



Mon sport. Ma passion.





© Ringuette Canada 2008, 2016

Expert-conseil de
«Au Canada, le sport c'est pour la vie»

Stephanie Laurin

coordonnatrice du développement du sport

Colin Higgs

Sport for Life consultant

Contribution :

Amanda Begin

Amy Clarkson

Colleen Hagan

Amber Muir

Nicole Robb

Lainie Wintrup

Financé par le gouvernement du Canada.

Canada¹

L'équipement spécifique à la ringuette en salle est disponible à la vente. L'anneau est en caoutchouc souple et les bâtons en plastique, si bien qu'ils sont sécuritaires et n'endommageront ni ne marqueront le plancher du gymnase.

On peut se procurer des trousse de ringuette
en salle à l'adresse suivante :

DOM SPORTS AND GAMES

957 ROSELAWN AVENUE TORONTO, ONTARIO, CANADA M6B 1B6

TEL: (416) 781-2338 FAX: (416) 781-4264

<http://www.domsports.com>

UN MESSAGE DE

RINGUETTE CANADA

L'accessibilité à la ringuette a augmenté de manière exponentielle depuis que ce sport a été adapté à une activité pouvant être pratiquée en gymnase. Les nombreuses activités et habiletés diversifiées qui découlent de la participation à la ringuette sont directement liées aux objectifs d'un style de vie actif sur le plan physique.

La ringuette en salle propose à ses participants de nouveaux défis, leur permet d'améliorer leur savoir-faire physique, et favorise un sentiment d'accomplissement. Elle permet aux participants d'essayer d'effectuer des tâches pleines de défis tout en développant leurs capacités et habiletés. La ringuette favorise la coopération avec des coéquipiers, dans le cadre d'une compétition saine.

Ce Guide enseigne le jeu territorial / d'invasion qu'est la ringuette en salle, par le biais de l'approche Apprendre et comprendre par le jeu (ACpJ). L'approche ACpJ vous permet d'enseigner les habiletés et tactiques de la ringuette en salle à vos élèves grâce à des activités de résolution de problèmes axées sur l'apprenant.

La ringuette en salle peut servir d'introduction à la ringuette sur glace, et on incite les élèves à profiter des occasions offertes au sein de leur communauté qui leur permettent d'essayer la ringuette dans le cadre du programme «Venez essayer la ringuette» de Ringuette Canada. Vous pouvez prendre connaissance des prochaines activités du programme «Venez essayer la ringuette» à l'adresse suivante : www.cometryringette.ca.

Merci d'intégrer la ringuette en salle à votre programme d'éducation physique!

TABLE DES MATIÈRES

PARTIE 1 :

La ringuette en salle - Informations pour les enseignants	1
Notes aux enseignants	2
Qu'est-ce que la ringuette?	2
Sécurité.....	2
Espace et équipement.....	3
Quels niveaux	3
Atteinte des objectifs du programme	3
Cadre d'enseignement	5
À propos du savoir-faire physique	5
À propos de l'approche Apprendre et comprendre par le jeu (ACpJ)	6
Sport pur	8

PARTIE 2 :

La ringuette en salle - Apprendre le jeu	9
Sécurité et équipement	10
Règles de base.....	11
Organisation de la séance.....	12
La ringuette en salle : un jeu territorial	13
Aire de jeu	14

PARTIE 3 :

La ringuette en salle - On commence	16
Aide-mémoire de l'instructeur pour les habiletés de base	17
On commence - séance 1(a)	20
On commence - séance 1(b)	22
On commence - séance 1(c)	24
On commence - le jeu - séance 2.....	26
Présentation des exercices.....	28
Développement des habiletés individuelles.....	48
Jeu et développement des habiletés.....	68

GLOSSAIRE : Termes de ringuette en salle	104
-------------------------------------------------------	-----

Pour en savoir plus sur la ringuette	104
--------------------------------------------	-----

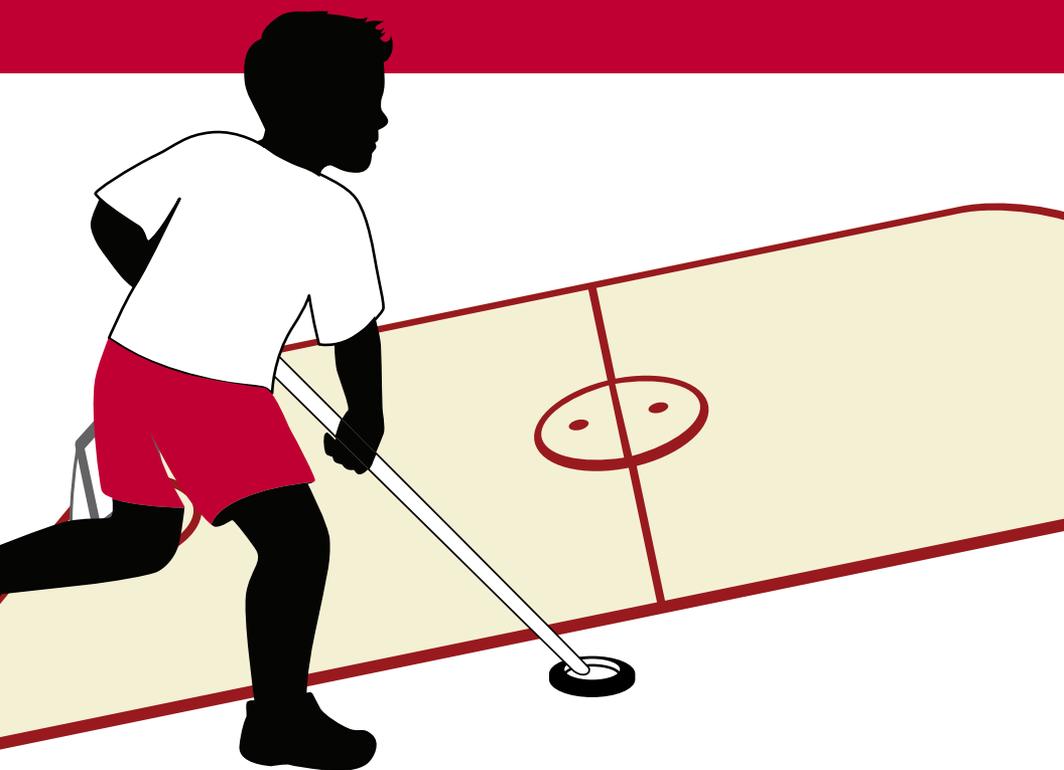
Pour la clarté du texte, dans le présent document, le masculin générique englobe le féminin.

PARTIE 1

RINGUETTE EN SALLE

.....

**INFORMATIONS POUR LES
ENSEIGNANTS DE RINGUETTE EN SALLE**



Notes aux enseignants

Qu'est-ce que la ringuette?

La ringuette est un jeu canadien inventé en 1963 à North Bay, en Ontario, par Sam Jacks, un directeur des loisirs et enthousiaste du sport, qui pensait que les jeunes filles avaient besoin d'un nouveau sport d'hiver d'équipe. La ringuette est donc un sport du genre «hockey sur glace» qui initialement se jouait sur une patinoire. Au lieu d'une rondelle, les joueuses utilisent un anneau, de la forme d'un beigne, qu'elles contrôlent et se passent à l'aide d'un bâton rectiligne. Les règles du jeu favorisent le jeu en équipe, avec un accent sur l'agilité, la vitesse, les passes et la stratégie, plutôt que sur la force, l'agression et les habiletés individuelles de maniement du bâton.

Actuellement, la ringuette compte plus de 30 000 joueurs enregistrés qui évoluent au sein de près de 2 000 équipes dans tous les coins du Canada, ainsi que plus de 1 500 officiels et près de 8 000 entraîneurs. Alors qu'il s'agit principalement d'un sport féminin, il y a plus de 700 garçons qui y jouent aussi dans tous les coins du pays. La ringuette est jouée dans beaucoup d'autres pays, et un Championnat du monde de ringuette a lieu depuis 1990.

Mais on peut aussi jouer à la ringuette dans un gymnase, ou sur un plancher en salle. Le présent Manuel, qui a été élaboré à l'intention des enseignants, met l'accent sur la version de la ringuette qui se joue en salle, qui convient parfaitement aux garçons et aux filles, qui peuvent y jouer ensemble lors des cours d'éducation physique, dans le cadre de compétitions scolaires internes, ou encore à titre d'activité de loisir.

Sécurité

La ringuette en salle est une activité très sécuritaire pour les enfants, mais, comme dans le cas de toutes les autres activités physiques, il faut respecter des procédures de sécurité de base.

La plus grande exigence en ce qui concerne la sécurité est que les élèves portent des protections oculaires adéquates, sous la forme de lunettes de sécurité. La surface de jeu devrait être libre de tout obstacle. Il serait préférable de disposer de murs de fond et latéraux matelassés, mais une surface de jeu laissant de l'espace avec les murs du gymnase suffit. Les joueurs peuvent aussi porter des gants pour se protéger les mains.

Mis à part ces facteurs, les exigences relatives à la sécurité sont les mêmes que pour tous les autres sports pratiqués en salle où les enfants courent dans un espace restreint.

Et finalement, vous devez vous assurer que tous les enfants connaissent, comprennent et obéissent à votre signal de sécurité « **On arrête tout et on ne bouge plus!** », afin de pouvoir arrêter soudainement le jeu si c'est nécessaire pour protéger les joueurs.



Espace et équipement

Pour jouer à la ringuette en salle, il faut un équipement minimal, et on peut y jouer dans un gymnase de n'importe quelle taille.

Espace : N'importe quel espace grand et plat, dans lequel les élèves peuvent courir en toute sécurité. Étant donné que les passes franchissant des lignes tracées au sol sont une composante ESSENTIELLE du jeu, les enseignants devront soit utiliser les lignes déjà tracées au sol, soit en tracer d'autres de manière temporaire.

Équipement : Il faut si possible un bâton par joueur. On peut se contenter d'un bâton pour deux joueurs pour l'apprentissage et le développement des habiletés. Mais pour les jeux ou parties, il faut un anneau, et assez de bâtons pour tous les joueurs qui se trouvent sur le terrain en même temps.

Pour les parties : Il faut des protections oculaires pour tous les joueurs qui se trouvent sur le terrain, deux buts (filets), un anneau, des dossards, et facultativement des gants protecteurs.

Des élèves de quelles années?

La ringuette en salle est idéale pour les enfants de la 3^e à la 9^e année, et tous les élèves qui apprennent les habiletés et les règles de base du jeu peuvent y jouer comme activité de loisir.

De la 3^e à la 9^e année : Apprendre les habiletés et les règles de base de la ringuette en salle, tout en développant son savoir-faire physique (voir page 5).

De la 7^e à la 9^e année : Perfectionner les habiletés de ringuette en salle, et développer les tactiques et les stratégies associées aux jeux de territoire, en utilisant l'approche «Apprendre et comprendre par le jeu» (ACpJ) (voir page 6).

De la 3^e à la 9^e année : Jeux récréatifs et parties scolaires internes, pour répondre aux besoins des élèves et des programmes scolaires.

Atteindre les objectifs du programme scolaire

La ringuette en salle est un jeu simple et amusant que les enfants adorent. Il est facile à apprendre, et permet aux enseignants d'obtenir les résultats attendus du programme scolaire, tout en aidant les enfants à acquérir des habiletés importantes (voir le tableau de la page suivante).

RÉSULTATS OBTENUS PAR LES ÈLÈVES GRÂCE À LA RINGUETTE EN SALLE

Bienfaits	Excellent	Bien	Peu	Notes
Habilités de contrôle corporel				
Équilibre		✓		Dynamique et statique
Agilité	✓			Tout le corps
Coordination	✓			Main-oeil, et main-pied
Manipulation d'objets				
Envoi d'un objet	✓			Petites et grandes distances
Réception d'un objet	✓			Depuis diverses directions
Prendre un objet	✓			Développe la précision
Utiliser un outil (batte / bâton)	✓			Bonne introduction
Habilités locomotrices				
Courir vers l'avant	✓			Avec contrôle
Courir vers l'arrière	✓	✓		Pour aller aussi vite que les autres
Se déplacer latéralement	✓			Pour faire les mêmes mouvements que les autres
Arrêts et départs	✓			Seul, ou en réaction à d'autres
Changer de direction	✓			Avec vitesse et précision
Travailler avec les autres				
Travailler avec un partenaire	✓			
Travailler au sein d'un groupe	✓			Varié la taille du groupe
Comprendre la compétition et la collaboration		✓		Souligner qu'il ne peut y avoir de compétition sans coopération en ce qui concerne les règles
Suivre des instructions				
Comprendre les règles du jeu et leurs conséquences	✓			Exemples concrets
Comprendre l'équité et la justice	✓			Discuter la raison d'être des règles
Comprendre la sécurité - la sienne et celle des autres	✓			Essentiel pour toutes les activités physiques
Autres				
Autres				

Cadre d'enseignement

La ringuette en salle aide les enseignants à développer le savoir-faire physique chez leurs élèves. Elle peut également aider les élèves à transférer les habiletés qu'ils apprennent dans d'autres jeux et sports, en utilisant l'approche «Apprendre et comprendre par le jeu» (ACpJ).

À propos du savoir-faire physique :

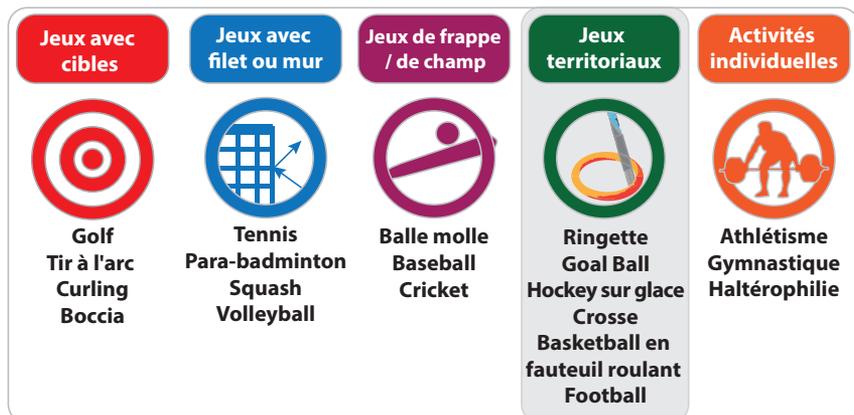
Dans le système canadien, le savoir-faire physique, c'est :

- avoir la capacité (**compétence**) et la confiance d'essayer, ou de participer à une large gamme d'activités physiques;
- avoir **confiance** et être à l'aise de participer à des activités physiques dans toutes sortes de contextes;
- **comprendre** pourquoi et comment l'activité physique est bonne pour la santé mentale et physique;
- être **motivé** à participer à des activités physiques;
- assumer la **responsabilité personnelle** d'être actif sur le plan physique, de l'enfance à la vieillesse.

Le développement des bases du savoir-faire physique chez les enfants comporte trois phases :

1. le développement des **mouvements humains de base**, comme apprendre à s'asseoir, se mettre debout, ramper, marcher et courir. En général, ce processus est terminé ou quasi-terminé quand l'enfant entre à l'école, et l'enseignant en est rarement responsable;
2. le développement des **habiletés liées au fondement du mouvement** (HFM). Les HFM sont en général développées entre 5/6 ans et 8/9 ans. Il s'agit d'habiletés générales comme courir, sauter, sautiller, sauter à la corde, lancer, attraper, botter, prendre, et ainsi de suite, ainsi que les habiletés plus globales d'équilibre, d'agilité et de coordination. Même si ces habiletés se développent chez de nombreux enfants qui ont l'occasion de pratiquer des jeux physiques dans des environnements stimulants, CERTAINS enfants ont besoin d'une instruction explicite. Souvent, les élèves qui n'ont pas de bonnes habiletés liées au fondement du mouvement ne peuvent pas jouer de manière informelle avec leurs camarades, et ils se peut qu'ils soient laissés de côté par leurs camarades pendant les jeux pratiqués dans la cour de récréation. Une bonne instruction à ce moment permet à ces enfants de rester au même niveau que les autres, et cela peut faire une énorme différence en ce qui concerne leur compétence, leur confiance et leur estime d'eux-mêmes.
3. le développement des **habiletés sportives fondamentales**, qui se produit en général entre 8/9 ans et 10/11 ans. Il s'agit du perfectionnement des habiletés liées au fondement du mouvement, par exemple envoyer et recevoir des objets dans le cadre d'habiletés propres à un sport, comme notamment utiliser un bâton de ringuette en salle pour envoyer et réceptionner un anneau de ringuette, de la manière qui est utilisée dans le jeu en question.

La ringuette en salle permet de développer aussi bien les habiletés liées au fondement du mouvement que les habiletés sportives fondamentales.

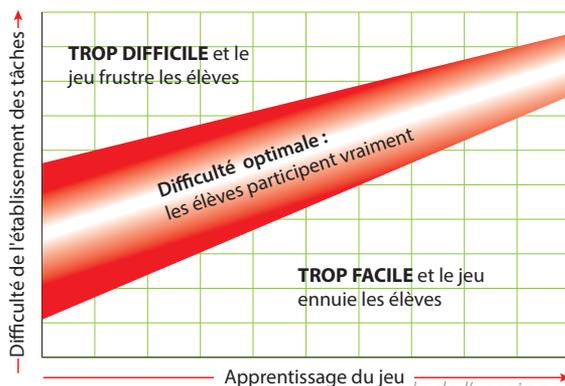


L'accent est placé sur l'approche «Apprendre et comprendre par le jeu» pour aider les élèves à apprendre :

- les habiletés et tactiques propres à la ringuette, et
- la manière dont des habiletés et tactiques similaires peuvent être appliquées à d'autres jeux, par exemple :
 - comment attaquer;
 - comment défendre;
 - comment utiliser l'espace

Facteurs à ne pas oublier :

- Toujours penser à la sécurité.
- Être conscient du niveau d'habileté et de la compétence du groupe, afin que tous les participants puissent participer activement à l'activité de manière positive et en relevant des défis.
- Si les élèves pensent que l'activité est trop facile, cela les ennueie. Il faut alors la rendre plus difficile. Par contre, s'ils deviennent frustrés parce qu'ils ne réussissent pas, il faut alors leur rendre la tâche plus facile



SPORT PUR

Ringuette Canada est membre du mouvement Sport pur, dont elle a adopté les principes.

SPORT PUR

Le Sport pur est un moyen de maximiser l'influence positive que le sport peut avoir sur les élèves, en mettant l'accent sur les valeurs d'équité, d'excellence, d'inclusion et de divertissement.

En termes simples :

- le Sport pur permet aux participants, aux parents, aux entraîneurs et aux officiels de renforcer les vertus du bon sport;
- le Sport pur crée une atmosphère équitable, sécuritaire et ouverte, dans laquelle le bon sport peut devenir plus fort, grâce à des activités inclusives à tous les niveaux;
- le bon sport n'arrive pas par hasard! Le sport n'atteint pas ses objectifs quand des comportements négatifs nuisent aux bonnes choses que le sport peut enseigner, notamment collaborer avec les autres, respecter les efforts de chacun, et réagir à la victoire et à la défaite avec la grâce de champions.

Pour atteindre ces objectifs, le Sport pur fait la promotion de sept principes, que les équipes, clubs, athlètes, entraîneurs et enseignants qui ont souscrit au Sport pur se sont engagés à respecter.

LES SEPT PRINCIPES DU SPORT PUR

Vas-y : Vise toujours l'excellence et relève le défi, mais jamais au détriment des autres.

Découvre à quel point tu peux être bon.

Fais preuve d'esprit sportif : Joue honnêtement et respecte la lettre et l'esprit des règles.

Respecte les autres : Montre du respect à tous ceux qui contribuent à créer l'expérience sportive, aussi bien sur le terrain qu'à l'extérieur. Fait preuve de dignité dans la victoire, et de grâce dans la défaite.

Amuse-toi : Découvre la joie du sport, et prend du bon temps. Garde une attitude positive, et cherche à faire une différence positive, aussi bien sur le terrain qu'au sein de ta communauté.

Garde une bonne santé : Place une bonne santé mentale et physique au-dessus de toutes les autres considérations, et évite les activités qui ne sont pas saines. Respecte ton corps et garde-le en forme.

Inclus tout le monde : Partage le sport avec les autres, peu importe leur origine, ethnie, sexe, orientation sexuelle ou niveau de capacités. Invite tous les intervenants du sport à le rendre plus significatif pour toute la communauté.

Donne en retour : N'oublie jamais la communauté qui soutient ton sport et contribue à son existence. Trouve des moyens de montrer ton appréciation aux autres et de les aider à tirer le maximum du sport. Ton école peut se joindre au mouvement Sport pur.

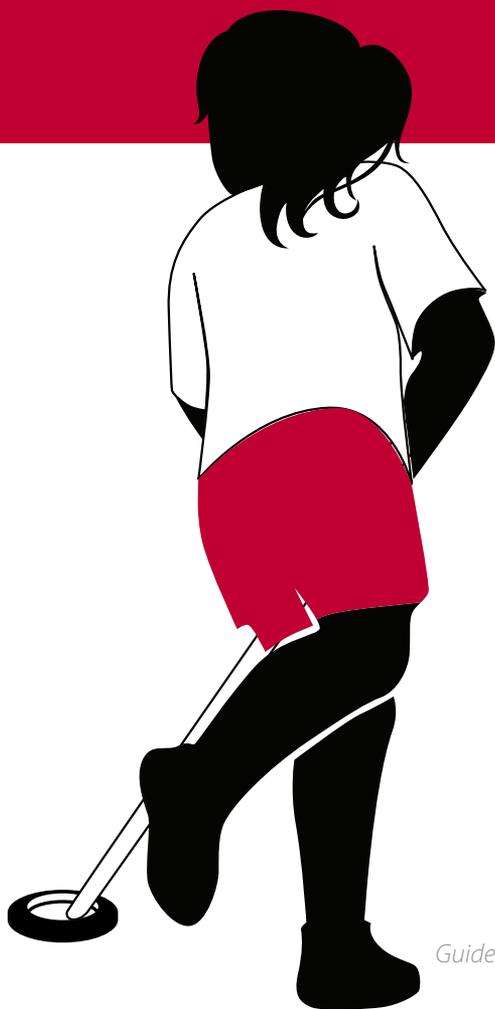
Visite truesport.ca/join pour t'engager envers le mouvement Sport pur.

PARTIE 2

RINGUETTE EN SALLE

.....

À PROPOS DE LA RINGUETTE



Sécurité et équipement

Sécurité

De bonnes pratiques de sécurité peuvent réduire les risques et prévenir les blessures évitables. Pour que les élèves puissent apprendre lorsqu'ils participent à des activités de mouvement, il est essentiel que l'environnement d'apprentissage soit sécuritaire sur les plans physiques et émotionnels.

Sécurité physique

- Assurez-vous que la surface de jeu soit clairement marquée et libre de tout obstacle.
- Assurez-vous que les participants ne lèvent jamais leur bâton au-dessus du genou.
- Appliquez strictement la règle qui interdit le contact corporel.
- Démontrez comment utiliser correctement l'équipement.
- Enseignez, pratiquez et utilisez un signal simple pour arrêter immédiatement toutes les activités au cas où vous remarqueriez un problème de sécurité.
- Vérifiez l'état de tout l'équipement avant chaque séance. Faites toutes les réparations requises, et au besoin, remplacez l'équipement.
- Tracez les limites de la surface de jeu à l'avance à l'aide de ruban adhésif, de cônes de plastique ou de marques sur le sol.

Sécurité émotionnelle

- Dirigez des expériences ludiques bien planifiées qui conviennent au développement des élèves.
- Offrez aux élèves qui apprennent moins vite que les autres un environnement d'apprentissage qui les soutienne.
- Adaptez les règles, les équipes et les activités, pour vous assurer que tous les élèves réussissent.
- Adoptez et favorisez l'approche du jeu du mouvement Sport pur.

Équipement

Pour organiser une partie adaptée de ringuette en salle, il faut les articles d'équipement indiqués ci-après. Veuillez noter que si ces articles précis ne sont pas disponibles, on vous incite à en utiliser de similaires, à condition qu'ils soient sécuritaires et sains pour tous les participants. D'ailleurs, des exemples d'articles de remplacement sont indiqués après chaque article d'équipement.

- Deux (2) filets de but, ou comme remplacement des cônes de plastique, sacs à fèves, ou tout autre objet qu'on peut utiliser pour délimiter un but sur le sol.
- Un (1) anneau de jeu.
- Dix (10) bâtons (5 par équipe), ou comme remplacement des bâtons de hockey dont on a ôté la lame et (ou) des manches à balai (en mettant du ruban adhésif sur le bout pour ne pas endommager la surface de jeu).
-

- Deux (2) bâtons de gardien de but (1 par équipe), ou comme remplacement un bâton de hockey en salle, ou même un balai.
- Des dossards (1 par élève), pour identifier les équipes.
- Des protections oculaires, ou comme remplacement des lunettes de sécurité utilisées en science ou arts industriels, des lunettes de ski, des lunettes de squash, et ainsi de suite.
- Vous devez respecter les politiques de l'école, mais l'équipement corporel des gardiens de but doit être complet, avec notamment un protecteur facial, un plastron, des jambières et coudières, un bâton de gardien de but, un protège-cou, et ainsi de suite. Si l'équipement de sécurité des gardiens n'est pas disponible, jouez sans gardien de but.

Règles de base de la ringuette en salle

- La ringuette en salle est un sport d'équipe, dans lequel chaque équipe défend son but (on utilise souvent des filets de hockey).
- Il y a au maximum cinq (5) joueurs par équipe, plus un gardien de but (soit un total de 6). On peut réduire le nombre de joueurs dans les petits gymnases.
- La partie se divise en deux périodes égales, ou plus, dont la durée est fixée par l'enseignant.
- Le jeu commence par une mise au jeu dans le cercle central. On alterne l'équipe qui effectue la mise au jeu à chaque période.
- L'anneau doit être passé au-delà des «lignes bleues» désignées. Il est interdit de transporter l'anneau de l'autre côté d'une ligne bleue. Un autre joueur doit toucher l'anneau avant que le passeur puisse la toucher à nouveau.
- Pour des motifs de sécurité, seul le gardien de but a le droit de se trouver dans l'enceinte du but.
- Aucun contact physique avec les adversaires n'est permis. Un contact délibéré entraîne une mise au jeu de l'autre équipe.
- Après un but, ou quand l'anneau sort du terrain, le jeu recommence par une mise au jeu.

RÈGLES PLUS DÉTAILLÉES POUR LES MISES AU JEU

On attribue des mises au jeu après la plupart des arrêts du jeu. Pour exécuter une mise au jeu, on place l'anneau soit à l'endroit de l'infraction, soit dans le cercle central. Le joueur qui effectue la mise au jeu est le seul à avoir le droit de se trouver dans le cercle de mise au jeu. Ce joueur doit mettre l'anneau en jeu en le faisant sortir entièrement du cercle de mise au jeu dans les cinq secondes. Ce joueur ne peut pas rejouer l'anneau tant qu'il n'est pas entièrement sorti du cercle de mise au jeu et qu'un autre joueur ne l'a pas touché.

Une mise au jeu dans la zone défensive est remplacée par un «jeu du gardien de but», qui est un peu similaire à un dégagement du gardien de but en soccer. Le gardien de but doit mettre l'anneau en jeu en le faisant sortir entièrement du cercle de l'enceinte du but dans les cinq secondes. Le gardien de but ne peut pas toucher l'anneau à nouveau tant qu'un autre joueur ne l'a pas touché.

Organisation de votre séance

Les séances fonctionnent mieux quand elles suivent un schéma que les élèves connaissent et comprennent. L'organisation indiquée ci-dessous n'est pas la seule possible pour organiser une séance, mais elle est très fréquemment utilisée.

Peu importe l'activité ou le sport que vous enseignez, vous devez apprendre aux enfants à entrer dans le gymnase (ou tout autre espace de jeu) sans attendre que l'enseignant leur dise, et à commencer à s'échauffer en joggant et en s'étirant légèrement.

Si vous passez en revue les habiletés apprises la dernière fois cela aide les élèves à intégrer ces habiletés, et cela les prépare à un nouvel apprentissage.

Pour que l'apprentissage soit amusant, il faut leur proposer des jeux plutôt que des exercices, et il faut que l'activité de prédilection de la séance soit à la fois amusante et permette aux élèves de voir comment l'habileté ou la tactique apprise est utilisée en ringuette.

Et enfin, le retour au calme et le résumé de la séance contribuent à solidifier l'apprentissage et à préparer les élèves à retourner en classe.

Bref échauffement et étirements

On devrait encourager les élèves à s'échauffer en courant doucement dans le gymnase, puis en s'étirant doucement. Ceci doit faire partie de toutes les séances, et chaque élève devrait le faire de lui-même, en suivant les instructions de base.

Révision des habiletés précédentes

Passer brièvement en revue les habiletés apprises précédemment

Présentation d'une nouvelle habileté

En donnant le MINIMUM d'instructions (pour la sécurité), puis en essayant l'habileté dans le cadre de mini jeux (1 contre 1, 2 contre 2, etc.) conçus pour renforcer l'habileté que les élèves sont en train d'apprendre.

Donnez de la rétroaction

Observez les élèves et donnez à ceux qui ont de la difficulté de la rétroaction individuelle sur ce qu'ils doivent changer pour pouvoir exécuter l'habileté correctement et PAS sur ce qu'ils font mal.

Activité principale

Utilisez l'habileté nouvellement apprise dans une forme modifiée de jeu de ringuette en salle. Adaptez les règles pour mettre l'accent sur l'habileté ou la tactique visée.

Retour au calme et révision

Faire un retour au calme tranquillement, tout en passant en revue les principaux éléments de l'habileté ou de la tactique apprise pendant la séance. Ramasser l'équipement et le ranger.

La ringuette en salle : un jeu de territoire

Décomposition des activités

Ce **Guide de l'enseignant** présente des activités de ringuette pour des exécutants débutants, intermédiaires et avancés.

Activités pour les débutants

- Présentation de l'équipement, des règles de sécurité et des règlements de base.
- Introduction d'exercices simples et de jeux de taille réduite.

Activités intermédiaires

Le volet de développement des habiletés individuelles vise à présenter aux participants les habiletés de base requises pour jouer à la ringuette. Chaque activité de ce volet, comme toutes les activités du présent Guide, se présente comme un jeu, pour que les participants apprennent de nouvelles habiletés tout en jouant avec leurs amis et en s'amusant.

Activités avancées

Idées d'activités qui favorisent un travail d'équipe en plus gros groupes, dans un environnement sain de compétition. Encouragez l'esprit sportif et la sécurité dans chaque partie, tout en continuant à encourager les participants à faire de leur mieux lorsqu'ils travaillent en groupe, et à communiquer les uns avec les autres. Le jeu en équipe est une composante essentielle de la ringuette, et il y joue un rôle important.

En encourageant les participants à apprendre comment communiquer au sein d'un groupe et dans le cadre d'une équipe, vous leur donnez un outil extrêmement précieux, non seulement en sport, mais dans la vie de tous les jours. Alors guidez les enfants afin qu'ils travaillent en équipe, évitent les conflits, et apprennent de leurs erreurs tout autant que de leurs réussites. Restez positif et encouragez aussi vos élèves à le rester.

Jeux de taille réduite

Dès que les élèves ont appris les habiletés et règles de base de la ringuette en salle, et qu'ils sont à l'aise avec elles, une partie avec des règles adaptées constitue une excellente activité principale de la séance. Ce type de partie procure aux élèves une occasion d'appliquer les habiletés qu'ils ont apprises dans un contexte de développement approprié et positif, tout en acquérant une meilleure compréhension de la ringuette. Tenez compte des facteurs suivants pour maximiser la participation des élèves pendant ces parties adaptées :

- réduisez le nombre de joueurs de chaque équipe afin que les joueurs puissent être plus créatifs en ce qui concerne les passes et les tactiques de jeu;
- fixez un nombre de passes minimal à exécuter avant de tirer au but, ou exigez que tous les joueurs de l'équipe attaquante manient l'anneau avant que l'un d'entre eux puisse faire un tir;
- divisez le gymnase en deux, pour que deux mini-parties puissent se dérouler en même temps.

Informations à ramener à la maison

Fournir aux enseignants des informations sur la ringuette que les élèves peuvent ramener à leurs parents, et des informations sur les occasions dans la communauté. Pour se renseigner à ce sujet, consultez www.cometryringette.ca, ou communiquez avec votre association provinciale de ringuette.

Surface de jeu pour les parties

On suggère d'utiliser une version modifiée de la surface de jeu traditionnelle de ringuette. Pour les débutants, il vaut mieux utiliser une disposition plus petite et plus simple (figure 1.1), tandis que les groupes plus avancés peuvent jouer dans un espace plus grand et plus complexe (figure 1.2).

Les composantes de base d'une surface de jeu de ringuette en salle sont les suivantes :

- 2 ou 3 zones de taille égale, dépendamment de l'espace disponible et (ou) des capacités des participants (voir les figures de la page suivante);
- une ligne de but (ligne rouge) à chaque extrémité de la surface de jeu;
- un périmètre d'enceinte du but, situé devant chacun des buts, en forme de demi-cercle;
- une ligne centrale (ligne bleue), située au milieu de la surface de jeu;
- une fois que les élèves ont appris les habiletés de base, dans les leçons suivantes, il faut les utiliser dans le cadre des activités d'échauffement car cela aide les élèves à solidifier leurs acquis;
- étant donné que les élèves acquièrent une vraie estime d'eux-mêmes lorsqu'ils se sentent confiants et compétents, il est bon de demander à certains élèves de diriger un volet de la séance (en général l'échauffement ou le retour au calme) pour les aider à acquérir de l'estime d'eux-mêmes et de l'autonomie.

Figure 1.1: Marques typiques sur le sol pour la ringuette en salle

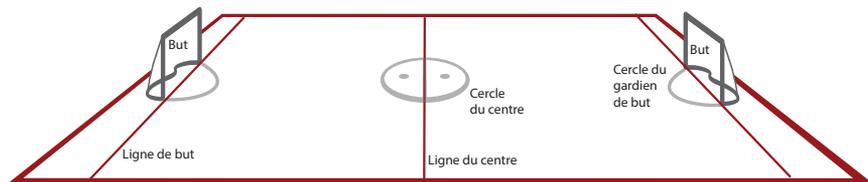
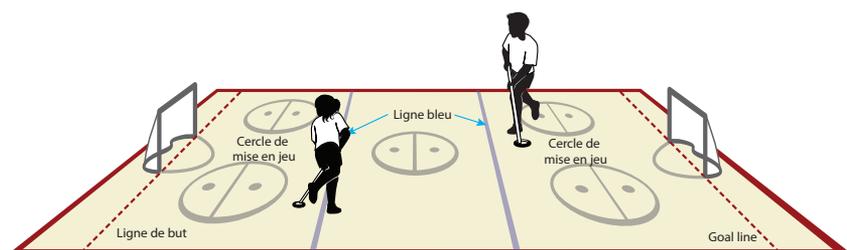


Figure 1.2: Marques complètes sur le sol en ringuette en salle - qui ne sont en général disponibles que lorsqu'on joue sur une patinoire sans glace.



PARTIE 3

RINGUETTE EN SALLE

.....

COMMENÇONS!



«Antisèche» de l'instructeur pour les habiletés de base

Position de base

Les joueurs doivent être en équilibre et prêts à bouger dans toutes les directions

- Les pieds écartés à la largeur des épaules.
- Le poids du corps sur l'avant des pieds.
- La tête droite et le regard vers l'avant.
- Tenir le bâton confortablement, les deux mains assez écartées, le bout du bâton reposant sur le sol - légèrement d'un côté du corps, du côté du bras le plus bas (coup droit).
- Abaissez les bras presque tendus, légèrement pliés au niveau du coude.

Passes

- En position de base, regarder où doit aller la passe.
- Avec le bout du bâton dans l'anneau, faire légèrement reculer l'anneau.
- Propulser l'anneau vers l'avant d'un geste de balayage du bras et du poignet, en soulevant légèrement le bâton à la fin du mouvement.
- Relâcher l'anneau quand il se trouve légèrement en avant du pied avant.
- Pour que la passe soit plus rapide, transférer le poids du corps vers l'avant au moment de l'exécution de la passe.
- Pour plus de précision, le bout du bâton doit accompagner l'anneau dans la direction où il doit aller.
- Il faut garder le bout du bâton BAS pendant le mouvement d'accompagnement -
Pas de bâton élevé!
- Assurez-vous que l'anneau glisse sur le sol du gymnase.
- Pratiquer les passes du coup droit et du revers.

Réceptions

Les débutants trouvent les réceptions difficiles, mais bien recevoir est une des clés du succès en ringuette.

- En position de base, les genoux fléchis (ne vous penchez pas au niveau de la taille), et les yeux sur l'anneau.
- Le bâton tenu à quelques pouces du sol, légèrement devant le corps.
- À l'approche de l'anneau, le bout du bâton suit le centre de l'anneau.
- Il faut abaisser rapidement le bout du bâton dans le centre de l'anneau pour le saisir, faisant ainsi un contact ferme avec le sol.

Pour les passes et les réceptions

Dans le cas des débutants, commencez par avoir les joueurs immobiles, puis progressez vers des passes et des réceptions en marchant, en joggant, et éventuellement en courant à pleine vitesse.

Les tirs ne sont en fait que des passes, qui visent le but plutôt qu'un autre joueur, mais qui sont souvent effectuées à pleine vitesse. En ce qui concerne les passes et les réceptions, il faut travailler aussi bien la vitesse que la précision au fur et à mesure des progrès des élèves.

«Antisèche» de l'instructeur pour les habiletés de base

Tirs

En ringuette en salle, on marque des buts en déjouant le gardien de but et en faisant entrer l'anneau dans le but adverse.

- Le tir ressemble à une passe, avec plusieurs différences :
- le tir est plus rapide que la passe, en ramenant l'anneau davantage vers l'arrière, et en faisant un mouvement plus puissant vers l'avant des bras et du poignet;
- pressez le bout du bâton sur le sol pendant le mouvement vers l'avant, et soulevez le bout du bâton au moment où l'anneau est lâché (cela fera en sorte que le bâton se plie pendant le mouvement vers l'avant, et de déplie au moment où l'anneau est lâché, si bien que l'anneau va plus vite);
- quand vous faites une passe, il est important que l'anneau reste au sol, alors que pendant un tir, vous pouvez essayer de soulever l'anneau pour atteindre une partie plus haute du filet. Vous y parviendrez en soulevant le bout du bâton au moment où l'anneau est lâché;
- pratiquez les tirs hauts et les tirs bas;
- pratiquez les tirs du coup droit et du revers.

Les mises en échec de ringuette NE SONT PAS comme celles du hockey

En hockey sur glace, mettre en échec un adversaire signifie le frapper avec votre corps pour arrêter sa progression sur la glace. Mais, étant donné que la ringuette en salle est un sport où il n'y a pas de contact, la mise en échec en ringuette signifie quelque chose de différent.

En ringuette, mettre en échec signifie soulever le bâton de votre adversaire afin qu'il ne soit plus en contact avec l'anneau, puis de prendre le contrôle de l'anneau avec votre propre bâton.

Tout contact corporel est interdit!

Les mises en échec de ringuette

Quand l'adversaire contrôle l'anneau, et celui qui le met en échec tente d'en obtenir la possession :

- le joueur qui met en échec est en équilibre et sous contrôle, et près du porteur de l'anneau (son adversaire);
- il place le bout de son bâton sous le bâton de l'adversaire, en s'assurant de ne pas frapper ses mains ou son corps;
- puis il soulève son bâton, qu'il tient fermement, ce qui soulève le bâton du porteur de l'anneau, qui le lâche;
- et le joueur qui met en échec saisit immédiatement l'anneau et l'enlève à son adversaire.

La mise en échec en ringuette en salle



Placer le bout de son bâton sous le bâton de l'adversaire, puis le soulever pour lui faire perdre l'anneau.



S'assurer que le bâton de l'adversaire est assez loin de l'anneau.



Puis, «planter» le bâton dans l'anneau pour en prendre complètement possession.

Les joueurs vont apprendre :

- les règles de base en ringuette en salle;
- comment tenir correctement leur bâton;
- comment faire des passes rapides et précises;
- comment jouer une partie simple de ringuette.

Activité et organisation

Sécurité en ringuette en salle

1. Inspecter l'aire de jeu sur le plan de la sécurité.
Y a-t-il quelque chose que les joueurs risqueraient de percuter?
Y a-t-il des obstacles sur lesquels les joueurs pourraient trébucher?
2. Enseigner aux joueurs un signal «STOP» de sécurité (comme un cri bref ou un coup de sifflet). Quand les joueurs entendent ce signal, ils doivent «S'IMMOBILISER SUR PLACE», peu importe ce qu'ils font à ce moment-là. Vous devez pratiquer l'utilisation du signal «STOP».
3. Garder tout le temps le bout du bâton au sol.

Position de base

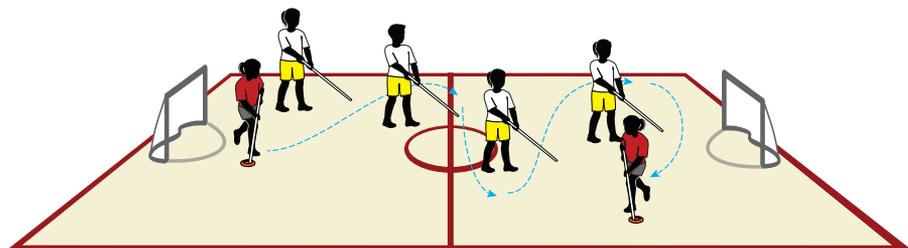
- Les pieds écartés à la distance des épaules, pointant légèrement vers l'extérieur.
- Le corps légèrement penché vers l'avant, le poids du corps sur l'avant des pieds.
- La tête droite, le regard tourné vers l'avant.

Tenue du bâton

- Prise confortable - Bras inférieur presque complètement tendu, l'autre coude légèrement fléchi. Les bras légèrement écartés du corps.
- Le bâton tenu à deux mains, le bout au sol, légèrement devant et sur le côté du corps.

Activité 1 : Voitures électriques

- Un bâton par joueur. Les joueurs ne peuvent bouger que quand ils reçoivent de l'électricité parce que leur bâton est en contact avec le sol.
- Se déplacer dans le gymnase en gardant le bout du bâton au sol. Rester à l'intérieur des limites indiquées.
- Assurez-vous de ne pas percuter d'autres joueurs.
- Pratiquez l'utilisation du signal «STOP».



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Vérifiez que les joueurs portent des protections oculaires.

Assurez-vous que les joueurs gardent leur bâton vers le sol.

Pratiquez l'utilisation du signal «STOP».

Niveau

Équipement requis



Débutant

Surface de jeu bien définie



Intermédiaire

Un bâton par joueur



Avancé

Un anneau par joueur

Développement du savoir-faire physique



Rendre l'activité plus difficile

- Les joueurs se déplacent dans diverses directions autour de la salle (dans le sens des aiguilles d'une montre - et dans le sens inverse)
- Les joueurs se déplacent vers l'avant et vers l'arrière.
- Les joueurs se déplacent vers la gauche et vers la droite.
- Les joueurs se déplacent dans la direction indiquée par le leader (ils doivent regarder le leader pendant qu'ils sont en mouvement).

Rendre l'activité plus facile

- Demandez aux joueurs de se déplacer plus lentement.
- Bougez dans un espace plus restreint.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Y a-t-il des endroits du gymnase où on ne devrait pas aller parce qu'ils ne sont pas sécuritaires?
- Quels autres facteurs rendraient le jeu non sécuritaire?
- Pourquoi est-ce qu'on garde le bout du bâton au sol quand on court?
- Pourquoi est-ce qu'on garde la tête droite et qu'on regarde autour de nous quand on court?

Les joueurs vont apprendre :

- les règles de base en ringuette en salle;
- comment tenir correctement leur bâton;
- comment faire des passes rapides et précises.

Activité et organisation

Transporter l'anneau - éléments pédagogiques clés

- On transporte l'anneau en plaçant le bout de son bâton dans l'anneau, et en gardant le bout du bâton en contact avec le sol.
- Gardez le bâton et l'anneau DEVANT vous et légèrement sur le côté du corps
- Ne regardez pas le bout du bâton - gardez la tête droite et regardez autour de vous.

Activité 1 : Faire le plein d'essence de la voiture

- Un bâton par joueur. Les joueurs ne peuvent bouger que quand ils ont de l'essence.
- Les joueurs ont de l'essence quand leur anneau est au sol et qu'ils le «transportent» avec le bâton.
- Se déplacer autour du gymnase avec son bâton en contact avec le sol. Rester dans les limites indiquées.
- Pratiquez l'utilisation du signal «STOP».

Recevoir l'anneau - éléments pédagogiques clés

- Le bout du bâton dans l'anneau.
- Utiliser la main inférieure pour pousser l'anneau dans la direction où vous voulez qu'il aille.
- Regardez dans la direction où vous voulez que l'anneau aille.

Recevoir l'anneau

- éléments pédagogiques clés

- Maintenir le bout du bâton légèrement au-dessus du sol, et faire plonger le bout du bâton dans l'anneau dès qu'il arrive. Cela s'appelle «coincer» l'anneau.

Activité 2 : Passes avec un partenaire

- Se mettre en équipe de deux, un bâton chacun, et un anneau par équipe.
- Se placer face à face à environ 3m l'un de l'autre (c'est mieux s'il y a une ligne tracée au sol entre les deux joueurs).
- Les joueurs se passent mutuellement l'anneau. Si la passe est réussie et l'anneau «coincé», chaque joueur recule d'un pas (pour rendre la distance de passe plus grande), puis ils essaient à nouveau.
- Si l'anneau n'est pas coincé, les joueurs se rapprochent d'un pas.

Jeu(x)

- Concours pour savoir quelle paire peut faire le plus de passes en 30 secondes.
- Concours pour savoir quelle paire peut faire la passe la plus longue sans rater.





Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

Équipement requis



Débutant

Surface de jeu bien définie, et un bâton par joueur



Intermédiaire

Activité 1 : un anneau par joueur



Avancé

Activité 2 : un anneau par paire.

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

- Les joueurs se déplacent dans diverses directions autour de la salle, vers l'avant et vers l'arrière, vers la gauche et vers la droite, rapidement et lentement.
- Les joueurs se déplacent dans la direction indiquée par le leader (ils doivent regarder le leader pendant qu'ils sont en mouvement).
- Pour rendre l'activité plus facile, demandez aux joueurs de se déplacer plus lentement.

Activité 2 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

- Les joueurs s'éloignent l'un de l'autre chaque fois qu'une passe est réussie.
- Augmenter la vitesse des passes.
- Pour rendre l'activité plus facile, demandez aux joueurs de se rapprocher, et de ralentir les passes.

Jeux éducatifs pour **lepmc** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Qu'est-ce qui rend difficile de coincer l'anneau?
- Qu'est-ce qui rend plus facile de coincer l'anneau?
- Est-ce plus facile ou plus difficile de coincer l'anneau du côté droit ou du côté gauche du corps? Pourquoi?
- Que faut-il faire pour passer l'anneau plus loin?
- Comment peut-on piquer plus facilement une passe rapide?

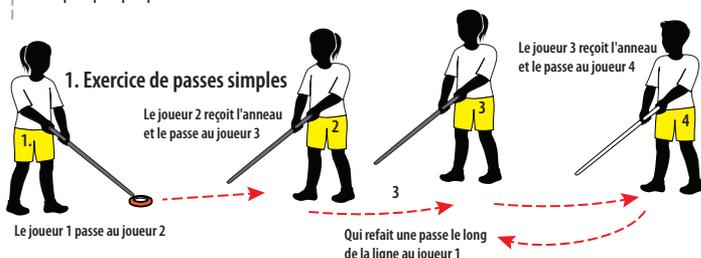
Les joueurs vont apprendre :

- les passes;
- passer et bouger.

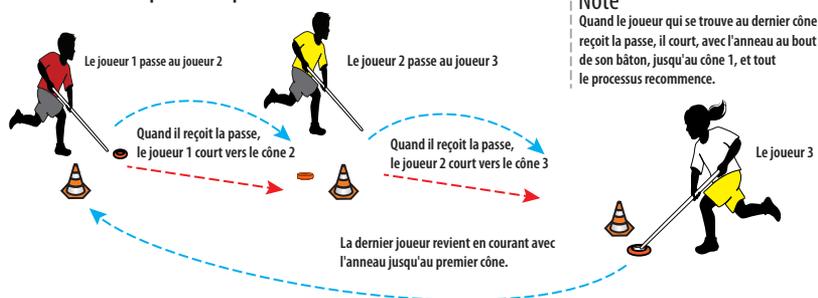
Activité et organisation

Note

Être quatre ou cinq joueurs en même temps est suffisant pour un temps de pratique optimal.



2. Exercice de passes simples – relais



Note

Quand le joueur qui se trouve au dernier cône reçoit la passe, il court, avec l'anneau au bout de son bâton, jusqu'au cône 1, et tout le processus recommence.

Éléments pédagogiques :

Pour les relais :

1. Demandez aux joueurs de faire le relais en marchant pour vous assurer qu'ils comprennent bien ce qu'ils doivent faire, avant de courir, et avant toute compétition.
2. Assurez-vous qu'il y a assez d'espace à chaque extrémité de la zone de relais pour que les joueurs soient assez éloignés des murs quand ils tournent.

Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau



Débutant



Intermédiaire



Avancé

Surface de jeu bien définie, et un bâton par joueur

Activité 1 : un anneau par groupe

Activité 2 : un anneau par groupe.

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activités 1 et 2 : Rendre les activités plus difficiles ou plus faciles

Plus difficiles

- Demandez aux joueurs de s'éloigner les uns des autres
- Demandez aux joueurs de faire des passes plus rapides.
- Rendez compétitives les passes et réceptions à tous les membres de l'équipe.
- Rendez le relais compétitif.

Plus faciles

- Demandez aux joueurs de se rapprocher
- Demandez aux joueurs de ralentir les passes.
- Demandez aux joueurs de marcher pendant le relais au lieu de courir.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Pourquoi un joueur devrait-il bouger après avoir fait une passe?
- Comment pouvez-vous faciliter à votre partenaire la passe qu'il vous fait?
- Est-ce plus facile ou plus difficile de faire la passe du côté droit ou du côté gauche du corps? Pourquoi?
- Qu'est-ce qui arrive à la précision quand la passe devient plus longue?
- Comment pourrait-on changer les règles du relais pour favoriser divers types de passes?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- faire des passes avec l'objectif de marquer un but;
- passer au-delà d'une ligne.

Activité et organisation

Jeu 1 : Passer et marquer

- Des équipes de trois, avec un bâton chacun. Un anneau par équipe, plus un cône (ou une autre cible) par équipe.
- Les joueurs se placent à 2 ou 3 m du cône.
- Le joueur 1 passe au joueur 2, qui passe au joueur 3.
- Seulement après que tous les joueurs aient touché à l'anneau, le joueur 3 peut tirer sur le cône (la cible).
- L'équipe marque un point si l'anneau touche la cible.
- Répétez avec un autre tireur.

Variantes du jeu :

- Assurez-vous que tous les joueurs de l'équipe ont l'occasion de tirer.
- Changez les règles de manière à ce qu'il y ait un nombre différent de passes

avant le tir.

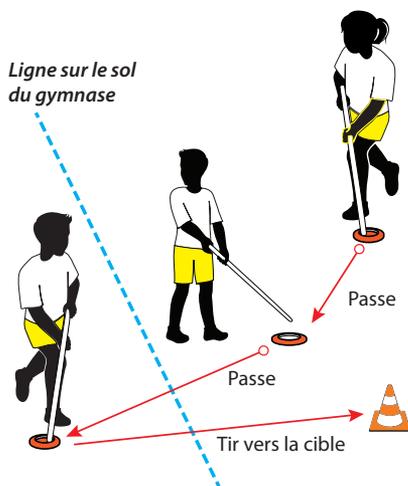
- Tracez une ligne au sol avec du ruban adhésif (ou utilisez une ligne existante), et les joueurs ne peuvent tirer que quand l'anneau a été passé au-delà de la ligne.

Rendre le jeu compétitif :

- Deux équipes de 3 joueurs s'affrontent.
- Placez les équipes alignées de chaque côté et à égale distance du cône.
- Au signal «Partez» chaque équipe se passe l'anneau du premier joueur au 2e puis au 3e qui tire au but.
- Si le 3e joueur manque la cible, tous les joueurs doivent toucher l'anneau à nouveau avant de tirer.
- L'équipe qui touche le cône en premier est la gagnante.

Éléments pédagogiques :

- Gardez la tête haute.



Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Équipes de 3 joueurs
 Intermédiaire	Un bâton par joueur
 Avancé	Un anneau par équipe. Un cône ou autre cible par équipe.

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Demandez aux joueurs de s'éloigner les uns des autres pour que les passes soient plus longues.
- Éloignez le cône pour que les tirs soient plus longs.
- Encouragez les tirs depuis la gauche et depuis la droite du corps.
- Si les joueurs touchent la cible, incitez-les à tirer plus vite.

Plus facile

- Travaillez par deux au lieu de par trois.
- Rapprochez le cône du dernier joueur.
- Demandez aux joueurs de ralentir les passes.
- Demandez aux joueurs de tirer moins vite sur la cible.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Demandez aux joueurs comment ils pourraient changer les règles pour faciliter les buts, ou les rendre plus difficile.
- Demandez aux joueurs si les changements de règles rendent le jeu plus amusant ou moins amusant.
- Est-ce que c'est plus facile ou plus difficile de toucher le cône quand c'est une compétition? Pourquoi?
- Quelle devrait être la pénalité quand l'anneau ne franchit pas la ligne?
- Comment pourrait-on changer les règles du relais pour s'assurer que tout le monde a l'occasion de tirer?
- ***N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!***

Les joueurs vont apprendre :

- à se déplacer avec l'anneau;
- à s'habituer au poids du bâton et à la manière de s'en servir.

Activité et organisation

Jeu 1 : Chariots

- Distribuez des bâtons.
- Expliquez que c'est la ligne électrique qui doit toucher le sol pour avoir du «jus».
- Vous ne pouvez bouger que quand vous avez du «jus».
- Si votre bâton décolle du sol, vous devez vous immobiliser.

Variantes du jeu :

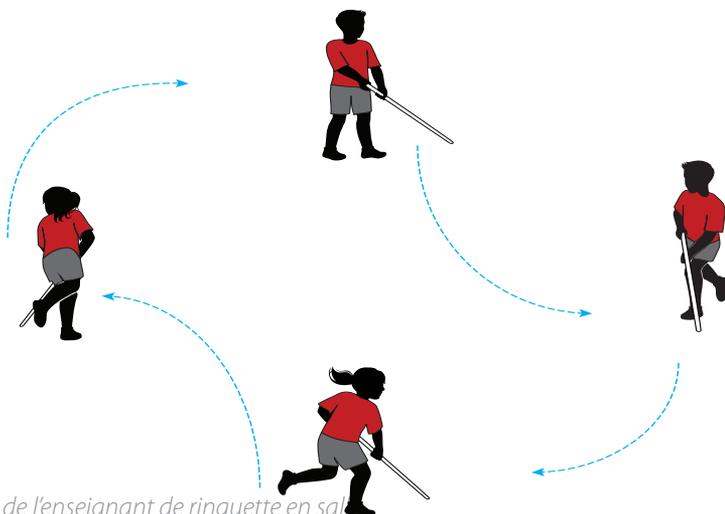
- Jouez avec de la musique - les joueurs ne peuvent bouger que quand la musique joue.
- Demandez aux joueurs de suivre des trajectoires précises.
- Tracez un contour au sol avec du ruban adhésif (ou utilisez les lignes existantes), et les joueurs n'ont que le droit de se déplacer que autour ou à l'intérieur de ce contour.

Rendre le jeu compétitif :

- Deux équipes s'affrontent en relais dans une course à obstacles.
- Si le bâton du joueur décolle du sol, il doit revenir à la ligne de départ et recommencer.
- La première équipe dont tous les joueurs terminent le parcours gagne le relais.

Éléments pédagogiques :

- Encouragez les joueurs à garder leur bâton au sol pendant ce jeu.
- Encouragez les joueurs à se déplacer plus vite s'ils le peuvent.
- Demandez aux joueurs si les changements de règles rendent le jeu plus amusant ou moins amusant.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

-  Débutant
-  Intermédiaire
-  Avancé

Un bâton par joueur
Des lunettes de sécurité

Équipement requis

 Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance que les joueurs ont à parcourir.
- Augmentez la vitesse que les joueurs doivent atteindre.
- Faites bouger les joueurs vers l'arrière ou d'un côté à l'autre.
- Encouragez les joueurs à garder la tête haute et à ne pas regarder leur bâton.

Plus facile

- Diminuez la distance que les joueurs ont à parcourir.
- Diminuez la vitesse que les joueurs doivent atteindre.
- Diminuez la durée du déplacement des joueurs.

Jeux éducatifs pour  mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Pourquoi est-ce que tu as plus de puissance quand ton bâton est sur le sol? Pourquoi est-ce que la puissance est importante?
- Quelle devrait être la pénalité si le bâton décolle du sol?
- Est-ce que tu as besoin de regarder par terre quand tu te déplaces? Pourquoi ou pourquoi pas?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- à se déplacer avec leur bâton tout en maniant l'anneau.

Activité et organisation

Jeu 1 : Faire le plein d'essence du chariot

- Les joueurs doivent se déplacer dans la salle en gardant leur bâton au sol, comme dans le jeu Chariots 1.
- Dans ce jeu, l'anneau est comme le carburant.
- On ne peut pas bouger sans l'anneau (carburant).
- Les joueurs doivent parcourir la salle en cherchant des espaces dégagés.

Variantes du jeu :

- Jouez avec de la musique - les joueurs ne peuvent bouger que quand la musique joue, et ils doivent s'arrêter quand elle s'arrête.
- Tracez un contour au sol avec du ruban adhésif (ou utilisez les lignes existantes), et les joueurs n'ont que le droit de

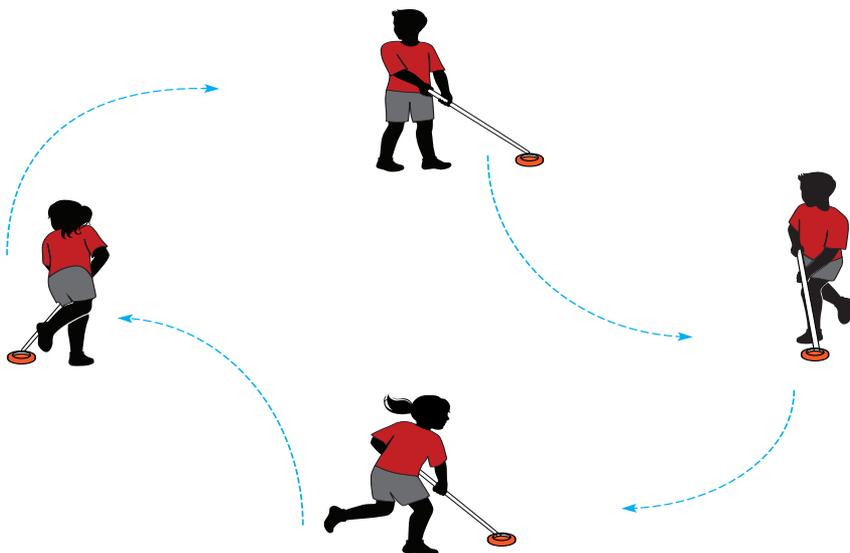
se déplacer qu'à certains endroits.

Rendre le jeu compétitif :

- Faites deux équipes d'un nombre égal de joueurs.
- Alignez les deux équipes qui s'affrontent en relais aller et retour jusqu'à l'autre bout de la salle. Chaque joueur doit attendre que le joueur précédent revienne en ayant réussi pour partir à son tour.
- Si un joueur perd l'anneau, il doit s'arrêter, contrôler l'anneau à nouveau puis continuer.
- La première équipe dont tous les joueurs terminent le parcours gagne le relais.

Éléments pédagogiques :

- Garder les deux mains sur le bâton pour faciliter les choses.
- Encouragez les joueurs à garder la tête haute.





Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risquent d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

Équipement requis



Débutant

Un bâton par joueur



Intermédiaire

Un anneau par joueur



Avancé

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance que les joueurs ont à parcourir.
- Augmentez la vitesse que les joueurs doivent atteindre.
- Encouragez les joueurs à garder la tête haute.
- Encouragez les joueurs à bouger vers l'arrière ou d'un côté à l'autre.

Plus facile

- Diminuez la distance que les joueurs ont à parcourir.
- Diminuez la vitesse que les joueurs doivent atteindre.
- Encouragez les joueurs à regarder l'anneau afin de ne pas en perdre le contrôle.

Jeux éducatifs pour JépMC mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment cela affecte-t-il le jeu quand on doit s'arrêter quand on perd le contrôle de l'anneau?
- Pourquoi est-ce que c'est important d'essayer d'aller aussi vite qu'on peut?
- Pourquoi est-ce que les joueurs doivent s'exercer à bouger vers l'arrière ou d'un côté à l'autre?
- Comment pourrait-on modifier les règles du jeu pour le rendre plus intéressant?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- la sécurité reliée au bâton;
- le maniement du bâton;
- les passes.

Activité et organisation

Jeu 1 : Remorqueuses

- Les joueurs sont placés par deux.
- Ils se placent en face l'un de l'autre.
- Ils s'échangent l'anneau, travaillant leurs passes et leur réception, «coincant» l'anneau quand il arrive.
- Chaque fois qu'ils réussissent une passe, ils avancent vers l'autre extrémité de la salle.

Variantes du jeu :

- Essayer la même chose, mais en avançant continuellement vers l'autre extrémité de la salle.

Rendre le jeu compétitif :

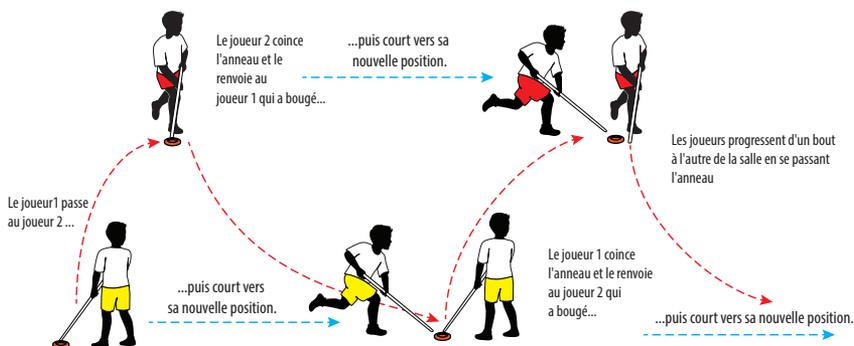
- Demandez aux joueurs de s'échanger l'anneau, mais chaque fois qu'ils réussissent un aller et retour de passes, ils s'éloignent d'un pas l'un de l'autre.

- Les joueurs doivent voir jusqu'où ils peuvent s'éloigner tout en continuant à réussir les passes.

Éléments pédagogiques :

- Expliquez aux joueurs qu'ils devraient essayer d'exécuter les passes en mouvement, puis coincer l'anneau et renvoyer la passe.
- Encouragez les joueurs à adopter une vitesse à laquelle ils se sentent à l'aise.

Travail par deux



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Lunettes de protection
 Intermédiaire	Un bâton par joueur
 Avancé	Un anneau par paire de joueurs

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Demandez aux joueurs de bouger lorsqu'ils s'échangent l'anneau.
- Demandez aux joueurs de garder la tête haute autant que possible.
- Encouragez les joueurs à se déplacer le plus vite possible tout en continuant à faire des passes précises et réceptions correctes.
- Augmentez la vitesse des passes.

Plus facile

- Demandez aux joueurs de rester immobiles quand ils s'échangent l'anneau.
- Diminuez la distance entre les joueurs.
- Diminuez la vitesse des passes.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment est-ce que cela changerait le jeu si vous deviez vous arrêter chaque fois que toi ou ton partenaire perdez le contrôle de l'anneau?
- Pourquoi essayer d'apprendre à bouger quand on s'échange l'anneau?
- Pourquoi est-ce que c'est important de garder la tête haute?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- la sécurité reliée au bâton.

Activité et organisation

Jeu 1 : Le bateau

- La proue (l'avant du bateau) est située à une extrémité du gymnase.
- La poupe (l'arrière du bateau) est située à l'autre extrémité du gymnase.
- Les joueurs doivent courir de la proue à la poupe avec leur bâton et l'anneau.
- À bâbord, c'est le côté gauche du gymnase (quand on regarde la proue).
- À tribord, c'est le côté droit du gymnase (quand on regarde la proue).
- Les joueurs doivent courir du côté bâbord ou tribord du gymnase.
- Quand il y a un «homme à la mer», il doit se coucher au sol, puis se relever.
- Quand le capitaine (l'enseignant ou l'instructeur) tombe à l'eau, tout le monde doit le saluer.
- Laver le pont - Tous les joueurs simulent un balayage du sol avec leur anneau.
- Mutinerie - Courir après l'instructeur

- L'instructeur peut donner des instructions avec des mots clés, et tout le monde doit suivre les instructions.

Variantes du jeu :

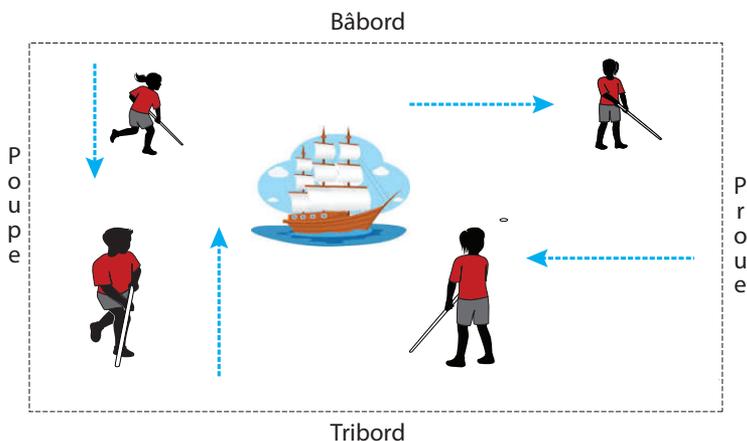
- Demandez à un joueur d'être le capitaine.
- Si le bâton d'un joueur s'élève au-dessus du genou, il doit aller dans la soute pratiquer pendant un certain temps de garder son bâton au sol.

Rendre le jeu compétitif :

- Donnez tour à tour plusieurs instructions pour voir si les joueurs sont capables de les exécuter.
- Scindez la classe en deux groupes, et voyez qui peut exécuter en premier, sans faute, une série de cinq instructions.

Éléments pédagogiques :

- Donnez vos instructions en parlant assez fort pour que tous les joueurs puissent bien les entendre.
- Marquez clairement la salle, pour ceux qui ne connaissent pas bien les termes de marine.





Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Un bâton par joueur
 Lunettes de protection
 Définir la surface de jeu
 Un anneau par joueur

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la fréquence des instructions.
- Introduisez de nouveaux termes qui incitent les joueurs à faire différents mouvements.

Plus facile

- Utilisez des mots plus simples (gauche, droite, est) pour décrire ce que les joueurs doivent faire, car certains joueurs peuvent avoir de la difficulté avec le vocabulaire de marine.
- Donnez de nouvelles instructions moins fréquemment.

Jeux éducatifs pour JépMC mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Est-ce que vous entendiez bien l'instructeur? Est-ce que vous entendriez moins bien si des élèves parlaient pendant que l'instructeur donne ses instructions?
- Quelles règles pourrait-on ajouter pour rendre le jeu plus intéressant?
- À quel point est-il important d'avoir conscience de ceux qui vous entourent quand vous vous déplacez? Pourquoi?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- la sécurité reliée au bâton - pour la sécurité il est important de garder le bout du bâton au sol;
- introduction au maniement de l'anneau.

Activité et organisation

Jeu 1 : La poursuite

- Demandez aux joueurs de se placer en cercle, assis, avec un anneau devant eux.
- Celui qui dirige le jeu (l'«annonceur») marche autour du cercle, appelant chacun «canard» quand il le dépasse.
- À un moment, l'annonceur vole son anneau à un joueur du cercle, et lui laisse le sien, et crie «lapin».
- Les deux joueurs courent alors autour du cercle pour revenir en premier à l'espace laissé libre.

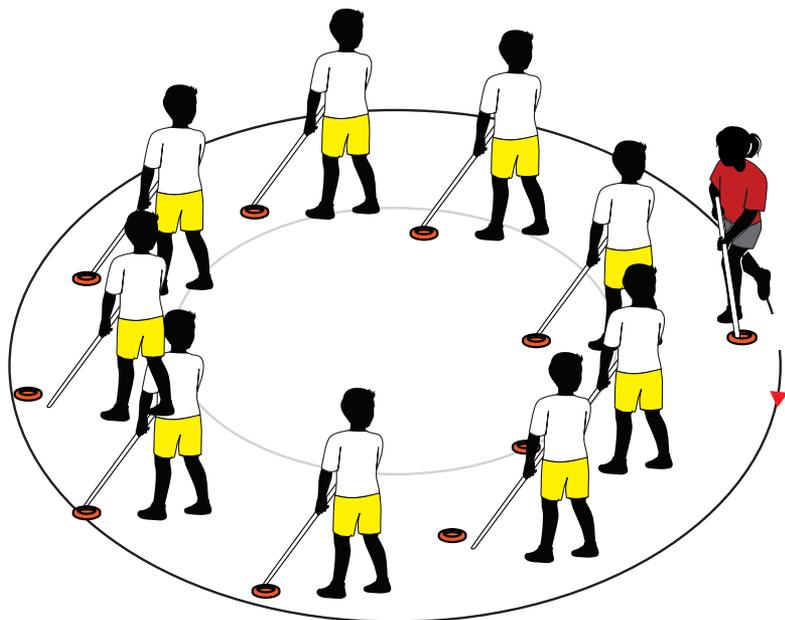
- Si l'annonceur arrive en premier, le lapin devient le nouvel annonceur. Mais si le lapin arrive en premier, l'annonceur reste annonceur et doit essayer à nouveau.

Rendre le jeu compétitif :

- Le gagnant de chaque tour reste dans le jeu, tandis que le perdant passe à un second cercle et commence un autre jeu quand d'autres joueurs le rejoignent. Cela permet à chaque joueur d'avoir plus de tours.

Éléments pédagogiques :

- Un grand cercle donne plus de place pour pratiquer.
- On doit avertir les élèves de ne jamais utiliser leur corps.





Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau



Débutant



Intermédiaire



Avancé

Un bâton par joueur

Un anneau par joueur

Lunettes de protection

Définir la surface de jeu

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Demandez aux joueurs de se mettre debout pour donner moins de temps à l'annonceur pour parcourir le cercle.
- Assurez-vous que l'annonceur ne coure pas trop loin du cercle.
- Augmentez la taille du cercle.

Plus facile

- Demandez aux joueurs de s'asseoir pour donner plus de temps à l'annonceur pour parcourir le cercle.
- Permettez à l'annonceur de courir un peu plus loin du cercle.
- Diminuez la taille du cercle.

Jeux éducatifs pour **Jepmc** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- En quoi ce jeu ressemble-t-il à ce qui pourrait se produire pendant une partie de ringuette?
- S'il y a un contact corporel entre les joueurs, que devrait-il arriver? Pourquoi?
- En général, qui a gagné les divers tours : les canards ou les lapins Pourquoi?
- Comment pourrions-nous changer les règles pour faciliter la tâche au canard, ou pour la faciliter au lapin?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- le mouvement de l'anneau;
- le maniement de l'anneau.

Activité et organisation

Jeu 1 : Feu vert, feu rouge

- Un des joueurs joue le rôle de «feu de circulation», et il se place debout devant les autres joueurs.
- Le «feu» tourne le dos aux autres joueurs, et déclare «feu vert».
- Les autres joueurs essaient d'avancer vers le «feu».
- Le «feu» dit «feu rouge» et les autres joueurs doivent s'arrêter avant que le «feu» se retourne.
- Quand le «feu» se retourne, il renvoie au départ tous ceux qui sont en mouvement ou qui ont perdu leur anneau.
- Si un joueur parvient jusqu'au «feu» pendant un «feu vert», il devient le nouveau «feu».

Variantes du jeu :

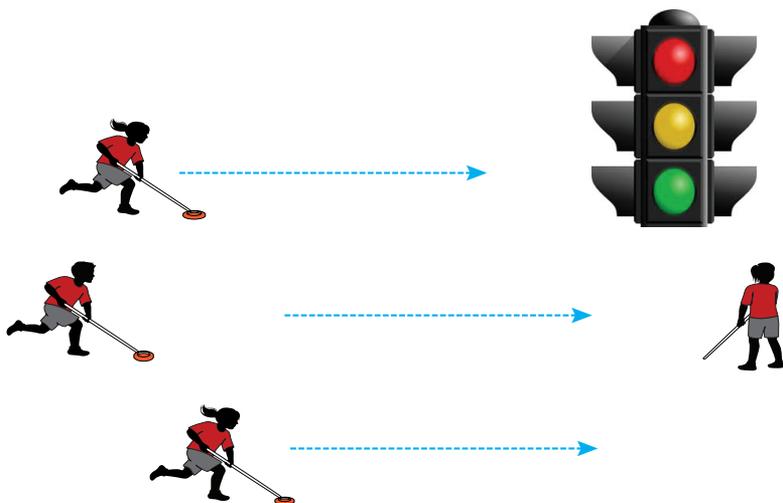
- Assurez-vous que tous les joueurs ont la chance d'être le «feu».
- Autre règle possible : si vous perdez le contrôle de votre anneau, vous devez reculer d'un nombre de pas fixé à l'avance.

Rendre le jeu compétitif :

- Faites deux équipes qui se mesurent pour savoir laquelle aura le plus de joueurs près du «feu» sans se faire attraper.

Éléments pédagogiques :

- Assurez-vous que les joueurs ne trichent pas en bougeant quand ils ne sont pas censés le faire - incitez les joueurs à discuter des règles d'esprit sportif.
- Demandez aux joueurs de se concentrer davantage sur le maniement de l'anneau que sur la vitesse.





Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

-  Débutant
-  Intermédiaire
-  Avancé

Un bâton par joueur
 Un anneau par joueur
 Lunettes de protection
 Définir la surface de jeu

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Demandez au «feu» de changer plus rapidement entre «feu vert» et «feu rouge».
- Demandez à un joueur d'essayer de voler l'anneau aux autres joueurs.
- Les joueurs n'ont pas le droit de regarder leur anneau.

Plus facile

- Demandez aux joueurs de marcher pour garantir qu'ils peuvent garder le contrôle de l'anneau.
- Demandez au «feu» de prendre davantage de temps pour se retourner, donnant ainsi aux joueurs plus de temps pour s'arrêter.
- Accordez aux joueurs le droit de regarder leur anneau.

Jeux éducatifs pour **Jepmc** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Est-ce que c'est plus difficile de contrôler l'anneau tout en écoutant les instructions du «feu». Pourquoi?
- Est-ce que des joueurs ont essayé de bouger après le signal «feu rouge»? Comment un changement de règles, et l'attribution de pénalités aux fautifs affecteraient-ils le jeu?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- tous les aspects du jeu peuvent être enseignés grâce à cette activité.

Activité et organisation

Jeu 1 : Zoé a dit

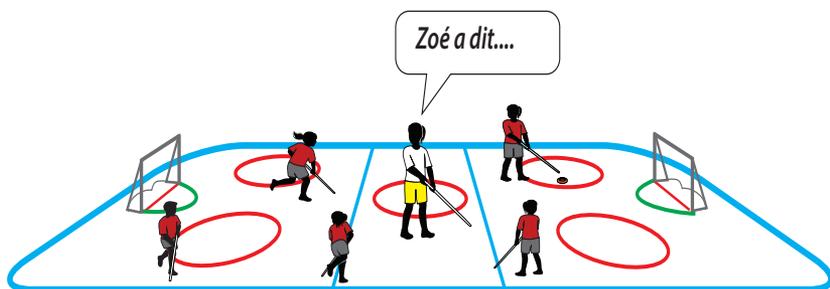
- Les joueurs suivent les instructions de l'annonceur.
- Ils ne peuvent exécuter que les activités que l'annonceur du «Zoé a dit» préfère.

Variantes du jeu :

- L'annonceur peut rajouter autant d'activités qu'il le veut.

Éléments pédagogiques :

- Amusez-vous.
- Incitez les joueurs à jouer tour à tour le rôle de l'annonceur.
- N'hésitez pas à oser essayer des activités différentes, ou qui n'ont pas encore été maîtrisées.
- N'éliminez pas les joueurs qui se trompent. Ils ont besoin de plus de pratique que les autres!





Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau



Débutant



Intermédiaire



Avancé

Un bâton par joueur

Un anneau par joueur

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Donnez les commandements rapidement
- Parlez bas afin que les joueurs doivent écouter attentivement
- Donnez des commandements plus complexes.
- Au lieu de donner des commandements, après avoir dit «Zoé a dit», exécutez le mouvement à faire pour obliger les joueurs à vous observez et à vous écoutez.

Plus facile

- Donnez les commandements lentement et clairement.
- Faites une pause entre les commandements.

Jeux éducatifs pour **lepmc** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment changeriez-vous les règles pour rendre le jeu plus intéressant?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- introduction au mouvement et au maniement de l'anneau.

Activité et organisation

Jeu 1 : le serpent

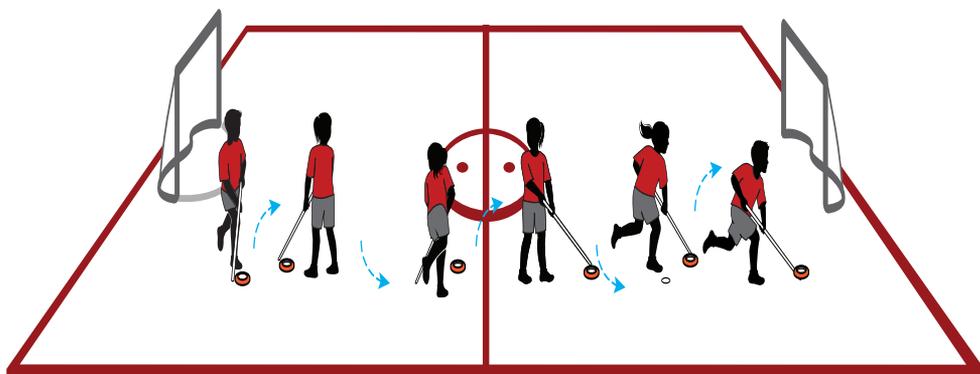
- Les joueurs se placent en file indienne, à 2 ou 3 pieds les uns des autres, chacun ayant son propre bâton et son propre anneau.
- Le dernier joueur serpente autour des autres joueurs qui sont devant lui, en transportant son anneau.
- Quand il arrive au milieu de la file, le joueur qui est maintenant le dernier de la file commence à serpenter à son tour.
- Lorsqu'il arrive en avant de la file, le joueur devient un pylône, et il attend son prochain tour.
- Au fur et à mesure que chaque participant arrive au début de la file, il essaie de la guider autour du gymnase, comme un serpent qui se faufile.

Variantes du jeu :

- Essayez avec deux mains sur le bâton.
- Essayez de la main non dominante.
- Essayez de la main dominante.
- Rendre le jeu compétitif :
- Demandez au dernier de la file d'essayer de rattraper celui qui est parti avant lui.
- Demandez aux joueurs de n'utiliser qu'une seule main.
- Demandez à un ou deux joueurs de la file d'essayer de subtiliser l'anneau au joueur qui serpente.
- Installez deux serpents, et faites une course relais pour voir quel serpent fera le tour du gymnase le plus vite.

Éléments pédagogiques :

- Encouragez les joueurs à garder la tête haute.
- Encouragez les joueurs à éviter le contact.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Un anneau par joueur

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Réduisez la distance entre les joueurs pour rendre la circulation plus difficile.
- Demandez à un joueur de s'efforcer d'enlever l'anneau au joueur qui serpente.

Plus facile

- Augmentez la distance entre les joueurs pour rendre la circulation plus facile.
- Demandez aux joueurs de marcher au lieu de courir.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Si vous aviez changé les règles de manière à ce que les joueurs qui perdent le contrôle de l'anneau doivent revenir à la fin de la file, comment cela changerait-il le jeu?
- Que devrait-il arriver s'il y a un contact entre le joueur qui serpente et un autre joueur? Pourquoi?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- introduction au maniement de l'anneau.

Activité et organisation

Jeu 1 : L'horloge

- Scindez la classe en deux groupes.
- Chaque groupe forme un cercle, et au commandement de l'instructeur, les joueurs commencent à se passer l'anneau autour du cercle (dans le sens des aiguilles d'une montre).
- L'instructeur donne un coup de sifflet, pour signaler aux joueurs de changer le côté des passes (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), et ainsi de suite à des intervalles pris au hasard.

Variantes du jeu :

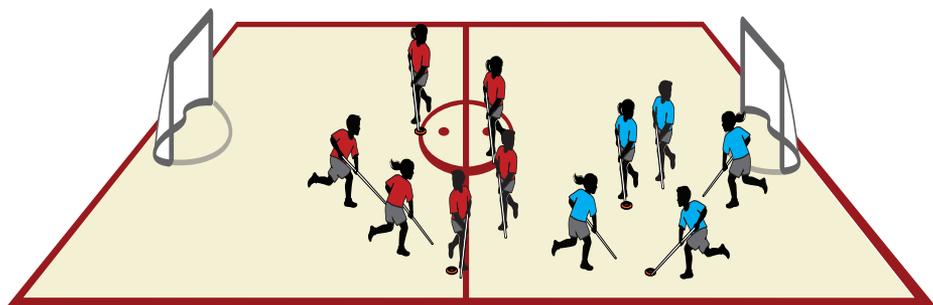
- Placez un joueur au centre du cercle, qui essaie d'intercepter les passes. Pour rendre le jeu équitable, il doit revenir au centre du cercle après chaque passe.

Rendre le jeu compétitif :

- Faites une course entre les deux équipes pour voir laquelle peut faire en premier une rotation autour du cercle sans faire d'erreur.

Éléments pédagogiques :

- Soyez conscient que certains joueurs auront besoin de plus d'espace entre les joueurs.
- Encouragez les joueurs à faire de leur mieux et à s'amuser.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Un bâton par joueur
Lunettes de protection
De 3 à 5 anneaux

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez le nombre d'anneaux.
- Augmentez la vitesse des passes.
- Augmentez la fréquence des changements de direction des passes.

Plus facile

- Réduisez le nombre d'anneaux.
- Réduisez la vitesse des passes.
- Réduisez la fréquence des changements de direction des passes.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Si on n'avait le droit de faire la passe qu'au deuxième joueur et que le premier joueur tenterait de l'intercepter, comment est-ce que cela changerait le jeu?
- Est-ce que l'endroit où vous coincez l'anneau, par rapport à votre corps, change quelque chose? Pourquoi?
- Comment changeriez-vous les règles pour encourager les joueurs à faire des passes plus longues?
- Comment changeriez-vous les règles pour encourager les joueurs à faire des passes plus rapides?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- introduction au maniement de l'anneau.
- le mouvement de l'anneau;
- la mise en échec.

Activité et organisation

Jeu 1 : Poursuivants

- Demandez à 3 ou 4 joueurs du groupe d'être les poursuivants.
- Tous les autres joueurs ont chacun un anneau, et tournent autour de la zone de jeu.
- Les poursuivants poursuivent les autres joueurs, et essaient de leur subtiliser leur anneau.
- Dès qu'un poursuivant a coincé un anneau dans son bâton, le joueur qui a perdu son anneau devient poursuivant.

Variantes du jeu :

- Variez le nombre de poursuivants qui tentent de s'emparer des anneaux.
- Modifiez les règles, si bien que les poursuivants doivent revenir à un point de départ si leur bâton s'élève au-dessus de leur genou.

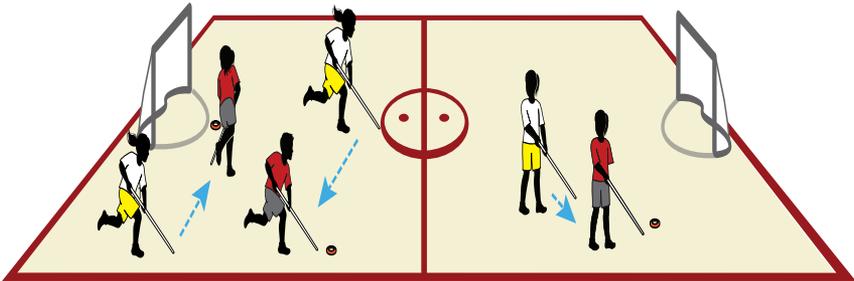
- Donnez aux joueurs qui ont un anneau une avance au départ afin qu'ils aient la chance de pratiquer le maniement de l'anneau sans se préoccuper d'une mise en échec au début du jeu.

Rendre le jeu compétitif :

- Demandez à deux équipes de s'affronter.
- Chaque équipe tente de subtiliser l'anneau de l'autre équipe, tout en essayant de conserver son propre anneau.
- On attribue un point à l'équipe qui contrôle tous les anneaux.
- La première équipe qui accumule trois (3) points gagne le jeu.

Éléments pédagogiques :

- Surveillez pour voir si certains joueurs ont des problèmes, il se peut qu'ils aient besoin de plus d'aide personnalisée sur le maniement de l'anneau.
- Ralentissez le jeu si les joueurs éprouvent des difficultés.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Lunettes de protection
Un bâton par joueur
Un anneau par joueur
Définir la surface de jeu

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez le nombre de poursuivants.
- Réduisez l'espace dont disposent les joueurs pour bouger.
- Réduisez le nombre de joueurs qui ont un anneau.

Plus facile

- Réduisez le nombre de poursuivants.
- Augmentez l'espace dont disposent les joueurs pour bouger.
- Augmentez le nombre de joueurs qui ont un anneau.

Jeux éducatifs pour **JepmC** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Si les joueurs ne pouvaient regarder que le sol, ou bien seulement les gens autour d'eux, comment est-ce que cela affecterait le jeu?
- Est-ce que garder la tête droite vous a permis de repérer d'où venaient les poursuivants? Est-ce que cela a affecté votre technique de maniement de l'anneau?
- Comment changeriez-vous les règles pour encourager les joueurs à surveiller les poursuivants?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- la sécurité du maniement du bâton;
- le maniement de l'anneau;
- les passes.

Activité et organisation

Jeu 1 : Pont d'anneaux

- Les joueurs sont disposés en un demi-cercle.
- Chaque joueur a les pieds écartés, touchant ceux de son voisin.
- Chacun a son propre bâton et se tient en position de base.
- On utilise deux anneaux.
- Le but du jeu est de faire passer l'anneau entre les jambes d'un autre joueur sans que celui-ci l'arrête ou place son bâton dedans.
- Le joueur qui se laisse passer l'anneau entre les jambes perd une «vie». Le joueur qui a perdu le moins de «vies» gagne le jeu.

Variantes du jeu :

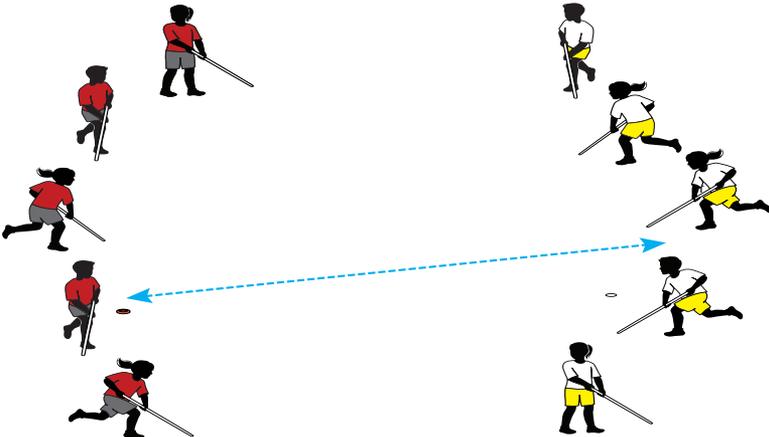
- Pour l'échauffement, ou la pratique en petits groupes, le jeu à un contre un, ou par deux.
- Formez un cercle complet et permettez aux joueurs de tirer n'importe où, même entre les jambes du joueur qui se trouve à côté d'eux.

Rendre le jeu compétitif :

- Autoriser le joueur en possession de l'anneau à faire un nombre fixé de pas vers les joueurs de l'autre équipe, pour permettre des tentatives plus complexes, effectuées de plus près, de faire passer l'anneau entre les jambes d'un adversaire.
- Chaque fois qu'un joueur perd une vie, il passe à l'autre équipe.

Éléments pédagogiques :

- Assurez-vous que les joueurs gardent leur bâton à une hauteur sécuritaire - insistez sur la sécurité.
- Demandez aux joueurs de faire l'expérience de positions dans lesquelles ils se sentent le plus à l'aise.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Équipement requis

- Lunettes de protection
- Définir la surface de jeu
- Un bâton par joueur, et deux anneaux

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez le nombre d'anneaux
- Diminuez la distance entre les deux équipes.
- Demandez aux joueurs d'écarter un peu plus les pieds.

Plus facile

- Diminuez le nombre d'anneaux
- Augmentez la distance entre les deux équipes.
- Demandez aux joueurs d'écarter un peu plus les pieds.

Jeux éducatifs pour **lepmc** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Quels outils ou quels trucs as-tu utilisés pour envoyer l'anneau où tu le voulais? Est-ce que ça marché?
- Pour réussir à empêcher l'anneau de te passer entre les jambes, quels trucs t'ont facilité les choses? Pourquoi?
- Comment est-ce que le jeu changerait si tu avais le droit d'avancer d'un ou deux pas avant de faire la passe?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- le maniement sécuritaire du bâton;
- la précision des passes.

Activité et organisation

Jeu 1 : Toucher la chaussure

- Les joueurs sont éparpillés dans le gymnase.
- Un joueur est le «chat».
- Le «chat» tente de toucher la chaussure d'un autre joueur avec l'anneau en faisant une passe.
- Si l'anneau touche la chaussure, le joueur touché devient un autre «chat» et on lui donne un anneau. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs soient des chats, ou bien que le temps imparti se termine.

Variantes du jeu :

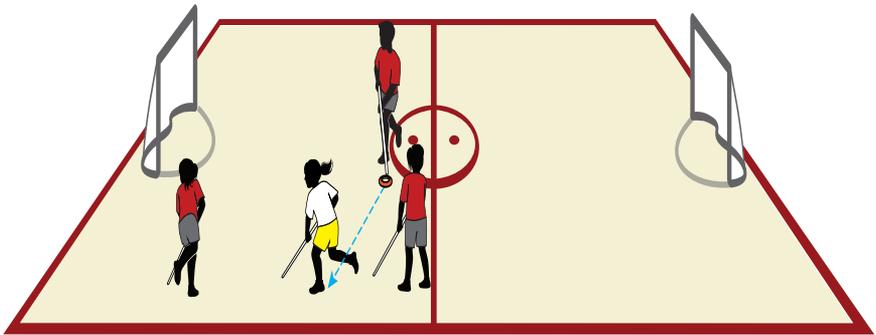
- Assurez-vous que tous les joueurs ont la chance d'être le «chat».

Rendre le jeu compétitif :

- Désignez plusieurs «chats» pour commencer le jeu.
- Demandez à des joueurs sur le côté d'essayer de tirer sur les chaussures des joueurs qui sont dans le jeu. S'ils y parviennent, ils remplacent immédiatement le joueur touché dans le jeu.

Éléments pédagogiques :

- Encouragez les joueurs à garder la tête haute et à bouger le plus possible.
- Assurez-vous que l'anneau reste au sol pendant le jeu.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Lunettes de protection
Un bâton par joueur
Un anneau par joueur
Définir la surface de jeu

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Seul le «chat» peut courir, tous les autres joueurs doivent marcher.
- Désignez plusieurs «chats» pour commencer le jeu.
- Augmentez la vitesse des tirs.
- Ne permettez pas aux joueurs de décoller les pieds du sol.

Plus facile

- Tout le monde marche, cela ralentit le jeu.
- Les joueurs ont le droit de sauter pour éviter l'anneau.
- Diminuez la vitesse des tirs.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Est-ce qu'on pourrait changer les règles en essayant de toucher un endroit situé quelques pieds devant le joueur? Comment est-ce que cela pourrait refléter ce qui arrive dans un vrai jeu de ringuette? Pourquoi?
- Est-ce que tu as constaté que tu devais constamment bouger dans ce jeu? Pourquoi est-ce que c'est important?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- le travail en équipe;
- placer leur bâton dans l'anneau;
- laisser l'anneau en arrière.

Activité et organisation

Jeu 1 : Course aux anneaux

- Alignez des anneaux des deux côtés de la ligne centrale.
- Diviser les joueurs en deux groupes, alignés à une extrémité de la surface de jeu, et face à face.
- Au signal de l'instructeur, les élèves courent pour saisir un anneau dans la ligne la plus proche d'eux. La première équipe qui ramène tous ses anneaux jusqu'à la ligne de départ gagne le jeu.

Variantes du jeu :

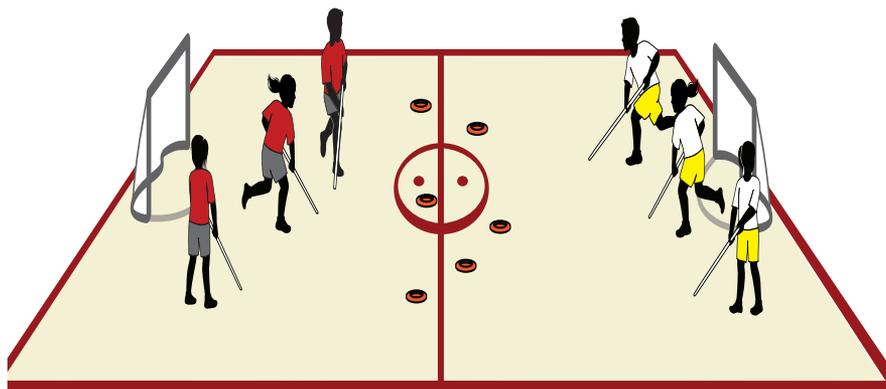
- Placez tous les anneaux sur la ligne centrale.
- Permettez à chaque équipe de courir vers le centre pour essayer de récupérer le plus possible d'anneaux.
- Jouez jusqu'à ce que tous les anneaux aient été récupérés.

Rendre le jeu compétitif :

- Changez la règle, si bien que les joueurs vont un à la fois récupérer l'anneau. Le premier joueur revenu à sa ligne gagne un point pour son équipe.
- Jouez jusqu'à ce que tous les anneaux aient été récupérés.
- L'équipe qui a le plus de points gagne.
- Si un joueur perd le contrôle de l'anneau, cet anneau est replacé sur la ligne centrale.

Éléments pédagogiques :

- Au début, encouragez le travail en équipe, et le contrôle de l'anneau plutôt que la vitesse.
- Demandez aux joueurs qui ne font pas partie du jeu de pratiquer leurs habiletés sur le côté



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Lunettes de protection

Un bâton par joueur

Un anneau par joueur, plus si possible

Définir la surface de jeu

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance que les joueurs doivent parcourir avec l'anneau
- Augmentez le nombre d'anneaux utilisés.
- Demandez à un joueur de se tenir debout derrière son équipe. Après avoir récupéré leur anneau et être revenus, les joueurs doivent faire une passe au joueur qui est derrière l'équipe.

Plus facile

- Diminuez la distance que les joueurs doivent parcourir avec l'anneau
- Diminuez le nombre d'anneaux utilisés.

Jeux éducatifs pour **lepmc** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Si on change les règles et on demande aux joueurs de tirer au but à la fin, comment est-ce que cela changerait la stratégie du jeu?
- Comment changeriez-vous les règles pour vous assurer que tout le monde participe activement tout le temps? Quels facteurs seraient importants?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- la sécurité du maniement du bâton;
- placer leur bâton dans l'anneau;
- laisser l'anneau en arrière.

Activité et organisation

Jeu 1 : Lâcher l'anneau au coup de sifflet

- Les joueurs sont disséminés dans le gymnase.
- Ils se déplacent au hasard, avec un anneau.
- À chaque coup de sifflet, les joueurs doivent lâcher leur anneau et aller en prendre un autre.

Variantes du jeu :

- À chaque coup de sifflet, demandez aux joueurs de faire une passe vers un des coins du gymnase.
- Quand c'est le moment de récupérer un nouvel anneau, les joueurs se dirigent vers un des quatre coins du gymnase.

Rendre le jeu compétitif :

- Faites en sorte qu'il y ait un anneau de moins que de joueurs. Le joueur qui ne peut pas avoir un anneau doit essayer d'en récupérer un au prochain coup de sifflet.
- Autorisez le joueur qui n'a pas d'anneau à le subtiliser à un des autres joueurs pendant qu'ils se déplacent.

Éléments pédagogiques :

- Mettez l'accent sur la sécurité du maniement du bâton.
- Faites un échauffement de cinq minutes avant l'activité, axé sur comment placer son bâton dans l'anneau.
- Encouragez les joueurs à avoir du plaisir!



Au sifflet, laissez l'anneau à l'endroit où vous êtes et aller en récupérer une autre.

Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau



Débutant



Intermédiaire



Avancé

Lunettes de protection

Un bâton par joueur

Un anneau par joueur

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la fréquence des coups de sifflet
- Incitez les joueurs à bouger plus vite
- Assurez-vous que les joueurs sont constamment en mouvement

Plus facile

- Diminuez la fréquence des coups de sifflet
- Autorisez les joueurs à bouger moins vite, au besoin
- Autorisez les joueurs à s'arrêter, s'ils en ont besoin

Jeux éducatifs pour **JepmC** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment l'ajout d'un joueur qui essaie de subtiliser l'anneau aux autres rend le jeu plus semblable à la vraie ringuette? Pourquoi?
- Pouvez-vous lâcher et récupérer l'anneau sans hésitation? Pourquoi ou pourquoi pas?
- Est-ce que tu as été capable de bouger tout le temps, sans t'arrêter? Pourquoi est-ce important?
- Comment pourrait-on changer les règles pour rendre le jeu plus difficile (ou plus facile)?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les tirs

Activité et organisation

Jeu 1 : Nourrir la souris

- Désignez une cible sur un mur.
- Demandez aux joueurs de tirer sur la cible pour tenter de la toucher le plus de fois possible.
- Les joueurs doivent essayer de soulever l'anneau du sol.

Variantes du jeu :

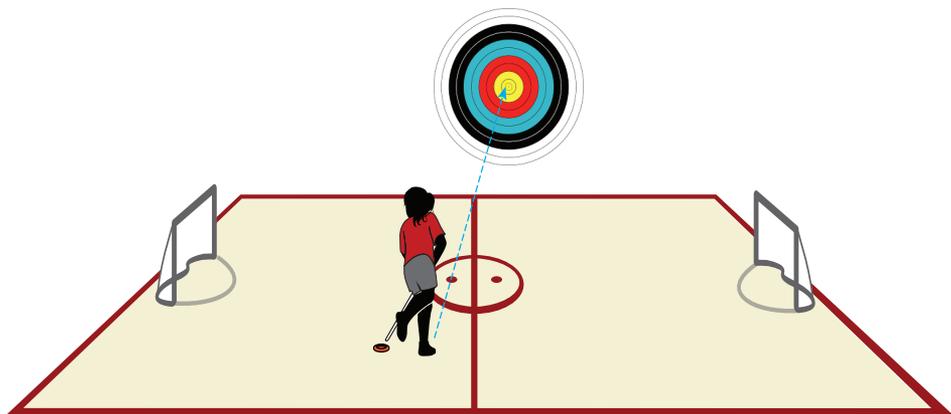
- Les tirs doivent raser le sol.
- Les tirs doivent décoller du sol.
- Les joueurs ne tirent que du coup droit.
- Les joueurs ne tirent que du revers.

Rendre le jeu compétitif :

- Deux joueurs s'affrontent.
- Le premier qui réussit à toucher cinq fois la cible gagne le jeu.

Éléments pédagogiques :

- Encouragez les joueurs qui ont maîtrisé les tirs qui décollent du sol à aider leurs camarades à le faire



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Un bâton par joueur
Lunettes de protection
Un anneau par joueur

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance entre les joueurs et la cible
- Seuls les tirs soulevés du sol comptent
- Diminuez la taille de la cible

Plus facile

- Diminuez la distance entre les joueurs et la cible
- Tous les types de tirs comptent
- Augmentez la taille de la cible

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Quel mouvement du corps faudrait-il faire pour avoir un tir puissant? Comment est-ce que cela pourrait être un facteur pendant une partie?
- Qu'est-ce que tu as dû changer pour que ton tir décolle du sol? Pourquoi est-ce que ça pourrait être important?
- Comment changeriez-vous les règles pour rendre le jeu plus compétitif?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- la communication entre les membres de l'équipe;
- les passes.

Activité et organisation

Jeu 1 : Passes en étoile

- Prévenez le joueur à qui vous allez faire la passe pour vous assurer qu'il est prêt.
- Les joueurs sont placés en cercle, et se font des passes selon un schéma en étoile, comme s'ils traçaient une étoile au sol avec l'anneau.
- Les joueurs peuvent essayer de le faire le plus vite possible.

Variantes du jeu :

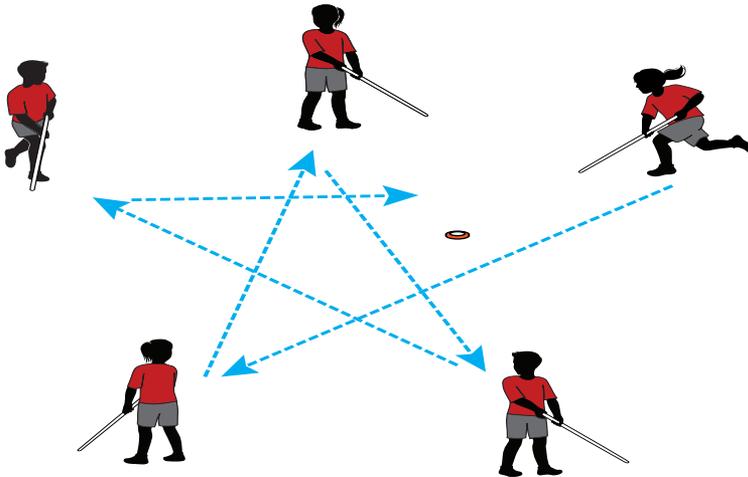
- Assurez-vous que tout le monde ait la chance de faire des passes.
- Au lieu de prévenir oralement le joueur à qui vous faites la passe, utilisez une autre méthode pour attirer son attention, par exemple en faisant des gestes.

Rendre le jeu compétitif :

- Deux groupes sont en concurrence pour tracer une étoile à cinq branches.
- Le groupe qui termine son étoile en premier gagne le jeu.
- Les équipes peuvent aussi tracer des lettres et (ou) écrire des mots.

Éléments pédagogiques :

- Encouragez le jeu en équipe, et la précision plutôt que la vitesse.
- Surveiller les joueurs qui ont de la difficulté, et suggérez-leur d'avoir plus souvent les deux mains sur le bâton.





Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Un bâton par joueur
 Lunettes de protection
 Un anneau par groupe de cinq joueurs

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus longues
- Augmentez la vitesse des passes.
- Augmentez le nombre de joueurs dans le cercle.

Plus facile

- Diminuez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus courtes
- Diminuez la vitesse des passes.

Jeux éducatifs pour **JepmC** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment feriez-vous cette activité si les mots étaient interdits et que vous deviez utiliser uniquement le langage corporel?
- S'il y a eu une rupture de communication, comment aurait-elle pu être évitée?
- Est-ce que important d'avoir des communications claires? Pourquoi?
- Comment pourrait-on changer les règles pour favoriser divers types de communications?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les passes;
- placer son bâton dans l'anneau;
- créer des occasions.

Activité et organisation

Jeu 1 : La patate chaude

- Formez des groupes de 3 (2 joueurs et un gardien de but).
- Chaque groupe fabrique un filet (but) improvisé dans sa zone de jeu.
- Un des joueurs est debout dans un coin du filet, et l'autre un peu en retrait.
- On fait une passe au joueur qui est dans le coin du filet, qui doit essayer de placer son bâton dans l'anneau et de tirer en un seul mouvement, ou le plus vite possible.

Variantes du jeu :

- Modifiez les règles, si bien qu'il faut faire plusieurs passes avant que le joueur puisse tirer.

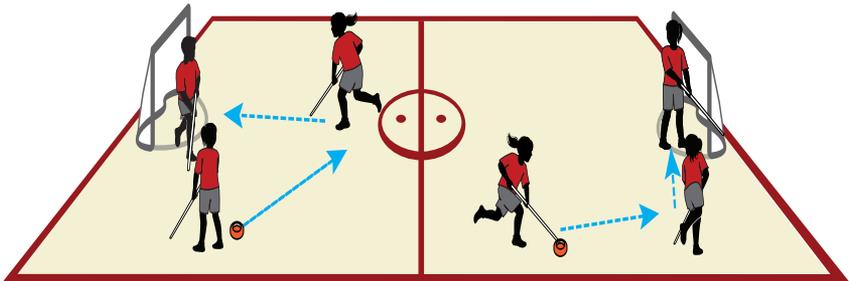
- Assurez-vous que chaque joueur a l'occasion de jouer à chaque poste dans ce jeu.

Rendre le jeu compétitif :

- Demandez aux joueurs de compter le nombre de fois où ils ont réussi à placer leur bâton dans l'anneau et à tirer en un seul mouvement.
- Demandez aux joueurs de compter le nombre de fois où ils ont réussi à marquer le but.

Éléments pédagogiques :

- Encouragez les joueurs à être conscients de l'endroit où ils se trouvent dans l'espace de jeu.
- Assurez-vous que chaque joueur a l'occasion de jouer à chaque poste dans ce jeu.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Lunettes de protection
 Intermédiaire	Un bâton par joueur
 Avancé	Un anneau par joueur

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus longues
- Augmentez la distance entre le joueur et le but pour que les tirs soient plus longs
- Incitez les joueurs à tirer du côté droit et du côté gauche du corps.
- S'ils touchent les cibles, incitez les joueurs à tirer plus vite.

Plus facile

- Diminuez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus courtes
- Diminuez la distance entre le joueur et le but
- Ralentissez les passes
- Ralentissez les tirs au but

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Si les joueurs pouvaient faire quelques pas avant de tirer, comment est-ce que cela changerait le jeu?
- Quel poste trouve-tu le plus difficile? Comment pourrait-on changer les règles pour que ce poste soit plus facile?
- Quelle est l'importance de la communication dans ce jeu? Pourquoi?
- Est-ce que tu as été capable de marquer des buts? Pourquoi ou pourquoi pas?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les habiletés de tir.

Activité et organisation

Jeu 1 : Showdown

- Placez un but et un gardien de but à chaque extrémité de la surface de jeu.
- Deux lignes au milieu : l'une faisant face à un des buts, et l'autre faisant face à l'autre but.
- Voyez quel groupe peut marquer le plus de buts.
- On peut utiliser des gardiens de but « célèbres » pour rendre le jeu plus amusant (enseignant, instructeur, parent).

Variantes du jeu :

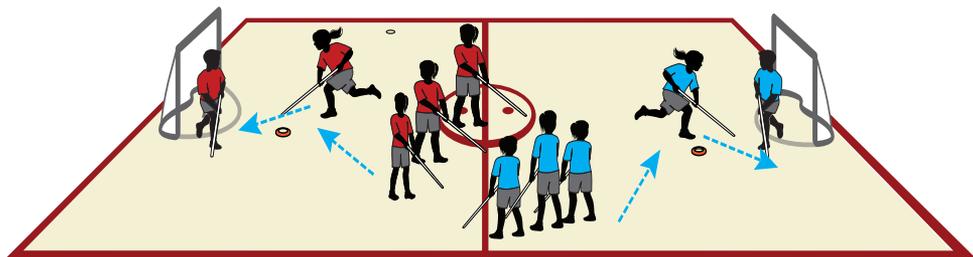
- Demandez aux tireurs de varier la distance à laquelle ils exécutent les tirs, ainsi que l'angle des tirs.
- Demandez aux joueurs de faire ou de recevoir une passe avant qu'ils puissent tirer.

Rendre le jeu compétitif :

- Faites deux équipes de trois joueurs, qui s'affrontent, et comptabilisent le nombre de buts qu'elles marquent.
- Chaque fois qu'un joueur marque un but, il devient le gardien de but.
- Les gardiens de but doivent essayer d'arrêter le plus de tirs possibles pour rester gardien de but le plus longtemps possible.
- Voyez qui peut réussir le plus d'arrêts à la suite.

Éléments pédagogiques :

- Incitez les autres joueurs qui sont dans le gymnase à encourager le gardien de but et le tireur, pour imiter une vraie situation de jeu.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Le plus d'anneaux possible.
 Avancé	Au moins deux anneaux.

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance entre le joueur et le but pour que les tirs soient plus longs
- Augmentez la vitesse à laquelle le joueur doit circuler dans le gymnase.
- Incitez les joueurs à tirer du côté droit et du côté gauche du corps.
- Faire ou recevoir une passe avant de pouvoir tirer.

Plus facile

- Diminuez la distance entre le joueur et le but pour que les tirs soient plus longs
- Diminuez la vitesse à laquelle le joueur doit circuler dans le gymnase.
- Encouragez les joueurs à tirer du côté où ils sont le plus à l'aise.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- S'il y avait un défenseur, comment est-ce que cela changerait ce que tu as fait pendant cette activité?
- Est-ce que le fait d'avoir un gardien de but devant toi t'a fait choisir un tir différent? Si oui, comment?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les passes;
- la précision et la vitesse des réceptions.

Activité et organisation

Jeu 1 : Passé poivrée

- Scindez la classe en plus grand nombre possible de groupes de cinq joueurs.
- Le joueur 1 est debout en avant, tandis que les joueurs 2 à 5 sont à environ 20 pieds de lui.
- Le joueur 1 reçoit une passe du joueur 2, et la lui renvoie immédiatement.
- Le joueur 1 reçoit une passe du joueur 3, et la lui renvoie immédiatement.
- Répétez pour les joueurs 4 et 5.
- Assurez-vous que tous les joueurs ont la chance d'être le joueur 1.

Variantes du jeu :

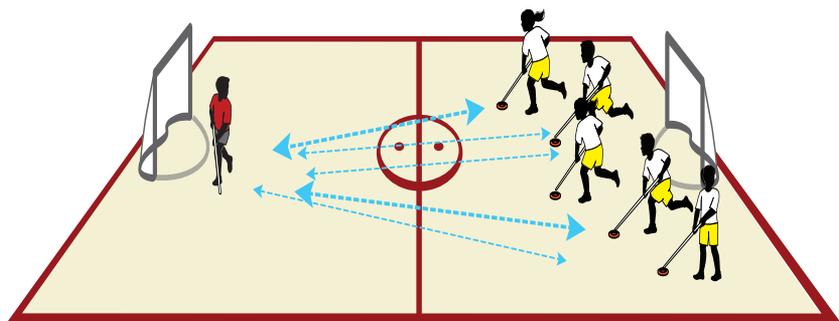
- Demandez à divers joueurs de faire la passe au joueur 1, afin que celui-ci ne sache pas toujours d'où vient la passe.

Rendre le jeu compétitif :

- Demandez aux joueurs de comptabiliser le nombre de passes qu'ils réussissent.
- Placez un joueur entre les autres joueurs, qui essaie d'intercepter les passes.

Éléments pédagogiques :

- Gardez la tête levée pour surveiller les passes.
- Assurez-vous que chacun des joueurs peut faire et recevoir des passes.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Un anneau par groupe de cinq joueurs

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la vitesse des passes.
- Augmentez la distance entre les joueurs et le but pour rendre les passes plus longues.
- Incitez les joueurs à passer depuis le côté droit et le côté gauche du corps.

Plus facile

- Demandez aux joueurs de passer uniquement de leur côté où ils sont le plus à l'aise.
- Diminuez la distance entre les joueurs.
- Diminuez la vitesse des passes.

Jeux éducatifs pour **JepmC** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Des passes plus rapides permettent aux joueurs d'améliorer leur temps de réaction. Pourquoi cela pourrait-il être important?
- Si tu devais faire ta passe sans regarder l'anneau, qu'elles mesures prendrais-tu pour réussir la passe?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- à écouter;
- le mouvement de l'anneau.

Activité et organisation

Jeu 1 : Pip, Sqweek et Wilbor

- Répartissez les joueurs en groupes de 3.
- Dans chaque groupe, un joueur est Pip, un autre est Sqweek et le troisième Wilbor.
- L'instructeur, qui devient le «big cheese» crie un nom et les joueurs de chaque groupe qui portent ce nom-là doivent courir avec leur bâton et l'anneau autour du grand groupe, puis vers le centre, où ils lâchent leur anneau aux pieds de l'instructeur, puis ils retournent en marchant jusqu'à leur groupe.
- On remet les anneaux au centre, et on répète le jeu, l'instructeur criant un autre nom.
- Assurez-vous que tout le monde aie son tour.

Variantes du jeu :

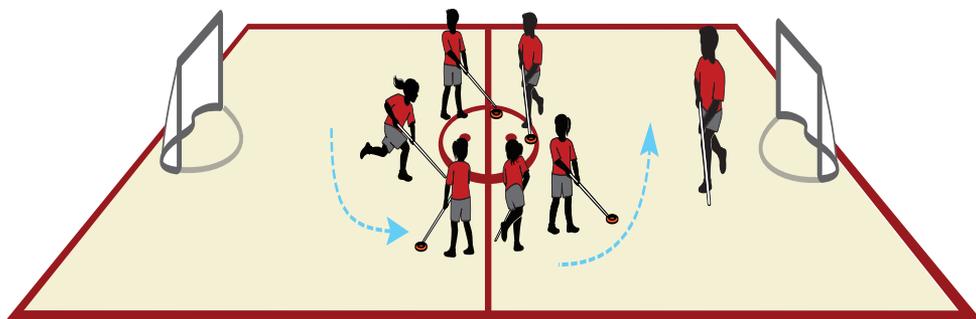
- Désignez d'autres secteurs du gymnase que les joueurs doivent parcourir avant de revenir au centre.

Rendre le jeu compétitif :

- Placez un but ou un cône au centre du gymnase, et les joueurs doivent essayer de marquer un but ou de toucher le cône quand ils lâchent leur anneau.
- Demandez aux joueurs de comptabiliser le nombre de fois où ils perdent le contrôle de l'anneau.
- Demandez à un joueur d'essayer de subtiliser l'anneau aux joueurs qui se déplacent avec.

Éléments pédagogiques :

- Encouragez les joueurs à garder leur bâton au sol.
- Assurez-vous que les participants font le tour du cercle sans perdre l'anneau.
- Assurez-vous que tout le monde participe activement.





Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

■ Niveau ■



Débutant



Intermédiaire



Avancé

Un bâton par joueur

Un anneau par joueur

Définir la surface de jeu

Équipement requis

■ Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la vitesse à laquelle les joueurs doivent circuler dans le gymnase.
- Augmentez la taille du cercle.

Plus facile

- Diminuez la taille du cercle.
- Ralentissez le jeu

Jeux éducatifs pour JépMC mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Si tu n'avais pas le droit de te déplacer, comment est-ce que tu déplacerais l'anneau pendant une partie?
- Quelle devrait être la pénalité si tu pers le contrôle de l'anneau?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- le travail en équipe.

Activité et organisation

Jeu 1 : Éviter l'anneau

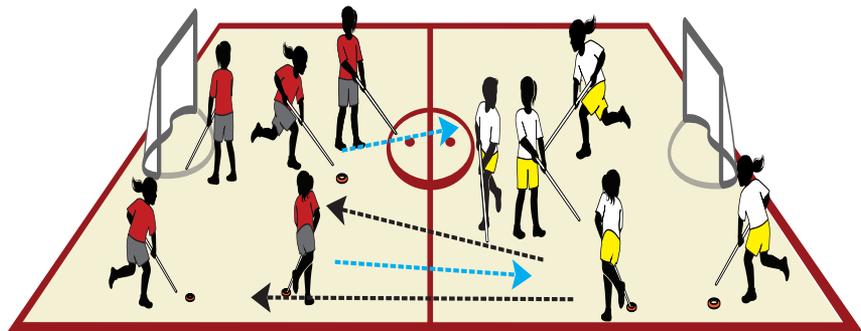
- L'anneau doit rester au sol tout le temps.
- Les mêmes règles qu'au ballon prisonnier («ballon allemand»), mais avec des anneaux, et en utilisant seulement les bâtons pour lancer l'anneau.
- Les joueurs essaient de toucher avec leur anneau les adversaires qui sont de l'autre côté du gymnase.
- Les joueurs qui sont touchés doivent quitter la surface de jeu jusqu'à ce qu'ils réussissent à attraper un anneau, ou qu'ils aient compté jusqu'à 50.

Variantes du jeu :

- Les joueurs qui sont hors du jeu peuvent aller de l'autre côté du gymnase, derrière leur équipe. Si vous pouvez toucher un de ces joueurs avec votre anneau, vous pouvez revenir au jeu.

Éléments pédagogiques :

- Les joueurs doivent garder l'anneau au sol tout le temps.
- Est-ce que les joueurs peuvent travailler en équipe pour tenter d'éliminer tous les joueurs de l'autre équipe?
- Assurez-vous que tout le monde participe.
- Assurez-vous que les joueurs ne sont pas trop agressifs.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

-  Débutant
-  Intermédiaire
-  Avancé

Un bâton par joueur
Lunettes de protection
Définir la surface de jeu
Un anneau par joueur

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Diminuez la distance entre les deux équipes.
- Ajoutez plus d'anneaux.

Plus facile

- Augmentez la distance entre les deux équipes.
- Diminuez le nombre d'anneaux.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment le jeu changerait-il si les joueurs pouvaient se déplacer n'importe où dans le gymnase pendant le jeu?
- Quelle devrait être la pénalité quand un joueur franchit la ligne centrale?
- Comment peut-on changer les règles pour encourager le jeu en équipe?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- le travail en équipe.

Activité et organisation

Jeu 1 : Baseball

- Les règles ressemblent beaucoup à celles du baseball.
- Une équipe «frappe» et l'autre défend.
- Un joueur de l'équipe qui est «au bâton» a l'anneau devant lui au «marbre».
- Le frappeur projette l'anneau le plus loin possible, hors de portée des joueurs de champ. Puis le frappeur doit courir autour du losange.
- L'équipe qui défend récupère l'anneau, puis le passe au moins trois fois avant de pouvoir éliminer le frappeur.
- Les frappeurs sont retirés soit si l'anneau touche la base vers laquelle ils courent, soit s'ils sont touchés par l'anneau.
- Les frappeurs marquent un point s'ils réussissent à faire le tour du losange sans être retirés.

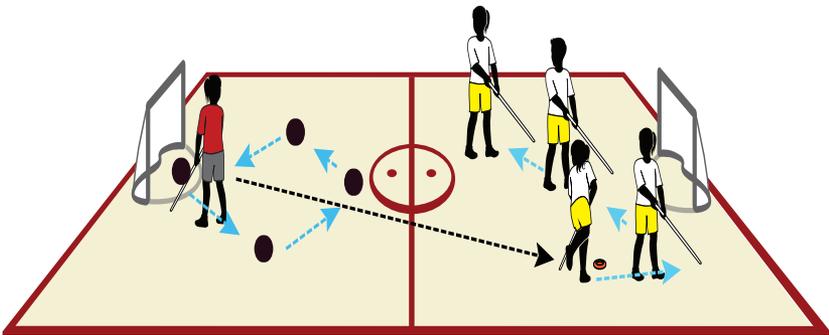
- L'équipe est retirée quand trois de ses frappeurs sont retirés. Alors l'équipe qui était au bâton devient l'équipe qui défend, et les défenseurs deviennent les frappeurs.
- Dans les manches suivantes, c'est à ceux qui n'ont pas été frappeurs de le devenir.

Rendre le jeu compétitif :

- Assurez-vous que tous les joueurs des deux équipes aient leur tour comme frappeurs.
- Jouez soit un nombre prédéterminé de manches, soit jusqu'à ce qu'une des deux équipes ait marqué un nombre prédéterminé de points.

Éléments pédagogiques :

- Encouragez l'équipe qui défend à décider elle-même où doivent se placer ses joueurs.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Marqueurs qui identifient les «bases», disposées en losange.

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- L'équipe doit faire cinq passes avant d'essayer de retirer le frappeur de l'autre équipe.

Plus facile

- Le joueur qui est «au bâton» dispose d'autant d'essais qu'il le veut pour faire sortir l'anneau de l'avant-champ.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment changeriez-vous les règles si une équipe marque beaucoup plus de points que l'autre?
- Comment l'équipe qui défend peut-elle placer ses joueurs pour empêcher le frappeur de marquer? Est-ce que cette disposition change si le frappeur est gaucher ou droitier, ou qu'il frappe du coup droit ou du revers?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les habiletés d'écoute;
- le mouvement de l'anneau.

Activité et organisation

Jeu 1 : Anneaux musicaux

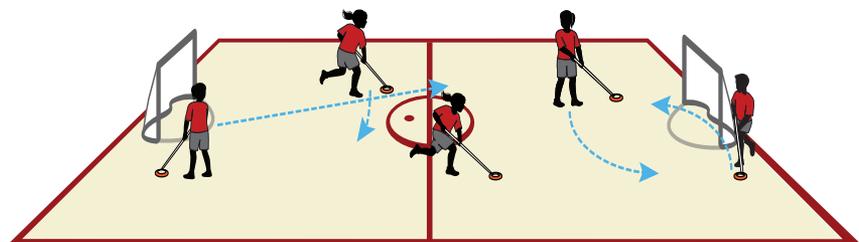
- On fait jouer de la musique, et tous les joueurs, sauf un, ont un anneau.
- Les joueurs circulent autour du gymnase, en transportant leur anneau avec leur bâton.
- Quand la musique s'arrête, les joueurs s'arrêtent et lâchent leur anneau sur le sol.
- Quand la musique recommence, les joueurs continuent à bouger, en laissant leur anneau derrière eux.
- La prochaine fois que la musique s'arrête, chaque joueur essaie de s'emparer d'un anneau. Mais un joueur n'y parviendra pas!
- Continuez ainsi, avec des périodes plus ou moins longues durant lesquelles les joueurs transportent l'anneau.

Variantes du jeu :

- Demandez à plusieurs joueurs différents de démarrer et d'arrêter la musique.
- Désignez des endroits du gymnase où les joueurs n'ont pas le droit d'aller.
- Rendre le jeu compétitif :
- Disposez des chaises dans le gymnase.
- Chaque fois que la musique s'arrête demandez aux joueurs de courir vers une chaise.
- Placez une chaise de moins que de joueurs à chaque tour, le joueur qui n'a pas de chaise est éliminé à la fin de chaque tour,
- Le joueur qui reste en dernier est le gagnant.

Éléments pédagogiques :

- Assurez-vous que les joueurs peuvent exécuter cette activité sans se frapper les uns les autres.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Un anneau par joueur

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Demandez aux joueurs d'aller plus vite.

Plus facile

- Demandez aux joueurs d'aller moins vite.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Est-ce que le jeu serait différent si les joueurs ne pouvaient pas transporter l'anneau de l'autre côté de certaines lignes du gymnase? Qu'est-ce que tu devrais faire?
- Quelle stratégie devraient utiliser les joueurs pour s'assurer d'avoir la meilleure chance possible de s'emparer d'un anneau quand la musique s'arrête?
- Comment changeriez-vous les règles pour empêcher que les joueurs «restent autour» d'un anneau jusqu'à ce que la musique s'arrête?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les passes;
- placer leur bâton dans l'anneau.

Activité et organisation

Jeu 1 : Les hamsters

- Divisez la classe en deux groupes égaux.
- Disposez chaque groupe comme sur le diagramme, en marquant le début et la fin de la file par un cône de plastique.
- Les joueurs commencent dans un coin, font une passe, courent vers l'endroit où ils ont passé l'anneau, se retournent, et reçoivent une passe du joueur qui est derrière eux. Quand l'anneau a fait le tour complet, recommencez.

Variantes du jeu :

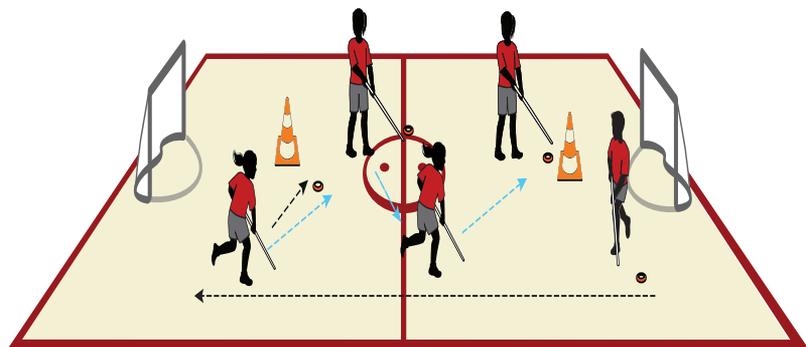
- On peut jouer avec un seul anneau à la fois, ou avec un mouvement continu d'anneaux qui entrent en jeu chaque fois qu'un nouveau joueur devient le numéro un.

Rendre le jeu compétitif :

- Deux équipes s'affrontent pour voir laquelle peut faire l'activité le plus rapidement.

Éléments pédagogiques :

- Assurez-vous que les joueurs respectent les règles.
- Encouragez les joueurs à avoir du plaisir!



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

■ Niveau ■

Équipement requis

 Débutant

Un bâton par joueur

 Intermédiaire

Lunettes de protection

 Avancé

Un anneau par joueur

Deux cônes de plastique par groupe de 8 joueurs ou plus.

 Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus longues
- Augmentez la vitesse des passes.

Plus facile

- Diminuez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus longues
- Diminuez la vitesse des passes.

Jeux éducatifs pour  mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment est-ce que cela changerait le jeu si les joueurs pouvaient faire quelques pas de plus avant de faire leur passe?
- Quelle devrait être la pénalité quand un joueur perd le contrôle de l'anneau?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les passes;
- placer leur bâton dans l'anneau;
- le travail en équipe.

Activité et organisation

Jeu 1 : Ringette sur table

- Les règles de ce jeu sont similaires à celles de l'ancien jeu de hockey sur table, où les joueurs ne peuvent se déplacer que sur une petite distance, et doivent se faire des passes pour progresser vers le but adverse.
- Quand un joueur a l'anneau à ses pieds, il n'a pas le droit de bouger, et il doit le passer à quelqu'un d'autre, qui à son tour ne peut pas bouger jusqu'à ce qu'il ait fait une passe.
- Vous pouvez avoir jusqu'à six joueurs par équipe, incluant un gardien de but, ou bien autant de joueurs que l'espace le permet sans qu'ils soient trop tassés les uns sur les autres.

- Pour améliorer les habiletés de réception des passes, les joueurs ont le droit de bouger les pieds pour les réceptions.

Variantes du jeu :

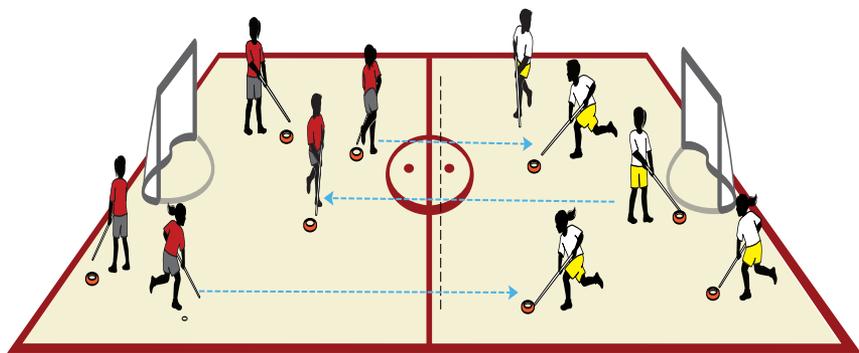
- Assurez-vous que tous les joueurs aient la chance de faire des passes et d'en recevoir.
- Autorisez les joueurs à avancer d'un pas avec l'anneau.

Rendre le jeu compétitif :

- Comptez les points.

Éléments pédagogiques :

- Assurez-vous que les joueurs peuvent recevoir l'anneau et le passer à d'autres joueurs tout en respectant les règles du jeu.
- Assurez-vous que tous les joueurs participent activement au jeu.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Définir la surface de jeu Un anneau par joueur

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus longues
- Diminuez le nombre de joueurs pour que leurs passes doivent être plus précises.

Plus facile

- Diminuez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus courtes
- Augmentez le nombre de joueurs dans le jeu.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Quelle devrait être la pénalité pour avoir manqué une passe? Pourquoi?
- Quelle devrait être la pénalité pour avoir quitté sa position?
- Comment changeriez-vous les règles pour s'assurer que tout le monde a l'opportunité de marquer?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les passes;
- placer leur bâton dans l'anneau;
- la force.

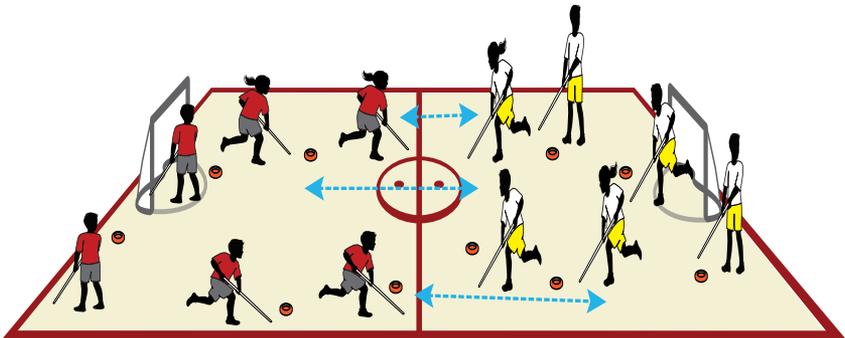
Activité et organisation

Jeu 1 : Nettoie ta chambre

- La classe est scindée en deux groupes.
- Chaque équipe est répartie dans sa moitié du gymnase.
- Chaque équipe a le même nombre d'anneaux (de 8 à 10), disséminés dans sa moitié de gymnase.
- Le jeu a pour but de faire sortir tous les anneaux de sa moitié du terrain en les passant du côté de l'autre équipe.
- L'équipe qui «nettoie» sa moitié de gymnase la première, ou celle à qui il reste le moins d'anneaux après un temps donné, gagne le jeu.

Éléments pédagogiques :

- Assurez-vous que les joueurs peuvent aller chercher les anneaux et les renvoyer du côté adverse, tout en respectant les règles.
- Assurez-vous que les joueurs regardent où ils font les passes et les exécutent avec assez de vitesse.
- Assurez-vous que tout le monde participe à l'activité.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Définir la surface de jeu Un anneau par joueur

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Les joueurs écopent d'une pénalité convenue à l'avance si leur passe est trop forte et touche le mur qui se trouve derrière l'autre équipe.

Plus facile

- Diminuez le nombre d'anneaux en jeu.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Est-ce que vous avez réussi à communiquer avec vos coéquipiers pour aider efficacement votre équipe? Pourquoi ou pourquoi pas?
- Quelle devrait être la pénalité pour avoir touché le mur qui se trouve derrière l'autre équipe?
- Comment changeriez-vous les règles pour assurer que la précision des passes est importante
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- le maniement du bâton;
- la mise en échec.

Activité et organisation

Jeu 1 : Reste loin

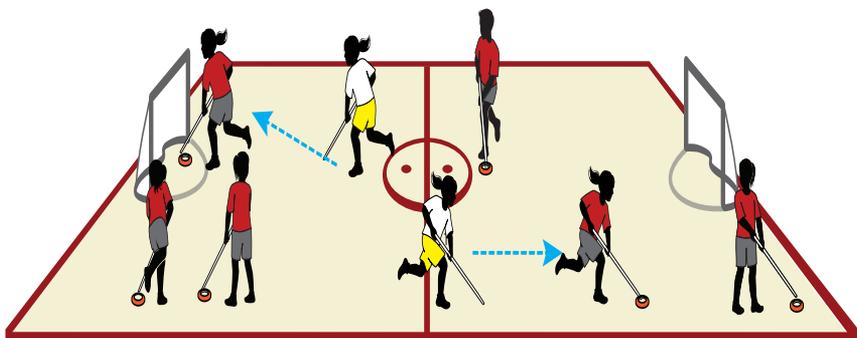
- Chaque joueur a un anneau, sauf ceux de l'équipe qui est le «chat» (de 1 à 3 joueurs).
- Les joueurs se déplacent dans la surface de jeu en essayant d'éviter les mises en échec des «chats».
- Quand un «chat» réussit une mise en échec sur un autre joueur, ce dernier le remplace dans l'équipe des chats.

Rendre le jeu compétitif :

- Demandez aux joueurs de compter combien de fois ils sont mis en échec ou combien de fois ils réussissent des mises en échec.
- Ajoutez un point chaque fois qu'ils réussissent à mettre quelqu'un d'autre en échec, et ôtez un point chaque fois qu'ils sont mis en échec.

Éléments pédagogiques :

- Insistez sur le fait qu'il faut mettre en échec sous le bâton, et ne pas lever le bâton au-dessus de la taille de l'adversaire.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Un anneau par joueur

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez le nombre de joueurs qui font les mises en échec.
- Diminuez la taille de l'espace dans lequel les joueurs peuvent bouger.

Plus facile

- Diminuez le nombre de joueurs qui font les mises en échec.
- Augmentez la taille de l'espace dans lequel les joueurs peuvent bouger.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Quelle devrait être la pénalité pour une mise en échec non réglementaire?
- Quelle est la différence entre la mise en échec au hockey sur glace et la mise en échec en ringuette?
- Comment changeriez-vous les règles pour vous assurer que les mises en échec non réglementaire ne soient pas récompensées?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- tous les aspects du jeu.

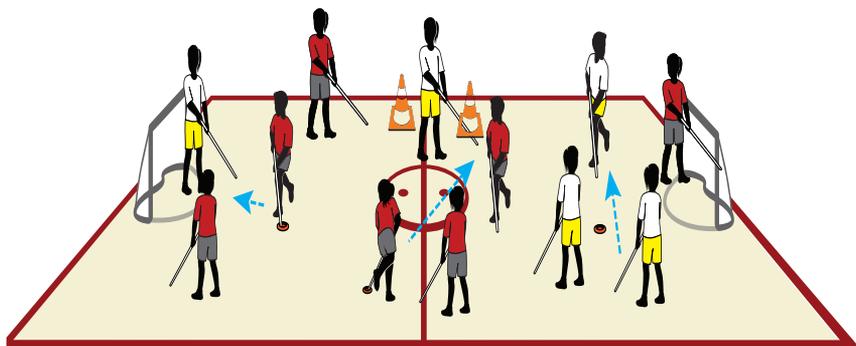
Activité et organisation

Jeu 1 : Donjons et dragons

- Faites des équipes de 4 joueurs (3 joueurs et 1 gardien de but).
- Jouez à des mini-parties de ringuette dans des petites portions du gymnase.
- Le gardien de but peut être remplacé par un autre joueur, et on peut utiliser des cônes de plastique pour faire les buts.

Éléments pédagogiques :

- Assurez-vous que les joueurs sont capables de faire des passes à l'intérieur de la surface de jeu.
- Assurez-vous que les joueurs regardent où ils vont.
- Demandez aux joueurs si les changements de règles ont rendu le jeu plus amusant ou moins amusant



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Définir la surface de jeu Un anneau par partie Cônes de plastique ou filets

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez le nombre de défenseurs.
- Utilisez deux anneaux.
- Jouez dans un espace plus restreint.

Plus facile

- Jouez dans un espace plus grand.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Quelle devrait être la pénalité si un joueur entre physiquement en contact avec un de ses adversaires pendant le jeu?
- Qu'avez-vous changé pendant ce jeu pour faciliter les buts, ou la défense? Pourquoi?
- Si les joueurs se sont agglutinés en tas autour de l'anneau, quelles règles pourrait-on appliquer pour les garder répartis dans la surface de jeu et favoriser les passes?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- le travail en équipe.

Activité et organisation

Jeu 1 : Gargouilles

- Montrez aux joueurs les positions dans le triangle défensif.
- Scindez la classe en groupes de 7 joueurs.
- 3 défenseurs, 3 attaquants et 1 gardien de but par groupe
- Les attaquants essaient de marquer et les défenseurs tentent de les empêcher.
- Chaque joueur est une «gargouille» qui protège son «roi» (le gardien de but).

Variantes du jeu :

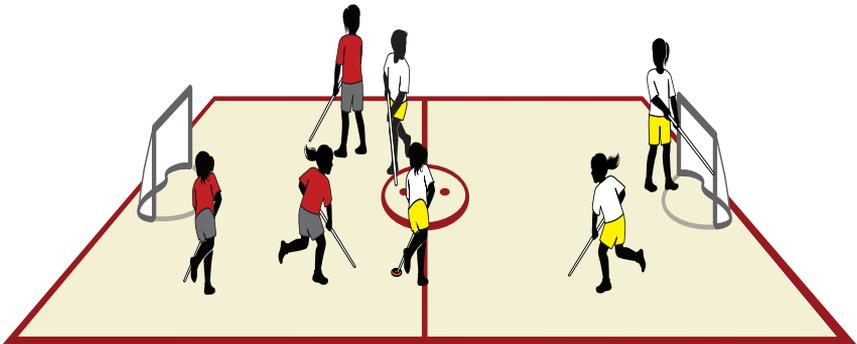
- Assurez-vous que tout le monde a la chance de tirer au but.
- Changez les règles pour que les joueurs fassent un nombre donné de passes avant de pouvoir tirer.
- Tracez des lignes sur le sol avec du ruban adhésif (ou prenez des lignes déjà tracées) et les joueurs ne peuvent marquer que lorsque l'anneau a été passé au-delà d'une ligne.

Rendre le jeu compétitif :

- Comptez le nombre de buts marqués.

Éléments pédagogiques :

- Surveillez les joueurs qui n'ont pas encore assez maîtrisé les bases pour réussir cette activité - demandez à d'autres joueurs, ou à un assistant, de travailler avec eux pour améliorer leur niveau de base.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Un bâton par joueur
Lunettes de protection
Un anneau
Définir la surface de jeu

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Ayez deux équipes de taille inégale.
- Diminuez la surface de jeu.
- Augmentez la vitesse des passes.

Plus facile

- Augmentez le nombre de joueurs.
- Agrandissez la surface de jeu.
- Diminuez la vitesse des passes.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Est-ce que la compétition rend le jeu plus difficile ou plus facile?
- Quelle devrait être la pénalité quand un joueur commet une infraction pour conduite non sportive? Pourquoi?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- le travail en équipe;
- le maniement de l'anneau.

Activité et organisation

Jeu 1 : Course en relais

- Installez quatre cônes de plastique autour de la surface de jeu pour que les joueurs puissent courir autour.
- Chaque équipe a quatre joueurs, un anneau et un bâton.
- Le premier joueur court autour du grand périmètre défini, puis passe l'anneau et le bâton à un coéquipier qui attend à la ligne de départ.
- Tous les joueurs doivent faire au moins un tour chacun.

Variantes du jeu :

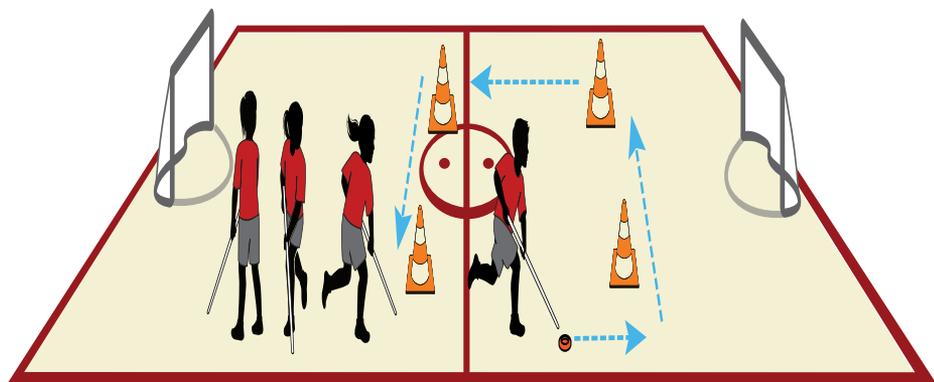
- Demandez à un joueur d'attendre à mi-parcours, pour recevoir une passe du premier joueur. Puis demandez au passeur de prendre la place du deuxième joueur, et d'attendre que le joueur suivant lui fasse une passe pour pouvoir finir son tour.
- Changez la direction du relais.

Rendre le jeu compétitif :

- Faites une compétition entre plusieurs équipes, pour voir qui peut terminer la course le plus rapidement.

Éléments pédagogiques :

- Assurez-vous que les joueurs regardent où ils vont, et ne se concentrent pas sur l'endroit où se trouve l'anneau.
- Assurez-vous que tout le monde participe activement au jeu.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
<input type="checkbox"/> Débutant	Un bâton par équipe
<input checked="" type="checkbox"/> Intermédiaire	Lunettes de protection
<input type="checkbox"/> Avancé	Définir la surface de jeu
	Un anneau par équipe de 4.
	4 cônes de plastique

Développement du savoir-faire physique

Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la taille du périmètre à contourner.
- Ne permettez pas aux joueurs de regarder à leurs pieds.
- Demandez aux joueurs de faire un cercle autour de chaque cône de plastique pendant leur parcours.
- Augmentez la vitesse du jeu.

Plus facile

- Diminuez la vitesse du jeu.
- Autorisez les joueurs à regarder à leurs pieds.
- Diminuez la taille du périmètre à contourner.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment est-ce que cela changerait le jeu si on attribuait une pénalité aux joueurs qui lâchent l'anneau?
- Comment changeriez-vous les règles pour rendre le jeu plus intéressant?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les passes;
- les passes au-delà d'une ligne.

Activité et organisation

Jeu 1 : Passes au-delà d'une ligne

- Des équipes de 3 joueurs, avec un bâton et un anneau par équipe.
- Les joueurs sont debout dans la surface de jeu, séparés par des lignes (soit existantes, soit tracées par l'instructeur).
- Le joueur 1 passe au joueur 2, qui passe au joueur 3.
- Puis les joueurs se retournent et repassent l'anneau dans l'autre sens.

Variantes du jeu :

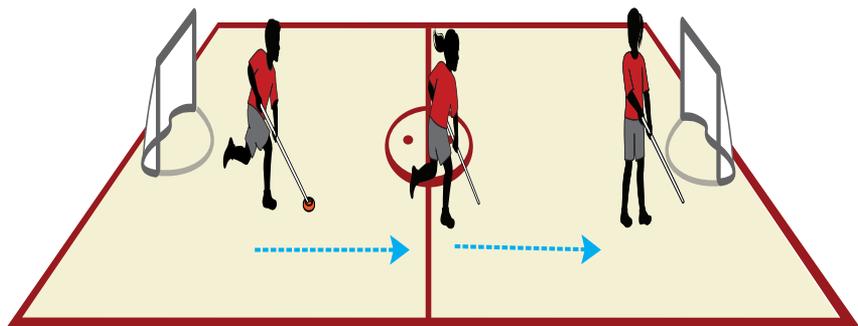
- Demandez aux joueurs de se déplacer avec l'anneau jusqu'à un point donné de leur zone avant de pouvoir faire leur passe au prochain joueur.

Rendre le jeu compétitif :

- Opposez deux équipes de trois joueurs l'une à l'autre.
- Alignez chaque équipe, et faites une course pour voir qui peut passer l'anneau aller et retour un nombre donné de fois en traversant les trois lignes.

Éléments pédagogiques :

- Demandez aux joueurs comment on pourrait changer les règles pour rendre les passes plus difficiles ou plus faciles.
- Jouez au jeu que les joueurs vous suggèrent.
- Demandez aux joueurs si les changements de règle ont rendu le jeu plus amusant ou moins amusant.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau



Débutant

Intermédiaire

Avancé

Équipement requis

Équipes de trois joueurs

Un bâton par joueur

Définir la surface de jeu

Un anneau par équipe

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus longues
- Incitez les joueurs à passer du côté droit et du côté gauche du corps.
- Incitez les joueurs à faire des passes du coup droit et du revers.

Plus facile

- Diminuez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus courtes
- Diminuez la vitesse des passes.

Jeux éducatifs pour  mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Est-ce que c'était plus difficile ou plus facile de faire des passes quand le jeu est devenu une compétition?
- Quelle devrait être la pénalité quand l'anneau ne franchit pas la ligne?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les passes tête haute;
- les passes au-delà d'une ligne

Activité et organisation

Jeu 1 : Passé et marqué

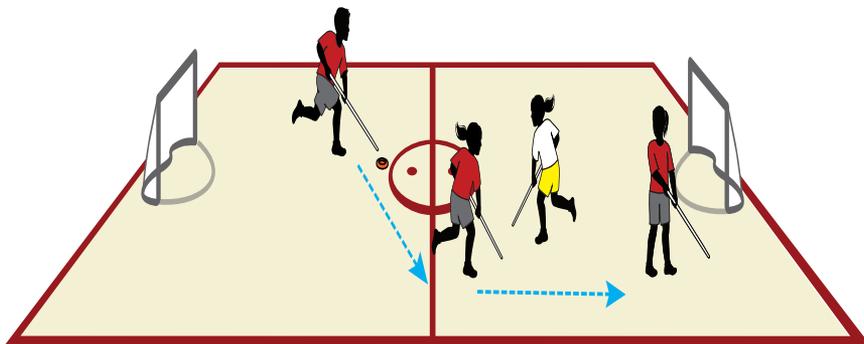
- Des équipes de 3 joueurs, avec un bâton et un anneau par équipe.
- Les joueurs sont debout dans la surface de jeu, séparés par des lignes (soit existantes, soit tracées par l'instructeur).
- Le joueur 1 passe au joueur 2, qui passe au joueur 3.
- Un quatrième joueur tente d'intercepter la passe et de contrôler l'anneau.
- S'il réussit à obtenir le contrôle de l'anneau, il prend la place du joueur qui a raté sa passe, qui lui, essaie d'intercepter la passe suivante.

Rendre le jeu compétitif :

- Opposez deux équipes de trois joueurs chacune.
- Un joueur de chaque équipe essaie de gêner les joueurs de l'autre équipe et d'intercepter leurs passes, la première équipe qui réussit à faire passer l'anneau au-delà des trois lignes et retour gagne le jeu.

Éléments pédagogiques :

- Assurez-vous qu'il n'y a pas de contact entre les joueurs.
- Encouragez les joueurs à garder la tête haute quand ils font leur passe.
- Demandez aux joueurs si le changement de règle a rendu le jeu plus amusant ou moins amusant.





Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau



Débutant



Intermédiaire



Avancé

Un bâton par joueur

Équipes de quatre joueurs

Un anneau par équipe

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez la distance entre les joueurs pour que les passes soient plus longues
- Incitez les joueurs à tirer du côté droit et du côté gauche du corps.

Plus facile

- Diminuez la distance entre les joueurs
- Diminuez la vitesse des passes.

Jeux éducatifs pour **JepmC** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment le fait d'avoir quelqu'un qui essaie d'intercepter la passe change ta manière de faire ta passe? Pourquoi?
- Comment pourrais-tu protéger ton bâton et l'anneau de ton adversaire?
- Quelle est la pénalité normale en ringuette quand quelqu'un traverse une ligne en transportant l'anneau?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les passes tête haute;
- les passes au-delà d'une ligne;
- le jeu avec des coéquipiers;
- les habiletés offensives;
- les habiletés défensives

Activité et organisation

Jeu 1 : 2 contre 3

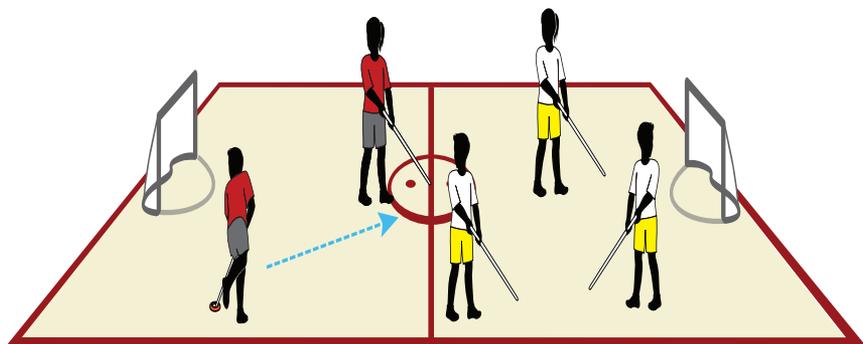
- Deux joueurs partent d'une extrémité du gymnase, et s'échangent l'anneau au fur et à mesure qu'ils avancent vers le centre de la surface de jeu.
- Trois joueurs les attendent de l'autre côté du terrain, et ils doivent essayer d'intercepter les passes ou de subtiliser l'anneau aux deux joueurs.
- Les deux joueurs essaient d'éviter les défenseurs et de marquer un but.

Rendre le jeu compétitif :

- Comptez le nombre de fois où les attaquants peuvent marquer le but, et le nombre de fois où la défense peut leur prendre l'anneau.

Éléments pédagogiques :

- Assurez-vous qu'il n'y a pas de contact entre les joueurs.
- Encouragez les joueurs à faire des passes rapides et précises.





Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Un anneau par joueur Un but

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Augmentez l'espace dans lequel peuvent se déplacer les défenseurs.
- Ajoutez un gardien de but.

Plus facile

- Diminuez l'espace dans lequel peuvent se déplacer les défenseurs.
- Augmentez le nombre d'attaquants.

Jeux éducatifs pour **lepmc** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment le fait d'avoir quelqu'un qui essaie de te prendre l'anneau a-t-il changé ta manière de jouer? Pourquoi?
- Comment pourrais-tu protéger ton bâton et l'anneau de ton adversaire?
- Quelle est la pénalité normale en ringuette quand il y a un contact?
- ***N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!***

Les joueurs vont apprendre :

- les passes tête haute;
- les passes au-delà d'une ligne;
- le jeu avec des coéquipiers;
- les habiletés offensives;
- les habiletés défensives.

Activité et organisation

Jeu 1 : 3 contre 2

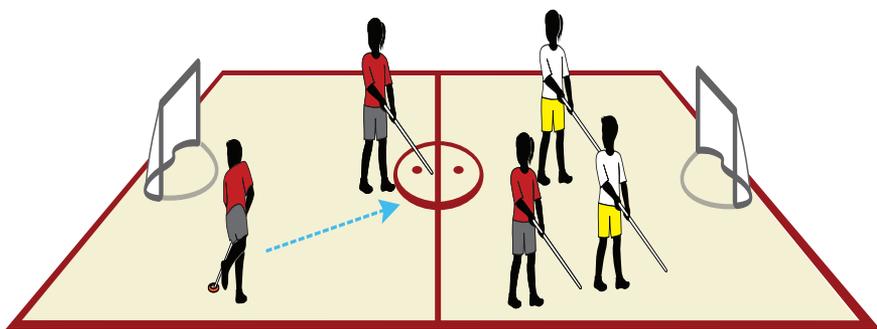
- Trois joueurs partent d'une extrémité du gymnase, et s'échangent l'anneau au fur et à mesure qu'ils avancent vers le centre de la surface de jeu.
- Deux défenseurs les attendent de l'autre côté du terrain, et ils doivent essayer de subtiliser l'anneau aux attaquants.
- Les attaquants essayent d'éviter les défenseurs et de marquer un but, et d'empêcher les défenseurs de leur prendre l'anneau.
- Pendant cette activité, les joueurs doivent respecter toutes les règles du jeu.

Rendre le jeu compétitif :

- Comptez les points. Un point chaque fois que les attaquants peuvent marquer un but, et un point chaque fois que la défense peut leur prendre l'anneau.
- Faites une compétition «2 de 3» - les mêmes joueurs s'opposent les uns les autres dans une compétition «2 de 3».

Éléments pédagogiques :

- Encouragez les joueurs à faire le plus de passes que possible.
- Encouragez les joueurs à garder la tête haute pour surveiller les autres joueurs pendant cette activité.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase)

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Un anneau par partie
	Surface de jeu désignée
	Cônes de plastique ou autre manière de délimiter les buts

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- N'autorisez qu'un nombre donné de passes aux attaquants.
- Limitez l'espace dans lequel peuvent se déplacer les défenseurs ou les attaquants.
- Fixez une limite de temps à l'activité.
- Ajoutez un gardien de but.

Plus facile

- Autorisez un nombre illimité de passes aux attaquants.
- Ne fixez aucune limite de temps à l'activité.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment as-tu changé ta façon de penser quand tu as eu des défenseurs devant toi?
- Comment pourrais-tu protéger ton bâton et l'anneau de ton adversaire?
- Si c'était une partie, à titre d'attaquant, que ferais-tu si tu perdis l'anneau et que l'autre équipe s'en emparait? Pourquoi?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- les passes tête haute;
- les passes au-delà d'une ligne;
- le jeu avec des coéquipiers;
- les habiletés offensives;
- les habiletés défensives.

Activité et organisation

Jeu 1 : 2 contre 2

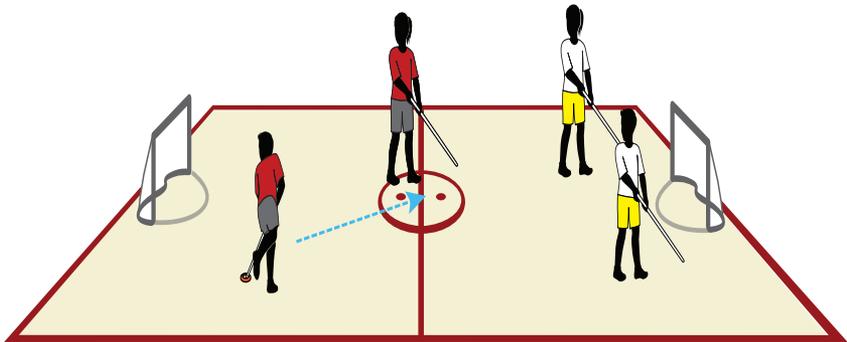
- Deux joueurs partent d'une extrémité du gymnase, et s'échangent l'anneau au fur et à mesure qu'ils avancent vers le centre de la surface de jeu.
- Deux défenseurs les attendent de l'autre côté du terrain, et ils doivent essayer de subtiliser l'anneau aux attaquants.
- Les attaquants essaient d'éviter les défenseurs et de marquer un but, et d'empêcher les défenseurs de leur prendre l'anneau.
- Pendant cette activité, les joueurs doivent respecter toutes les règles du jeu.

Rendre le jeu compétitif :

- Comptez les points. Un point chaque fois que les attaquants peuvent marquer un but, et un point chaque fois que la défense peut leur prendre l'anneau.
- Faites une compétition «2 de 3» - les mêmes joueurs s'opposent les uns les autres dans une compétition «2 de 3».

Éléments pédagogiques :

- Encouragez les joueurs à faire le plus de passes que possible.
- Encouragez les joueurs à garder la tête haute pour surveiller les autres joueurs pendant cette activité.



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau	Équipement requis
 Débutant	Un bâton par joueur
 Intermédiaire	Lunettes de protection
 Avancé	Un anneau par partie Surface de jeu désignée Cônes de plastique ou autre manière de délimiter les buts

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- N'autorisez qu'un nombre donné de passes aux attaquants.
- Limitez l'espace dans lequel peuvent se déplacer les défenseurs ou les attaquants.
- Fixez une limite de temps à l'activité.
- Ajoutez un gardien de but pour rendre le jeu plus difficile.

Plus facile

- Autorisez un nombre illimité de passes aux attaquants.
- Ne fixez aucune limite de temps à l'activité.

Jeux éducatifs pour mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment as-tu changé ta façon de penser quand tu as eu des attaquants devant toi?
- Comment pourrais-tu protéger ton bâton et l'anneau de ton adversaire?
- Si c'était une partie, à titre d'attaquant, que ferais-tu si tu perdais l'anneau et que l'autre équipe s'en emparait? Pourquoi?
- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- une situation de jeu.

Activité et organisation

Jeu 1 : Le jour du match!

- Deux équipes de 6 joueurs, soit 5 coureurs et 1 gardien de but.
- Les équipes disputent une partie normale de ringuette, l'instructeur étant l'arbitre.

Variantes du jeu :

- Changez tous les joueurs à chaque but, afin que tout le monde ait la chance de jouer.

Rendre le jeu compétitif :

- Comptez les points.

Éléments pédagogiques :

- Arrêtez le jeu chaque fois qu'il y a une infraction au règlement, et passez en revue les règles, et demandez aux joueurs ce qu'ils auraient pu ou dû faire à la place.
- Amusez-vous!

Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Un bâton par joueur
Deux équipes de 6 joueurs chacune
Définir la surface de jeu
Un anneau
Lunettes de protection
Cônes de plastique ou autre moyens de délimiter les buts

Équipement requis

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Signalez tous les infractions commises par les joueurs.

Plus facile

- Tolérez certaines infractions mineures, pour que les joueurs se fassent une idée du déroulement de la partie. Mais arrêtez le jeu de temps en temps pour expliquer ou appliquer une règle pour rectifier les situations qui risquent de perturber le jeu.

Jeux éducatifs pour  mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- *N'oubliez pas de laisser les élèves jouer à ce jeu avec les règles qu'ils ont inventées!*

Les joueurs vont apprendre :

- tous les aspects du jeu;
- le travail en équipe.

Activité et organisation

Jeu 1 : Le tournoi

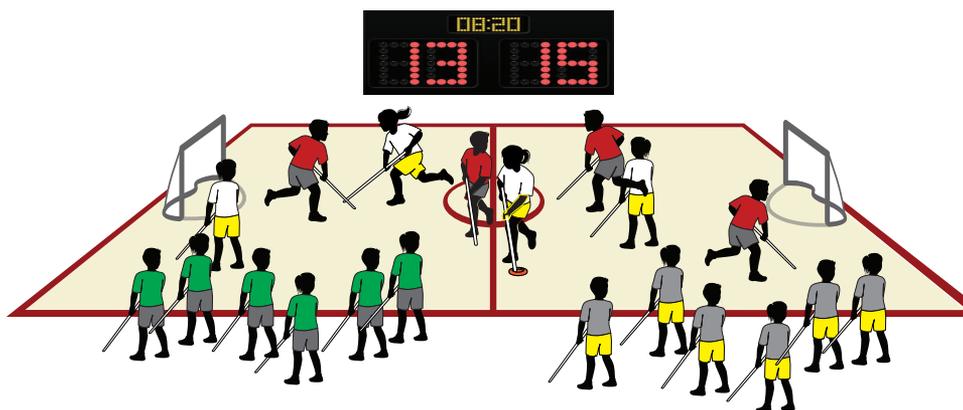
- Scindez la classe en équipes, tous les équipes ayant 6 joueurs.
- Organisez un tournoi à la ronde dans lequel chaque équipe joue une fois contre chacune des autres équipes.
- Les deux meilleures équipes disputent une finale.
- Faites deux mi-temps de 5 minutes par mini-partie, ou aussi courtes ou longues que le temps imparti le permet.
- Ce tournoi peut durer une séance ou plusieurs séances.

Variantes du jeu :

- Jouez le jeu intégral.

Éléments pédagogiques :

- Passez en revue le code d'esprit sportif.
- Incitez les joueurs à s'encourager mutuellement, pas seulement les joueurs de leur équipe, mais les autres aussi.
- Encouragez les joueurs qui ne jouent pas à évaluer les forces et les faiblesses des autres équipes.
- Ayez éventuellement un des élèves de la classe qui joue le rôle de l'entraîneur (par exemple quelqu'un qui ne peut pas jouer à cause d'une blessure).



Sécurité

Vérifiez s'il y a des obstacles dans la surface de jeu. Vérifiez les bâtons pour vous assurer qu'aucun d'entre eux n'est fendu, et que tous les bouts sont recouverts de ruban adhésif (sinon ils risqueraient d'endommager le plancher du gymnase).

Niveau

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Équipement requis

- Un bâton par joueur
- Deux équipes de 6 joueurs chacune
- Définir la surface de jeu
- Un anneau par partie
- Lunettes de protection
- Cônes de plastique ou autre moyens de délimiter les buts

Développement du savoir-faire physique



Activité 1 : Rendre l'activité plus difficile ou plus facile

Plus difficile

- Variez la durée des parties, si possible, pour augmenter le temps que les joueurs passent à courir.
- Variez le nombre de joueurs dans le jeu, quand il y a moins de joueurs, le jeu est plus difficile parce qu'ils doivent courir plus.

Plus facile

- Variez la durée des parties, si possible, pour les rendre plus courtes.
- Variez le nombre de joueurs dans le jeu, quand il y a plus de joueurs, ils vont sans doute courir moins, et pouvoir se concentrer davantage sur leur technique.

Jeux éducatifs pour **lepmc** mieux comprendre

Demandez aux joueurs :

- Comment est-ce que cela a changé ton jeu de te retrouver dans un tournoi? Pourquoi?
- Est-ce que tu t'es amusé? Pourquoi ou pourquoi pas?
- Est-ce que tu aimerais continuer à jouer à la ringuette? Pourquoi ou pourquoi pas?
- **Donnez les coordonnées d'un club local de ringuette à ceux qui souhaitent continuer à jouer à la ringuette.**

Glossaire : termes de ringuette en salle

CONTRÔLE : Une équipe obtient le contrôle de l'anneau quand :

1. Un de ses joueurs place son bâton dans l'anneau ou le propulse avec son bâton;
2. Un gardien de but dans son enceinte empêche l'anneau de pénétrer dans le but; ou
3. L'anneau s'immobilise sur ou à l'intérieur du périmètre de l'enceinte de but.

DÉCOMPTE DES CINQ SECONDES : L'arbitre commence le décompte pendant une mise au jeu, ou quand le gardien de but est en possession de l'anneau dans son enceinte.

MISE AU JEU : On commence le jeu par une mise au jeu au début de la partie, ou après qu'un but soit marqué. Le joueur dispose de cinq (5) secondes pour faire sortir l'anneau de sa moitié du cercle central. Aucun autre joueur n'a le droit de se trouver dans ce cercle tant que l'anneau n'en est pas sorti.

ENCEINTE DU BUT : Un demi-cercle de huit pieds qui entoure chaque filet. Seul le gardien de but défensif peut jouer dans cette zone.

BUT : Il y a but quand l'anneau pénètre dans le filet et franchit complètement la ligne de but.

JEU DU GARDIEN DE BUT : Les mises au jeu de l'équipe défensive sont remplacées par un jeu du gardien de but. On attribue l'anneau au gardien de but qui dispose de cinq (5) secondes pour le mettre en jeu. Le gardien de but peut lancer l'anneau ou se servir de son bâton pour le passer dans le jeu, mais il doit garder au moins un pied dans l'enceinte ou sur son périmètre.

RENTÉE DE TOUCHE : On se sert d'une rentrée de touche quand l'anneau est sorti des limites de la surface de jeu ou après qu'une infraction ait été commise. L'équipe non fautive bénéficie de l'anneau à l'endroit offensif le plus près de la ligne côté la plus proche. Avec un pied sur la limite (ligne de touche), le joueur dispose de cinq (5) secondes pour remettre l'anneau en jeu. Pendant une rentrée de touche, tous les autres joueurs doivent se trouver à au moins trois (3) mètres du joueur qui effectue la rentrée de touche.

PÉNALITÉ : Une pénalité est attribuée quand un joueur obtient un avantage en commettant un acte non réglementaire (p. ex. contact corporel, bâton élevé, faire trébucher, cingler, et ainsi de suite). Ce joueur doit alors purger sa pénalité, et l'équipe non fautive bénéficie de la mise au jeu.

SURFACE DE JEU : Une zone, comme un plancher de gymnase, qu'on utilise pour jouer à la ringuette.

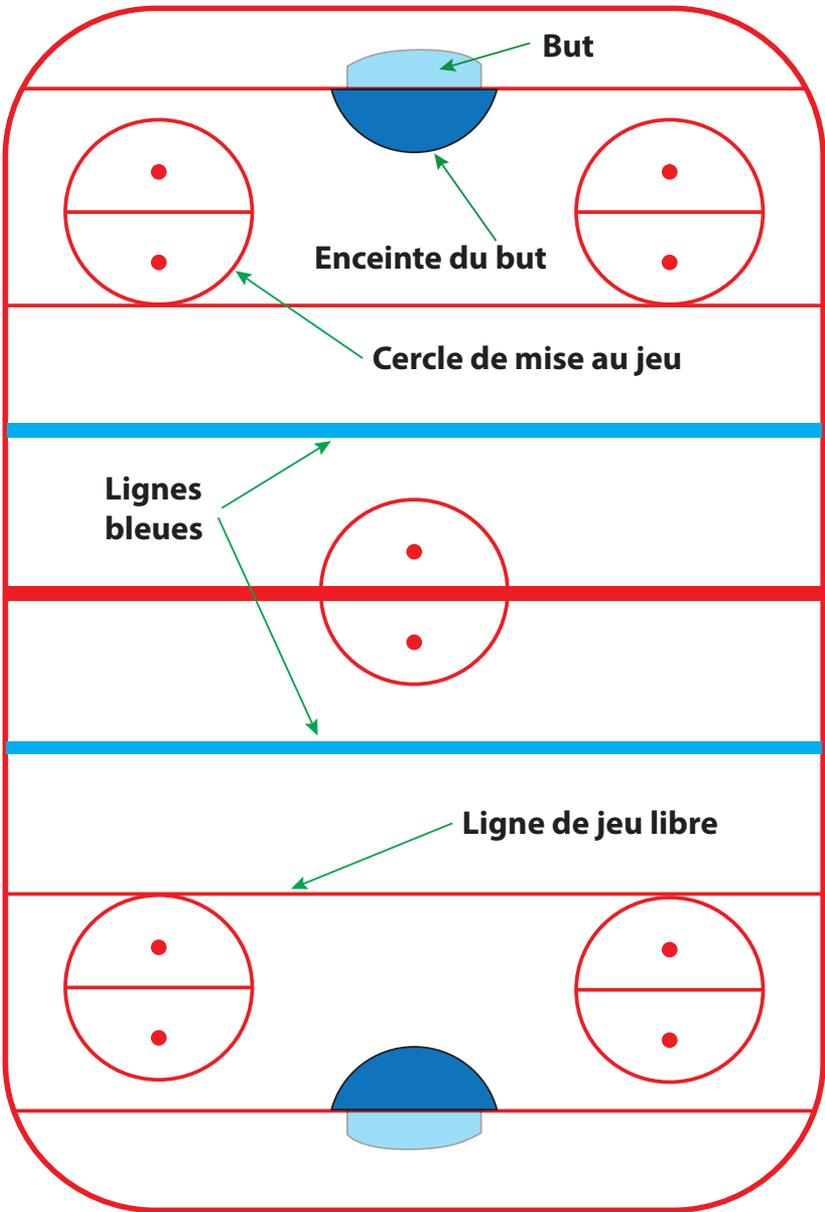
POSSESSION : Ce terme identifie la situation de jeu, ou bien l'équipe qui a contrôlé ou touché l'anneau en dernier.

SECOND CONTRÔLE : Il y a second contrôle quand un joueur de l'équipe A a contrôlé l'anneau, puis qu'un joueur de l'équipe B réussit à placer son bâton dans l'anneau, si bien que l'anneau devient injouable.

INFRACTION : Il y a infraction quand un joueur enfreint une des règles de jeu (p. ex. pénétrer dans l'enceinte de but, transporter l'anneau au-delà de la ligne qui limite la zone, et ainsi de suite). L'équipe non fautive bénéficie de la mise au jeu ou d'un jeu du gardien de but.

LIGNES DE ZONE : Ces lignes divisent la surface de jeu en deux ou trois zones, dépendamment de l'option de jeu qu'on utilise.

Marques officielles de ringuette sur une patinoire



POUR EN SAVOIR PLUS SUR LA RINGUETTE

Vous pouvez consulter des informations supplémentaires sur la ringuette dans les sites Web suivants :

Ringuette Canada

<http://www.ringuette.ca/fr/>

Fédération internationale de ringuette

www.ringuette.cc/

Qu'est-ce que la ringuette? de Ringuette Canada

www.youtube.com/watch?v=6qsSys5mkec

Bouger, réfléchir, apprendre.

www.phecanada.ca/resources/move-think-learn/download