

## Fiche d'exercices

### Premiers jeux de crosse

Ce module d'apprentissage concerne le domaine des jeux collectifs d'envoi et de renvoi. La coopération et l'opposition des équipes se fait au travers de l'utilisation d'un engin permettant au joueur de contrôler, de guider ou d'envoyer dans une cible une balle ou un palet.



Illustrations : V. Sautinac

La pratique des jeux de crosse développe la coordination d'actions en déplacement, en fonction des trajectoires des balles ou palets et des positions des partenaires ou des adversaires.

#### Les règles de sécurité

Il est nécessaire d'être très exigeant en début d'apprentissage sur le respect des règles de sécurité : les crosses doivent être impérativement tenues à 2 mains lors des déplacements, avec ou sans palet ; elles ne doivent jamais être levées au-dessus du genou lors d'une action de tir ou de passe.

#### Pour entrer dans l'activité

Ces situations de jeu permettent de poser des problèmes d'espace, de maîtrise de l'engin, de prises de décisions qui constituent les enjeux principaux de l'activité.

#### Les quilles

*Objectif* : viser pour atteindre.

*Matériel* : des quilles ou bouteilles lestées ; des balles et palets, des crosses.

*Dispositif* : la classe est partagée en 2 équipes qui jouent parallèlement sur 2 terrains. L'espace est délimité par 2 lignes de fond (derrière laquelle se répartissent équitablement les joueurs) et une ligne centrale sur laquelle on dispose les quilles.

*Déroulement* : au signal, les joueurs tentent d'abattre les quilles en lançant palets et balles avec les crosses ; à la fin du temps imparti, on compte le nombre de cibles abattues pour chaque équipe.

#### La collecte

*Objectif* : contrôler et conduire.

*Matériel* : 4 caisses, des balles et palets, des crosses, des plots.

*Dispositif* : le terrain est divisé en deux camps séparé par une zone interdite de 5 m ; l'équipe (8 à 10 joueurs) se sépare en 2 groupes, les lanceurs et les ramasseurs ; une caisse de balles et palets du côté des lanceurs, un but délimité par des cônes dans le camp des ramasseurs.

*Déroulement* : les lanceurs, au signal, envoient les balles ou palets dans le camp des ramasseurs qui

doivent les récupérer pour leur faire atteindre leur but sans changer de place. Organiser plusieurs jeux parallèles, l'équipe gagnante est celle qui a réussi à pousser tous ses palets dans son but.

#### L'horloge et le serpent

*Objectif* : contrôler et conduire pour tirer.

*Matériel* : crosses, palets ou balles, plots, caissettes.

*Dispositif* : la classe est répartie en groupes de 6 à 8 joueurs : 2 équipes s'opposent, l'une forme un cercle, l'horloge, l'autre le serpent effectue un parcours relais. Après une manche, les rôles sont inversés.

*Déroulement* : les joueurs de l'horloge se transmettent la balle avec la crosse et comptent le nombre de tours effectués.

Les relayeurs, chacun leur tour, conduisent la balle entre les plots pour aller tirer dans le but (la caissette). Le suivant ne peut partir que lorsque son camarade a marqué le but. L'équipe gagnante est celle qui effectue les parcours dans le moins de tours d'horloge.

#### La situation de référence

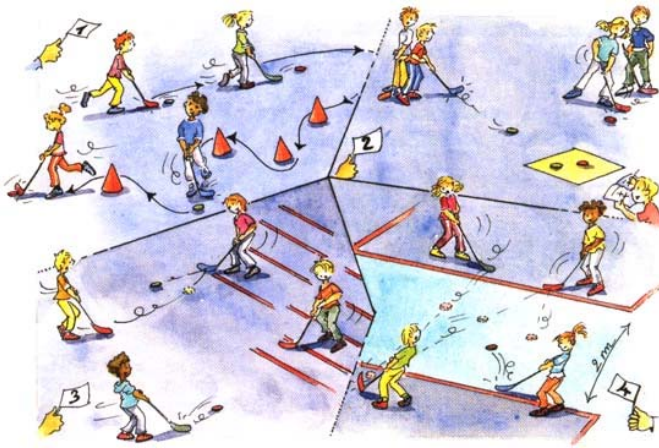
*Objectifs* : permettre à l'enseignant d'observer les comportements individuels (cf. encadré) et aux élèves de prendre conscience de leurs progrès.

#### Le hockey-thèque

*Matériel* : des balles, ballons, palets, raquettes, crosses, plots.

*Dispositif* : un terrain avec 6 bases (des cônes) et une zone de lancer. 2 équipes de 10 joueurs s'opposent, les lanceurs et les réceptionneurs (cf. dessin ci-dessus).

*Déroulement* : les lanceurs envoient la balle à au moins 5 m puis effectuent une course de base en base et revenir au départ ; les réceptionneurs rattrapent et renvoient la balle à un stoppeur placé dans un cerceau à l'intérieur de la zone délimitée par les plots ; si la balle est restée dans la zone délimitée par les plots, les réceptionneurs peuvent la lancer directement au stoppeur, si elle est sortie de cet espace, au moins une passe doit être effectuée entre réceptionneurs avant de la transmettre au stoppeur.



A chaque jeu, 6 points sont attribués :

- les lanceurs marquent autant de points que de plots franchis au moment où le stoppeur a reçu la balle ;
- les réceptionneurs obtiennent le complément des points.

### Pour progresser et apprendre

#### **Conduire le palet**

*Dispositif* : les enfants sont par 2 avec un palet et une crosse chacun.

*Déroulement* : l'un mène et l'autre suit son camarade à distance, ensuite chaque binôme doit suivre un trajet rectiligne, puis courbe ; ensuite ils réalisent un circuit-slalom aménagé avec des plots.

*Variantes*

- insérer, dans le circuit, des plans inclinés, des obstacles ;
- introduire un signal sonore de changement de rôles ;
- demander le maintien d'une distance constante entre les deux joueurs pour obliger la prise d'informations visuelles en relevant la tête.

#### **Atteindre la cible**

*Dispositif* : les enfants sont répartis en équipes de 5 à 6 joueurs. Plusieurs formes de cibles sont aménagées (marelles, zones colorées, quilles, cartons renversés, etc.) et pour chaque atelier, une ou plusieurs lignes de lancer permettent d'aider les enfants dans leur progression.

*Déroulement* : se déplacer d'atelier en atelier et frapper le palet pour atteindre la ou les cibles.

Comptabiliser les points par équipes.

*Variantes*

- les distances et tailles des cibles ;
- la vitesse d'enchaînement des actions.

#### **Se déplacer pour réceptionner et renvoyer efficacement.**

*Dispositif* : les enfants sont répartis en binômes, un lanceur et un receveur ; le camp de ce dernier est partagé en 4 zones.

*Déroulement* : l'action débute avec le receveur situé dans la zone 1 (la plus proche du lanceur) : il doit retourner le palet lancé par son partenaire, après 3 réussites, il recule dans la zone 2 et ainsi de suite jusqu'à la zone 4. Les rôles sont alors échangés.

*Variantes*

- le lanceur annonce dans quelle zone il envoie le palet pour obliger le receveur à se déplacer ;
- le lanceur doit envoyer le palet dans une zone libre.

#### **Echanger**

*Dispositif* : 2 équipes de 3 à 4 joueurs s'opposent, chacune étant dans un terrain ; une crosse par enfant et un palet pour 2 groupes ; la zone de jeu est séparée en deux par une rivière large de 2 m et délimitée par des plots.

*Déroulement* : il s'agit de faire le plus d'échanges possible dans le temps imparti et sans que le palet s'arrête dans la rivière ou sorte des limites.

*Variantes*

- imposer 1 à 3 passes entre partenaires avant d'envoyer le palet dans le camp adverse ;
- élargir la rivière en fonction des réussites.

#### **Pour mesurer les progrès**

La situation de référence (le hockey-thèque) est reprise, avec les mêmes équipes.

A l'issue, les enfants comparent leurs résultats antérieurs ainsi que leurs fiches des indicateurs de progrès.

**Equipe EPS1 du Tarn.**

*Extrait de la revue EPS1 n° 131, janvier-février 2007, pp. 21-22*

### **Les indicateurs de progrès**

#### **Le débutant**

- cherche à contrôler le palet, regard en bas, centré sur les déplacements de l'engin ;
- se déplace avec le palet sans autre prise d'information visuelle ;
- donne des trajectoires aléatoires à son palet que ce soit en distance ou en direction ;
- dissocie les actions de contrôle et de tir et reste à l'arrêt pour tirer ou passer ;
- ne participe réellement au jeu que lorsqu'il est en possession du palet ;
- enfreint souvent les règles de sécurité (tenue de la crosse ou élévation lors d'une passe ou d'un tir).

#### **Le confirmé**

- coordonne son projet d'action avec les prises d'informations visuelles sur le but à atteindre et le déplacement des autres joueurs ;
- enchaîne rapidement des actions de contrôle orienté et celles de tir ou de passe ;
- passe ou tire en déplacement dans le périmètre large, avec précision ;
- propose des solutions par ses déplacements sans être en possession de la balle ou du palet ;
- respecte la règle et les autres.