

Unihockey



Objectifs

3-4P

3P Etiquette 9 Dans les jeux, j'ai fait preuve de fair-play.

4P Etiquette 15 J'ai réussi à jouer à trois jeux différents.

5-6P

- CM24/5.20 Connaître les règles d'au minimum un jeu et les expliquer.
- CM 24/6.19 Faire la passe à un coéquipier et se déplacer dans la terrain, recevoir la balle sans la laisser tomber.
- CM 24/6/23 Respecter une défense individuelle.



Fiches et carnet d'évaluation

9. Dans les jeux, j'ai fait preuve de fair-play en acceptant...



- (A) de donner la balle à chacun de mes camarade
- (AA) d'être touché par une balle
- (LA) de sauver des camarades « touchés »

15. J'ai réussi à...



- (A) me souvenir de trois jeux
- (AA) jouer à trois jeux différents
- (LA) jouer à trois jeux sans arbitre

1 ^{er} SEMESTRE		2 ^e SEMESTRE	
EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette
EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette
Remarque(s): _____ _____		Remarque(s): _____ _____	
SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/ta représentant-e)		SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/ta représentant-e)	

CM24/5.20

Connaitre les règles d'au minimum un jeu et les expliquer.



Réussi
Entraîné

CM24/6.19

Faire la passe à un coéquipier et se déplacer dans le terrain, recevoir la balle sans la laisser tomber.



Réussi
Entraîné

CM24/6.23

Respecter une défense individuelle.



Réussi
Entraîné

Niveau 1



Matériel nécessaire : Batons, anneaux, caisson, banc, tapis



Promenade

Les joueurs se promènent sur le terrain avec leur anneau, au signal échanger son anneau avec un autre joueur.

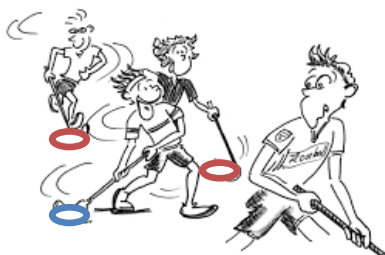
Attention à la position du bâton au moment de la passe, celui-ci ne dépasse pas les genoux.



Echange de place

Les équipes sont réparties dans les quatre coins de la salle, chaque équipe porte un numéro (ou nom d'animal, fruits...) et tous les joueurs ont un anneau. L'enseignant annonce les équipes qui doivent le plus vite possible échanger leur place.

Variante : Un anneau par équipe, le porteur n'a pas le droit d'avancer, obligation de passer l'anneau.



Passe partout

Installer différents obstacles dans la salle (caisson, banc incliné...). Les élèves doivent faire rebondir leur anneau sur ces cibles sans perdre le contrôle.



Parcours

Créer un parcours avec les différents engins à disposition, les élèves réalisent le parcours sans perdre leur anneau. Varier le parcours avec des postes de tir.

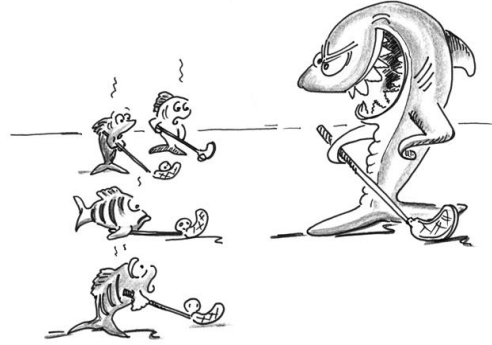
Variante : vitesse de course, à une main...



Epervier

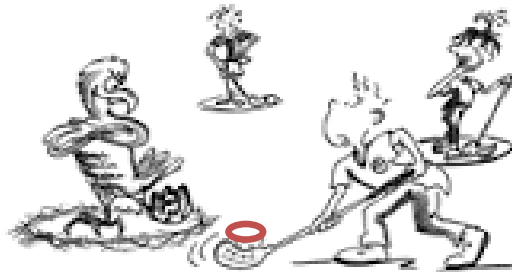
Un élève chasseur n'a pas d'anneau et tente de récupérer l'anneau d'un joueur lors de son passage dans la zone de chasse. Le chasseur doit poser son bâton dans l'anneau d'un joueur pour l'attraper. Le joueur attrapé devient chasseur avec le précédent chasseur.

Attention sécurité les bâtons restent dirigés vers le bas et ne doivent pas s'entrechoquer violemment (le bruit est le repère).



Balle au cerceau

3 contre 3 sur 1/3 de terrain, 4 cerceaux posés dans les coins du terrain. Pour marquer un point un joueur doit venir poser son pied dans l'un des cerceaux avec l'anneau. Pour défendre les joueurs peuvent venir poser leur bâton dans l'anneau ou empêcher un joueur de marquer en posant un pied dans le cerceau.



Point arbitrage

- Attribuer rapidement des tâches aux joueurs en attente (remplaçants, dispensés, pause)
- Consignes claires : signaler lorsqu'un point est marqué et l'attribuer à une équipe
- Donner la possibilité à tous les élèves de s'exprimer à l'arbitrage,
- Imposer le respect de l'arbitrage par les autres équipes, nécessité d'une pénalité (exclusion temporaire, pénalty joués à la fin du match...)



Niveau 2

Matériel nécessaire : cannes, balles unihockey, banc, caisson, tapis



Touche chaussures

Les élèves doivent toucher les chaussures des autres joueurs avec la balle de unihockey. Lorsque je suis touché je dois réaliser un gage (parcours avec une balle, renforcement musculaire...).

Variante : espace de jeu nombre de balle.



Balles brûlantes

Deux équipes de chaque côté du terrain, des balles disposées dans toute la salle. Au signal renvoyez les balles dans le camp adverse. Compter le nombre de balle dans chaque camp à la fin du temps.

Variante : Imposer des zones de tir, il est obligatoire d'amener la balle dans une zone (tapis, lattes, cerceau) pour pouvoir la renvoyer dans le terrain adverse.



Tunnel

Par deux avec une balle, s'échanger la balle en la faisant passer dans les tunnels (cerceaux positionnés à la verticale).

Variante : Concours de vitesse par équipe.



Tic tac

Tirer à travers une grille de caisson (3 horizontales, 2 verticales) pour réaliser une ligne (diagonale, horizontale ou verticale).



Balles brûlées

Un joueur de l'équipe attaquante tire dans le camp, les défenseurs doivent s'échanger la balle, lorsque tous les joueurs ont touchés la balle une fois, le coureur est brûlé. S'il se trouve sur une île (tapis/piquet) à ce moment-là, il est sauvé, sinon il revient au départ. Lorsqu'un attaquant parvient à faire le tour des îles, il marque un point pour son équipe. Changer les rôles lorsque tous les attaquants ont tirés au moins une fois.

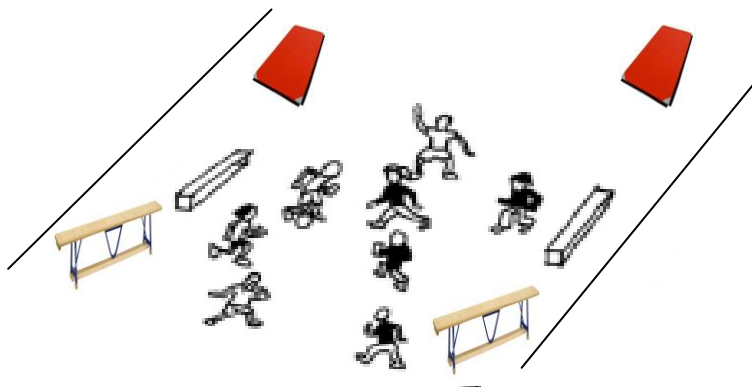
Variante : Distance entre les îles, les défenseurs doivent finir par un tir au but, les défenseurs doivent faire une passe à un « roi » situé au centre de la salle.



Multibuts

3 contre 3 sur ½ terrain, 3 buts différents (un banc couché, un élément de caisson sur le côté et un tapis). Lorsqu'une équipe a encaissé un but, elle laisse sa place à une nouvelle équipe en attente.

Variante : Match au temps, Deux sautoirs sont posés sur les buts, lorsqu'un but est marqué, on retire un sautoir lorsqu'il n'y a plus de sautoir, il n'est plus possible de marquer sur ce but.



Sources

- Mobile sport, thème du mois

http://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2013/12/12_13_Unihockey_f.pdf

- Mobile sport, technique

<http://www.mobilesport.ch/unihockey-fr/unihockey-indications-techniques/>

- Fiches pédagogiques cycle 1 (N°) et cycle 2 (N°)

- Pespsteam

<http://pepsteam.com/viewtopic.php?f=319&t=11208&p=274895&hilit=hockey#p274895>