

Hockey sur gazon



Logique interne de l'activité :

Activité d'opposition et de coopération dans laquelle des joueurs s'affrontent dans un espace interpénétré et essaient, en évitant la perte de l'engin roulant (balle) d'atteindre la cible adverse (but) située à une extrémité du terrain de jeu. Le but est de marquer plus de points que l'adversaire dans un espace délimité, orienté.

Classification Parlebas :

Le hockey sur gazon est un sport :

- avec partenaire,
- avec adversaire,
- sans incertitude liée au milieu.

Le hockey sur gazon est donc une activité socio motrice.

Problèmes fondamentaux :

Maitrise de l'engin
Orientation vers la cible
Coopérer avec des partenaires
S'opposer à des adversaires
Prises d'informations

Inscriptions dans les I.O. :

ECOLE MATERNELLE :

Collaborer, coopérer, s'opposer

Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres. Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...). D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer en contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relations avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

ECOLE ELEMENTAIRE :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se connaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Attendus de fin de cycle 2	Attendus de fin de cycle 3
<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. 	<p>En situation aménagée ou à effectif réduit :</p> <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.

	Connaissances	Attitudes
Maîtriser l'engin	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître la spécificité de l'utilisation de l'engin • Lier l'engin à son contexte culturel 	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles d'utilisation de l'engin
Repérer et s'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître la spécificité de la cible • Connaître les règles de comptage • Comprendre le résultat 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses choix en fonction de la cible • Respecter les règles de comptage
S'opposer à des adversaires	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les postures permettant d'agir en sécurité • Connaître les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) • Connaître la notion d'espace libre, de marquage et de démarquage 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires, des partenaires, de l'arbitre
Coopérer avec des partenaires		<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif • Accepter la répartition des rôles de l'équipe • Assumer la responsabilité de ses actes
Prise d'informations	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et nommer des éléments relatifs au jeu : <ul style="list-style-type: none"> ➢ les règles, ➢ l'espace, ➢ l'engin, ➢ la cible à atteindre, ➢ les différents rôles à tenir • Dans une situation donnée, connaître les informations pertinentes à prélever. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'adapter aux différents types de prise d'information relatifs aux jeux • Adapter ses choix en fonction de la prise d'information

Les règles d'or :

- Ne pas lever la crosse plus haut que le genou
- Tenir la crosse à 2 mains
- Jouer avec le côté plat de la crosse
- Ne pas frapper la balle mais la pousser
- Ne pas jouer la balle avec son corps
- Pour marquer un but, je dois être dans la zone adverse

	Capacités	Situations
Maîtriser l'engin	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable d'utiliser l'engin pour contrôler, conduire, dribbler, passer, tirer. 	1,2,3 soleil Relais kangourou L'horloge Oiseaux de proie 3 mini parcours
Repérer et s'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable d'effectuer son tir en fonction de la spécificité de la cible. • Etre capable de se construire une zone de tir favorable en tenant compte des contraintes (zone adverse, partenaire). • Etre capable de repérer des espaces libres. 	L'épervier Montée / Descente Remontée 2 contre 1 Balle au capitaine
S'opposer à des adversaires	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de percevoir, d'anticiper les actions de l'adversaire. • Etre capable de récupérer, d'intercepter et empêcher la progression de la balle. • Etre capable de mettre en avant des intentions défensives pour récupérer la balle : gêner, provoquer, dissuader, intercepter, aider. • Etre capable de soutenir l'action défensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité. 	La mare aux crocodiles Chats et souris A l'attaque Voleurs de trésors Les douaniers La balle au capitaine L'attaque / La défense Match à effectif réduit
Coopérer avec des partenaires	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable d'occuper le terrain collectivement en fonction des choix, des stratégies mises en place en équipe. • Etre capable de coordonner ses actions avec celles de ses partenaires. 	
Prise d'informations	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace. • Faire des choix pertinents d'action pour atteindre la cible (stratégies). 	

