

# MODULE D'APPRENTISSAGE JEU DE CROSSE



**ACADÉMIE  
DE VERSAILLES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
des Yvelines

# Introduction

Ce guide pédagogique est un support pour les enseignants, destiné à les aider dans la mise en place d'un cycle d'apprentissage Jeu de crosse. Les éducateurs du CDH 78 se tiennent à leur disposition pour les accompagner dans sa réalisation.

Pourquoi le hockey-sur-gazon en milieu scolaire ?

- Sport nouveau, découverte et ouverture d'esprit (sport olympique peu connu des enfants).
- Tous les enfants débutent l'activité avec le même niveau (garçons et filles, sportif et non sportif) ? Sport collectif, autant pratiqué par les garçons que par les filles (dans certains pays c'est avant tout un sport féminin)

Développement des compétences psycho-motrices :

Par la diversité des actions motrices engagées sur une séance (courir, marcher, manipuler la crosse...), l'enfant développe sa motricité générale. La coordination des actions, la vitesse et l'adresse, lui permettent d'adapter et diversifier ses réponses motrices.

Développement des compétences sociales et civiques :

La pratique du hockey amène à développer : Le respect des partenaires, des adversaires et de l'arbitre est une valeur importante dans le sport et le hockey y est particulièrement attaché. Le respect de règles de sécurité et la prise de conscience de l'importance de prendre en compte ceux qui les entoure. Le hockey se pratique avec un instrument qui doit être manié de façon appropriée. Les élèves sont ainsi amenés à comprendre que le respect de ces règles les protège et protège leurs camarades. Concernant le hockey scolaire, le respect des règles garantit la sécurité des élèves en rendant le jeu non dangereux.

Les objectifs visés par le hockey éducatif :

- Épanouissement de l'enfant par le jeu et la réussite.
  - Développement des compétences civiques liées au respect des règles, d'autrui pour une mise en situation en toute sécurité.
  - Développement des connaissances et compétences disciplinaires : coordination motrice, fondamentaux techniques, coopération, opposition. ?
- Mise en œuvre de la transdisciplinarité : anglais (sport d'origine anglaise), français (vocabulaire nouveau), géographie, mathématiques. ? Favoriser une continuité de la pratique en développant les passerelles entre les établissements et les clubs de la FF Hockey.

# Programme de l'école maternelle

## AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au **développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel** des enfants.

Ces activités mobilisent et enrichissent l'iminaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. Elles permettent aux élèves :

- d'explorer leurs possibilités physiques
- de développer leurs habiletés motrices et leur équilibre
- de mieux se situer dans l'espace et dans le temps
- d'appréhender l'image de leur propre corps

Elles visent également à développer la **coopération et les rapports constructifs** à l'autre, dans le respect des différences, et à **contribuer ainsi à la socialisation**.

La participation de tous les élèves à l'ensemble des activités physiques proposées, l'organisation et les démarches mises en œuvre cherchent à **lutter contre les stéréotypes** et contribuent à la **construction de l'égalité entre filles et garçons**.

Les activités physiques concourent à une éducation à la santé en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs "performances", à éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort, à mieux connaître leur corps pour le respecter.



# Séance 1

## 1. Présentation du matériel

Durée : 5 min

La Crosse



Connaissances et compétences

Apprentissage d'un vocabulaire adapté

Comprendre et respecter les règles communes

Questionnement des élèves :  
s'assurer que les consignes soient bien comprises



La tenue de la crosse :  
Identique pour les droitiers et les gauchers

**MAIN GAUCHE EN HAUT DU MANCHE,  
(paume de la main du côté plat de la  
crosse)**

**MAIN DROITE AU MILIEU DE LA CROSSE**

La balle

En plastique dur



La démarche d'apprentissage proposée dans ce projet s'appuie sur 4 axes:

- Présentation des règles de sécurité
- Jeux individuels: Familiarisation avec le matériel et l'espace
- Jeux collectifs: Familiarisation avec les partenaires et les adversaires
- Retour sur l'activité

## 2. Présentation des règles d'or

Durée : 5 min



Le bec de  
crosse doit  
rester en  
dessous du  
genou sans  
jamais dépasser  
sa hauteur.



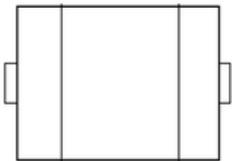
La crosse  
doit toujours  
être tenue à  
2 mains :  
gauche en  
haut et droite  
au milieu.



La balle  
doit  
toujours  
rester au  
sol.



La balle  
doit être  
poussée  
et non  
frappée.



Le tir au but  
doit toujours se  
faire depuis  
l'intérieur de la  
zone



La balle doit  
toujours  
toucher le côté  
plat de la  
crosse, jamais  
le côté rond.



La balle ne  
doit jamais  
toucher le  
pied.



Les  
contacts ne  
sont pas  
autorisés, ni  
les attaques  
de crosses.

# Séance 1

## Atelier 1 Le Kangourou

Durée : 15 min

Délimiter un espace

Consigne :

- 1) Tu dois te déplacer avec la crosse dans l'espace délimité
- 2) Tu dois éviter tes partenaires et te déplacer dans l'espace libre
- 3) Au coup de sifflet pose la crosse à l'horizontal devant tes pieds et saute à pieds joints par-dessus en avant puis en arrière et ramasse ta crosse



### Les objectifs

Etre capable de réagir vite à un signal sonore

Bien tenir sa crosse en dissociant la main droite de la main gauche

### Les adaptations

Varié les sauts (cloche pied, gauche/droite)

Varié la vitesse de déplacement (marcher, trotter, accélérer)

### Le matériel

Une crosse par enfant

Un sifflet

## Atelier 2 Le jeu de l'ombre

Durée : 15 min

Mise en route par groupe de deux - délimiter un espace

Un meneur, un suiveur.

L'élève qui est derrière (le suiveur) doit suivre les déplacements de l'élève qui est devant (le meneur)

Changer les rôles toutes les minutes

Changer les binômes toutes les deux minutes

### Les objectifs

Etre capable de se déplacer avec la crosse

Manipuler sa crosse en toute sécurité

Maîtriser sa crosse et sa vitesse

### Le matériel

Une crosse par élève

Coussinets pour délimiter le terrain



### Les adaptations

Plus facile :

Diminuer la vitesse du meneur

Plus dur :

Augmenter la vitesse du meneur

### Critères de réussite

Ne pas être trop éloigné de son binôme. Réussir à suivre son binôme tout en respectant les règles de sécurité.

# Séance 2

## Rappel des règles et du matériel

Durée : 5 min

- Qui peut me rappeler les 4 règles d'or ?
- Qui peut me présenter le matériel ?
- Qui peut montrer comment tenir sa crosse ?

Connaissances et compétences

Apprendre à s'exprimer avec clarté en utilisant du vocabulaire adapté à la situation

## Atelier 1 La conduite de balle

Durée : 15 min

- 1) Mettre autant de plots que d'élèves sur deux lignes. Un élève par plot.
- 2) L'élève doit conduire sa balle de son plot de départ au plot en face.
- 3) Après un aller-retour expliquer comment arrêter la balle
- 4) Faire évoluer le jeu en relais par trois
- 5) Deux élèves au plot A, un élève au plot B
- 6) Le premier élève du plot A conduit sa balle jusqu'à l'élève au plot B.
- 7) L'élève du plot B conduit sa balle jusqu'au deuxième élève du plot A. Et ainsi de suite.

### Les objectifs

Etre capable de conduire sa balle d'un point A à un point B

La balle reste collée à la crosse

Maîtriser sa balle et sa vitesse

### Les adaptations

Plus facile :

Réduire la distance entre les deux plots

Plus dur :

Faire l'exercice sous forme de course

### Le matériel

Une crosse et une balle par élève  
Coupelles de couleurs différentes

### Critères de réussite

Réussir à se déplacer avec sa balle en respectant les règles d'or

## Atelier 2 1,2,3 soleil !

Durée : 15 min

- Tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée  
Au signal de l'enseignant (1,2,3 soleil) l'élève se déplace en conduite de balle  
S'arrêter à "soleil"  
Si la balle n'est pas arrêtée je recommence du départ

### Les objectifs

E Garder la balle collée à sa crosse

Maîtriser sa balle et sa vitesse

Savoir arrêter sa balle

### Les adaptations

P Plus dur :

Augmenter la vitesse

### Le matériel

Une crosse et une balle par élève

### Critères de réussite

Arrêter sa balle avant "soleil"



# Séance 3

## Rappel des règles et du matériel

Durée : 5 min

Qui peut me rappeler les règles d'or ?

Qui peut me présenter le matériel ?

Qui peut me rappeler ce qu'on a appris en séance 2 ?

Connaissances et compétences

Apprendre à s'exprimer avec clarté en utilisant du vocabulaire adapté à la situation

## Atelier 1 : Carré magique

Durée : 15 min

Délimiter le terrain par des lignes de couleurs

Course sur tout le terrain avec une balle.

Au signal de l'enseignant, conduire sa balle du côté de la couleur annoncée.

Arrêter la balle juste derrière la ligne.

Les objectifs

Tenir la crosse

Se déplacer avec la balle

Prendre l'information

Le matériel

Une crosse et une balle  
par élève

Plots de couleur

Critères de réussite

Arrêter la balle juste derrière la ligne  
annoncée

Les adaptations

Plus facile :

Retirer la balle

Plus dur :

Annoncer deux couleurs, passer derrière la première puis s'arrêter à la deuxième.

## Atelier 2 : Les oiseaux de proie

Durée : 15 min

Faire 4 équipes disposées dans chaque coin du terrain

Placer un cerceau au milieu avec les balles

Récupérer une balle dans le cerceau du milieu et revenir l'arrêter dans sa maison pour passer le relais au suivant

L'élève ne peut pas partir tant que la balle n'est pas arrêtée

L'élève ne peut prendre qu'une seule balle à la fois.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de balle au milieu

Les objectifs

Etre capable de conduire sa balle en ligne  
droite

Etre capable d'arrêter sa balle

Aller vite

Le matériel

Une crosse par élève

Balles, plots et cerceaux

Critères de réussite

L'équipe qui a ramené le plus de balle  
remporte la manche

Points de pénalité si je ne respect pas  
les règles d'or

Les adaptations

Plus dur :

Ajouter des obstacles : faire le tour  
d'un plot, passer dans une porte

# Séance 4

## Atelier 1 Les provinces

Durée : 15 min

Matérialiser les provinces par des zones de couleurs  
Al'enseignant annonce la couleur de la province.  
Les élèves conduisent la balle jusqu'à celle-ci  
Puis l'enseignant indique une autre province.

### Les objectifs

Tenir la crosse  
Se déplacer avec la balle  
Prendre l'information

### Le matériel

1 crosse et 1 balle par élève  
Coupelles ou plots de couleur

### Critères de réussite

Conduire sa balle dans la province  
indiquée

### Les adaptations

Plus facile :  
retire la balle

## Atelier 2 Vide la caisse

Durée : 15 min

Faire 4 équipes  
Manche 1  
Au signal sortir une balle de son cerceau, et l'arrêter dans le cerceau qui est en face.  
Puis revenir en courant pour passer le relais.  
Manche 2  
Au signal courir récupérer sa balle dans le cerceau en face.  
Puis revenir en conduite de balle et l'arrêter dans le cerceau de départ

### Les objectifs

Contrôle de la balle  
Se déplacer avec la balle  
Savoir arrêter sa balle  
Aller vite

### Le matériel

1 crosse chacun et autant de  
balles que d'élèves par équipe  
2 cerceaux par équipe

### Critères de réussite

Vider sa caisse le plus rapidement  
possible  
Pénalités si je ne respect pas les règles  
d'or

### Les adaptations

Plus facile :  
rCerceaux plus grands  
Réduire la distance entre les cerceaux  
Plus dur :  
Mettre des plots entre les cerceaux pour  
réaliser un slalom

# Séance 5

## Atelier 1 Relais cerceau

Durée : 15 min

Faire des équipes de 4 ou 5 élèves  
Disposer autant de cerceaux que d'élèves par équipe en face de chaque équipe  
Au signal, le premier élève de chaque équipe arrête la balle dans le premier cerceau  
Puis reviens en courant passer le relais  
L'élève suivant fait de même avec le prochain cerceau, et ainsi de suite  
La première équipe à avoir déposé toutes ses balles gagne

### Les objectifs

Savoir arrêter sa balle  
Se déplacer avec sa balle  
Aller vite

### Le matériel

1 crosse et 1 balle par élève  
Autant de cerceaux qu'il y a d'élèves par équipe  
Coupelles de départ

### Critères de réussite

Arrêter sa balle dans le cerceau  
La première équipe qui arrête toutes ses balles dans les cerceaux gagne

### Les adaptations

Plus facile :  
Utiliser des cerceaux plus grands

## Atelier 2 épervier

Durée : 15 min

Règles de l'épervier  
1 ou 2 éperviers au milieu, le reste des joueurs dans leur maison  
Passer d'une maison à une autre au signal de l'épervier, sans qu'il ne prenne votre balle et sans que celle-ci ne sorte de la zone de jeu  
Une fois que l'épervier a récupéré la balle il n'est pas possible de lui reprendre.  
Lorsqu'on a perdu la balle on devient automatiquement épervier

### Les objectifs

Prendre la bonne information  
Savoir se déplacer avec sa balle et  
Contourner son adversaire

### Le matériel

1 crosse chacun  
1 balle chacun sauf pour le ou les éperviers  
coupelles

### Critères de réussite

Traverser le terrain sans perdre la balle  
Le dernier joueur ayant toujours sa balle remporte la manche

### Les adaptations

Varié le nombre d'éperviers  
Faire 2 équipes avec un épervier dans chacune d'entre elles (la 1ère équipe dont tous les membres ont été pris a perdu)

# Séance 6

## Atelier 2 épervier

Durée : 15 min

### Règles de l'épervier

1 ou 2 éperviers au milieu, le reste des joueurs dans leur maison  
Passer d'une maison à une autre au signal de l'épervier, sans qu'il ne prenne votre balle et sans que celle-ci ne sorte de la zone de jeu  
Une fois que l'épervier a récupéré la balle il n'est pas possible de lui reprendre.  
Lorsqu'on a perdu la balle on devient automatiquement épervier

### Les objectifs

Prendre la bonne information  
Savoir se déplacer avec sa balle et  
Contourner son adversaire

### Le matériel

1 crosse chacun  
1 balle chacun sauf pour le  
ou les éperviers  
coupelles

### Critères de réussite

Traverser le terrain sans perdre la balle  
Le demire joueur ayant toujours sa balle  
remporte la manche

### Les adaptations

Varié le nombre d'éperviers  
Faire 2 équipes avec un épervier dans  
chacune d'entre elles (la 1ère équipe  
dont tous les membres ont été pris a  
perdu)

## Atelier 2 Béret

Durée : 15 min

### Faire 2 équipes

Placer une équipe de chaque côté du terrain

Placer 2 balles au milieu du terrain

Distribuer un numéro allant de 1 à X pour chaque équipe

Lorsque l'enseignant appelle mon numéro, je dois récupérer ma balle le plus rapidement possible et l'accompagner dans mon camp

### Les objectifs

Réagir vite à un signal sonore  
Aller vite  
Être capable de conduire sa balle jusqu'à  
son camp

### Le matériel

1 crosse par élève  
2 balles  
coupelles

### Critères de réussite

Point attribué à l'élève qui amène la  
balle dans son camp en premier  
Faut si je ne respect pas les règles d'or

### Les adaptations

Plus dur :  
1 balle pour les 2 équipes, l'élève qui  
n'a pas récupéré la balle en premier  
défend