



Sport des enfants J+S: Module de perfectionnement Sport principal Hockey sur glace

Pirate des Caraïbes / Thème : conduite du puck

Auteur:

Benoit Pont, Expert J+S Sport des enfants, chef de discipline J+S

Conditions cadres:

Durée de la leçon	Env. 75 minutes
Age	La leçon peut s'adresser aussi bien aux plus jeunes (5-8 ans) qu'aux plus grands (7-12 ans)
Environnement	Patinoire, sur glace et échauffement hors glace
Remarques	La leçon se déroule dans le cadre d'un MP Sport principal Hockey sur glace.
Bibliographie:	Brochure J+S Hockey sur glace avec cartes de jeux, film Pirate des caraïbes.

Objectifs:

- **Niveau moniteur J+S Sport des enfants (MP pour moniteurs):** recueillir des idées pour le travail avec les enfants lors de l'enseignement et de l'entraînement du patinage. Apprendre à travailler avec des histoires et des jeux à l'entraînement du hockey sur glace.

Cette leçon est disponible sur Internet; elle peut être téléchargée par les participants sous :

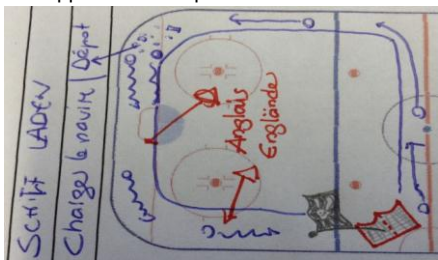
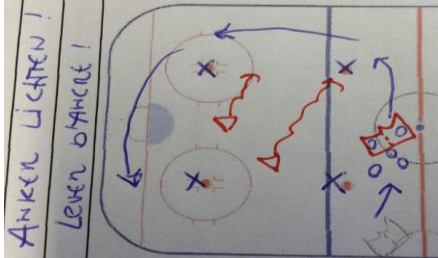
<http://development.swiss-icehockey.ch/kurse/trainer/powerpuck-kindersport.aspx>

-> Login et mot de passe identiques : « Kids »




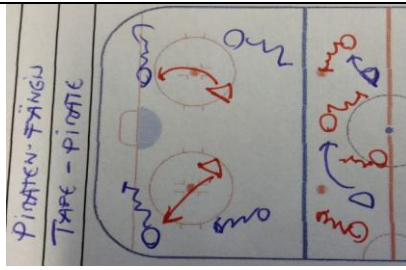
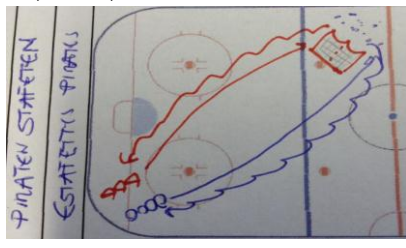
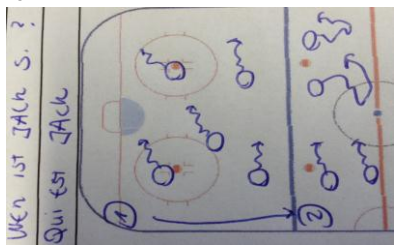
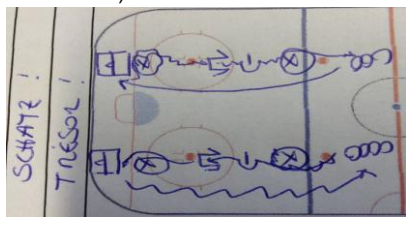
NOUS AVONS BESOIN DE TOI !

Introduction et mise en train

Durée	Thème/exercice/forme de jeu	Objectifs/organisation/schéma	Matériel
5' vestiaire	<p>Accueil</p> <p>1) Accueil et mise en situation : aide Jack Sparow à charger son navire, battre Davy Jones (vilaine barbe vivante) et les anglais et trouver le trésor sur l'île des Caraïbes !</p>	<p>→ Les participants connaissent l'intervenant et les objectifs.</p> <p>→ Eveiller des émotions chez les participants et installer l'ambiance du thème.</p> <p>→ Entraîner le monde imaginaire</p>	<p>-Fausse barbe pour les anglais (à bricoler...)</p> <p>-Lettre de demande d'aide aux enfants de Jack.</p>
15' Glace	<p>Le Black Pearl pris dans les glaces</p> <p>Quelque chose d'incroyable s'est produit aux caraïbes : la mer a gelé et le Black Pearl (navire de Jack) est pris dans les glaces loin du port.</p> <p>Aide Jack à charger le navire. Fais attention aux vilains barbus !</p>	<p>→ Les enfants conduisent toutes sortes d'objets (proche des bandes) différents et les mettent dans le navire (goal retourné). 2 vilains barbus essaient de les en empêcher et les rapportent au dépôt.</p> 	<p>Drapeau de pirate sur le goal.</p> <p>Objet à conduire : bouteille en PET, ringette, divers puck, boules, ...</p>
5 - 10' Glace	<p>Levons l'ancre !</p> <p>Le Black Pearl est finalement chargé! La glace a partiellement fondu (le sort jeté ne fait plus effet) et Jack et son équipage décident de lever l'ancre. Aide-le à partir à trouver le navire anglais pour la grande bataille !</p> <p>Attention aux icebergs (cônes) sur ta route !</p>	<p>→ La moitié des enfants poussent le goal et l'autre moitié des enfants assis sur le goal (le moniteur donne évtl. un coup de main).</p> 	<p>cônes</p>

Partie principale

Durée	Thème/exercice/forme de jeu	Objectifs/organisation/schéma	Matériel
25'	<p>À l'abordage !</p> <p>Davy Jones et les anglais veulent prendre le Black Pearl. Qui va gagner les duels suivants ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tape-pirate 	<p>→ Tape-pirate :</p> <p>2 équipes (1 zone neutre, l'autre zone défensive). 1 « loup-pirate » par zone. Les autres conduisent le puck. Une fois touchés doivent s'immobiliser. Délivrés si le copain lui appuie son puck contre sa lame de patin. Quelle équipe a fini la première ?</p>	<p>Pas de matériel.</p>

<p>15'</p> 	<p>- Estafettes pirates</p> <p><u>L'île au trésor !</u></p> <p>Victoire, les ennemis battent en retraite. Le Black Pearl accoste sur l'île au trésor. Mais qui peut partir en premier à la recherche du trésor ? Jack Sparrow ? Mais qui est Jack Sparrow ?) → le roi du dribble va le définir.</p> <p>Ensuite que la chasse au trésor commence.</p>	 <p>→ Estafette pirate : 2 équipes. Différentes estafettes : 15 pucks à aller chercher. Conduite à une main, vorhand, backhand, av., arrière, ...</p>  <p>→ roi du dribble. Zone 1 (défensive). Une fois éliminé → zone 2 (neutre). Le dernier qui « survit » avec son puck = Jack Sparrow</p>  <p>→ chasse au trésor : parcours. Autour de l'arbre (cône), dans la grotte (sous barre pour enfants), attention au serpent (cordelette). Ramener une partie du trésor (puck, ou autres...)</p> 	<p>Cônes, cordelettes, barres, et pièces d'or en chocolat !</p>
---	---	--	---

Retour au calme

Durée	Thème/exercice/forme de jeu	Objectifs/organisation/schéma	Matériel
5'	Ranger le matériel et retour en bateau au rivage pour la fête.	Les moniteurs poussent le bateau. Fête sur le rivage (chanson).	Chanson : the Black Pearl



NOUS AVONS BESOIN DE TOI !