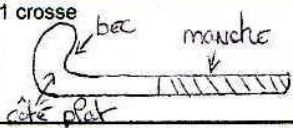

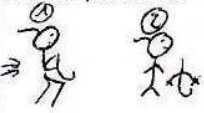
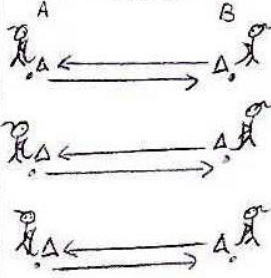
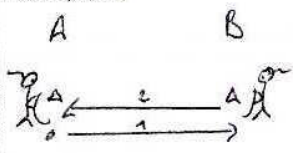
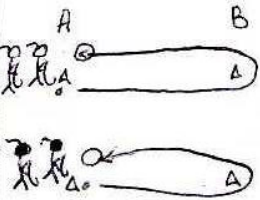
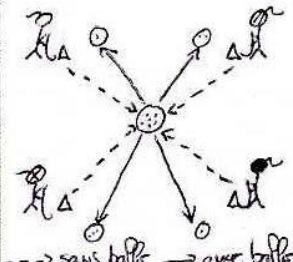
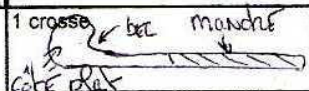
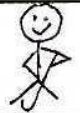

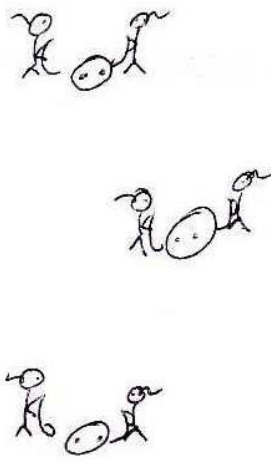


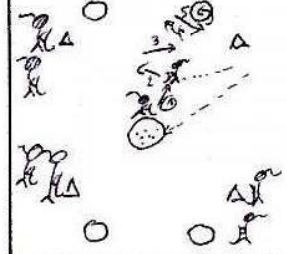


OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
connaître le matériel	connaître le vocabulaire	savoir dire les différentes parties de la crosse	explication de différentes parties de la crosse (crosse, manche et bec)			1 crosse 		10
connaître les règles d'or	respecter les 3 règles	savoir répéter les 3 règles	expliquer les 3 premières règles d'or R1, R2 et R3 R1 : interdit de lever le bec au dessus du genou R2 : interdit de jouer avec le côté arrondi R3 : interdit de frapper la balle, on doit la pousser. Dans tous les exercices la balle doit rester le plus possible collée au bec.					
utilisation du matériel	connaître sa droite et sa gauche	savoir tenir sa crosse	identique pour les droitiers et les gauchers : main gauche en haut du manche (paume de la main du côté plat de la crosse) et main droite au milieu de la crosse. Les pouces dirigés vers le bec Vérifier la tenue de tous avant de commencer l'échauffement			1 crosse par enfant 		
échauffement	* tenir correctement sa crosse * réagir rapidement au coup de sifflet	sauter au dessus de la crosse	kangourou : marcher avec la crosse dans toute la salle et au coup de sifflet, poser sa crosse devant soi à l'horizontal et sauter pieds joints par-dessus en avant puis en arrière et la ramasser	ne pas se bousculer		1 sifflet 1 crosse par enfant 	utiliser 3 vitesses (marche, trotte, court) pas CYCLE2	5
conduite de balle	* tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * savoir avancer en ligne droite * savoir arrêter sa balle	emmener sa balle d'un point A à un point B (ou B en A)	diviser la classe en 2 et chacun à un plot. Les élèves doivent emmener leur balle au plot de la même couleur situé en face d'eux Au bout de quelques aller-retour expliquer comment arrêter la balle (c'est la main gauche qui va tourner pour que le côté plat du bec passe devant la balle et ainsi la stopper, la main droite sert juste à soutenir la crosse)	*ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle *ne pas courir * ne pas changer de couleur de plot * ne pas toucher la balle avec les mains ni les pieds		plots de différentes couleurs (mettre un plot de même couleur en face) 1 balle + 1 crosse par enfant 		10

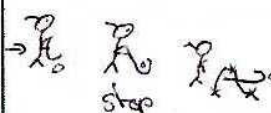
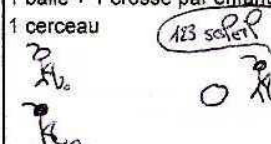
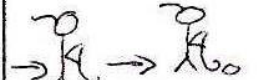

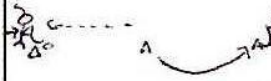
OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
conduite de balle	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * savoir avancer en ligne droite * savoir arrêter sa balle 	arriver le plus vite possible en arrêtant sa balle au plot	par équipe de 2, 1 en A l'autre en B. le 1er part de A et emmène sa balle en B et l'arrête au plot une fois la balle arrêtée l'autre la ramène jusque en A en l'arrêtant aussi au plot. Une fois compris, le faire sous forme de course en repérant les premiers.	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle * ne pas changer de couleur de plot * ne pas toucher la balle avec les mains ni les pieds * ne pas se faire de passe 	1er = 1 pt	plots de différentes couleurs (mettre un plot de même couleur en face) 1 crosse par enfant 1 balle pour 2 		10
conduite de balle	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * savoir avancer en ligne droite * maîtriser la balle en tournant autour du plot * aller vite 	arriver les premiers	faire 4 équipes relais : tous du côté A aller jusqu'en B puis faire le tour du plot en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et revenir en A et arrêter la balle dans le cerceau pour que le suivant puisse partir	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas frapper la balle 	1ère équipe = 4 pts 2ème équipe = pts 3ème équipe = 2 pts 4ème équipe = 1 pt <u>points de pénalité :</u> le joueur tourne dans le mauvais sens la balle est mise dans le cerceau avec les mains, pieds ou côté arrondi le suivant par avant que la balle soit arrêter dans le cerceau	8 plots 1 crosse par enfant 4 balles 4 cerceaux 	tourner dans le sens des aiguilles d'une montre et leur montrer en revers (le poignet gauche tourne vers la gauche de façon à mettre le bec en bas) pas CYCLE2	10
conduite de balle	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1 et R2 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * savoir avancer en ligne droite * aller vite 	ramener le plus de balles possible	<u>les oiseaux de proie :</u> faire 4 équipes un terrain de 20m sur 20m est délimité par des plots. une équipe derrière chaque plot, des balles dans un cerceau au centre du terrain. au signal, les joueurs tentent à tour de rôle, de ramener le plus rapidement possible 1 balle chacun et l'arrêtent dans son cerceau l'équipe qui a ramener le plus de balles dans le cerceau a gagné	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas frapper la balle * ne prendre qu'une seule balle à la fois 	1ère équipe = 4 pts 2ème équipe = 3 pts 3ème équipe = 2 pts 4ème équipe = 1 pt <u>points de pénalité :</u> le joueur tourne dans le mauvais sens la balle est mise dans le cerceau avec les mains, pieds ou côté arrondi le suivant par avant que la balle soit arrêter dans le cerceau	5 cerceaux 4 plots 1 crosse par enfant autant de balles que d'enfants 	utiliser des balles de couleur pour avoir des points différents	10

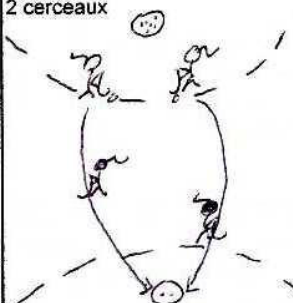
retour au calme : rappel des différentes parties de la crosse, de sa tenue et comment on arrête la balle+ rappel R1, R2 & R3 + rangement matériel (5 min)

OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
connaître le matériel	connaître le vocabulaire	savoir dire les différentes parties de la crosse	RAPPEL : explication de différentes parties de la crosse			1 crosse 		10
utilisation du matériel	tenir correctement sa crosse connaître sa droite et sa gauche	savoir tenir sa crosse	RAPPEL : tenue de la crosse RAPPEL : R1, R2 & R3			1 crosse par enfant 		
échauffement	* tenir correctement sa crosse * réagir rapidement au coup de sifflet * respecter R1, R2 & R3 * arrêter la balle	* arrêter la balle et sauter au dessus de la crosse	RAPPEL : comment arrêter la balle kangourou : marcher avec la crosse en conduisant la balle dans toute la salle et au coup de sifflet, arrêter sa balle, poser sa crosse devant soi à l'horizontal et sauter pieds joints par-dessus en avant puis en arrière et la ramasser	*ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle		1 sifflet 1 crosse et 1 balle par enfant 		
maîtriser sa balle	* tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * réagir rapidement au coup de sifflet * arrêter la balle	emmener la balle dans un cerceau	à chacun sa maison : au coup de sifflet emmener sa balle à un cerceau Ajouter des règles au fur et à mesure : 1 * ne pas mettre la balle à la main, au pied ou le côté rond *ne pas rester immobile ou tourner autour d'un cerceau ou être dedans avant le signal 2 * ne pas être plus de 2 et interdit d'aller 2fois en suivant dans le même 3 * à partir de maintenant, on enlève un cerceau à chaque fois les éliminés deviennent arbitres et aident à faire respecter les règles ainsi qu'à indiquer où il reste de la place 4 * (s'arranger pour que les 3 derniers cerceaux se trouvent du même côté de la salle et ajouter un plot à l'opposé) les 6 derniers joueurs ne doivent pas dépasser le milieu de la salle en restant du côté cerceau et au signal il doivent faire le tour du plot avant d'aller dans un cerceau 5 * finale on enlève les 2 derniers cerceaux, les arbitres vont tous s'asseoir et n'indiquent plus où est le dernier cerceau. Au signal pendant que les 4 finalistes vont faire le tour du plot, l'animateur va disposer le dernier cerceau n'importe où afin qu'ils le cherchent en revenant.	*ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle de son camarade ni la sienne *ne pas mettre ses pieds dans le cerceau *les arbitres ne doivent pas gêner les autres	le vainqueur est le dernier	1 balle + 1 crosse par enfant des cerceaux répartis dans toute la salle (le nombre de cerceaux est équivalent à la moitié de l'effectif du groupe) 	CYCLE 2 : utiliser de préférence des grands cerceaux	25

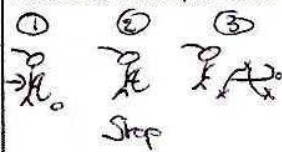
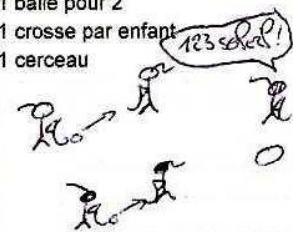
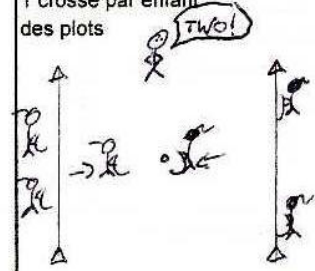
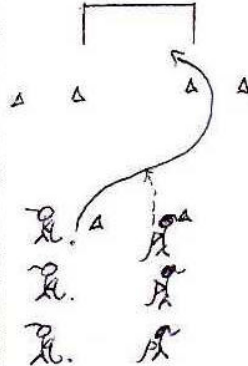
OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
conduite rapide de balle	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * savoir avancer en ligne droite * arrêter la balle * être rapide 	emmener la balle le plus vite possible dans le cerceau	faire 4 équipes, les premiers avancent en ligne droite et arrêtent la balle à chaque coup de sifflet. Ils mettent la balle dans le cerceau et reviennent taper dans la main du suivant	* ne pas frapper la balle	le 1er qui met la balle dans le cerceau à 4pts le 2ème = 3 pts le 3ème = 2 pts le 4ème = 1 pt	5 cerceaux 1 balle + 1 crosse par enfant  	CYCLE 2 exercice à ne pas faire si manque de temps	10
conduite rapide de balle	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * savoir se faire une passe * être rapide 	ramener le plus de balles possible	les oiseaux de proie : faire 4 équipes un terrain de 20m sur 20m est délimité par des plots. une équipe derrière chaque plot, des balles dans un cerceau au centre du terrain. au signal, les joueurs partent 2 par 2 un seul prend une balle et ils doivent se faire 5 passes avant de l'arrêter dans leur cerceau l'équipe qui a ramener le plus de balles dans le cerceau a gagné	* ne pas frapper la balle	1ère équipe = 4 pts 2ème équipe = 3 pts 3ème équipe = 2 pts 4ème équipe = 1 pt	5 cerceaux 4 plots 2 crosses par équipe autant de balles que d'enfants 	utiliser des balles de couleur pour avoir des points différents	10


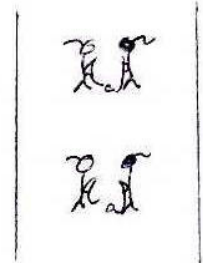
retour au calme + rangement matériel (5 min)

OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
échauffement	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * réagir rapidement au coup de sifflet * respecter R1, R2 & R3 * arrêter la balle 	* arrêter la balle et sauter au dessus de la crosse	montrer comment arrêter la balle kangourou : marcher avec la crosse dans toute la salle et au coup de sifflet, arrêter sa balle, poser sa crosse devant soi à la verticale (la balle est près du bec) sauter 3 fois de part et d'autre de la crosse jusqu'au manche à pieds joints et la ramasser	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle 		1 sifflet 1 crosse et 1 balle par enfant 	CYCLE 2 Rappel des règles d'or et de la tenue de la crosse	5
maîtriser la balle	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * réagir rapidement * arrêter la balle 	mettre la balle dans le cerceau	123 soleil : 1 meneur dos aux autres dit "123 soleil" en tapant sa crosse au sol et se retourne. Les autres doivent avoir bloqués leur balle sinon ils doivent retourner au début	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle de son camarade ni la sienne 	le vainqueur est celui qui met sa balle en 1er dans le cerceau et il prend la place du meneur	1 balle + 1 crosse par enfant 1 cerceau 		15
savoir faire une passe courte	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * arrêter la balle 	rester par 2	<u>Exercice à faire si la séance dépasse 60min</u> le petit chien : par 2 se promener l'un derrière l'autre. Le 1er a la balle et au coup de sifflet la bloque et le second passe devant et conduit la balle à son tour variante : au coup de sifflet celui qui suit stoppe, le 1er fait 5 pas, se retourne et envoie la balle à son camarade	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle * ne pas doubler pour ceux qui suivent 		1 balle pour 2 1 crosse par enfant 		10
savoir faire une passe courte	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite * maîtriser sa balle * savoir compter 	ramener le plus rapidement possible le bon nombre de balles dans le cerceau	remplir ou vider son panier : faire 4 équipes les cerceaux situés à côté des équipes sont les réserves et ceux en face sont les paniers toujours par 2 , mettre dans le panier le nombre de balles demandé. On a le droit de prendre 1 balle chacun. Si un nombre de balles impaires est demandé, il y a obligation de se faire 5 passes pour mettre ou enlever la dernière du panier.	* ne pas frapper la balle	la 1ère équipe qui a le bon nombre de balles dans son cerceau et qui est revenu à sa place marque 4 points 2ème équipe = 3 pts 3ème équipe = 2 pts 4ème équipe = 1 pt	8 cerceaux (4 vides en face) 4 plots 1 crosse par enfant autant de balles que d'enfants par équipe 	faire au moins 4 exemples avant de commencer le jeu	20
savoir faire une passe longue	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * précision * savoir bloquer une balle * savoir faire une passe 	faire des passes rapides et puissantes	<u>Exercice à faire si la séance dépasse 60min</u> courir avec la balle, l'arrêter au plot du milieu et l'envoyer au partenaire en face situé derrière un plot et revenir en courant à sa place le partenaire en face doit bloquer sans bouger du plot	* ne pas frapper la balle	pour réussir une passe longue et rapide, c'est la main droite qui va pousser la balle plus fort pour bloquer une passe longue et rapide on va s'accroupir et mettre la crosse au sol, le bec incliné légèrement vers l'avant	1 balle pour 2 1 crosse par enfant 3 plots par groupe de 2 	CYCLE 2 ne pas faire sous forme de course	10

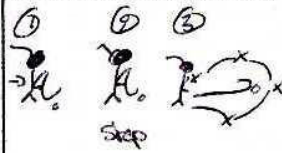
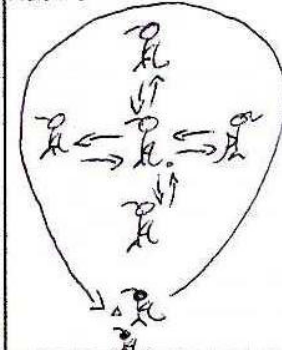

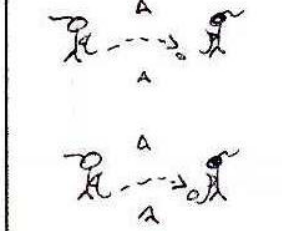
OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
conduite de balle avec approche de l'opposition	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite *se faire des passes *faire des petits ponts *dribbler 	ramener le plus de balles possible	<p>les écureuils et les renards :</p> <p>faire 2 équipes</p> <p>les balles sont des noisettes, ceux derrière les plots sont des renards et ceux au milieu sont des écureuils</p> <p>les renards doivent aller chercher les noisettes, et les ramener dans leur zone</p> <p>les écureuils doivent les empêcher et renvoyer les balles dans leur camp puis inverser</p>	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas frapper la balle *les écureuils n'ont pas le droit de rentrer dans les 2 zones 	l'équipe des renards qui a ramené le plus de balles à gagner (seules les balles des renards et ramenées dans le cerceau avant le coup de sifflet comptent)	<p>20 plots</p> <p>1 crosse par enfant</p> <p>autant de balles que d'enfants</p> <p>2 cerceaux</p> 	faire des manches de <u>1minute</u>	15

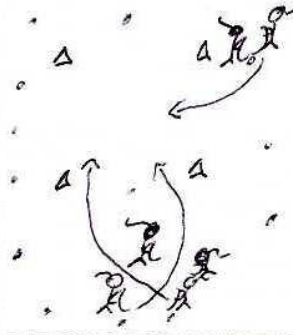
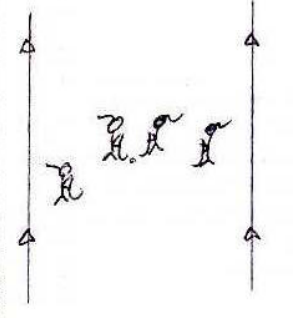
retour au calme + rangement matériel (5 min)

OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
échauffement	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * réagir rapidement au coup de sifflet * respecter R1, R2 & R3 * arrêter la balle 	* arrêter la balle et sauter au dessus de la crosse	Rappel: comment on stoppe la balle kangourou : marcher avec la crosse dans toute la salle et au coup de sifflet, arrêter sa balle, poser sa crosse devant soi à la verticale (la balle est près du bec) sauter 3 fois de part et d'autre de la crosse jusqu'au manche à pieds joints et la ramasser	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle 		1 sifflet 1 crosse et 1 balle par enfant 		5
maîtriser la balle	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * réagir rapidement * arrêter la balle * se faire des passes 	mettre la balle dans le cerceau	123 soleil : 1 enfant dos aux autres dit "123 soleil" en tapant sa crosse au sol et se retourne. Les autres, par 2, doivent se faire des passes pour avancer. Ils doivent avoir bloqué leur balle sinon ils retournent tous 2 au début	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle de son camarade ni la sienne * celui qui a la balle reste immobile 	les vainqueurs sont ceux qui mettent leur balle en 1er dans le cerceau	1 balle pour 2 1 crosse par enfant 1 cerceau 		10
1 contre 1	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * rapidité 	ramener la balle dans le camp adverse	le bérêt : 2 équipes se font face derrière de plots, à une dizaine de mètres de distance. Tous les joueurs s'attribuent un numéro ignoré de l'autre équipe. A l'appel de leur numéro (ici utiliser des nombres visuels pour les malentendants), les 2 joueurs appelés viennent chercher la balle au centre pour la ramener derrière la ligne du camp adverse	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle 	1 point par balle accompagnée derrière la ligne du camp adverse	1 balle 1 crosse par enfant des plots 	<ul style="list-style-type: none"> * appeler les numéros en anglais pas CYCLE2 * appeler plusieurs numéros à la fois 	25
1 contre 1	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite * maîtriser sa balle * tirer dans le but * récupérer la balle 	marquer un but	Exercice à faire en atelier si le jeu du bérêt dépasse 10 par équipe. A ce moment là faire 3 équipes et mettre la 3ème sur ce jeu 2 équipes (1 qui attaque et l'autre qui défend). Au signal, 1 attaquant et 1 défenseur partent en même temps. L'attaquant doit passer une des 2 portes avec la balle, puis tirer au but. Le défenseur doit récupérer la balle avant que celui-ci ne passe l'une des 2 portes.	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas frapper la balle * le défenseur n'a plus le droit d'intervenir après ces 2 portes 	1 point par but marqué ou 1 point par balle stoppée	1 balle par attaquant 6 plots par atelier 1 crosse par enfant 	à faire en même temps que le bérêt en autonomie	25

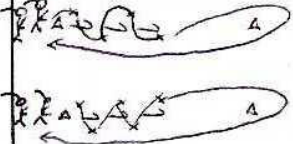
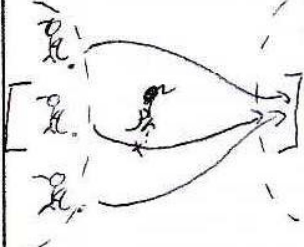
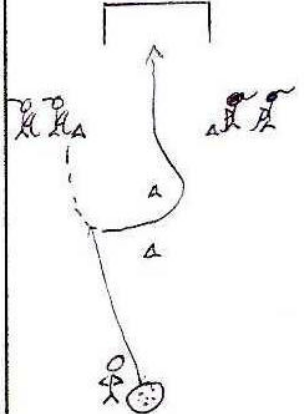
OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
l'engagement	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * être synchronisé avec son adversaire 	engager	<p>apprendre le bully : (engagement) : terre/ciel/crosse x3</p> <p>le bully sera à faire à chaque début de match et à chaque fois qu'il y aura un but de marquer Pour le faire, il faut que les 2 adversaires sont face à face et font en même temps : "terre" on tape la crosse à terre, "ciel" on lève la crosse pas plus haut que le genou, "crosse" on tape les crosses au dessus de la balle. Ce n'est qu'après l'avoir fait 3 fois de suite que l'on peut jouer la balle. Ici leur faire tester sans la balle</p>		les adversaires arrivent à le faire en même temps sans sauter d'étapes	<p>1 crosse par enfant</p> 		5
1 contre 1	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite * maîtriser sa balle * récupérer la balle 	marquer un but	<p>match 1 vs 1 : emmener la balle derrière la ligne adverse en l'accompagnant Faire le bully après chaque but marqué</p>	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle 	1 point par balle accompagnée derrière la ligne	<p>1 balle pour 2 1 crosse par enfant</p> 		10

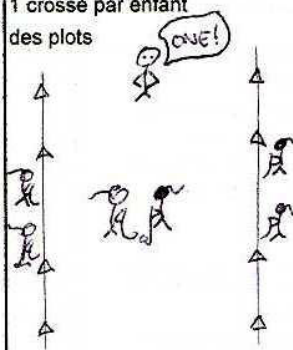
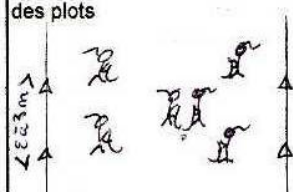
retour au calme + rangement matériel (5 min)

OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
échauffement	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * réagir rapidement au coup de sifflet * respecter R1, R2 & R3 * arrêter la balle 	* arrêter la balle et sauter autour de la crosse	kangourou : courir avec la crosse dans toute la salle et au coup de sifflet, arrêter sa balle, poser sa crosse devant soi à la verticale (la balle est près du bec) sauter 4 fois autour de la crosse à pieds joints et la ramasser	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle * ne pas jeter la crosse 		1 sifflet 1 crosse et 1 balle par enfant 	CYCLE 2 ne pas courir, marcher seulement	5
maîtriser la balle	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * être rapide * contrôler la balle * se faire des passes * conduire la balle * bloquer une balle 	faire le plus de passes possible	l'horloge : 2 équipes une équipe se place en rond avec un joueur au milieu et l'autre équipe est en file indienne derrière un plot. l'équipe en rond fait des passes en passant toujours par le joueur du milieu et doit compter le nombre de passes en même temps (il faut leur montrer comment faire une passe longue et comment la bloquer cf.**) Pendant ce temps, chacun leur tour, les joueurs adverses font le tour de l'horloge dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et doivent arrêter leur balle pour que le suivant parte	* ne pas frapper la balle	l'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire le plus grand nombre de passes ** pour réussir une passe longue et rapide, c'est la main droite qui va pousser la balle plus fort pour bloquer une passe longue et rapide on va s'accroupir et mettre la crosse au sol, le bec incliné légèrement vers l'avant	des plots 1 crosse par enfant 1 balle pour l'équipe en rond 1 balle pour l'équipe en file indienne 	les faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre en leur montrant la technique du revers pas CYCLE2	20
1 contre 1	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * être rapide 	ramener la balle dans son camp	le chat et la souris : par 2, le chat doit rattraper la souris avant qu'elle n'ait dépassé la ligne et lui toucher la balle puis inverser les rôles au bout de 4 manches A chaque manche : le chat a réussi on avancera le plot de la souris par contre le chat perd, on reculera le plot de la souris	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle 	1 point par balle ramenée derrière la ligne ou 1 point par balle touchée	1 balle pour 2 1 crosse par enfant des plots 		10
1 contre 1	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite * garder sa balle * récupérer la balle 	garder la balle dans son camp ou la ramener dans son camp	Exercice à faire si la séance dépasse 60min les voleurs de trésor : 2 équipes une avec des balles dans un camp et l'autre sans balle dans le camp opposé. Au coup de sifflet, l'équipe sans balle doit récupérer les balles et les ramener dans leur camp, les autres doivent essayer de conserver leur balle dans leur camp et cela durant 30 secondes faire 4 manches puis inverser les rôles	* ne pas frapper la balle	1 point par balle ramenée ou 1 point par balle conservée	1 balle pour 2 1 crosse par enfant le sens de la longueur pour délimiter les camps 		10

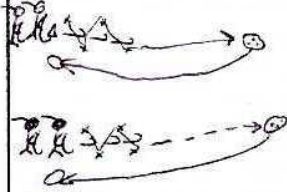
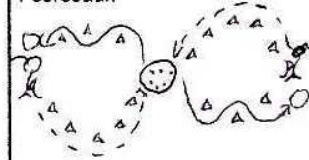
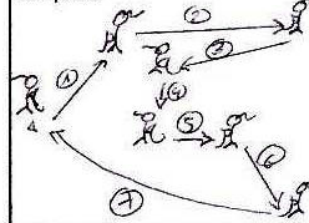
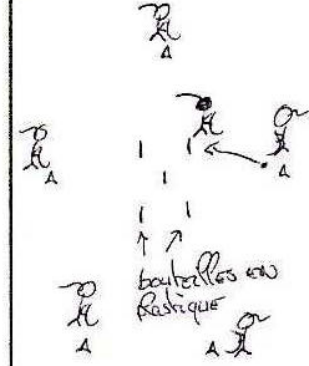
OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
opposition	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite * maîtriser sa balle * récupérer la balle 	mettre le + de balles dans le terrain des adversaires	<p><u>Exercice à faire si la séance dépasse 60min</u></p> <p>2 équipes : des balles sont disposées à 7-8 mètres autour du terrain des défenseurs. au coup de sifflet, l'équipe qui attaque doit faire pénétrer la balle dans le terrain adverse et aller en rechercher une autre. Les défenseurs doivent les empêcher de mettre les balles</p> <p>au bout de 30 secondes, on compte les balles à l'intérieur et on inverse les rôles au bout de 4 manches</p>	<ul style="list-style-type: none"> *ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle * les défenseurs n'ont pas le droit de pénétrer dans leur camp pour enlever les balles déjà déposées 	1 point par balle dans le terrain adverse	<p>par atelier :</p> <p>1 crosse par enfant</p> <p>4 plots</p> <p>autant de balles que d'enfants</p> 		10
2 contre 2	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite * maîtriser sa balle * récupérer la balle *se faire des passes 	marquer un but	<p><u>matches 2 vs 2 :</u></p> <p>emmener la balle derrière la ligne adverse en l'accompagnant</p> <p>Faire le bully après chaque but marqué</p> <p><u>commencer à leur apprendre les règles :</u></p> <p>*les fautes : (par exemple, toucher la balle à la main ou avec le côté rond ou les pieds volontaires) la balle est remise en jeu par une passe à l'endroit où a eu lieu la faute et par un adversaire</p> <p>*les sorties :</p> <p>_sur le côté sont appelées "touche" et sont remises en jeu par une passe à l'endroit où a eu lieu la sortie et par un adversaire</p> <p>_sur la ligne de fond sont appelées "dégagement". Là on va simplifier en faisant remettre en jeu par une personne de son camp et toujours par une passe</p> <p>*Pour toute remise en jeu, les adversaires doivent être à 2 ou 3 mètres minimum</p>	<ul style="list-style-type: none"> *ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle 	1 point par balle derrière la ligne	<p>1 balle pour 4</p> <p>1 crosse par enfant</p> <p>des plots pour délimiter les terrains</p> 		20

retour au calme + rangement matériel (5 min)

OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
échauffement	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * réagir rapidement au coup de sifflet * respecter R1 et R2 * arrêter la balle 	* arrêter la balle et sauter au dessus de la crosse	kangourou : faire 4 équipes disposer des crosses en ligne. Sauter de part et d'autre des crosses jusqu'au bout et revenir taper dans la main de son camarade		1ère équipe = 4 points 2ème équipe = 3 points 3ème équipe = 2 points 4ème équipe = 1 point	des crosses 1 sifflet des plots 	utiliser différents sauts (pieds joints, pied gauche, pied droit)	10
opposition	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1 et R2 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * être rapide * tirer dans le but 	ramener la balle dans son camp	<u>Exercice à faire si la séance dépasse 60min</u> l'épervier : 1 épervier qui doit empêcher les autres de passer en dégageant leurs balles. à chaque balle dégagée, l'autre devient également épervier. A chaque passage, les autres doivent mettre leur balle dans le but	* ne pas se bousculer * le ou les éperviers ne peuvent pas intervenir dans les zones en pointillé		des balles sauf pour les éperviers 1 crosse par enfant des plots 		10
conduite de balle en mouvement	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1 et R2 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite * contrôler sa balle * bon timing appel de balle * être précis 	mettre un but	<u>Exercice à faire en atelier si le jeu du béret dépasse 10 par équipe. A ce moment là faire 3 équipes et mettre la 3ème sur ce jeu en autonomie avec un chef de groupe qui remplace l'éducateur</u> tir au but : 2 équipes, 1 à gauche, l'autre à droite 1 joueur de gauche s'avance en faisant un appel de balle. Arrivé entre les 2 plots, l'éducateur lui envoie la balle et le joueur d'abord bloque (puis contrôle en mouvement) la balle. Ce dernier passe en conduite de balle entre les 2 plots et tire au but le plus rapidement possible puis de même avec un joueur de droite (inverser le côté gauche et droit)	* ne pas frapper la balle	1 point par but et 2 points par plot rentré l'équipe qui a le plus de points à gagner	autant des balles que d'enfants par atelier plots 1 crosse par enfant 	* ajouter des plots sur la ligne du but et ils doivent les viser pour les faire rentrer dedans	25

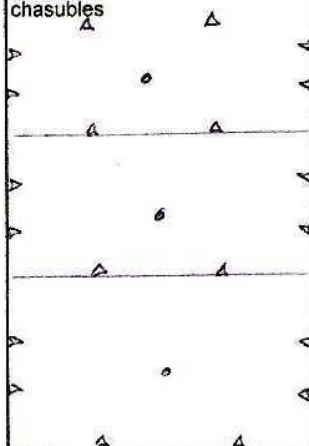
OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
opposition	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1 et R2 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * rapidité * mettre un but *se faire des passes 	mettre la balle dans le but adverse	le béré : 2 équipes se font face derrière des plots, à une dizaine de mètres de distance. Tous les joueurs s'attribuent un numéro ignoré de l'autre équipe. A l'appel de leur numéro (utiliser des nombres visuels pour les malentendants), les 2 joueurs appelés viennent chercher la balle au centre pour l'emmener dans dans l'un des 2 buts adverses	<ul style="list-style-type: none"> *ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle 	1 point par balle accompagnée dans le but adverse	1 balle 1 crosse par enfant des plots 	<ul style="list-style-type: none"> * appeler les numéros en anglais pas cycle2 * appeler plusieurs numéros à la fois 	25
3 contre 3	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1 et R2 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite * maîtriser sa balle * récupérer la balle *se faire des passes 	marquer un but	matches 3 vs 3 : emmener la balle dans le but adverse en l'accompagnant Faire le bully après chaque but marqué <u>Rappel des règles</u>	<ul style="list-style-type: none"> *ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle 	1 point par balle accompagnée dans le but adverse	1 balle pour 6 1 crosse par enfant des plots 	<ul style="list-style-type: none"> * faire des matchs de 3 minutes * changer d'adversaire à chaque fois 	20

retour au calme + rangement matériel (5 min)

OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
échauffement	<ul style="list-style-type: none"> * être rapide * réagir rapidement au coup de sifflet * respecter R1, R2 & R3 	* arrêter la balle et sauter au dessus de la crosse	kangourou : faire 4 équipes disposer des crosses en ligne. Avec une crosse dans les mains, sauter de part et d'autre des crosses jusqu'au bout et revenir en conduite de balle et arrêter la balle dans le cerceau puis donner la crosse au suivant	le suivant ne doit pas partir tant que la balle n'est pas arrêtée dans le cerceau	1ère équipe = 4 points 2ème équipe = 3 points 3ème équipe = 2 points 4ème équipe = 1 point	des crosses 1 sifflet 	utiliser différents sauts (pieds joints, pied gauche, pied droit)	10
maîtriser la balle	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * être rapide * contrôler la balle * conduire la balle * stopper la balle 	ramener le plus de balles dans son cerceau	relais : faire 2 ateliers donc 4 équipes 1 joueur de chaque équipe partent en même temps, en course derrière une ligne de plots. Ils prennent une balle au milieu avec leur crosse et partent la déposer dans le cerceau de leur équipe. C'est seulement une fois que la balle est stoppée dans le cerceau que le suivant part faire la même chose	* ne pas frapper la balle	l'équipe qui a le plus de balles gagne 4 points la 2ème = 3 points la 3ème = 2 points la 4ème = 1 point	des plots 1 crosse par enfant des balles pour les 2 ateliers 4 cerceaux 		10
passer	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * être rapide * tirer dans le but * savoir alterner passe courte et longue * être précis 		Exercice à faire si la séance dépasse 60min 1, 2, 3, 4, 5, 6 : l'enfant fait la passe longue ou courte et lors de la dernière phase, le dernier joueur part en conduite de balle jusqu'à la 1ère place et tous les autres en même temps qu'il conduit, avancent d'une place. De même jusqu'à ce que tout le monde soit passer à toutes les places	* ne pas frapper la balle		1 balle par atelier 1 crosse par enfant des plots 	faire 4 ateliers	10
tir au but	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite * contrôler sa balle * être précis * se faire des passes * savoir bloquer une balle 	faire tomber les bouteilles en plastique	le ballon château : des personnes en cercle (minimum 10m de diamètre) tirent sur un château composé de 5 bouteilles en plastique. 1 défenseur au milieu s'oppose à sa démolition. La partie dure 1 minute les 30 premières secondes se jouent avec une seule balle et on rajoute la 2ème balle pour les 30 dernières. La minute passée, le nombre de bouteilles debout font le score du défenseur. Si au cours de la partie, il fait tomber ses bouteilles, il ne doit pas les relever	* ne pas frapper la balle * ceux en cercle ne peuvent pas bouger sauf pour aller chercher la balle manquée	la personne qui a le plus de bouteilles debout a gagné	1 crosse par enfant 2 balles par atelier des plots pour chaque atelier 5 bouteilles par atelier 	* faire 2 ateliers	20

OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
4 contre 4	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * regarder devant soi * la balle reste collée au bec * aller vite * maîtriser sa balle * récupérer la balle * se faire des passes 	marquer un but	<p><u>matches 4 vs 4 :</u></p> <p><u>Rappel des règles + ajouter une nouvelle :</u></p> <p>Pour marquer un but il faut être dans la zone et une fois dans celle-ci on est plus obligé d'accompagner la balle mais on la peut tirer</p>	<ul style="list-style-type: none"> * ne pas se bousculer * ne pas frapper la balle 	l'équipe qui marque le plus de buts a gagné	<p>1 balle pour 8</p> <p>1 crosse par enfant</p> <p>des plots</p>	<p>CYCLE 2</p> <p>rester au 3 VS 3</p>	15

retour au calme + rangement matériel (5 min)

OBJECTIF SPECIFIQUE	ACQUISITIONS ATTENDUES	BUT	CONSIGNE DE REALISATION	CONTRAINTE	CRITERE DE REUSSITE	DISPOSITIF / MATERIEL	ADAPTATION	TEMPS (en min)
connaître les règles d'un match	<ul style="list-style-type: none"> * tenir correctement sa crosse * respecter R1, R2 & R3 * être rapide * contrôler la balle * se faire des passes * conduire la balle * maîtriser la balle * savoir faire un engagement (le bully) * être dans la zone pour marquer * reconnaître les fautes * savoir arbitrer 	marquer le plus de but possible	<p>tournoi 4vs4 : faire des équipes de 4 sous forme d'une montante-descendante.</p> <p>L'équipe qui gagne monte d'une place et celle qui perd descend d'une place (si le nombre d'équipes est impair la dernière à descendre devient arbitre le temps d'un match)</p> <p>Pour marquer un but il faut être dans la zone.</p> <p>Si il y a égalité, c'est l'équipe qui a marqué le 1er but qui gagne. Si c'est 0-0, c'est l'équipe qui venait de gagner juste avant qui gagne de nouveau</p> <p>Il n'y a pas de gardien, c'est juste un défenseur mais qui peut devenir attaquant à tout moment</p> <p>Rappel des règles</p>	* ne pas frapper la balle	à l'issue du temps l'équipe qui est tout en haut est la gagnante	<p>des plots</p> <p>1 crosse par enfant</p> <p>1 balle pour 2 équipes</p> <p>chasubles</p> 	<p>faire des matchs de 10 min maximum</p> <p>CYCLE 2</p> <p>rester au 3 VS 3</p> <p>si le nombre d'élèves ne tombe pas juste, mettre des remplaçants et les mettre en arbitre</p>	55

retour au calme + rangement matériel (5 min)