvrir le Hockey au fil de l'Unité d'Apprentissage.
- Que vous soyez éducateur ou jeune sportif, sachez que la Fédération est à votre disposition pour vous transmettre toutes les informations que vous souhaiteriez obtenir, pour mieux faire pratiquer ce sport d'équipe – olympique – féminin et masculin et trouver un épanouissement certain dans le meilleur esprit sportif.

Que tous les techniciens des deux Fédérations impliquées dans ce projet soient remerciés des efforts déployés.

Amis lecteurs, la meilleure façon de leur marquer votre attention, c'est de vous plonger dès maintenant dans l'examen de ce livret et de leur poser une foule de questions : ils seront, j'en suis certain, impatients et heureux d'y répondre !

Ce travail commun à nos deux Fédérations est une grande satisfaction et nous souhaitons longue vie à notre recueil !

Le Président de la FFH,
George CAUSSE



Au terme d'une collaboration exigeante, l'USEP et la FFH proposent à tous les éducateurs un outil pédagogique de grande qualité qui accompagnera l'enfant dans sa maîtrise progressive du hockey sur gazon, depuis la découverte d'une nouvelle discipline collective jusqu'au plaisir et à la responsabilité partagée de la rencontre sportive.

J'adresse tous mes remerciements et mes félicitations aux pédagogues militants de nos deux fédérations qui ont su conjuguer nos attentes respectives et les traduire dans ce document, précis et attrayant, qui met le hockey sur gazon dans le cadre de l'école, du club, de l'association, au service de l'éducation et de la culture de notre jeune citoyen sportif.

Le Président de l'USEP-UFOLEP,
Philippe MACHU



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SOMMAIRE



DÉMARCHE

Le mot des Présidents
Sommaire
Introduction : R. Bros

p. 1

Une unité d'apprentissage
Un dispositif
Un contenu de séance

p. 2

p. 3

p. 4

SITUATIONS

Programmation
Jeux de mise en train
Situations de référence
Situations d'apprentissage

p. 5

p. 6-7-8

p. 9-10

p. 11 à 30

RENCONTRES

Place - Rôle des enfants et des adultes
Niveaux de pratique
Comment arbitrer ?

p. 31

p. 32 à 35

p. 36

ANNEXES

Historique sur le Hockey
Code du Sportif

p. 37

p. 38



CE document, s'adressant tout à la fois à des éducateurs et des enseignants, a été élaboré avec le souci de permettre à ces derniers de viser le développement de compétences formulées par le ministère de l'éducation nationale.

Il nous semble utile de préciser ici nos options sur l'apprentissage :

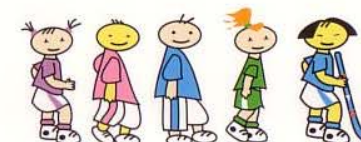
- L'enfant construit lui-même et activement ses apprentissages. Chacun apprend par lui, de manière personnelle et par interaction avec les autres et le milieu.
- Les apprentissages moteurs et intellectuels se développent simultanément et s'enrichissent l'un l'autre
- L'objectif général est de partir du jeu spontané pour arriver à un ensemble de comportements plus performants et structurés
- Nous nous appuyons sur la notion de tâche pour vous présenter différentes situations de jeu :
 - Situation : c'est le rapport établi par l'apprenant face à une tâche
 - Structure de la tâche : but - dispositif - opération évaluation
- Chaque situation présentée peut être utilisée de différentes manières à divers moments de l'unité d'apprentissage :
 - Situation d'approche de sensibilisation du jeu par mise en relation "enfant / crosse / balle"
 - Situation de référence : c'est une situation de confrontation à la logique du jeu. Il s'agit pour l'apprenant d'en comprendre le sens et de découvrir les problèmes qu'il pose. Elle doit être adaptée au niveau de pratique des enfants. Elle peut être utilisée comme situation d'évaluation intermédiaire.

- Situation d'apprentissage : elle vise un apprentissage particulier.

- Les séances : elles sont différentes en fonction de l'objectif retenu par l'éducateur. On peut, par exemple, prévoir 1 à 2 séances de sensibilisation à l'activité :
 - permettre à l'enfant d'avoir des sensations relatives à la conduite de la balle avec la crosse.
 - se familiariser avec des paramètres du jeu, mais sans se poser le problème du jeu dans sa globalité.
 - faire vivre au moins 3 situations différentes
 - présenter ici la situation de référence
 - après quelques jeux d'échauffement (10 minutes : relais, mise en train, jeux)
 - organiser un tournoi 3 x 3
 - faire le bilan du tournoi
 - en terme de réussite... pourquoi ai-je (avons-nous) réussi ?
 - en terme d'échec... pourquoi ai-je (avons-nous) perdu ?

Projet de progrès individuel et collectif : que devons-nous faire pour réussir ?

- A partir du bilan, mise en place des séances, partant sur des situations visant des apprentissages ciblés
exemples :
 - situations d'échauffement
 - situations d'apprentissage (soit par groupe de besoins, soit par équipe en fonction de leur projet)
 - matchs (3 x 3... 4 x 4... pour le plaisir du jeu)

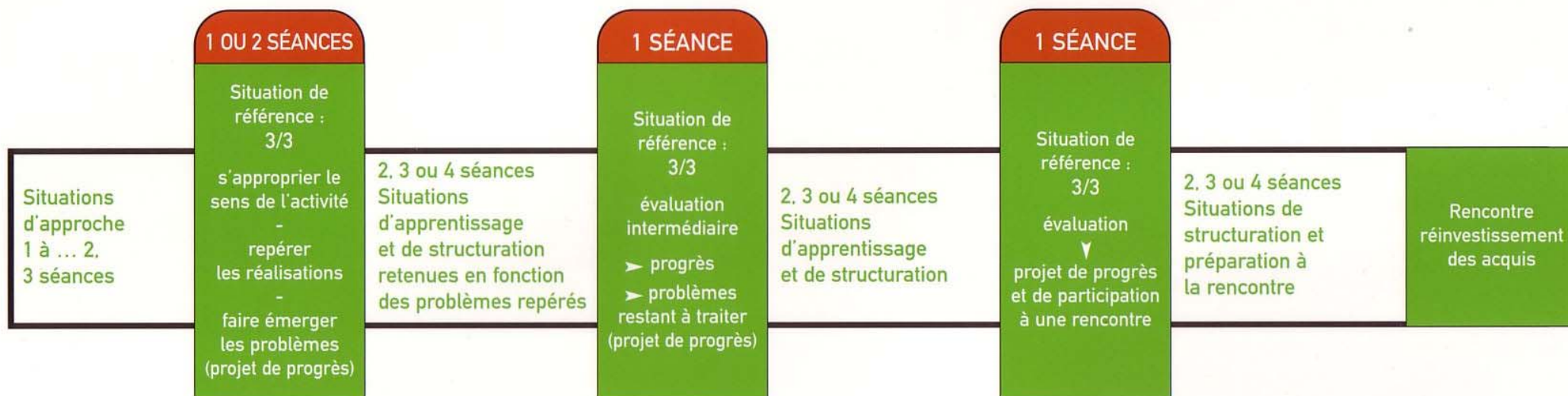


René BR0S



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE



1 SÉANCE :

Situations de mise en œuvre

Situations d'apprentissage et/ou de structuration

Jeu global

➡ Pour chaque situation, organiser l'expression des enfants pour s'appuyer sur les réponses qu'ils auront trouvées.



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

MISE EN ŒUVRE (préconisée par les auteurs)



AVANT

- Recenser les besoins matériels
- Anticiper la formation des équipes
- Prévoir les évolutions
- Cibler les consignes (oralement et/ou par écrit)
- Élaborer les outils d'évaluation



Groupe scolaire Gambetta - Sèvres

APRÈS

- Repérer les réponses les plus efficaces trouvées par les enfants en vue de leur maîtrise
- Mesurer leurs progrès
- Répertorier les problèmes non résolus
- Choisir des situations pour y répondre



Groupe scolaire Jules Vallès - Le Blanc Mesnil

PENDANT

- Favoriser le respect d'un temps de pratique suffisant pour permettre un volume d'action significatif (répétition, reproduction... globalement séries de 5)
- Faire émerger les propositions des enfants : un questionnaire bref et pertinent pour des réponses ...



Groupe scolaire Gambetta - Sèvres

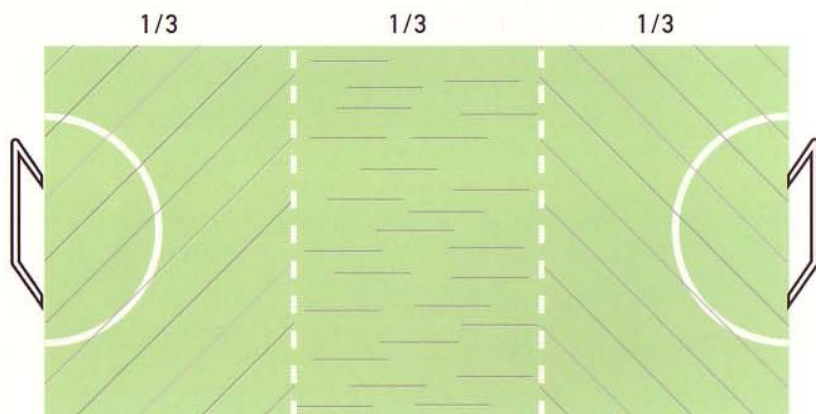


La Direction Technique Nationale FFH et l'Equipe Fédérale USEP

CONTENU D'UNE SÉANCE



EVOLUTION : Terrain de Hand-Ball



- Les fiches ci-après décrivent des situations (prise en main, apprentissage, évaluation), qu'il convient d'intégrer dans les séances
- Elles ont été conçues en pensant que l'enseignant ou l'éducateur travaille avec les enfants par groupes et utilise pour un groupe le tiers du terrain
- Animer c'est organiser et conduire

Les situations peuvent se combiner de diverses façons.

Exemples :

L'horloge	L'horloge	L'horloge
-----------	-----------	-----------

ou différentes :

L'horloge	Balles brûlantes	Relais-Navettes
-----------	------------------	-----------------

ou de thèmes différents :

Situation de référence 3 x 3	Jeu connu	Autre
------------------------------------	-----------	-------

OCCUPATION DES ESPACES

Prévoir les évolutions d'un même groupe d'enfants, toujours sur le même mini-terrain :

- Eviter au maximum les déplacements lors des changements d'ateliers ou jeux
- Préférer les changements de situation au sein de l'espace déjà occupé
- Préparer, c'est adapter et prévoir.
AFIN D'ÉVITER LA DISPERSION



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

PROGRAMMATION : Grille de lecture des situations*



Situations	Maîtrise individuelle				Maîtrise collective				
	Contrôle	Déplacement	Propulsion	Opposition	Partenaires	Adversaires	Espace	Joueur avec balle	Joueur sans balle
RÉFÉRENCE									
3 contre 3									
APPRENTISSAGE									
Fourmis						*			
Béret						*			
Balle au capitaine						*			
Balles brûlantes				*		*			
L'horloge									
1, 2, 3 Soleil									
Vidons la caisse				*		*			
Relais - Navettes				*					
Parcours parallèles									
Chaises musicales				*					

* Pour chaque situation, d'autres évolutions peuvent être proposées et ainsi élargir la palette des apprentissages.



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

JEUX DE MISE EN TRAIN

Jeux individuels



Échauffement des bras
(rotation au niveau de l'épaule) :

- crosse main droite
- crosse main gauche



crosse en équilibre :

- sur le plat de la main
- au(x) bout(s) des doigts



Échauffement des jambes : faire passer la jambe au-dessus de la crosse sans la toucher

Échauffement général : équilibre fessier...
Faire aller la crosse du pied aux genoux ou des genoux aux cuisses



Échauffement général :
crosse tenue en équilibre sur le pied, essayer de monter la jambe tendue...

essayer de plier le genou et monter la cuisse...

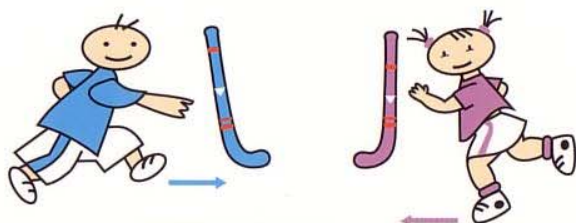
essayer de se déplacer en sautillant...



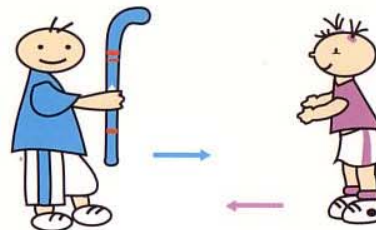
Faire glisser la crosse au sol des pieds aux mains. Au passage de la crosse, équilibre sur les mains et les pieds



Réflexes : Rattraper la crosse dès que le porteur la lâche



Se déplacer rapidement : aller chercher la crosse du partenaire avant qu'elle ne tombe



Échauffement des bras : lancer sa crosse tenue dans la main droite

d'abord une crosse pour 2, puis une crosse chacun, enfin selon l'aptitude passer à 3 ou 4 joueurs



Échauffement des jambes

Cet exercice se commence à 2, puis 4, puis 6, et peut se terminer avec toute la classe ou le groupe, disposé en cercle à intervalles réguliers

au signal, aller à la crosse suivante

possibilité de différencier les signaux et changer de sens ou accélérer

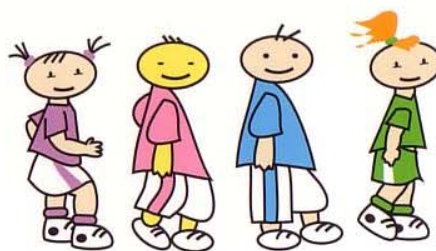




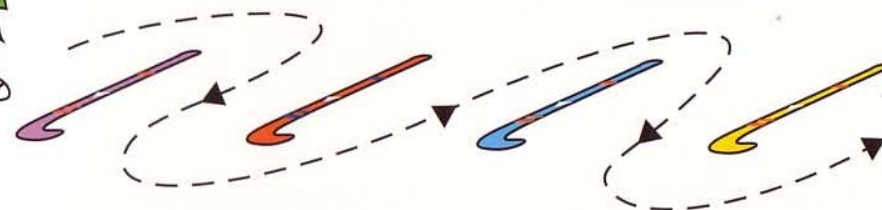
La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

JEUX DE MISE EN TRAIN

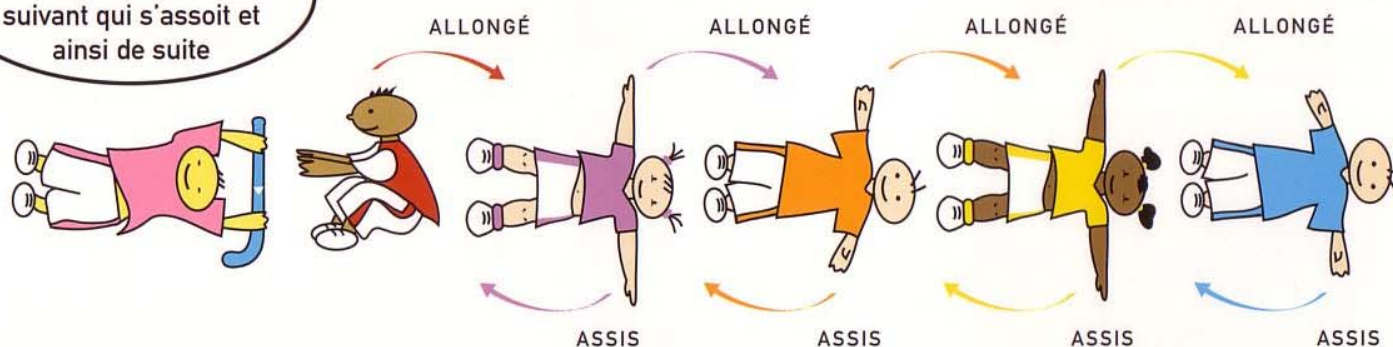
Jeux à plusieurs



Travail des appuis :
passage en slalom (possibilité
de travail en parcours)



Le 1^{er} prend la
crosse puis la passe au
suivant qui s'assoit et
ainsi de suite



Espacer
régulièrement les crosses
au sol : les joueurs un par un
sautent pieds joints / pied
droit / pied gauche



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION DE RÉFÉRENCE "3 X 3"

Fiche enfant



Je suis organisateur :

Chronométrateur :

- je donne le départ
- je signale la fin du temps
- je contrôle les arrêts de jeu
- je veille à l'esprit du jeu

Arbitre :

Superviseur :

- je siffle les fautes
- j'observe un seul et même joueur

Je suis joueur :

- j'essaie de tenir ma crosse correctement :
 - main gauche : en haut (prise marteau)
 - main droite : au milieu
- j'essaie de marquer des buts (à l'intérieur de la zone adverse)
- je respecte les règles de sécurité

Je suis observateur :

Mon joueur observé :

MAÎTRISE INDIVIDUELLE	jamais	parfois	souvent	toujours
Garde "sa balle dans sa crosse" pendant ses déplacements				
Fait des passes... elles arrivent à destination				
Arrive à dribbler				
Arrive à marquer				



BUT

GAGNER LE MATCH
attaquer - défendre
collectivement

MISE EN PLACE

deux équipes avec le
même nombre de joueurs,
à l'intérieur d'un des trois
demi-terrains

DÉROULEMENT

assumer successivement
les différents rôles

MAÎTRISE COLLECTIVE	jamais	parfois	souvent	toujours
Sait où sont placés ses partenaires				
Connait son rôle d'attaquant				
Connait son rôle de défenseur				
Sait se placer pour recevoir une passe				



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION DE RÉFÉRENCE "3 X 3"

Fiche éducateur 

THÈME

S'approprier le sens de l'activité

OBJECTIF

- ① Confronter l'enfant à la spécificité du Hockey
- ② Repérer les évolutions

EVALUATION

- ① Faire émerger les problèmes
- ② Étudier les grilles d'observation remplies par les enfants (observateurs, observés, comptage des scores) :
 - Nombre d'entrées en zone
 - Nombre de tirs tentés
 - Nombre de tirs réussis
- ③ Établir des projets

CONSIGNES

- Faire respecter la sécurité
- Faire jouer durablement avec un règlement adapté

DISPOSITIF

Rencontre 3 x 3 ou 4 x 4 ou 6 x 6 en fonction du niveau d'apprentissage

EVOLUTION

- Aller du 3 x 3 vers le 6 x 6
- Tendre vers l'utilisation du règlement officiel

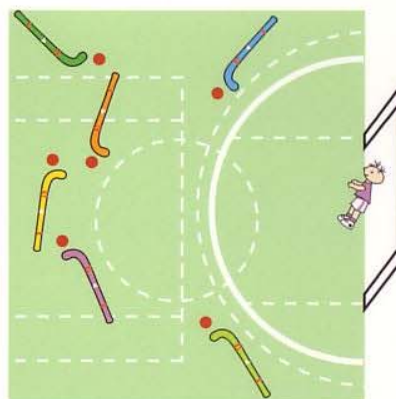
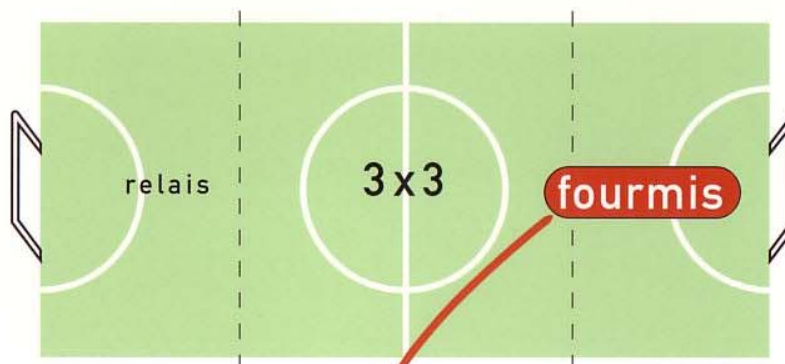




La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "LES FOURMIS"

Fiche enfant



Je suis organisateur :

Chronométrateur :

- je donne le départ
- je signale la fin du temps

Arbitre :

- je signale les fautes
- je signale les sorties de balles

Je suis joueur :

- je respecte les règles de sécurité
- je me déplace parmi les autres joueurs
- je vois les limites du terrain

Je suis observateur :

Mon joueur observé :

	jamais	parfois	souvent	toujours
contrôle la balle				
se heurte à d'autres joueurs				
sa balle sort du terrain				

BUT

conserver sa balle n'importe où
dans le terrain

MISE EN PLACE

- chaque joueur en possession
 - d'une crosse
 - d'une balle
- chaque joueur se positionne
où il veut sur le terrain

DÉROULEMENT

assurer successivement
les différents rôles





La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "LES FOURMIS"

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle

OBJECTIF

Contrôle et déplacement de la balle

EVALUATION

NIVEAU DE MAÎTRISE

jamais parfois souvent toujours

L'enfant conserve la balle...

L'enfant évite les autres joueurs...

L'enfant s'oriente vers un espace libre...

DISPOSITIF

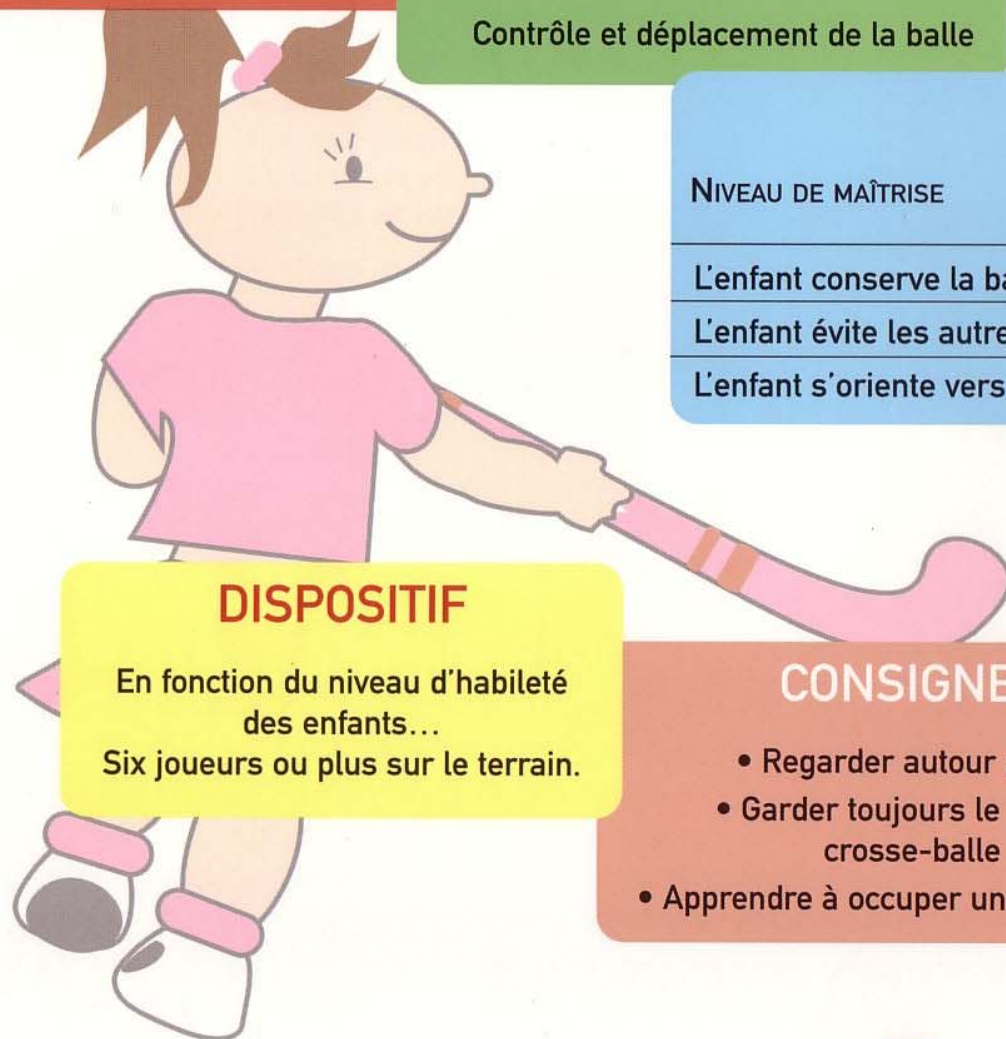
En fonction du niveau d'habileté
des enfants...
Six joueurs ou plus sur le terrain.

CONSIGNES

- Regarder autour de soi
- Garder toujours le contact
crosse-balle
- Apprendre à occuper un espace libre

EVOLUTION

- Réduire l'espace de jeu
- Accélérer la vitesse de déplacement

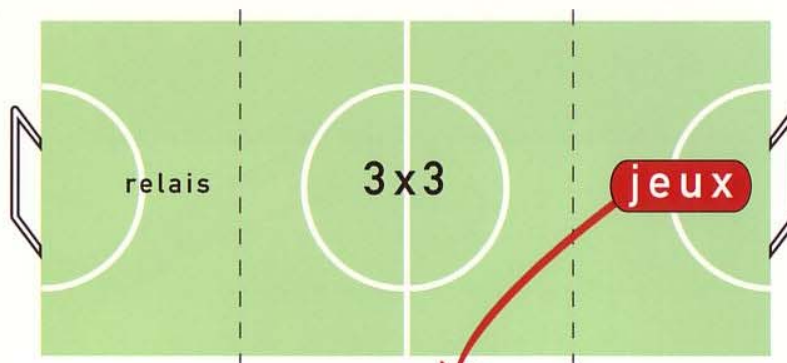




La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "LE BÉRET"

Fiche enfant



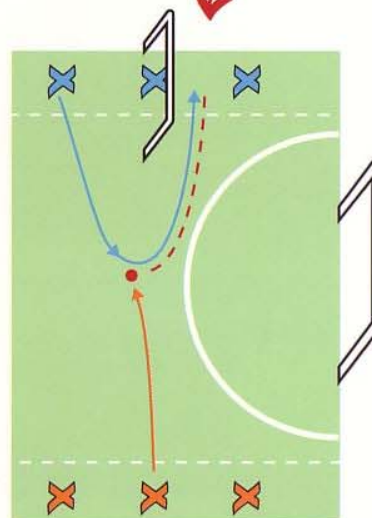
Je suis organisateur :

Chronométrateur :

- je donne le départ
- je signale la fin du temps

Arbitre :

- je signale les fautes
- je signale les sorties de balles
- je veille à la sécurité
- je donne le signal (numéro, couleur...)



Je suis joueur :

je respecte les règles de sécurité

	jamais	parfois	souvent	toujours
J'ai la balle et je la conduis dans une zone				
Je n'ai pas la balle, je la récupère, je la conduis dans une zone				

BUT

GAGNER LA RENCONTRE

Conduire la balle dans une zone malgré l'adversaire

MISE EN PLACE

- Deux équipes avec le même nombre de joueurs, chacune dans un camp, de part et d'autre du terrain
 - Une balle placée au milieu du terrain
- Chaque joueur connaît :
 - son numéro, ou
 - sa couleur, ou
 - son personnage de bandes dessinées

DÉROULEMENT

- Assurer successivement les différents rôles
- Jouer en 1 contre 1



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "LE BÉRET"

Fiche éducateur



THÈME

De la maîtrise individuelle
à la maîtrise collective

OBJECTIF

Opposition

EVALUATION

NIVEAU DE MAÎTRISE

L'enfant défenseur rejoint la zone avec la balle

L'enfant attaquant rejoint la zone avec la balle

Face à un seul
et même adversaire

Face à plusieurs
adversaires

Face à chacun de
ses adversaires

DISPOSITIF

Matérialiser distinctement les
limites de chaque camp
et de chaque zone

CONSIGNES

- Indiquer la zone à rejoindre
- Faire respecter la sécurité
- Obliger les enfants à vivre toutes les phases de jeu (attaquant, récupérateur...)

EVOLUTION

- Débuter le jeu dans l'esprit traditionnel du béret (ramener la balle dans son camp)
- Faire évoluer la situation en conduisant la balle dans la zone du camp adverse
- Appeler 1, ...puis 2, ...puis 3 joueurs (approche de situation de jeu) – Maîtrise collective
- Réduire la zone jusqu'à la remplacer par un but



SITUATION D'APPRENTISSAGE "LA BALLE AU CAPITAINE"

Fiche enfant



Je suis organisateur :

Chronomètreur :

- je donne le "Top Départ" pour 2 minutes de jeu
- je signale la fin du jeu

Arbitre :

- je siffle les fautes

Je suis joueur :

- je respecte les règles de sécurité

	Nombre de tentatives	Nombre de réussites
J'oriente ma balle		
Je contrôle la balle - à l'arrêt		
Je contrôle la balle - en mouvement		
J'intercepte la balle		

Je suis observateur :

- je note le nombre de passes récupérées par l'équipe



BUT

GAGNER LA PARTIE
Passer et contrôler malgré l'adversaire

MISE EN PLACE

- 2 équipes :
nombre égal de joueurs
- Capitaines dans les zones neutres

DÉROULEMENT

- Chaque équipe essaie en se faisant des passes de transmettre la balle au capitaine
 - Je suis capitaine :
je contrôle la balle dans ma zone
 - Relance du jeu :
- Le capitaine bloque la balle
⇒ points marqués
 - la balle est donnée à l'équipe adverse
 - Assurer successivement les rôles
 - À quel moment j'ai gagné :
maximum de passes au capitaine dans un temps donné (2' ... 3' ... 4' ...)
- ou**
- l'équipe qui aura fait 2 ou 3 ou 4 ou 5 ou x passe à son capitaine.



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "LA BALLE AU CAPITAINE"

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle
et maîtrise collective

OBJECTIF

Contrôle et déplacement
Jouer avec ou sans balle

EVALUATION

- Placement de l'enfant par rapport à :

NIVEAU DE MAÎTRISE

	jamais	parfois	souvent	toujours
Champ visuel (placement, observation) :				
- par rapport à son équipe				
- par rapport à l'équipe adverse				

INTERPRÉTATION DES DONNÉES

exemple : Réception - Envoi de la balle

	tentée	réussie	...
Joueur 1	25	4	
Joueur 2	5	4	
Joueur 3, ...	...	...	

⇒ Travailler la réception

⇒ Emergence de placement

CONSIGNES

- Attaquant : passer, recevoir sur place ou en mouvement
- Défenseur : rechercher l'interception

DISPOSITIF

Matérialiser distinctement les limites de
chaque camp et de chaque zone

EVOLUTION

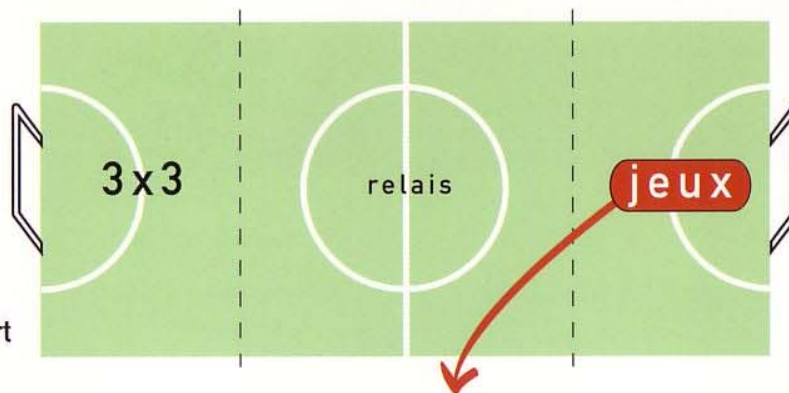
- Réduire le camp du capitaine
- Imposer les passes au capitaine uniquement à l'intérieur du terrain adverse



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "BALLES BRÛLANTES"

Fiche enfant



Je suis organisateur :

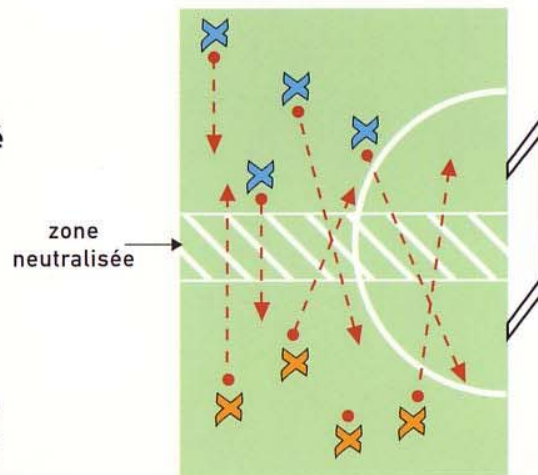
- Arbitre :
- je donne le signal de départ
 - je signale les fautes
 - je donne le signal de fin

Je suis joueur :

- je respecte les règles de sécurité
- je contrôle ma balle
- j'oriente ma balle en la poussant

Je suis observateur :

- je regarde si les balles sont bien contrôlées avant d'être envoyées dans le camp adverse



BUT

Gagner la partie en ayant le moins de balles dans mon camp

MISE EN PLACE

1 balle par joueur
1 crosse par joueur

DÉROULEMENT

- au signal, les joueurs envoient leur balle dans le camp opposé, pendant un temps donné (de 1 à 3 minutes)
- à la fin du temps, l'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné

	Nombre de balles contrôlées par le joueur	Nombre de balles ayant franchi la zone neutre	
		contrôlées par l'adversaire	non contrôlées par l'adversaire
joueur n° 1			
joueur n° 2			





La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "BALLES BRÛLANTES"

Fiche éducateur



THÈME

Utiliser l'espace à son avantage :
vitesse, placement, déplacement...

OBJECTIF

- Approcher l'organisation collective
- Contrôle et relance de la balle dans les espaces libres

EVALUATION

- Exploiter les données recueillies par les enfants
- Travail par 2 (1 joueur / 1 observateur, et changement de rôles)

DISPOSITIF

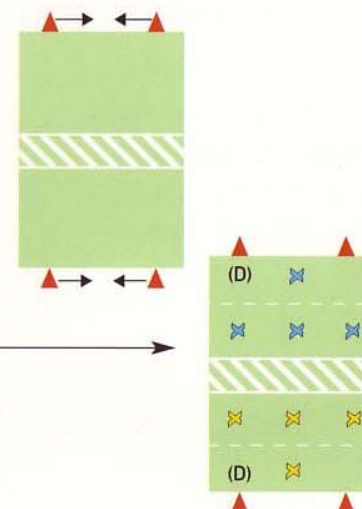
- 2 équipes de 3 ou 4 joueurs
- 1 zone neutralisée
- Espace clos (ex : gymnase)

CONSIGNES

- Envoyer un maximum de balles dans le camp adverse
- Rester calme tout en jouant vite

EVOLUTION

- Matérialiser progressivement une notion de but pour obliger à viser dans sa direction ; pour arriver à la dimension réglementaire "But de Hand"
- Notion "Attaque / Défense" : mettre un joueur dans la zone (puis 2, 3...)
- Jeu avec un nombre réduit de balles





La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "L'HORLOGE"

Fiche enfant



Je suis organisateur :

Arbitre :

- je veille à la régularité des passes ("joueur horloge")
- je veille à la régularité du passage du relais dans la zone

Chronométreur : - je compte le nombre de tours échus

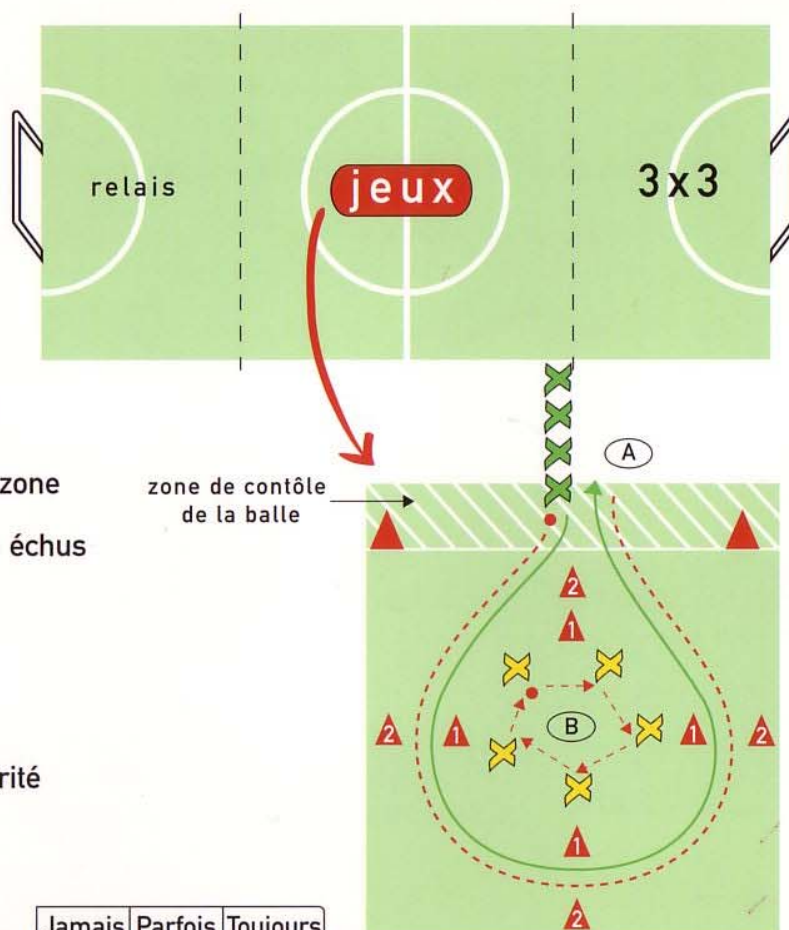
Je suis joueur :

- je respecte les règles de sécurité
- je tiens bien ma crosse
- je ne me précipite pas, mais j'essaie d'aller vite
- j'ai emprunté le parcours

	Jamais	Parfois	Toujours
N° 1			
N° 2			
N° 3			

Je suis observateur :

- je note le parcours suivi par le coureur



Parcours 1 : passage entre la ronde et le plot 1
Parcours 2 : passage entre les plots 1 et 2
Parcours 3 : passage à l'extérieur des plots 2

BUT

- Dans le même temps :
- Équipe A : réaliser le relais le plus vite possible
- Équipe B : effectuer le plus grand nombre de tours

MISE EN PLACE

- Équipe A : disposée en file indienne
- Équipe B : disposée en ronde
- 1 balle par équipe
- 1 crosse par joueur

DÉROULEMENT

- Assumer successivement les différents rôles
- Joueurs de l'équipe A : effectuer un par un le tour de l'équipe B
- Joueurs de l'équipe B : faire circuler la balle de joueur en joueur en prenant bien soin d'arrêter la balle avant de la passer
- Le relayeur suivant ne peut jouer la balle que lorsqu'elle est dans la zone de contrôle
- Le jeu s'arrête lorsque le dernier relayeur porte la balle dans la zone
- Le gain de la partie : au meilleur des 3 manches – chaque équipe joue trois fois les deux rôles



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "L'HORLOGE"

Fiche éducateur 

THÈME

Maîtrise individuelle

OBJECTIF

Maîtriser la conduite de balle en déplacement (contrôle, déplacement, propulsion...)

EVALUATION

A croiser systématiquement avec l'évaluation menée par les enfants

Observation de l'éducateur :

	en marchant	en courant
maîtrise du contrôle		
maîtrise de la propulsion		

CONSIGNES

Faire respecter la zone de contrôle (passage de relai)

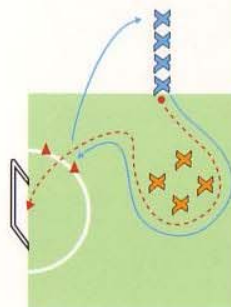
DISPOSITIF

- Plots espacés de 1,5 m
- 2 équipes de 3 ou 4 enfants
- 1 équipe en file indienne
- 1 équipe forme un rond d'un diamètre de 4 mètres

EVOLUTION

Ce jeu d'éveil peut évoluer à votre guise

- Placer des obstacles sur le parcours de l'équipe qui contourne le cercle
- Terminer le parcours de cette même équipe par un tir au but dans le cercle qui déclenche le départ du joueur suivant, puis placer un défenseur
- Placer des plots pour l'équipe placée en cercle, faire passer la balle entre ces plots
- Variations possibles :
 - les intervalles entre les portes
 - la taille du diamètre du cercle
- Imposer des passages prédéfinis

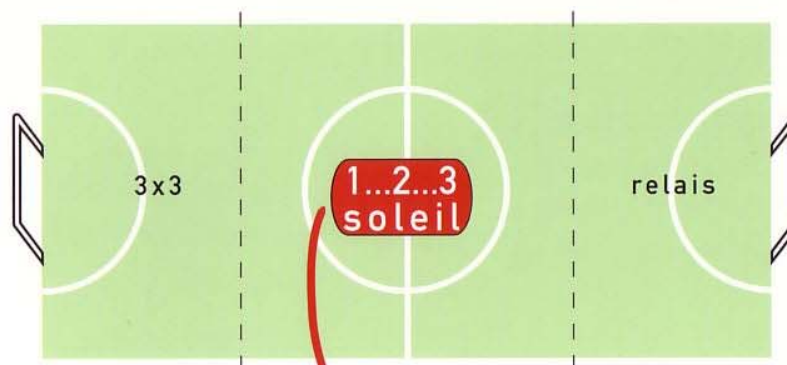




La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "1... 2... 3... SOLEIL"

Fiche enfant



Je suis organisateur :

Arbitre :

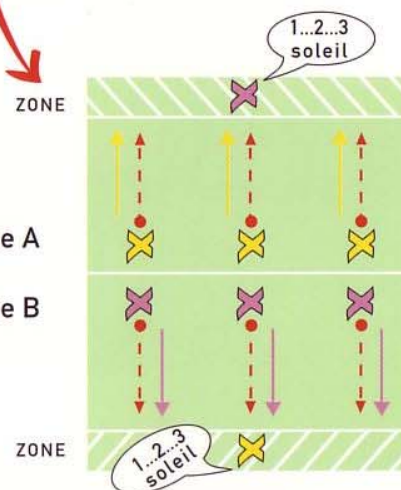
- j'annonce 1... 2... 3... Soleil
- je fais regagner la ligne de départ aux enfants et/ou balles en mouvement
- je vérifie que chaque enfant et sa balle sont arrêtés

Je suis joueur :

- je m'arrête bien :
pieds, crosse, balle à "Soleil"

Je suis observateur :

- je regarde :
 - les déplacements
 - le bon contrôle de la balle



BUT

- arrêter sa balle le premier, dans la zone
- franchir le premier la ligne

MISE EN PLACE

- chaque équipe est composée de 2 ou 3 enfants
- 1 enfant de chaque équipe va compter pour l'autre équipe

DÉROULEMENT

- au signal, l'enfant placé dos aux autres, compte très fort "1-2-3 Soleil" et se retourne
- si un enfant est en mouvement ou si sa balle roule encore, il regagne la ligne de départ
- l'enfant gagnant est celui qui arrête sa balle le premier dans la zone



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "1... 2... 3... SOLEIL"

Fiche éducateur



THÈME

Maîtrise individuelle de la balle
en déplacement

EVALUATION

- Nombre de joueurs avec un parcours sans faute
- Nombre de joueurs avec un parcours avec retour sur la ligne de départ

OBJECTIF

Conduire sa balle de plus en plus vite
avec des arrêts imprévus

DISPOSITIF

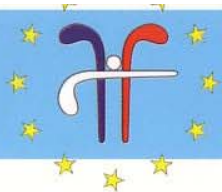
- 2 équipes de 3 ou 4 enfants
- Prévoir observateur et chronomètreur

CONSIGNES

- Maîtrise de la balle avant de vouloir arriver le premier

EVOLUTION

- Commencer la situation en marchant
en trotinant
en courant
- Placer des portes, des obstacles
- Placer un enfant dans le rôle de défenseur



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "VIDONS LA CAISSE"

Fiche enfant



Je suis organisateur :

Arbitre :

- je renvoie au point de départ celui qui fait sortir sa balle des limites

Chronomètreur :

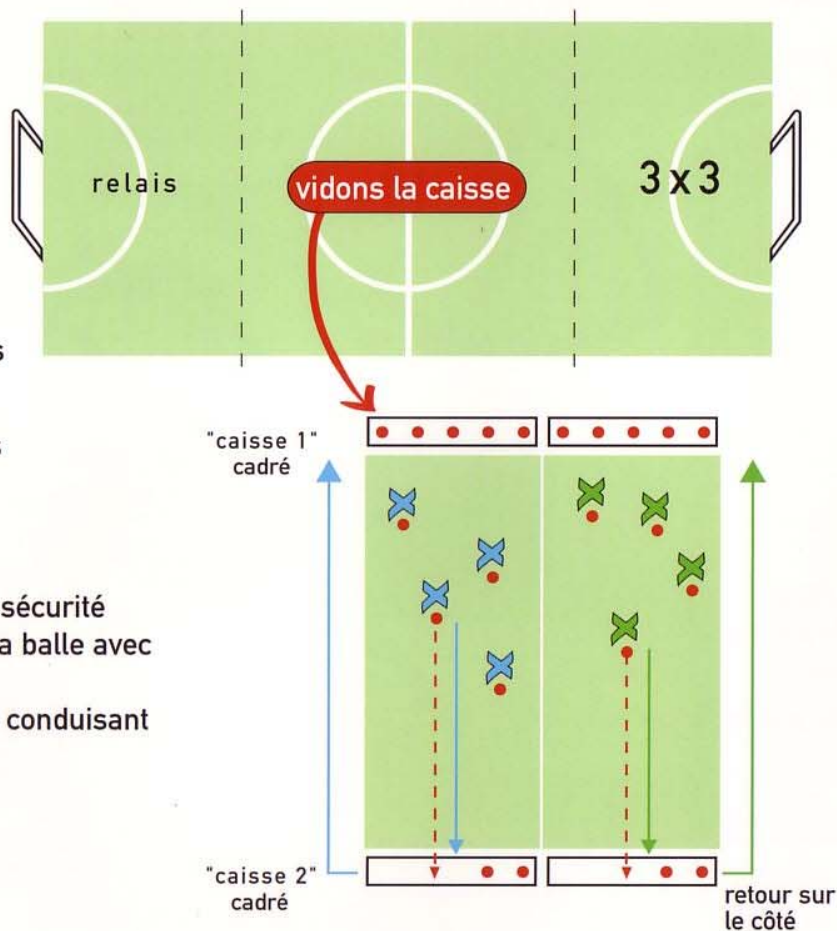
- je donne le départ
- je signale la fin du temps

Je suis joueur :

- je respecte les règles de sécurité
- je conduis rapidement ma balle avec ma crosse
- je regarde devant moi en conduisant ma balle

Je suis observateur :

- Je regarde :
 - le déplacement
 - la conduite de balle
 - si la balle ne sort pas des limites
- Je compte :
 - le nombre de balles
 - le nombre de passages



BUT

- vider la caisse 1, remplir la caisse 2 le plus vite possible

MISE EN PLACE

- 2 équipes de 3 ou 4 joueurs
 - 1 crosse par enfant
 - 12 balles par caisse

DÉROULEMENT

- au signal, les enfants partent de la caisse 1 vers la caisse 2
- ils conduisent leur balle en "la gardant" toujours dans la crosse par poussées successives
- après avoir déposé la balle dans la caisse 2, ils reviennent par le côté et ils recommencent





La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "VIDONS LA CAISSE"

Fiche éducateur



THÈME

- Maîtrise individuelle
- Conduite de la balle en déplacement
- Travail du champ visuel

OBJECTIF

- Aller vers une conduite de balle permettant de prendre des informations sur le jeu

EVALUATION

L'enfant n'a-t-il pas :

- été trop vite (perte de balle)
- couru après la balle
- trop frappé la balle

DISPOSITIF

- 2 équipes de 3 ou 4 enfants
- 1 ou 2 peuvent observer, chronométrer

CONSIGNES

- Conduire individuellement la balle : d'une caisse à l'autre

EVOLUTION

- 1 balle pour 2, 3 enfants
 - passer la balle à un partenaire
 - contrôler la balle en déplacement
 - passer la balle... réceptionner la balle
- 1 balle pour 2 enfants, face à un défenseur
 - travailler les passes par rapport à un défenseur



SITUATION D'APPRENTISSAGE "RELAIS - NAVETTES"

La Direction Technique Nationale FFH et l'Equipe Fédérale USEP

Fiche enfant



Je suis organisateur :

Chronométreur :
- je donne le départ
- je signale la fin du temps

Arbitre :
- je signale les fautes
(pieds - côté rond...)

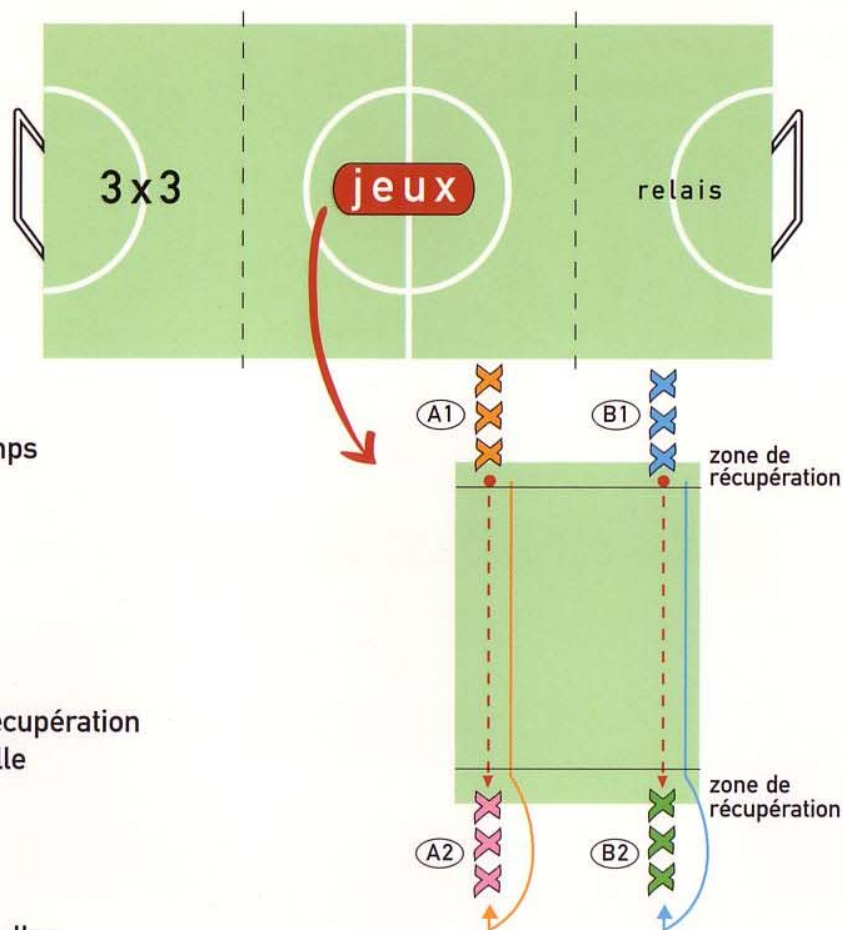
Je suis joueur :

- je repère la zone de récupération
afin d'y conduire la balle

Je suis observateur :

- je note les pertes de balles

	jamais	parfois	tout le temps
La balle échappe à la crosse			
La balle sort des limites			



BUT

- terminer le parcours avant l'autre équipe, avant la fin du temps de jeu

MISE EN PLACE

2 équipes de part et d'autre

DÉROULEMENT

- me déplacer avec ma crosse en suivant un couloir ou une ligne
 - en marchant
 - en trotinant
 - en courant
- Au signal :
 - l'un après l'autre, les joueurs des équipes A₁ et B₁ conduisent leur balle vers les joueurs A₂ et B₂
 - se servir des lignes tracées au sol du gymnase ou du plateau scolaire



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "RELAIS - NAVETTE"

Fiche éducateur



OBJECTIF

- Maîtriser une conduite de balle de plus en plus rapide
- Chercher à quitter progressivement la balle du regard

THÈME

Maîtrise individuelle
Conduite de balle



EVALUATION

- L'enfant a récupéré sa balle 1... 2... 3 fois sur son parcours
- L'enfant conduit sa balle... ou la balle dirige l'enfant ?

Nb de passages	sans perte de balle	1 ^{er} passage	2 ^e passage	3 ^e passage
	avec perte de balle			
	avec 2 pertes de balle			
	avec plusieurs pertes			

DISPOSITIF

2 équipes de part et d'autre du terrain

CONSIGNES

- Aller dans la zone de récupération le plus vite possible avec la balle. La donner à son coéquipier.

EVOLUTION

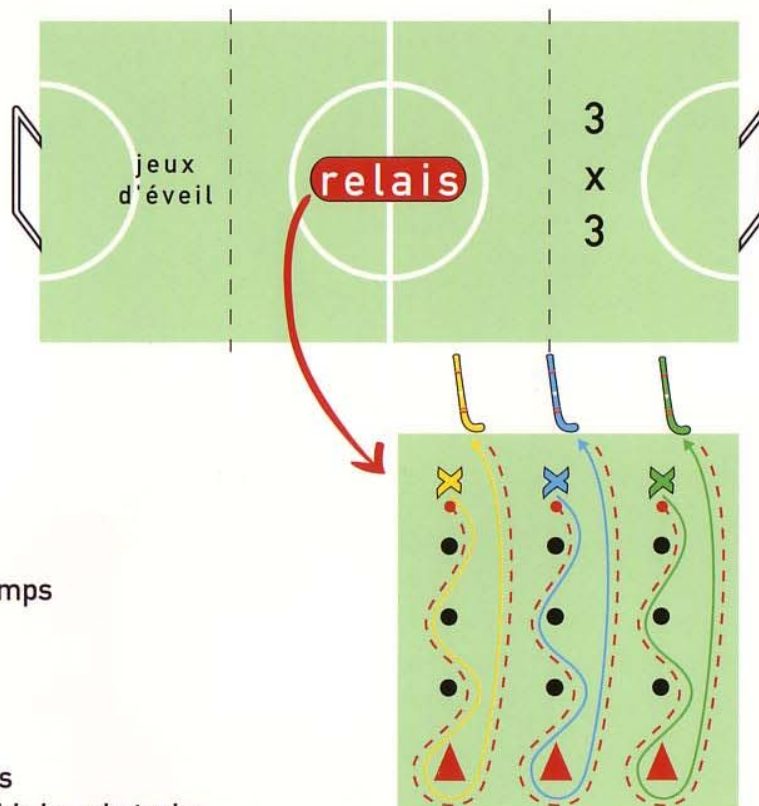
- Placer des obstacles
- Agrandir la zone de récupération



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "PARCOURS PARALLÈLES"

Fiche enfant



Je suis organisateur :

Chronométrateur :

- je donne le départ
- je signale la fin du temps

Je suis joueur :

- je ne me précipite pas
- je pense à bien franchir les obstacles

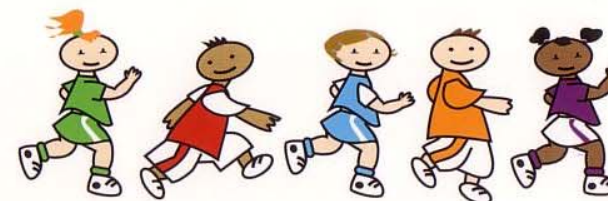
Je suis observateur :

- je regarde si les obstacles
 - sont bien franchis
 - ne sont pas touchés
 - ne sont pas oubliés

BUT
effectuer le parcours le plus rapidement possible, avec sa balle

MISE EN PLACE
je compose un nombre d'équipes en fonction du groupe.

DÉROULEMENT
au signal, les enfants de chaque équipe effectuent le parcours en respectant, un par un, les obstacles.





La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "PARCOURS PARALLÈLES"

Fiche éducateur



THÈME

Déplacement de l'enfant sur des petits parcours évolutifs

OBJECTIF

Arriver à placer l'enfant dans des conditions de matchs, en favorisant le développement de la coordination gestuelle.

EVALUATION

- Observer son habileté et la maniabilité de la crosse en fonction des obstacles placés sur les différents relais
- Faire intervenir le facteur "temps" : rester sur un parcours simple mais limité en temps.

DISPOSITIF

2, 3 ou 4 équipes selon l'effectif des groupes

CONSIGNES

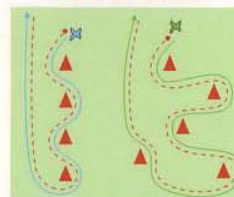
Faire évoluer les difficultés du parcours à chaque séance, pour mettre l'enfant dans des situations à problèmes

EVOLUTION

Trois catégories de relais qui permettront d'augmenter les difficultés

- Coordination : favorisant les nuances de déplacement, d'appui
- Technique : favorisant la conduite, les passes
- Combiné : association des deux

Coordination



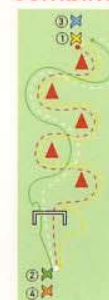
Simple avec un minimum de matériel

Techniques



Chaque passage : contrôle et arrêt de la balle
Aller simple : Aller/retour avec contrôle de la balle. L'enfant saute l'obstacle.

Combinés



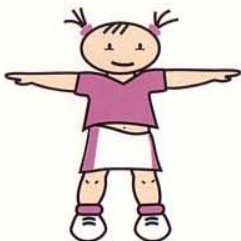
N°1 effectue un parcours aller, passe au N°2 qui effectue le retour pour passer la balle au N°3



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "CHAISES MUSICALES"

Fiche enfant



Je suis organisateur :

Chronomètreur :

- je donne le départ
- je signale la fin du temps

Arbitre :

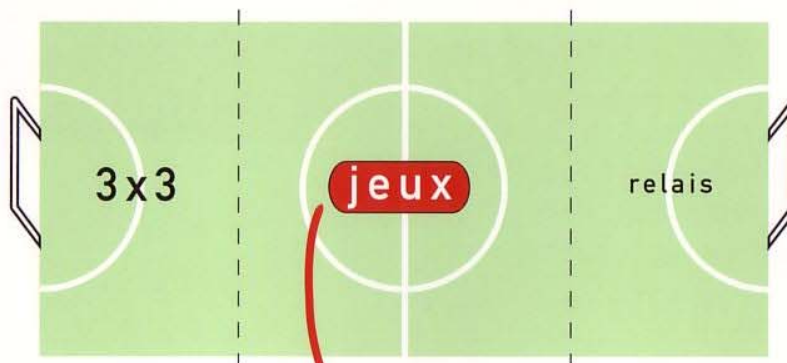
- je contrôle le départ et l'arrivée des joueurs sur les plots

Je suis joueur :

- je conduis bien ma balle sans la frapper
- je ne cours pas derrière ma balle
- ma balle reste bien contre ma crosse

Je suis observateur :

	jamais	parfois	toujours
L'enfant poursuit sa balle			
	Nombre pertes	Nombre fautes	Réussites sans faute ni perte
L'enfant conduit sa balle			



plots plats (non coniques)

BUT

Rester le dernier joueur

MISE EN PLACE

- ① 1 plot  par joueur puis
- ② 1 plot  en moins

DÉROULEMENT

- Arriver avant les autres à mettre sa balle sur un plot plat
- Au signal, les joueurs vont placer leur balle sur le plot
- Le joueur sans plot est éliminé, et devient juge
 - Ce jeu peut se faire sur plusieurs séries





La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

SITUATION D'APPRENTISSAGE "CHAISES MUSICALES"

Fiche éducateur



THÈME

- Maîtrise individuelle
- Conduite de balle efficace avec un déplacement rapide

EVALUATION

L'enfant est conduit par sa balle
L'enfant maîtrise partiellement sa balle
L'enfant maîtrise sa balle quelle que soit la vitesse

OBJECTIF

Maîtrise de la conduite de balle la plus rapide possible

EVOLUTION

- Un plot pour un joueur
- Un plot de moins par rapport au nombre de joueurs
- Mettre un défenseur ou 2 sur la trajectoire
- Placer les plots à différents endroits, nécessite une prise d'info sur le défenseur pour aller vers les plots les plus accessibles

DISPOSITIF

Chaque joueur avec une balle et une crosse

CONSIGNES

- Ne pas frapper la balle
- Garder la balle contre la crosse
- Maîtriser, contrôler à l'approche du plot plat



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

RENCONTRES "PLACES ET RÔLES DES ENFANTS ET EDUCATEURS"

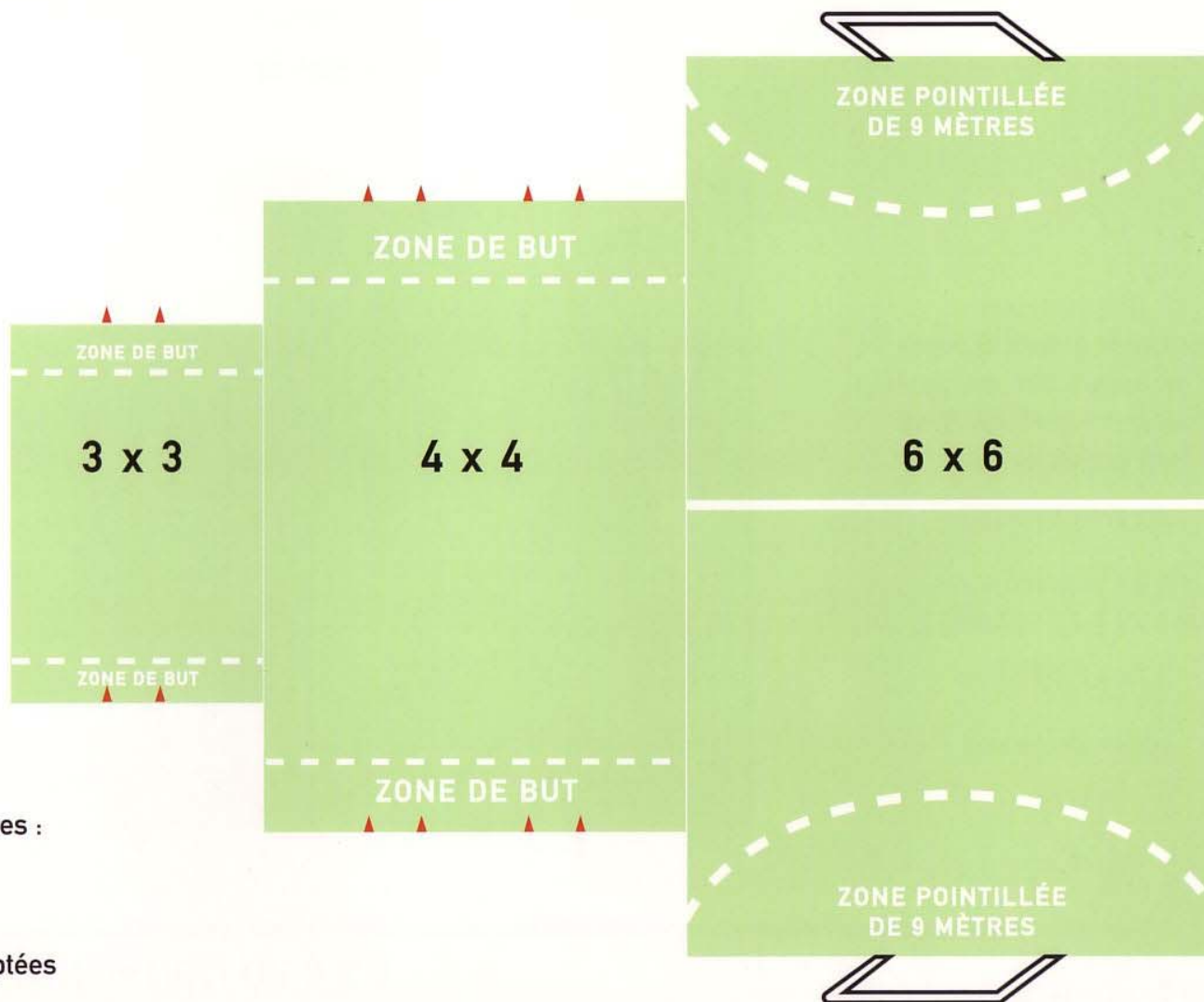
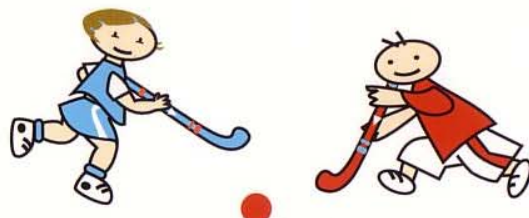


TÂCHES		ENFANT	ÉDUCATEUR
AVANT	• Réserver, prévoir : installations (gymnase, stade...), matériel, pharmacie		
	• Informer les participants : inscription - invitation - déroulement		
	• Préparer les contenus : organisation, gestion		
	• Informer la presse		
	• Organiser les transports		
	• Prévoir les résultats, les récompenses, les goûters...		
	• Prévoir annulation (météo...)		
PENDANT	Organisateur		
	• Gérer le programme : ateliers, rencontres...		
	• Répondre aux sollicitations : participations, presse, invités		
	• Assurer les remises de récompenses		
	Joueur		
	• Participer au programme		
	• Respecter les consignes de sécurité		
	• Observer, conseiller, manager...		
	Spectateur		
	• Regarder, encourager...		
APRÈS	• Ranger le matériel, vérifier la propreté		
	• Faire le compte-rendu de la rencontre		
	• Régler les factures		
	• Etablir le bilan		



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

RENCONTRES "NIVEAUX DE PRATIQUES"



Définition des Niveaux de Rencontres

- En fonction du niveau de résolution des problèmes :
 - maîtrise individuelle
 - maîtrise collective
- Avec le souci de propositions de rencontres adaptées et significatives

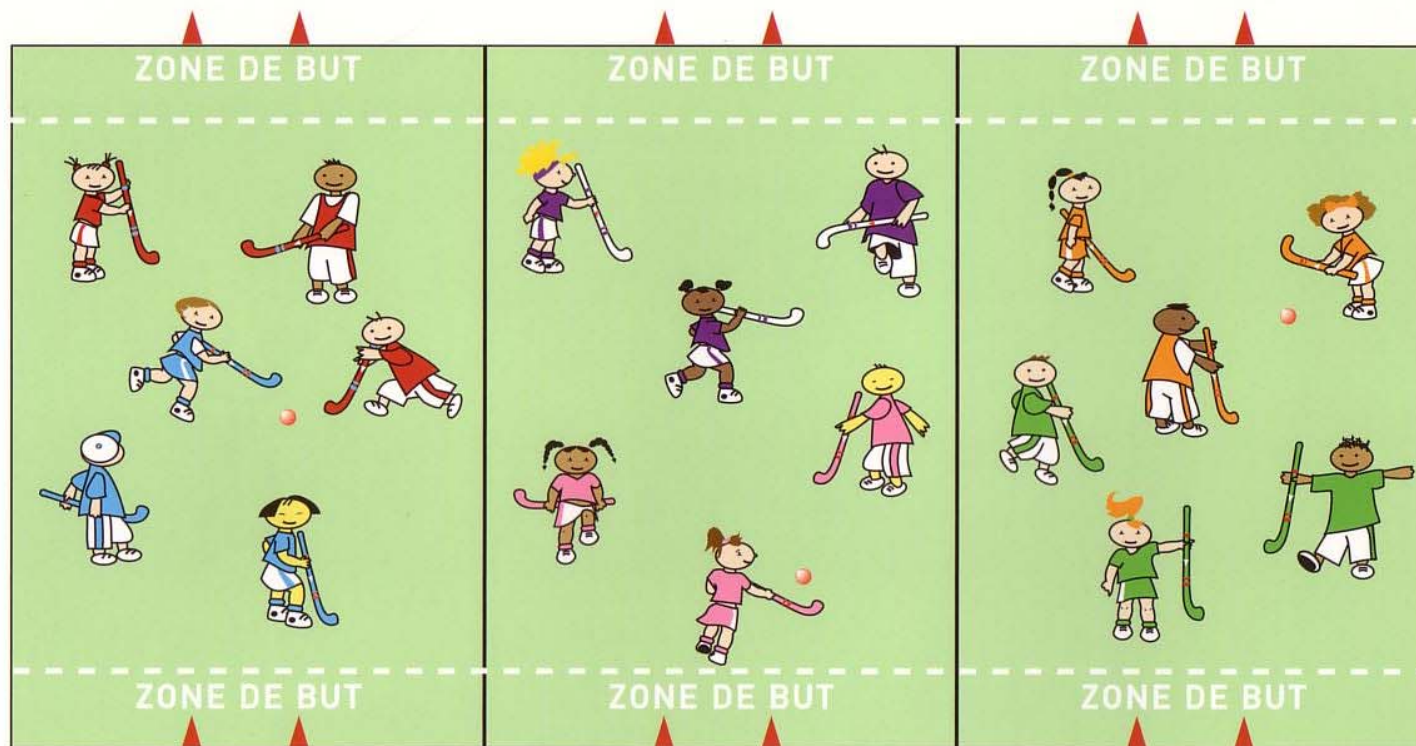


La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

RENCONTRES "SITUATION DE 3 X 3"

niveau 1

Fiche enfant



BUT

GAGNER LE MATCH

MISE EN PLACE

2 équipes de 3 joueurs
sans gardien de but

DÉROULEMENT

chaque enfant doit
assumer successivement
l'ensemble des différents rôles,
comme joueur et comme
organisateur

Je suis organisateur :

Chronométrateur :

- je signale le début et la fin de chaque mi-temps (6 minutes)

Arbitre :

- je siffle les fautes

Secrétaire (USEP) ou

Délégué Technique (FFH) :

- je tiens la table de marque

Je suis joueur :

Attaquant :

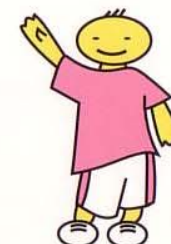
- j'essaie de marquer des buts

Défenseur :

- je siffle les fautes

Je respecte les règles de sécurité :

- je ne lève pas ma crosse
- je ne lève pas ma balle





La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

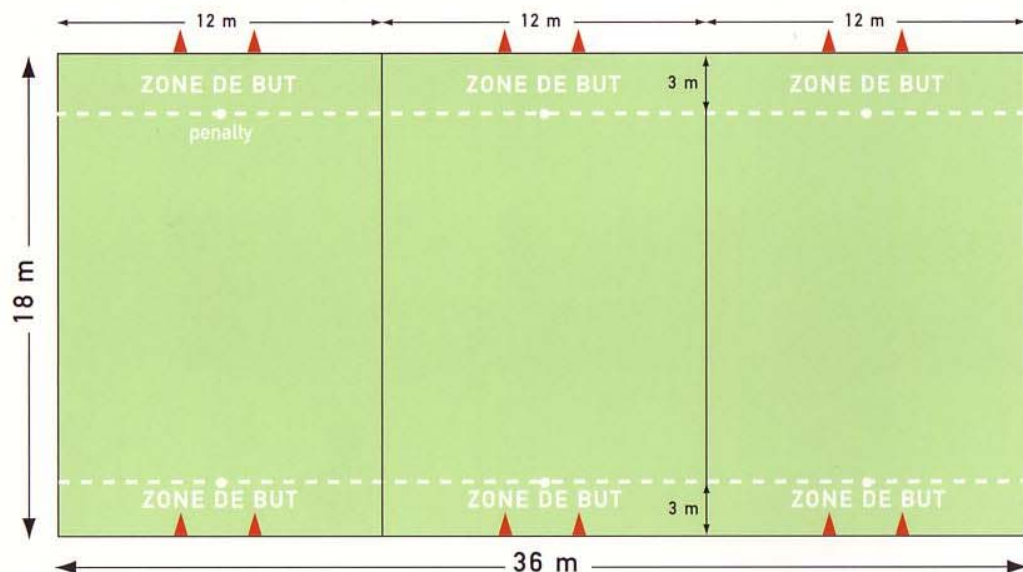
RENCONTRES "SITUATION DE 3 X 3"

niveau 1

Fiche éducateur 

Dispositif :

Terrain de Hand-Ball en 3 mini-terrains



Consignes :

- La balle doit être amenée à l'intérieur de la zone de but pour marquer
- Faire respecter les règles de sécurité

Organisation :

- Le temps effectif de jeu par enfant doit être équivalent au temps éventuellement consacré au déplacement
- Veiller à limiter le temps d'attente entre chaque rencontre

Tableau des poules :

Rencontre avec 48 joueurs :

12 équipes de 4 joueurs

(3 + 1 arbitre ou chronométrateur)

1 poule de 4 équipes par terrain

(3 poules au total)

	A	B	C	D
A				
B				
C				
D				

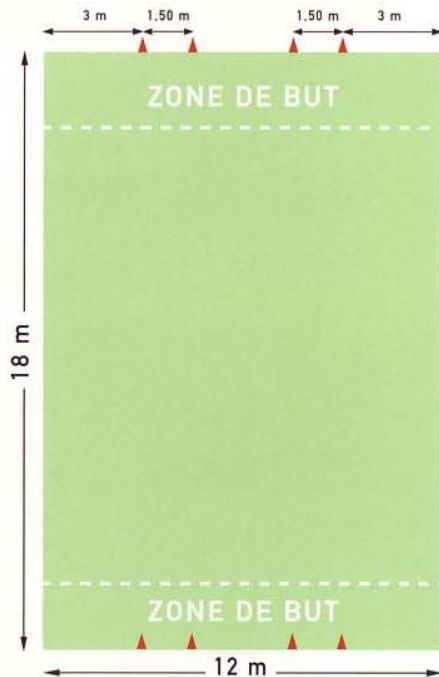
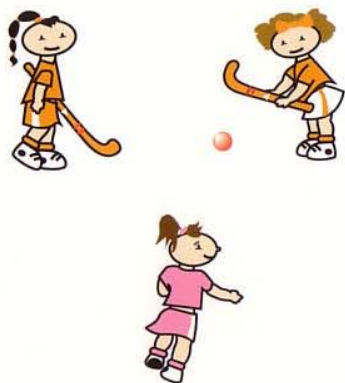
Ordre des matchs :

- 1° → A x B
- 2° → C x D
- 3° → A x C
- 4° → B x D
- 5° → A x D
- 6° → B x C





SITUATION 4 X 4



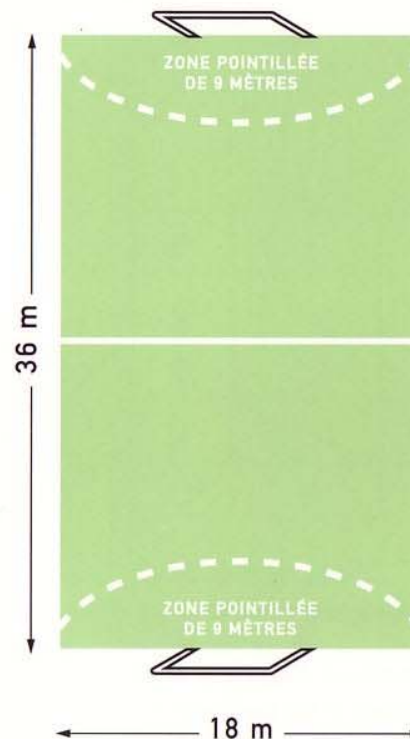
Dispositif :

- 4 contre 4 sur un mini-terrain, 2 fois 2 mini-buts
- 3 joueurs + 1 gardien de but
- Chaque gardien a 2 buts à contrôler

Consignes :

- Hors de la zone de but le gardien redevient joueur de champ.
- Les 2 buts dans chaque zone permettent de créer des espaces de jeu.

SITUATION 6 X 6



Dispositif :

- 6 contre 6 sur un terrain de Hand-Ball de 36 x 18 m

Consignes :

Voir règlement fédéral



VOIR FICHE RENCONTRE "niveau 1"



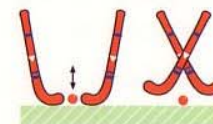
La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

RENCONTRES "COMMENT ARBITRER ?"



Au début de chaque mi-temps... après chaque but

Je fais une mise en jeu en frappant alternativement 3 fois le sol et la crosse sans toucher la balle

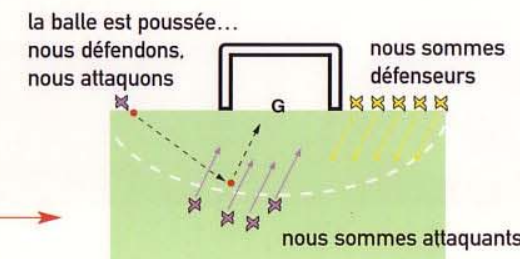


JE SUIS JOUEUR Je ne dois pas...	* lever ma crosse au-dessus du genou	* lever ma balle	jouer la balle avec les pieds	jouer la balle avec le côté rond de ma crosse	frapper la balle avec ma crosse (mais la pousser avec la crosse)	tourner autour de la balle
JE SUIS ARBITRE J'explique par un geste précis	Mon bras tourne autour de ma tête 	Mes mains sont écartées face à face 	Je montre mon pied avec ma main en fléchissant la jambe 	Je montre le dos de ma main 	Ma main va de haut en bas 	Mes deux mains se croisent en faisant obstruction 

J'arrête le jeu quand ?	La balle sort derrière la ligne de but	Un joueur fait une faute en dehors des cercles	Un joueur fait une faute involontaire dans le cercle	Un joueur fait une faute volontaire dans le cercle	Pour tout incident ou un penalty	Un joueur fait franchir la balle entre les poteaux	La balle sort sur la longueur
J'indique la réparation par un geste	dégagement - Mes bras sont tendus - Je suis placé dos au but devant la zone 	coup-franc - J'indique la direction et l'endroit où le jeu reprend 	corner (*) voir mise en place - Mes bras sont tendus vers le coin du terrain 	penalty (arrêt du jeu) - Un bras indique le point de Penalty - L'autre est tendu vers le haut 	arrêt du jeu - Mes bras au-dessus de la tête - Mes poignets sont croisés 	but - Mes bras sont tendus vers le centre 	touche - Mon bras indique l'équipe qui remet la balle en jeu 

* A part les 2 premières fautes (règles de sécurité), les autres sont tolérées pour les niveaux 1 et 2

		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
je suis attaquant ou défenseur	Je fais une faute hors des zones de but	c'est un coup-franc Tous les joueurs sont placés à 3 m de la balle		
je suis attaquant	Je fais une faute dans la zone où j'essaie de marquer un but	c'est un dégagement		
je suis défenseur	Je fais une faute dans la zone que je défends	c'est un penalty	c'est un corner	





La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

HISTORIQUE FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY



Dans l'Antiquité

Nos ancêtres, selon des documents, jouaient déjà au Hockey aux alentours de l'an 2000 avant Jésus-Christ sous une forme évidemment plus rudimentaire.

Les crosses étaient très minces et munies d'un crochet à l'une des extrémités. Les balles, à cette époque étaient en cuir, l'intérieur fait de déchets de cuir et de tissu.

Au Moyen-âge

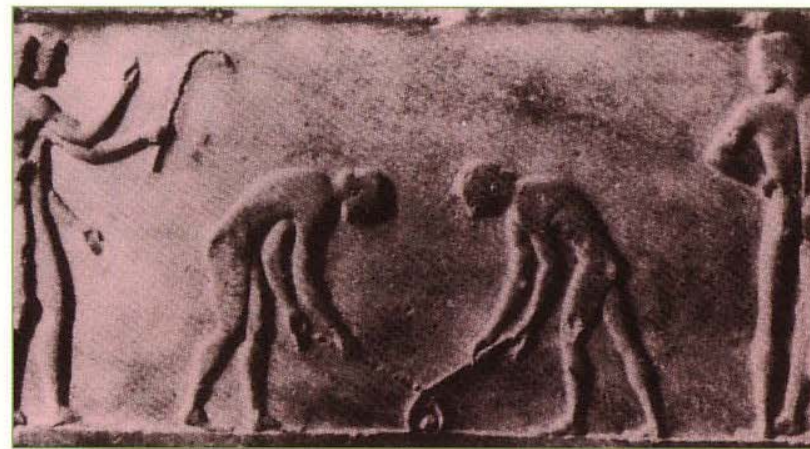
A cette époque, le hockey était connu sous le nom de "crosses". En effet, la crosse fut le principal instrument utilisé au Moyen-Age dans les jeux d'exercices.

Le jeu de crosse se jouait avec absence de règles. Deux paroisses formaient les équipes sur un terrain vague mais limité. La longueur du parcours était déterminée à l'avance et à chaque extrémité du terrain, une fossette ou un trou circulaire était creusé pour servir de but.

Au 14^{ème} siècle, le jeu de crosse française et le jeu de mail sont les plus connus. Le jeu de mail succéda à celui de la crosse et fit son apparition en France **au 15^{ème} siècle**. Il se jouait avec un maillet fermé. Pendant le règne de Louis IV, il fut de bon ton d'y jouer.



Le jeu Bazig-Kamm, tel qu'il est présenté dans la Galerie bretonne Perrin (1885).



Jeu de crosse - Mur de Thémistocle.

Le Hockey fut négligé en France. Il émigra en Angleterre où la pratique sportive était développée. **Vers la fin du 18^{ème} siècle**, on jouait intensément. En Écosse, le shinty se développe, se modifie et donne naissance au hockey actuel qui revient en France **vers le milieu du 19^{ème} siècle**.

Le premier club de hockey fut le Black-heat à Londres. Ses archives remontent à **1861**. Au début, on jouait avec les deux côtés de la crosse, celle-ci était faite de chêne et courbée à la vapeur. La balle était une sphère de caoutchouc. Le Teddington Hockey club a transformé les crosses en bois de frêne, et les balles de cricket ont été peintes en blanc. Les premières règles furent édifiées.

La Fédération Internationale de Hockey fut créée **en 1924** à Paris à l'initiative du Français Paul LÉAUTEY, avec comme premiers membres : l'Autriche, la Belgique, l'Espagne, la Hongrie, la Suisse, la Tchécoslovaquie et la France. Son premier président fut Paul LÉAUTEY. **En 1964**, on comptait 50 pays affiliés à la fédération, et **en 1974** : 71 pays. Actuellement, 119 pays sont membres, dont le dernier en date : les Bahamas. Le siège de la F.I.H. se trouve à Bruxelles.

La Fédération Française de Hockey fut créée **en 1920** sous la présidence de M. Paul LÉAUTEY. C'est **en l'année 1923** que le premier championnat de France féminin fut créé. Le **premier** titre fut décerné au Racing club de France.



La Direction Technique Nationale FFH et l'Équipe Fédérale USEP

CODE DU SPORTIF



Tout jeune sportif débutant s'engage à :



- Se conformer aux règles de jeu
- Respecter les décisions de l'arbitre
- Respecter les adversaires et les partenaires
- Refuser toute forme de violence et de tricherie
- Etre maître de soi en toutes circonstances
- Etre loyal dans le sport et dans la vie
- Etre exemplaire, généreux et tolérant



A partir d'une idée de l'A.F.S.V.F.P. (Association Française pour un Sport sans Violence et pour le Fair-Play)

ONT PARTICIPÉ À LA RÉDACTION DE CE DOCUMENT...



La Direction Technique Nationale FFH
sous la conduite de

B. DELAVENNE
Directeur Technique National

M. BRENDER
Conseiller Technique National

L'Équipe Fédérale USEP

C. MARCHAL
R. VANOOSTEN
R. BROS

Directeur National Adjoint
Délégué USEP
Cadre National

Remerciements
au Groupe National Productions/Labellisation USEP

Adresse Internet :
www.ffh@ffhockey.org



6 avenue Rachel - 75018 PARIS
Tél. : 01 44 69 33 69

Adresses
U.R.L : [http : //www.usep.org](http://www.usep.org)



3 rue Recamier - 75007 PARIS
Tél. : 01 43 58 97 60