

# Hockey 5ème

## Hockey 5ème

	Maitrise insuffisante 10	Maitrise fragile 25	Maitrise satisfaisante 40	Très bonne maîtrise 50
<b>Solidarité</b> Coopération entraide respect - et mise en situation favorable 25%	Seul 1 joueur tire en situation favorable	Seuls 2 joueurs de l'équipe tirent en situation favorable	Les 3 joueurs ont au moins une fois tiré en situation favorable	Les 4 joueurs ont au moins une fois tiré en situation favorable
<b>Organisation spatiale</b> Système de jeu collectif 10%	Les joueurs sont tous autour de la balle en attaque et en défense.	Jeu en grappe avec quelques élèves qui tournent autour. Aucune lisibilité du système en attaque et en défense	Un seul joueur se détache du groupe et propose une solution. La défense ou l'attaque est bien organisée	L'organisation collective est lisible à la fois en attaque et en défense. Le jeu sur le côté est fonctionnel
<b>Le Porteur de Balle (PB)</b> Motricité Hockey, utilisation de la crosse et l'organisation collective Coordonner des actions motrices simples 15%	Le joueur est <b>guidé par la balle</b> , contrôle <b>explosif</b> et pas d'alternative de choix de passe.  Si il a la balle, il s'en <b>débarrasse : aucun déplacement couru.</b>  <b>Le contrôle de la crosse est aléatoire.</b>	<b>Le précis à l'arrêt</b>  <b>Progresse peu</b> avec la balle, le contrôle de la crosse est en cours d'acquisition.  <b>Orienté</b> le balle vers la cible dès la prise de balle vers une zone avec ou sans danger.  Les vitesses de balles ne sont <b>pas ajustées</b> . Très peu voire pas de tir	<b>Est capable de courir avec la balle : contrôle correct</b> de la balle avec la crosse. Mais seulement un côté de la crosse est utilisé.  <b>Différencie frappe passe et frappe tir.</b>  <b>Tirs souvent aléatoires</b> ou ne prend jamais cette responsabilité	<b>Précis en déplacement orienté par le but, adversaires et partenaires.</b>  Commence à utiliser les deux côtés de sa crosse.  <b>Choix pertinent</b> entre dribble, passe ou tir en fonction de l'occupation du couloir de jeu direct.  <b>Alterne</b> prise d'information sur la balle et sur les autres
<b>Le partenaire</b> 15%	<b>Le partenaire fantôme</b>  évite de demander la balle, se tient à la périphérie du jeu	<b>Le partenaire adversaire</b>  demande la balle pour jouer sans lien logique avec pas d'intention d'aider mais de jouer avec	<b>Le partenaire actif mais brouillon</b>  s'investit dans son rôle de soutien du porteur dès la possession mais de façon encore inopportune (sans lecture du jeu). Demande souvent la balle trop près ou trop loin du porteur. Cherche à se démarquer mais reste encore inefficace	<b>Le co équipier</b>  demande la balle à distance de passe efficace (10 m) essentiellement dans le sens de l'attaque et sur le côté. Commence à varier l'intensité de ses courses pour se démarquer de son défenseur direct
<b>Le défenseur</b> 15%	<b>Le joueur fatigué</b>  marche lorsque son équipe n'a plus le balle, (gestion explosive de ses ressources ou bien pas envie de faire les efforts, ou encore inhibé par le contact)	<b>Le cavalier</b>  Court partout uniquement orienté par la balle sans prendre d'informations sur le placement des adversaires. Commet des fautes, a du mal à maîtriser son engagement	<b>Le défenseur intermittent</b>  défend uniquement sur le porteur de balle (parfois à plusieurs) et oublie les autres adversaires. N'occupe pas le terrain de façon pertinente pour ralentir l'attaque adverse. Se livre dans le duel s'exposant à l'élimination direct par le porteur de balle	<b>Le défenseur engagé</b>  commence à contrôler l'engagement du porteur de balle (début de recul frein). Se replace défensivement de façon à occuper le terrain, mais pas toujours de façon pertinente (ne coulisse pas encore en fonction de l'orientation du jeu). Vient parfois suppléer un camarade qui ne se replace pas
<b>L'arbitre</b> 10%	<b>L'officiel touriste</b>  n'arbitre pas et est peu concerné par sa tâche.  Ne remarque jamais les crosses au-dessus des genoux.	<b>Le simple chronométréur</b>  cherche la tâche la moins contraignante.  Commence à signaler les crosses hautes.	<b>L'arbitre</b>  est volontaire, concerné et assure un arbitrage efficace en tant qu'arbitre de touche ou de buts.  Ne voit pas toutes les crosses hautes mais en signale la grande majorité.	<b>Le jeune officiel</b>  est capable de gérer un tournoi et assure un arbitrage efficace sur terrain ou de touche.  Signale toutes les crosses plus hautes que les genoux.
<b>Obtenir des badges en EPS</b> 10%	Je n'obtiens aucun badge	J'obtiens au moins un badge mais dans une seule catégorie	J'obtiens au moins un badge dans deux catégories différentes.	J'obtiens au moins un badge dans chacune des catégories