

Faire une passe

Forme caractéristique: Rester en possession du puck et trouver des solutions adaptées à la situation

ÉLÉMENT CLÉ / ACCENT

Faire une passe

GROUPE CIBLE ET PHASE

U12 (Phase F2)

Cadre pédagogique et objectifs

Description de l'objectif

Les enfants savent partager le puck entre eux avec créativité et le protéger des enfants de l'équipe adverse.

Teachingpoints

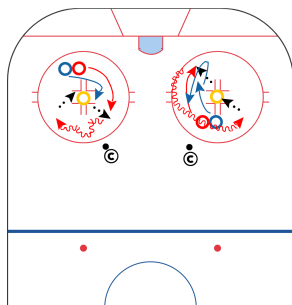
- Se déplacer activement et chercher les espaces libres.
- Soutenir l'enfant en possession du puck et lui apporter un support actif, afin qu'il/elle puisse jouer des passes simples.
- Toujours garder un triangle tout en restant dynamique.

Questions de développement

- Comment fais-tu pour que l'enfant en possession du puck ait toujours deux possibilités de passe ?
- Que peux-tu faire pour obliger les enfants de l'équipe adverse à patiner après le puck ?
- Comment te positionnes-tu avec le puck pour que les enfants de l'équipe adverse aient du mal à te le voler, à toi et à ton équipe ?

INTRODUCTION (8 MIN.)

Introduction



Forme d'introduction

Forme de base

Dans un cercle, deux enfants jouent en 1 contre 1, pendant qu'un autre enfant se tient comme joker au centre (sur le point) et peut être servi.

Plus facile

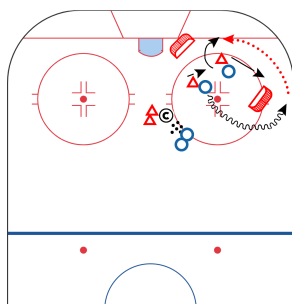
Le joker peut se déplacer librement dans le cercle, et le terrain est agrandi.

Plus difficile

Le jeu se joue en 2 contre 2.

RETOUR AU CALME (8 MIN.)

Forme de jeu



Jeu final

Forme de base

Deux équipes jouent en 2 contre 2. Lors d'une récupération du puck, l'enfant en possession du puck patine derrière son propre but, puis l'équipe relance le jeu avec une passe avant de pouvoir marquer un but.

Plus facile

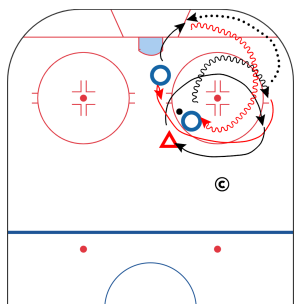
Chaque équipe reçoit un joker supplémentaire (surnombre).

Plus difficile

Seules les passes directes sont autorisées.

Drill

Poste 1



Forme de base

L'enfant conduit le puck autour de la courbe de la bande et joue un Reverse Pass. L'enfant qui défend met de la pression, mais reste passif, avant que le tir au but n'ait lieu.

Plus facile

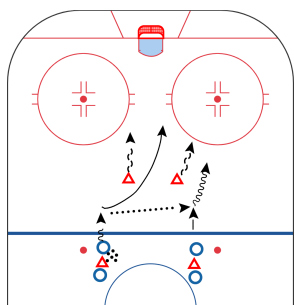
Exécuter l'exercice sans enfant adverse.

Plus difficile

L'enfant qui défend agit activement ; l'enfant qui attaque décide lui-même/elle-même quelle solution convient le mieux.

Drill

Poste 2



Forme de base

Trois enfants attaquent en 3 contre 2 et essaient de marquer un but. Ils utilisent pour cela différents moyens, p. ex. passer, faire un flip ou se croiser. Après l'attaque, deux des enfants attaquants restent sur le terrain comme enfants défenseurs et défendent contre les trois enfants attaquants suivants.

Plus facile

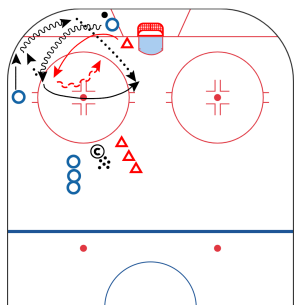
Le jeu se joue en 2 contre 1.

Plus difficile

Le jeu se joue en 2 contre 2.

Drill

Poste 3



Forme de base

Les enfants jouent en 2 contre 1 avec un Reverse Pass. Ensuite, le jeu se poursuit directement en 1 contre 1, l'enfant qui défend jouant systématiquement en marquage individuel.

Plus facile

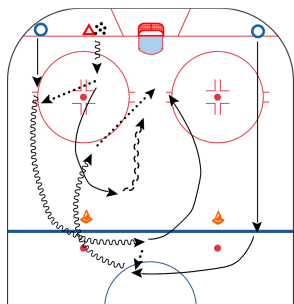
L'enfant qui défend tient sa canne à l'envers et agit de manière plutôt passive.

Plus difficile

Le jeu se joue en 2 contre 2.

Retour au calme

Poste 4



Forme de base

L'enfant qui défend passe à l'enfant attaquant le plus proche. Les deux enfants attaquants se croisent dans la zone neutre puis vont conclure en 2 contre 1.

Plus facile

L'enfant qui défend tient sa canne à l'envers.

Plus difficile

Le jeu se joue en 2 contre 2.