



Soutien en attaque : ensemble vers le but

Forme caractéristique: Attaquer avec détermination après avoir récupéré le puck

ÉLÉMENT CLÉ / ACCENT

Attaquer, pression vers le but

GROUPE CIBLE ET PHASE

U9 (Phase F1/F2)

Cadre pédagogique et objectifs

Description de l'objectif

Les enfants comprennent l'importance du soutien en attaque. Ils patinent avec leur coéquipier et soutiennent l'enfant en possession du puck en se démarquant activement.

Teachingpoints

- Dès que le puck est récupéré, tous les enfants cherchent la direction du but adverse.
- Les enfants s'impliquent activement dans l'offensive et ne se cachent pas.

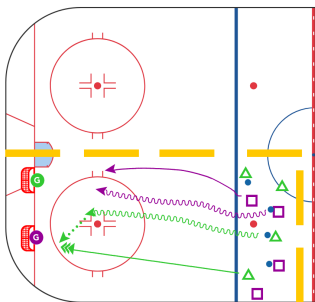
Questions de développement

- Comment peux-tu aider ton coéquipier qui a le puck ?
- Comment dois-tu te positionner pour pouvoir recevoir une passe ?

INTRODUCTION (8 MIN.)

Changement de côté rapide

Forme d'introduction



Forme de base

Les enfants se déplacent librement dans la zone définie et se font des passes par couleur. Au signal, les paires de la même couleur s'élancent en direction du but pour conclure.

Plus facile

Chaque enfant a son propre puck et se dirige ensuite directement vers le but.

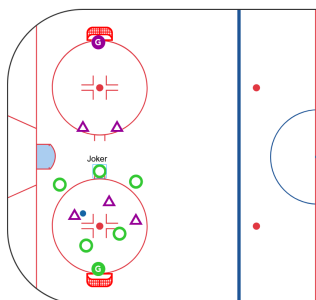
Plus difficile

Un enfant adverse gêne les attaquants sur le chemin du but.

RETOUR AU CALME (8 MIN.)

3 contre 2

Jeu final



Forme de base

Les équipes jouent chacune dans un cercle. Un 3 contre 2 se déroule dans le cercle. Dès que le puck est récupéré par l'équipe qui défend ou qu'il quitte le cercle, les jokers au centre peuvent être servis. Les enfants attaquants continuent ensuite à jouer dans l'autre cercle, à nouveau en 3 contre 2.

Plus facile

Les enfants qui défendent ne peuvent que balayer avec la canne et restent immobiles.

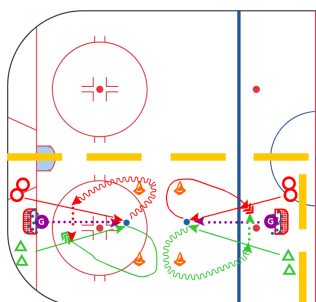
Plus difficile

Les enfants qui défendent peuvent se déplacer librement et récupérer activement le puck, ce qui oblige les attaquants à conclure plus rapidement et avec plus de détermination.

PARTIE PRINCIPALE (4 POSTES, 40 MIN.)

Un, deux, but !

Poste 1



Forme de base

Le/La gardien-ne joue un puck au centre. Deux enfants s'élancent ensuite en même temps. L'enfant le/la plus rapide prend le puck et contourne le pylône en direction du but. En même temps, le deuxième enfant, sans puck, contourne le pylône et se dirige le plus vite possible vers le but. L'enfant en possession du puck fait une passe au deuxième enfant.

Plus facile

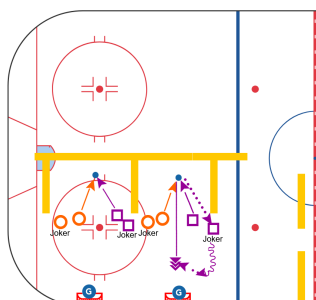
L'un-e des deux enfants démarre déjà avec le puck. L'autre enfant contourne le pylône sans puck et se rend jusqu'au but.

Plus difficile

La passe doit être jouée avant la ligne rouge, de sorte que les deux enfants cherchent ensemble la conclusion en pleine vitesse.

Puck Battle

Poste 2



Forme de base

Deux enfants s'élancent en même temps et se disputent le puck. L'enfant vainqueur passe le puck à son/sa coéquipier-ère (joker) et le/la suit jusqu'au but pour la conclusion.

Plus facile

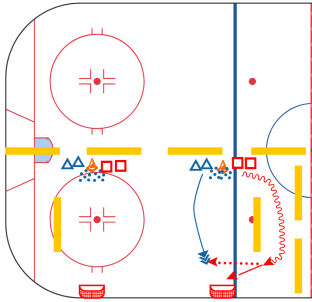
Un seul enfant récupère le puck dans la zone, le passe à son/sa coéquipier-ère et le/la suit jusqu'au but.

Plus difficile

Un enfant supplémentaire défend activement le but et tente d'intercepter la passe destinée au joker.

2 contre 0 avec passe

Poste 3



Forme de base

L'enfant en possession du puck longe le Toblerone par la gauche, dans le sens de sa course. Le deuxième enfant se dirige directement vers le but pour se démarquer. L'enfant en possession du puck fait la passe à l'enfant qui arrive.

Plus facile

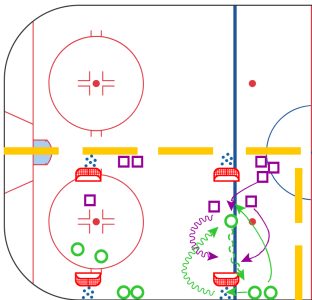
Le Toblerone est placé plus près de la ligne de but, de sorte que le trajet est plus court et la passe plus facile à timer.

Plus difficile

Un enfant passif et gênant se place entre les deux enfants et tente de bloquer la passe avec sa canne.

Jeu de transition

Poste 4



Forme de base

Deux enfants attaquants jouent contre un enfant qui défend. Après la conclusion, deux nouveaux enfants attaquants s'élancent. Le premier enfant attaquant contourne le but par l'arrière, prend un puck, et ensemble ils attaquent. L'enfant qui défend tente d'empêcher les attaquants d'arriver devant son propre but.

Plus facile

L'enfant qui défend reste devant le but et ne peut que balayer avec la canne. Alternative : trois enfants attaquants jouent contre un enfant qui défend.

Plus difficile

3 contre 2.

Cette planification d'entraînement est un projet. Tes retours sur le contenu, la faisabilité et la mise en page sont les bienvenus. Contacte directement Emanuel Frei : emanuel.frei@sihf.ch