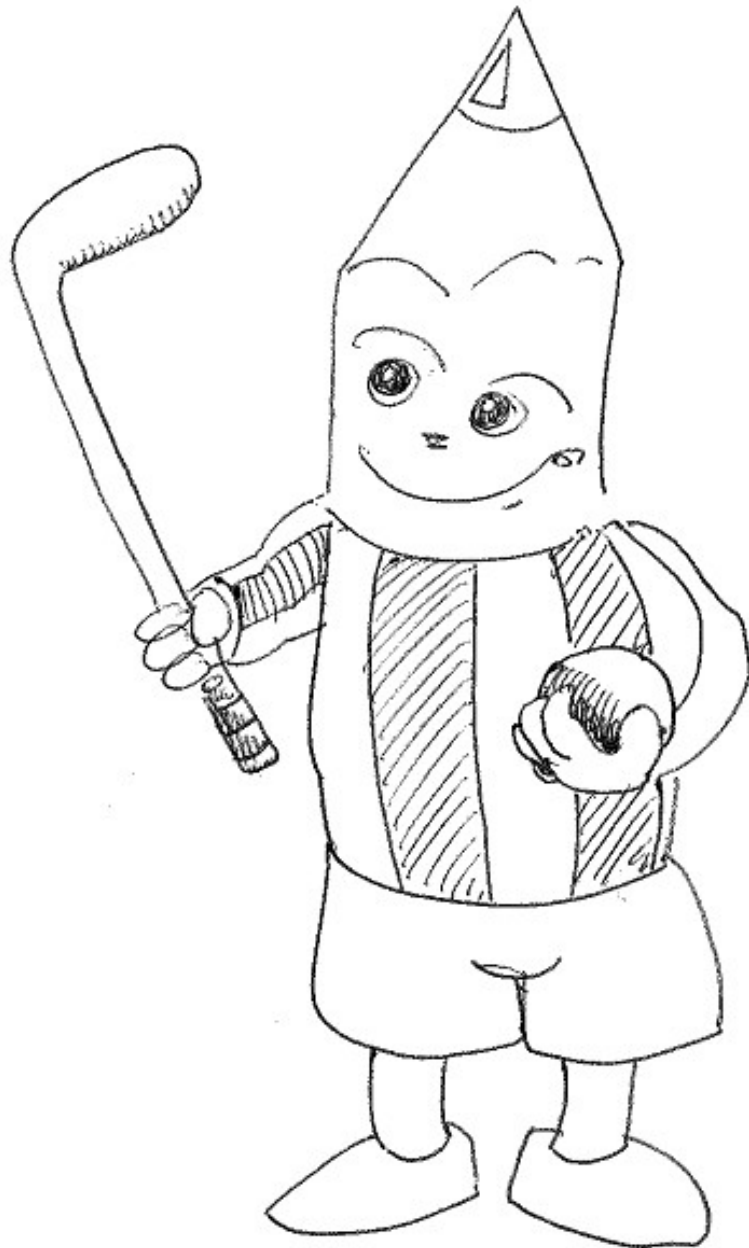


Les jeux de crosses au cycle II



7/11 rue du commandant Rivière
58000 Nevers
Tél : 03/86/71/97/34
Fax : 03/86/71/97/50
Mail : usep58@fol58.org



Définition de l'activité

- Dans le cadre de la diversification de la pratique des APSA, le jeu de crosse:
- se pratique sur toutes les surfaces (stabilisé, parquet, bitume, terre battue, gazon),
 - nécessite peu de matériel (crosses, balles, plots et chasubles),
 - développe la motricité fine, l'adresse, l'équilibre et travaille la dissociation gauche/droite,
 - permet une pratique avec **absence totale** de contacts physiques,
 - met en jeu les notions de responsabilité et de sécurité.

Le jeu de crosse est un jeu collectif praticable en salle comme en plein air qui nécessite de jouer la balle avec une crosse.

Ce jeu se pratique à l'aide d'une crosse pour chaque élève qui se caractérise, au niveau du bec par un côté plat et un côté rond.



Le mode d'interaction est la balle, propulsée ou conduite avec le côté plat de la crosse.

L'objectif est d'amener la balle dans une zone de tir adverse pour effectuer un envoi au but.

Le jeu de crosse implique la présence de communication et contre communication permanente avec coopération et opposition partenaires/adversaires se succédant. Il nécessite beaucoup de maîtrise de soi et de la crosse (coordination motrice / combativité / adresse / maîtrise d'exécution).

La conduite de balle, technique d'opposition, réception, contrôles, propulsion forment l'ensemble des fondamentaux techniques et tactiques nécessaires à une pratique ludique.

Il ne nécessite aucune protection vestimentaire.

Étant un jeu collectif avec engin (une crosse), l'Éducateur devra tenir compte de cet aspect notamment au niveau de la sécurité.

LA SECURITE

En dehors de toutes dispositions pédagogiques et didactiques relatives à la nature des apprentissages, il convient d'IMPOSER des dispositifs permettant d'assurer la SECURITE de tous les élèves.

LA SECURITE ACTIVE:

- Les élèves sont attentifs.
- L'élève ayant une crosse en main devient responsable de son geste.
- La crosse ne peut être utilisée que pour jouer avec la balle.
- La crosse ne doit jamais dépasser le niveau des genoux.
- L'élève ne prend pas la balle à la main.
- L'élève ne bloque pas la balle avec la crosse allongée au sol.

LA SECURITE PASSIVE :

- Mise en place d'espace de jeu suffisamment grand par rapport à l'effectif.
- Utilisation de matériel adapté (la hauteur de la crosse ne doit pas dépasser le niveau de la ceinture).

Les règles d'or du jeu de crosse

- 1) Interdiction de lever la crosse au dessus du genou.
- 2) Interdiction de jouer avec le côté arrondi de la crosse.
- 3) Interdiction de frapper la balle.
- 4) Interdiction de toucher la balle avec ses pieds ou son corps.
- 5) Interdiction de lever la balle.
- 6) Interdiction de toucher l'adversaire.
- 7) Interdiction de lancer la crosse.

Relation avec les finalités de l'école / les compétences visées

OBJECTIFS TRANSVERSAUX :

- Favoriser l'intégration.
- Répondre aux besoins des enfants: jouer, agir, communiquer, s'affirmer, réussir ...
- Prendre des responsabilités, les assumer.
- Traiter l'information, l'analyser, la synthétiser et l'exposer.

OBJECTIFS DISCIPLINAIRES:

- Inciter à jouer ensemble.
- Respecter les règles du jeu, les consignes et autrui.
- Maîtriser la balle, développer l'adresse.
- Développer la coordination, la dissociation motrice et l'indépendance du regard par rapport à la conduite de balle.
- Éduquer à la sécurité.
- Passer de l'action individuelle à l'action concertée avec les autres.
- Concevoir une stratégie collective.
- Développer les fondamentaux de jeux (conduites classique et alternée, contrôles simples et orientés, propulsions poussées et glissées).

OBJECTIFS TECHNIQUES :

- Prendre la crosse à 2 mains, le bec en direction du sol, pas plus haut que le genou.
- Ne jouer la balle qu'avec le côté plat de la crosse.
- Aborder la notion de zone de marque.

Les compétences nécessaires à la pratique des jeux de crosses

L'enfant a la balle:

- 1) Il peut la conduire vers un objectif.
- 2) Il peut la transmettre à un équipier.
- 3) Il peut l'envoyer vers le but.

L'enfant n'est pas possesseur de la balle:

- 1) Un partenaire peut décider de lui transmettre, d'où besoin de contrôler
- 2) Un joueur de l'équipe adverse possède la balle donc besoin de tenter de lui prendre la balle.

La démarche d'apprentissage

1) AVANT LA SEANCE:

Le maître:

- But de la séance / Consignes
- Mise en train / situations d'apprentissage / jeu / Évaluation donc prévoir une programmation.

Les élèves:

- Expliquer le but de la séance
- Tâche à exécuter/déroulement /organisation

Le maître et les élèves:

- Gestion du matériel et de l'espace

2) LA SEANCE :

La mise en train(5/10 mn):

Prévoir des situations motivantes, faisant apparaître des notions de coopération, d'opposition.

Prévoir une occupation de l'espace, travailler l'anticipation, les réflexes, les habiletés.

Les situations d'apprentissage:

Possibilité n°1:

L'ensemble de la classe travaille sur la même tâche.

Donner un exemple et multiplier les groupes de travail.

Possibilité n°2:

On travaille sur une nouvelle tâche , puis sur une tâche déjà vue et on alterne.

Possibilité n°3:

Par demi groupe.

Un groupe travaille, l'autre observe (préparer des grilles d'observation).

3)LE CONTENU DES SEANCES :

Au niveau 1: chez le débutant

Le hockey est incitateur de multiples actions individuelles. Rencontrant un autre enfant, des échanges peuvent se produire et l'enfant apprend à coopérer et à s'opposer à autrui. Puis l'action sera plus concertée quand l'enfant jouera avec ou contre et pour le groupe.

Au niveau 2: chez le débrouillé

Les situations problèmes vont faire varier les conditions de relation entre les joueurs, enfant-enfant, enfant-groupe, groupe-groupe, mais aussi les situations motrices en jouant sur les facteurs du mouvement, espace divers avec des obstacles, vitesse d'exécution dans les déplacements, amplitude des poussées de balle, adresse dans les passes et les poussés. Ceci sous forme de jeux, de relais, de parcours.

Nous nous appuyerons sur les jeux traditionnels.

Au niveau 3: chez le pratiquant (cycle 3)

Les enfants participent à l'organisation des séances, «entraînement» et matchs. Ils demandent la modification et l'application de nouvelles règles.

Tour à tour, arbitres, marqueurs, observateurs, acteurs, ils sont associés. chaque joueur de l'équipe a sa place. Les séquences de non-jeu sont utiles pour analyser certaines informations et mettre au point des stratégies.

QUELLE PEDAGOGIE? Au cycle 2 seuls les niveaux 1 et 2 nous intéressent.

Au niveau 1: privilégier les actions exploratoires dans lesquelles l'enfant agit seul. pédagogie de la découverte, dans laquelle les tâches ne sont pas définies et le choix du but des opérations et des critères de réussite reste libre.

Au niveau 2: les situations problèmes proposées définissent davantage les conditions, le but, les critères de réussite des jeux. Les tâches sont semi-définies grâce à la trame de variance qui modifie les facteurs du mouvement. C'est la pédagogie de résolution de problèmes.

COMMENT FAIRE EVOLUER UNE SITUATION ?

Variation des consignes qui concernent les conditions matérielles.

Variation des consignes qui vont concerner les opérations suivant certains facteurs du mouvement.

Variation des consignes qui concernent les critères de réussite, style des réponses, chronométrage, nombre de cibles à atteindre, nombre de défenseurs, d'attaquants dans les jeux.

La Rencontre USEP

- La rencontre USEP, c'est une multitude de moments de vie partagés.
- La rencontre USEP, c'est la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques variées en continuité de l'EPS.
- La rencontre USEP, c'est un cadre associatif spécifique.
- La rencontre USEP, c'est un projet sportif et éducatif.
- La rencontre USEP, c'est un dispositif qui met en actes la continuité éducative.
- La rencontre USEP est identifiable, elle participe à la construction d'un citoyen sportif.

Elle sera l'aboutissement du travail des deux APSA jeux de crosses et jeux de raquettes.

Quatre ateliers seront proposés :

- 1) Atelier jeux de raquettes : 1, 2, 3 Soleil et Ballon vole.
- 2) Atelier jeux de crosses : La rivière aux crocodiles.
- 3) Atelier mixte : Jeu de l'horloge une équipe avec les crosses et l'autre avec les raquettes.
- 4) Atelier découverte Pelote basque : jeu au mur à la main.

Crosses

Jeux de mise en train

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. Jeux d'opposition

Jeux individuels

Objectif(s)

- S'échauffer.
- Manipuler le matériel spécifique aux jeux de crosses

But pour l'élève : S'échauffer en général, échauffer les bras, les jambes, tout en manipulant la matériel spécifique aux jeux de crosses.

Matériel : Une crosse par élève.

Règles de sécurité :

- Occuper tout le terrain de jeu.
- S'espacer de ses camarades afin de ne pas les blesser en cas de chute de matériel.

Dispositif :

- Échauffement des bras



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



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

➤ Échauffement général

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...

Variante(s)

Critère(s) de réussite :

L'élève parvient à garder sa crosse en équilibre sur les différentes parties du corps.

Échauffement des bras : devant soit, sur les côtés, au dessus de la tête, en bas (soulever les jambes une après l'autre pour la faire passer...)

Échauffement des jambes : Un partenaire peut tenir une ou deux crosses (Attention : se tenir le plus loin possible de la crosse = bras tendus pour ne pas prendre un coup de pied)

Échauffement général : tenir la crosse en équilibre sur la cuisse, sur le genou...

Observations :

Crosses

Jeux de mise en train

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. Jeux d'opposition

Jeux à deux

Objectif(s)

- **S'échauffer en manipulant le matériel spécifique aux jeux de crosses.**
- **Aiguiser ses réflexes.**
- **Augmenter sa vitesse de déplacement.**

But pour l'élève : S'échauffer en utilisant les crosses. Être attentif et rapide.

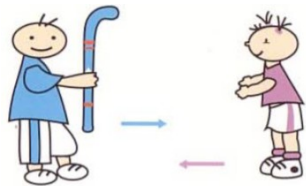
Matériel : - une crosse par élève ou une crosse pour deux.
- plots pour former des cercles.

Règles de sécurité :

- Occuper tout le terrain de jeu.
- S'espacer de ses camarades afin de ne pas les blesser en cas de chute de matériel.

Dispositif :

- Échauffement des bras et des jambes



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**

- Échauffement général

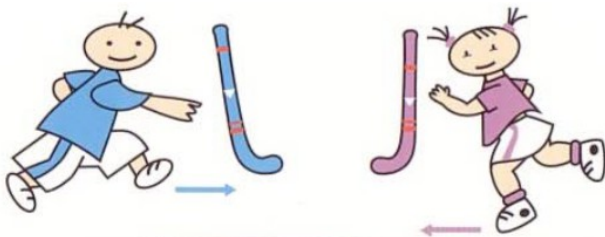


Faire glisser la crosse au
sol des pieds aux mains. Au passage
de la crosse, équilibre sur les
mains et les pieds



Réflexes : Rattraper
la crosse dès que le
porteur la lâche

➤ Échauffement général



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

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



Critère(s) de réussite :

- Lancer la crosse dans la main d'un camarade / Rattraper une crosse lancée.
- Sauter par dessus la crosse sans la toucher.
- Rattraper la crosse de son camarade avant qu'elle ne tombe.

Variante(s)

- Augmenter le nombre de joueurs .
- Utiliser sa main droite / gauche pour lancer et/ou recevoir une crosse.

Observations :

Crosses

Jeux de mise en train

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. Jeux d'opposition

Jeux à plusieurs

Objectif(s)

- **S'échauffer en manipulant le matériel spécifique aux jeux de crosses.**
- **Travailler ses appuis.**

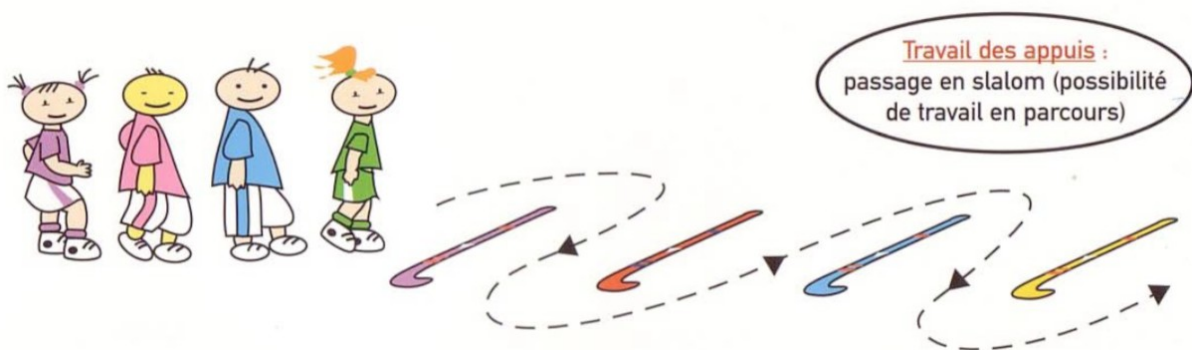
But pour l'élève : S'échauffer en utilisant les crosses . Être attentif et rapide.

Matériel : - Des crosses

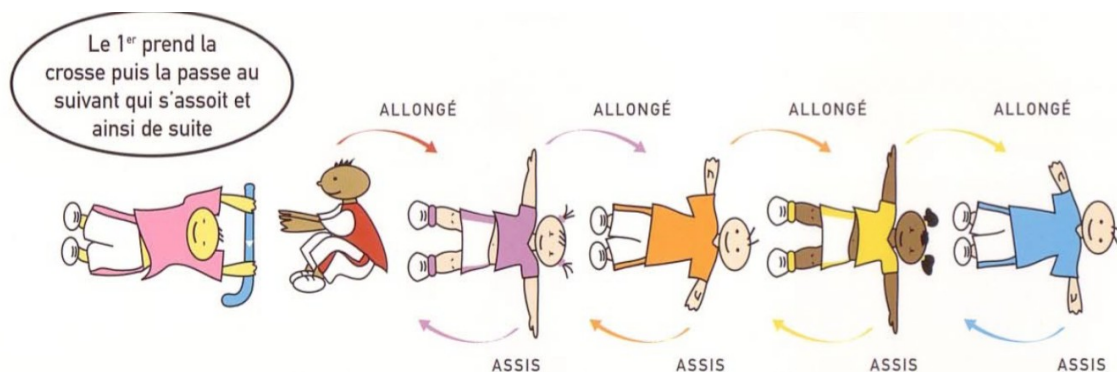
- Des plots pour former des parcours parallèles.

Dispositif :

➤ Situation 1 :



➤ Situation 2 :



➤ Situation 3 :



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

Critère(s) de réussite :

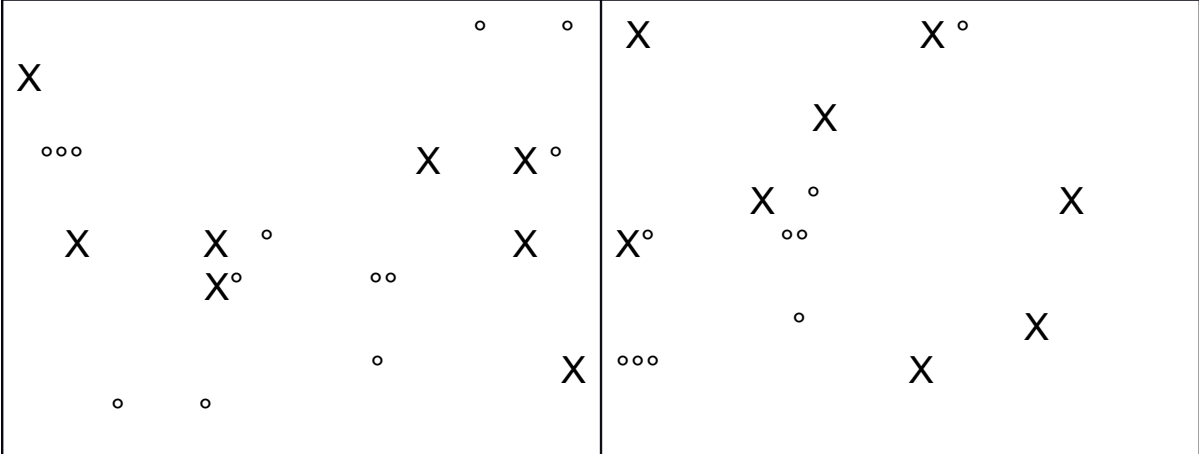
- Situation 1 : Réaliser le parcours en slalom le plus vite possible sans toucher, ni passer par dessus les crosses.
- Situation 2 : Recevoir et donner la crosse dans les mains de son partenaire sans se déplacer autrement que sur la situation donnée.
- Situation 3 : Respecter le nombre d'appuis demandés entre chaque crosse.

Variante(s)

Mettre en place des parcours parallèles avec des défis entre équipes.

Observations :

Crosses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. Passer 4. Tirer (ou lancer) 5. Jeux d'opposition 	Le requin
Objectif(s)	Lancer précisément.	
<p>But pour l'élève : Lancer (à la main) avec précision en direction du ballon pour qu'il atteigne le camp adverse.</p> <p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 24 balles molles (mini-cool) - un ballon léger (ballon paille) <p>Dispositif : 2 équipes de 6 joueurs sur un terrain de 10 X 10</p> <p>XXX joueurs O ballon °°°° balles</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;"> <p>X° X° X° X X° X°</p> <p>° °</p> <p>O°</p> <p>° °</p> <p>X° X° X X ° X°</p> </div> <p>Règle du jeu : Faire avancer le requin (le ballon léger) vers la plage (le couloir) de l'équipe adverse en le percutant avec des balles que l'on lance.</p>		
Critère(s) de réussite :	Variante(s)	
<p>Les élèves font avancer le ballon en visant précisément.</p>	<p> limiter le temps si le ballon n'atteint pas la plage avant 2 minutes. L'équipe la plus proche de la plage aura gagné.</p>	
Observations :		

<h1>Crosses</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. Passer 4. Tirer (ou lancer) 5. Jeux d'opposition 	<h2>Les balles brûlantes</h2>
Objectif(s)	Développer l'adresse en participant à un jeu collectif.	
<p>But pour l'élève : Débarrasser son camp des balles en les lançant dans le camp adverse.</p>		
<p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grand nombre de balles en mousse. - Deux équipes de même effectif, chacune de part et d'autre du filet. 		
<p>Dispositif :</p>		
XXX joueurs	°°°° balles	filet / séparation des camps
		
<p>Règle du jeu : Vider rapidement son camp en lançant les balles par dessus le filet dans le camp adverse.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>A la fin du jeu, avoir le moins de balles dans son camp.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Taille du terrain. ➤ Hauteur du filet. ➤ Nombre de joueurs. ➤ Nombre de balles. ➤ Temps limité 	
Observations :		

Crosses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. Passer 4. Tirer (ou lancer) 5. Jeux d'opposition 	La forêt
----------------	---	-----------------

Objectif(s)	Lancer dans des zones précises.
--------------------	--

But pour l'élève : Lancer avec précision en direction des arbres (quilles ou autre matériel pour symboliser les arbres)

Matériel: des balles, des quilles ou autres objets pour faire les arbres.


Dispositif :

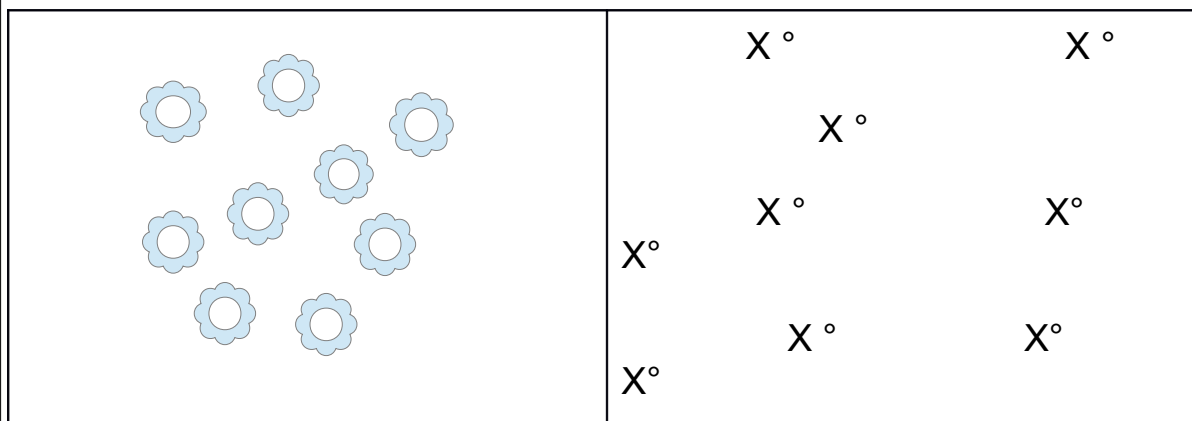
- 2 équipes de 6 à 12 joueurs sur un terrain de 10 X 10.

XXX joueurs

°°°° balles

séparation des camps

 arbres (quilles)



Règle du jeu : Faire tomber tous les arbres de l'équipe adverse.

	Variante(s)
Critère(s) de réussite :	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire rouler la balle. ➤ Lancer à bras cassé. ➤ Lancer du bas vers le haut. ➤ Lancer avec un frisbee en mousse côté revers. ➤ Lancer de côté « à deux mains »
<p>Nombre de quilles déséquilibrées.</p>	
Observations :	

Crosses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. Passer 4. Tirer (ou lancer) 5. Jeux d'opposition 	Le mano à mano
----------------	---	-----------------------

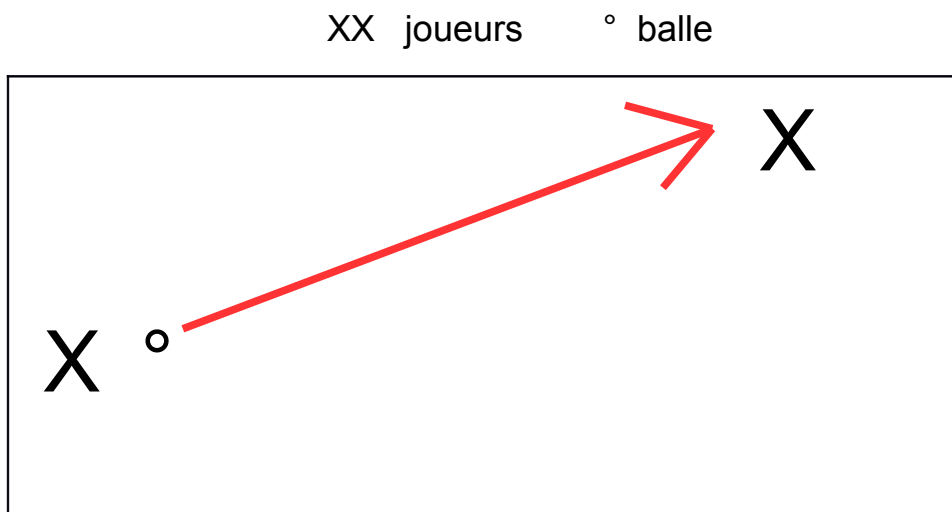
Objectif(s)	Lire et maîtriser les trajectoires.
--------------------	--

But pour l'élève : Attraper la balle en la faisant rouler à la main.

Matériel: des balles, des plots pour les terrains.

Dispositif :

- 2 élèves sur un terrain de 8 X 4.



Règle du jeu : Lancer et attraper la balle en la faisant rouler au sol. Se déplacer et recommencer.

Critère(s) de réussite :	Variante(s)
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Varier les trajectoires. ➤ Augmenter les déplacements. ➤ Utiliser la crosse.
Observations :	

<h1>Crosses</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. <i>Se déplacer et s'équilibrer</i> 3. Passer 4. Tirer (ou lancer) 5. Jeux d'opposition 		<h2>1, 2, 3 soleil !</h2>
	<p>Objectif(s) <i>Se déplacer en contrôlant sa balle.</i></p>		
<p>But pour l'élève : Se déplacer vers l'avant et immobiliser sa balle (ou son palet) au signal : soleil !</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 meneur de jeu. • Les autres élèves ont tous une crosse et une balle (ou un palet). • Le camp est le point de départ des joueurs. Le meneur de jeu se trouve à l'autre bout du terrain. <p>Matériel : 1 crosse et 1 balle par élève (ou un palet)</p> <p>Règle du jeu : Les élèves doivent se déplacer en direction du meneur de jeu pendant qu'il compte 1, 2, 3. Au signal : soleil ! Les élèves s'immobilisent en contrôlant leur balle. Si le joueur ou sa balle bouge, il est renvoyé dans le camp. Le joueur qui arrive à hauteur du meneur de jeu sans avoir été vu en train de bouger prend sa place.</p>			
<p>Critère(s) de réussite : L'élève parvient à aller jusqu'au meneur de jeu sans bouger après le signal et en contrôlant sa balle. Il s'immobilise après le signal Soleil !</p>	<p>Variante(s)</p>		
	<p>Plus facile :</p> <p>Avec un palet</p>	<p>Plus difficile :</p> <p>Parsemer le parcours d'obstacle pour empêcher les trajets linéaires.</p>	
<p>Observations :</p>			

Crosses

1. Lancer la balle
2. *Se déplacer et s'équilibrer*
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. Jeux d'opposition

Relai navette !

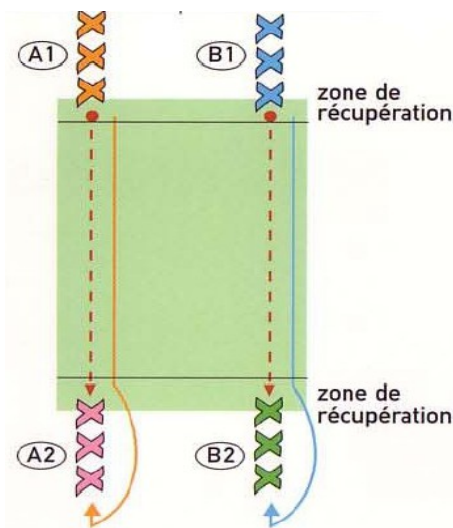
Objectif(s)

Se déplacer en contrôlant sa balle de plus en plus rapidement.

But pour l'élève : Se déplacer le plus vite possible en contrôlant sa balle pour la transmettre au relayeur suivant.

Dispositif :

- 2 équipes A et B
- L'équipe est séparée en 2 parties qui se font face.
- La balle doit être transmise dans la zone de récupération.



Matériel :

- 1 crosse par joueur
- 1 balle (ou un palet) par équipe

Règle du jeu : Vous devez transmettre le plus rapidement possible la balle au partenaire qui vous fait face.

La 1ère équipe dont tous les joueurs ont effectué le parcours gagne la partie. Le parcours doit s'effectuer en contrôlant la balle (passes interdites)

Critère(s) de réussite :

L'élève se déplace rapidement en gardant toujours la balle proche de sa crosse.
Il transmet rapidement la balle au relayeur suivant.

Variante(s)

Plus facile :

Avec un palet

Plus difficile :

Parsemer le parcours d'obstacle (slalom, passer dessous) pour empêcher les trajets linéaires. Imposer une passe d'une distance minimale de 2m pour la transmission de relai.

Observations :

Crosses

1. Lancer la balle
2. *Se déplacer et s'équilibrer*
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. Jeux d'opposition

Vidons la caisse

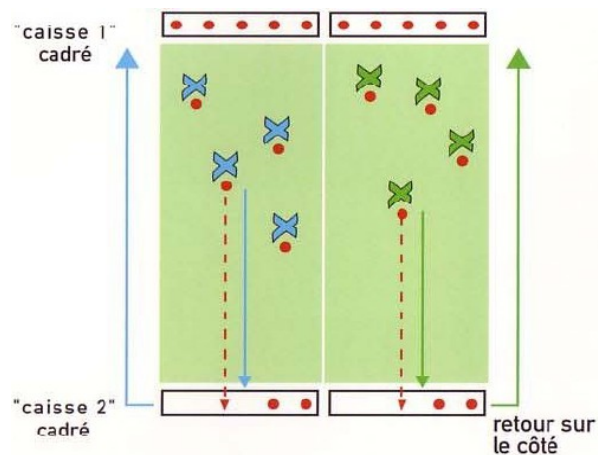
Objectif(s)

Conduire la balle tout en prenant des informations sur le jeu.

But pour l'élève : Vider la caisse 1 et remplir la caisse 2 le plus rapidement possible.

Dispositif :

- 2 équipes de 4 ou 5 enfants.
- 1 terrain pour chaque équipe.
- 2 caisses de part et d'autre du terrain.



Matériel :

1 crosse par joueur
12 balles par caisse

Règle du jeu : Au signal les enfants partent de la caisse 1 vers la caisse 2 en conduisant la balle. Ils doivent toujours garder la balle proche de sa crosse.

Après avoir déposé la balle dans la caisse 2, ils reviennent par le côté et vont prendre une autre balle.

La 1ère équipe qui a posé ses 12 balles dans la caisse 2 a gagné.

Critère(s) de réussite :

L'élève se déplace rapidement en gardant toujours la balle proche de sa crosse.
Il regarde devant lui en conduisant la balle.

Variante(s)

Plus facile :

Réduite la distance entre les 2 caisses.

Plus difficile :

Faire jouer les 2 équipes sur le même terrain.
Ajouter un défenseur.
Imposer une passe minimum pour le transfert de chaque balle.

Observations :

Crosses

1. Lancer la balle
2. *Se déplacer et s'équilibrer*
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. Jeux d'opposition

Les maisons

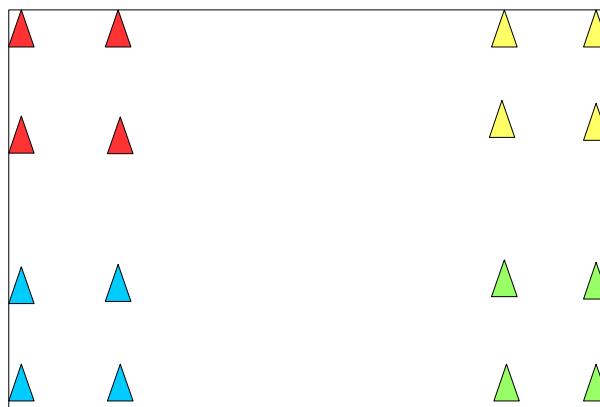
Objectif(s)

Conduire la balle tout en prenant des informations sur le jeu.

But pour l'élève : Ne pas être le dernier à rejoindre la maison.

Dispositif :

- 4 maisons de couleurs différentes.
- 1 crosse et 1 balle par enfant.



Règle du jeu : Les joueurs se déplacent à l'intérieur du terrain.

Le meneur de jeu annonce une couleur, à ce signal tous les joueurs doivent se rendre dans la maison de la couleur correspondante et s'y immobiliser.

Le dernier arrivé marque un point.

L'objectif est de récolter le moins de point possible.

Critère(s) de réussite :

L'élève se déplace rapidement en gardant toujours la balle proche de sa crosse.
Il regarde devant lui en conduisant la balle.

Variante(s)

Plus facile :

Limiter à 2 le nombre de maisons différentes.

Plus difficile :

Observations :

Crosses

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. Jeux d'opposition

L'horloge

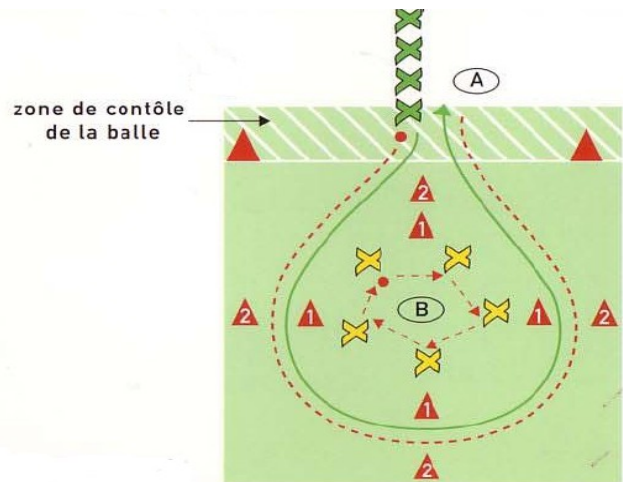
Objectif(s)

- Conduire la balle tout en prenant des informations sur le jeu.
- Faire une passe précise.

But pour l'élève : Equipe A : réaliser le relais le plus vite possible.
Equipe B : effectuer le plus grand nombre de tours.

Dispositif :

- Equipe A disposée en file indienne
- Equipe B disposée en ronde.
- 1 balle par équipe.
- 1 crosse par joueur.



Règle du jeu : Les joueurs de l'équipe A effectuent chacun leur tour, le tour de l'équipe B.

Pendant ce temps les joueurs de l'équipe B font circuler la balle de joueur en joueur en prenant bien soin d'arrêter la balle avant de la passer.

Le relayeur A 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.

Critère(s) de réussite :

L'élève se déplace rapidement en gardant toujours la balle proche de sa crosse.
Il regarde devant lui en conduisant la balle.

Variante(s)

Plus facile :

Plus difficile :

Placer des obstacles sur le parcours de l'équipe qui contourne le cercle.
Terminer le parcours par un tir au but qui déclenche le départ du joueur suivant.
Augmenter la taille du diamètre du cercle.

Observations :

Crosses

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. Jeux d'opposition

Le relais déménageur

Objectif(s)

Réceptionner la passe d'un partenaire et réaliser une passe précise.

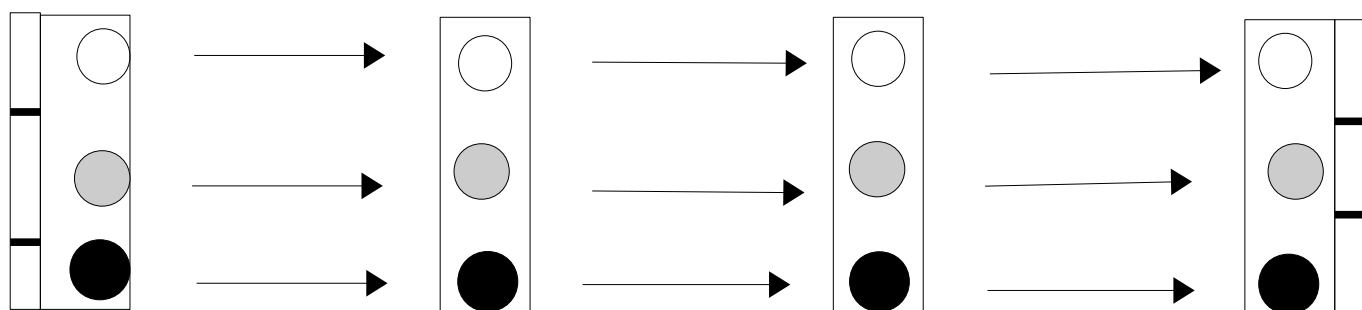
But pour l'élève : transporter collectivement les balles d'une caisse à l'autre en réalisant des passes.

Dispositif :

Trois ou quatre équipes mixtes de 6 joueurs sont placées parallèlement.

Un joueur de chaque équipe par zone.

Une réserve de balles derrière les zones 1 et 4.



zone joueur 1

joueur 2

joueur 3

joueur 4

Déroulement : Au signal, à chaque extrémité, un joueur de chaque équipe ayant la réserve de balles, doit la vider en faisant des passes au joueur placé le plus près de lui. Ce dernier reçoit la balle et la passe au suivant. Les balles doivent donc arriver à l'autre extrémité du terrain.

Attribuer des points en fonction de l'ordre d'arrivée.

Règles du jeu :

« Pousser » la balle ou le palet (Ne pas le frapper)

Interdiction aux joueurs de sortir de leur zone pour aller chercher la balle

Tous les joueurs de l'équipe doivent toucher la balle

Critère(s) de réussite

L'élève fait une passe précise, il parvient à réceptionner la balle en la bloquant avec sa crosse.

Variante(s)

Augmenter ou réduire l'espace entre les joueurs
Réduire ou augmenter la zone de réception
Faire varier le nombre de balles au départ
Aller-retour pour toutes les balles

Observations :

Crosses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancer la balle 2. Se déplacer et s'équilibrer 3. <i>Passer</i> 4. Tirer (ou lancer) 5. Jeux d'opposition 	La passe à 10
Objectif(s)	Contrôler la balle et réaliser une passe précise.	
<p>But pour l'élève : collectivement réaliser le plus rapidement une série de 10 passes.</p> <p>Dispositif : 2, 3 ou 4 équipes de 5 joueurs évoluent sur des terrains séparés.</p> <p>Règles du jeu : Au signal, les joueurs de chaque équipe se font des passes, la 1ère équipe qui fait 10 passes remporte un point. Tous les joueurs de l'équipe doivent recevoir et passer la balle. Il est interdit de renvoyer la balle au joueur qui vient de l'envoyer.</p>		
Critère(s) de réussite :	Variante(s)	
L'élève fait une passe précise, il parvient à réceptionner la balle en la bloquant avec sa crosse.	Plus facile :	Plus difficile : Ajouter un gêneur
Observations :		

Crosses

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. Jeux d'opposition

La chaîne des pompiers

Objectif(s)

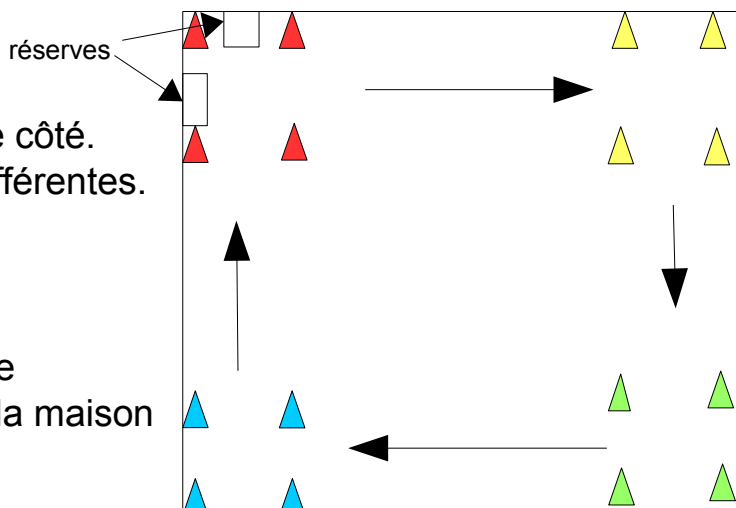
Contrôler la balle et réaliser une passe précise.

But pour l'élève : Faire une passe précise dans une zone.

Dispositif :

- Un terrain carré de 5m de côté.
- 4 maisons de couleurs différentes.
- 4 joueurs
- 1 crosse par enfant.
- 6 balles
- Plusieurs jeux en parallèle
- 2 réserves à balles dans la maison rouge.

rouge.



Règle du jeu : Les 4 joueurs se placent dans une maison différente. Ils n'ont pas le droit d'en sortir. Au signal, le joueur présent dans la maison rouge prend une balle dans la réserve. Il effectue une passe au joueur présent dans la maison jaune. Celui-ci doit contrôler la balle puis la passer au joueur présent dans la maison verte. Si la balle n'est pas contrôlée et sort de la maison, elle est perdue. La balle doit passer de maison en maison. Quand elle revient dans la maison rouge, le joueur dépose la balle dans la seconde réserve.

Quand toutes les balles ont été jouées, on compte les balles de la seconde réserve, l'équipe gagnante est celle qui a le plus de balles. Si plusieurs équipes ont le même nombre de balles, l'équipe gagnante est celle qui a été la plus rapide.

Critère(s) de réussite :

Variante(s)

Plus facile :

Rapprocher les maisons
Lancer à la main (mais contrôler avec la crosse)

Plus difficile :

Imposer une passe directe sans contrôle
Éloigner les maisons
Faire des maisons plus petites.

Observations :

Crosses

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Passer
4. *Tirer (ou lancer)*
5. Jeux d'opposition

Croque- quille

Objectif(s)

Effectuer un tir (ou lancer) précis.

But pour l'élève :

Attaquants : faire tomber le plus de quilles possibles

Défenseurs : défendre les quilles

Dispositif :

Un cercle de 10 m de diamètre.

2 équipes égales en nombre : 1 équipe attaque et l'autre équipe défend.

○ Défenseurs

● Attaquants

Chaque attaquant dispose d'une balle.

Règle du jeu :

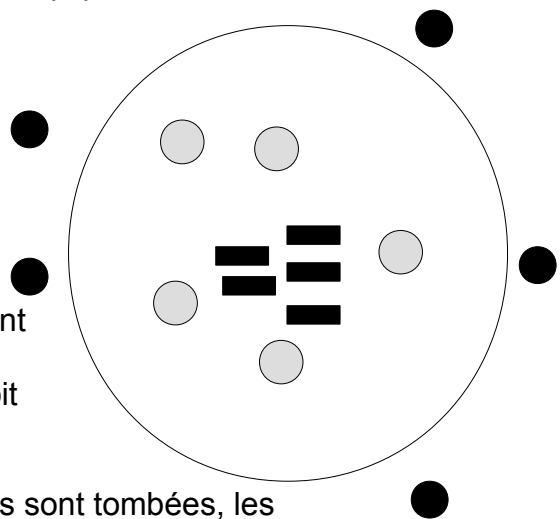
Les attaquants doivent faire tomber les quilles. Ils doivent tirer en plaçant leur balle en dehors du cercle.

Les défenseurs protègent les quilles. Ils n'ont pas le droit de sortir du cercle.

Le jeu s'arrête quand toutes les quilles sont tombées.

Un meneur de jeu chronomètre. Quand toutes les quilles sont tombées, les rôles sont inversés.

L'équipe gagnante est l'équipe qui a renversé les quilles le plus rapidement.



Sécurité :

Garder la crosse au-dessous du genou.

Ne pas récupérer les balles à l'intérieur du cercle.

Critère(s) de réussite :

Je tiens ma crosse à 2 mains et je renverse les quilles.

Variante(s)

Plus facile :

- Augmenter le nombre de quilles.
- Diminuer le nombre de défenseurs.
- Diminuer le diamètre du cercle.

Plus difficile :

- Diminuer le nombre de quilles.
- Augmenter le nombre de défenseurs.
- Augmenter le diamètre du cercle.

Observations :

Crosses

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. *Jeux d'opposition*

Le béret

Objectif(s)

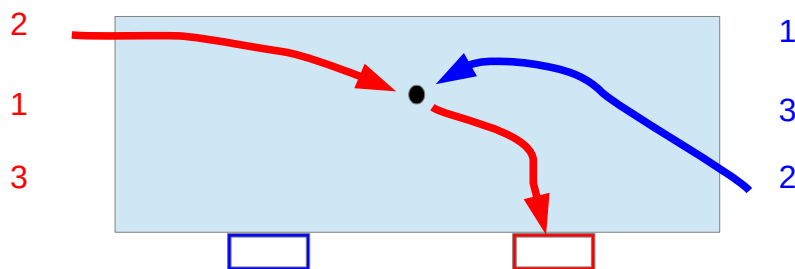
Conduire la balle en situation d'opposition.

But pour l'élève : Attraper la balle et la conduire dans une zone définie malgré l'adversaire.

Dispositif :

- deux équipes avec le même nombre de joueurs, installées en ligne face à face de part et d'autre du terrain
- une balle (ou palet) au centre
- Chaque joueur connaît son numéro ou sa lettre
- un arbitre annonce le numéro ou la lettre pour donner le signal du match, veille à la sécurité et signale les fautes

Matériel : une crosse par joueur, une balle (ou palet)



Règle du jeu : à l'appel du numéro, un joueur récupère la balle (ou le palet) pour le conduire dans une zone définie. L'autre joueur appelé tente de l'en empêcher en la récupérant et la conduisant dans une autre zone. Un autre numéro peut être appelé.

Règles de sécurité : crosse basse avec conduite de balle obligatoire (tir possible uniquement dans la zone but)

Critère(s) de réussite :

Garder le contact crosse-balle
Conduire la balle jusqu'à la zone

Variante(s)

Plus facile :

Ramener la balle dans son camp.

Plus difficile :

Conduire la balle dans la zone adverse.
Appeler plusieurs numéros.
Réduire la zone pour la remplacer par un but (tir).

Observations :

Pour éviter les coups de crosses au moment d'attraper la balle, des portes latérales peuvent être imposées pour obliger les élèves à ne pas se rencontrer à pleine vitesse.

La taille et l'emplacement des zones de but peuvent varier pour différencier.

Il est nécessaire de limiter le temps de jeu et le nombre de passes si plusieurs joueurs entrent dans la partie.

Crosses

1. Lancer la balle
2. Se déplacer et s'équilibrer
3. Passer
4. Tirer (ou lancer)
5. *Jeux d'opposition*

La rivière aux crocodiles

Objectif(s)

- Progresser vers la cible en situation d'opposition en conduisant la balle ou en faisant des passes.
- Utiliser les espaces libres.

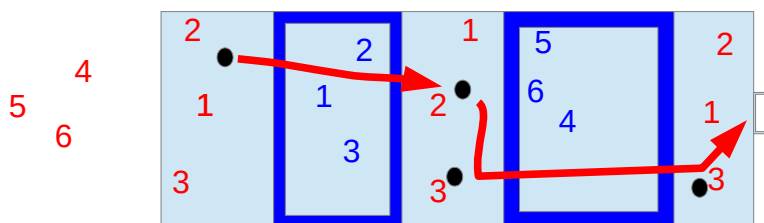
But pour l'élève : Conduire la balle ou se faire des passes pour emmener la balle vers le but malgré les défenseurs.

Dispositif :

- une équipe de 6 attaquants qui doit traverser le terrain et une équipe de 6 défenseurs qui tentent d'intercepter la balle (ou le palet).
- Plusieurs zones sont délimitées pour les défenseurs.

Matériel : une crosse par joueur, plusieurs balles (ou palets)

Règle du jeu : Les attaquants (par groupe de 2, 3 ou 4) doivent conduire leur balle (ou le palet) dans la zone de but. Les défenseurs doivent rester dans leur zone et tentent d'intercepter la balle (ou palet) pour la sortir du terrain. Les attaquants peuvent choisir de se faire des passes ou de conduire leur balle jusqu'à la zone de but. La balle arrivée dans la zone de but, une autre équipe peut tenter de traverser pour passer le plus de balles possible. La partie dure 5 minutes puis les rôles sont inversés.



Règles de sécurité : crosse basse avec conduite de balle obligatoire dans la zone des défenseurs (pas de passe pour éviter les crosses hautes).

Critère(s) de réussite :

Variante(s)

Emmener la balle jusqu'à la zone de but

Plus facile :

Zones de défense réduites

Plus difficile :

Imposer des passes

Intercepter la balle

Plus d'attaquants que de défenseurs

Plus de défenseurs que d'attaquants
zones de défense importantes

Observations :

Dans un premier temps, les attaquants avancent ensemble d'une zone à l'autre puis peuvent se déplacer d'une zone à l'autre pour créer des espaces libres avec la possibilité de se faire des passes aussi entre les défenseurs.

Le nombre de joueurs par équipe n'a pas d'importance.

Bibliographie

- Jeux de crosse - USEP 44
- A la découverte du hockey - Document FFH-USEP
- Enseigner l'activité hockey a l'école élémentaire - TEFFRI Carole
- Du côté des jeux de crosses. USEP



Comité départemental USEP Nièvre
7 rue du Commandant Rivière
58000 Nièvre
03 86 71 97 34
usep58@fol58.org