

Jeu collectif

Inventé au Canada qui s'apparente au hockey.

Ce jeu collectif requiert vitesse, agilité et stratégie. C'est l'activité idéale pour renforcer la cohésion et la coopération d'un groupe, c'est un véritable jeu d'équipe.

Matériel

12 bâtons

Des anneaux

Des plots ou cages

➔ 1 jeu disponible à l'UGSEL Morbihan

Objectifs

Coopérer en équipe

Développer les habiletés transversales

Développer une motricité générale

Développer l'esprit d'équipe

Maitriser un engin

Lancer / attraper

Se déplacer rapidement

Conditions

En salle de préférence.

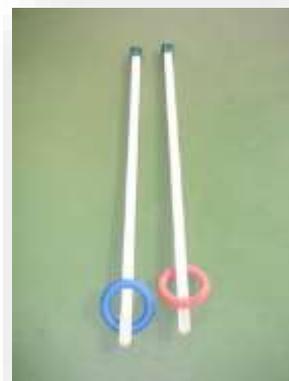
But du jeu

Marquer le plus de points que l'équipe adverse en envoyant à l'aide du bâton l'anneau dans la cage adverse.

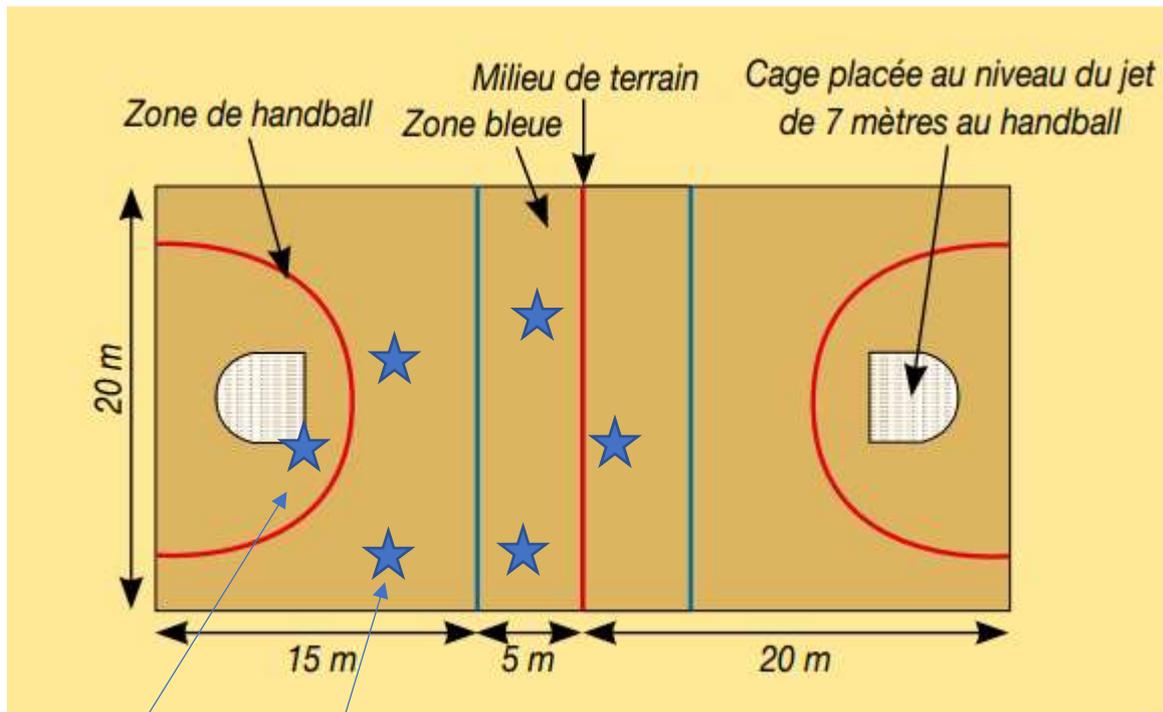
Déroulement

-Mise en route :

- Laisser les élèves découvrir le matériel : le bâton et l'anneau... les laisser manipuler.
- Apprendre à se faire des passes : par 2, un élève fait glisser l'anneau soit en le frappant par la partie extérieure, soit en plaçant son bâton à l'intérieur. L'autre le réceptionne en bloquant l'anneau, le bâton à l'intérieur de l'anneau.



- **Activités** : faire des équipes de 6 joueurs. Délimiter un terrain de jeu (dimension du terrain de Handball) avec une zone bleue au milieu et des cages ou plots espacés de 1 à 2 m pour faire le but. (cf plan)



Le gardien

les joueurs

Sur une durée de 2 périodes de **15 à 20min**, les joueurs ensemble vont essayer de marquer le plus de points.

Etape 1 : Le jeu démarre au centre du terrain dans la zone bleue.

Contraintes pour commencer : le joueur qui détient l'anneau doit faire une passe à un de ses coéquipiers avant de sortir de la zone bleue. Puis ensemble l'équipe cherche à marquer un point.

L'équipe adverse défend. Elle cherche à récupérer l'anneau en plaçant le bâton dans l'anneau et ce même si l'adversaire y a déjà le sien. S'engage alors un duel de dextérité pour récupérer l'anneau le premier. Attention les contacts sont interdits.

Le joueur peut tirer dans le but dès lors qu'il se situe dans la zone de handball adverse. Il faut qu'au moins une passe ait été effectuée au sein de l'équipe pour pouvoir tirer.

Un but= 1 point.

Par contre, il est interdit de placer son bâton entre les jambes de son adversaire, de marcher sur l'anneau, d'être dans l'anneau à 2 bâtons contre 1.

Etape 2 : Ajout d'un gardien.

Le gardien doit rester dans la zone rouge et peut attraper l'anneau avec n'importe quelle partie du corps et avec son bâton.

VARIABLES

- Imposer un nombre de passes avant de tirer : 3 passes obligatoires.
- L'anneau doit être passé à un autre joueur dès qu'une ligne bleue est franchie.
- Le gardien est remplacé par un objet (carton, cône...) qu'il faudra essayer de viser.
- Délimiter une zone tout autour de la cage dans laquelle aucun joueur ne peut entrer pour obliger l'équipe adverse de tirer de plus loin.
- Mettre un temps limité pour le joueur qui à l'anneau. Il dispose de cinq secondes pour faire une passe à un coéquipier.

