



RINGUETTE POUR ENFANTS: OUTIL D'ÉVALUATION POUR LE NIVEAU FUN2

Financé par le
gouvernement
du Canada

Canada



VUE D'ENSEMBLE

Pourquoi devrions-nous procéder à des évaluations des compétences?

Les évaluations peuvent être utilisées au début d'un programme de ringette pour enfants pour aider à placer un athlète dans la division appropriée. Elles peuvent également aider les entraîneurs à comprendre les forces et les faiblesses de leurs athlètes afin de mieux planifier les séances d'entraînements. Réévaluer les joueurs tout au long du programme peut également aider à mettre en évidence les progrès des athlètes tout au long de la saison.

Il convient de souligner que les évaluations des compétences ne doivent pas être le seul facteur pris en compte lors du placement ou du déplacement des participants d'une division à l'autre. Il est important de prendre également en compte la préparation physique, cognitive et sociale de l'athlète. Les facteurs suivants peuvent jouer un rôle pour s'assurer que les joueurs sont dans la bonne division - taille physique, maturité, famille et amitiés.

Comment procéder aux évaluations

Les évaluations peuvent être effectuées au cours d'une session formelle mais peuvent également être réalisées de manière informelle en intégrant les stations d'évaluation à votre plan de séance d'entraînement habituel. Elles peuvent être réalisées en une seule session ou au cours de plusieurs sessions différentes. Utilisez la méthode qui vous convient le mieux!

Déplacer les participants du niveau FUN2 and FUN3

Un participant doit être en mesure de démontrer qu'il a acquis la majorité des compétences incluses dans l'évaluation de niveau FUN2. Les participants devraient avoir un "Oui" pour chaque compétence dans la colonne "Critères de réussite" et un "Oui" pour au moins 6 des 8 compétences dans la colonne "Critères techniques". Si un participant obtient ce score ou plus, il peut être prêt à passer au programme de niveau FUN3. Encore une fois, assurez-vous de prendre en compte tous les aspects de la préparation du participant au-delà des compétences techniques lorsque vous discutez de la possibilité de passer à un niveau supérieur.

Remerciements

Cette ressource est basée sur l'outil d'évaluation du stade S'amuser grâce au sport (FUNdamentals) de Ringette BC.



EXPLICATIONS ET CRITÈRES DES COMPÉTENCES

Compétence	Critères de réussite (Peuvent-ils le faire?)	Critères de compétences techniques (Est-ce que ça a l'air bien?)
1. Équilibre - saut à 2 pieds	Le participant peut exécuter un saut à 2 pieds au-dessus d'une ligne en patinant sans tomber.	Les genoux du participant sont fléchis et les deux mains sont correctement positionnées sur le bâton pendant le décollage et l'atterrissage
2. Poussée en T propulsant le joueur sur la carre intérieure sur un pied	Le participant peut effectuer une poussée en T le propulsant sur la carre intérieure sur un pied dans un virage (pieds gauche et droit) sur une distance d'un mètre.	Le participant peut partir d'une position stationnaire en "T", peut faire une poussée en T le propulsant directement sur la carre intérieure sur un pied, autour d'un cône (distance totale d'un mètre, exécution complète sur les deux pieds, gauche et droit). Il est capable de rester sur un pied pendant toute la durée de la glisse sans tomber, en gardant les genoux pliés et la tête relevée. Le participant doit être légèrement penché à l'intérieur vers le cône en utilisant la carre intérieure de son patin.
3. Arrêt en chasse-neige sur un pied à bonne vitesse.	Les participants peuvent patiner à bonne vitesse et s'arrêter complètement en utilisant l'arrêt de chasse-neige d'un pied sur leur pied gauche ou droit.	Le participant peut patiner à bonne vitesse de la ligne de but à la ligne de ringuette, puis exécuter un arrêt en chasse-neige d'un pied en utilisant la carre extérieure du patin et en s'arrêtant complètement dans un rayon de 1 à 2 mètres sans trembler. Le participant doit être capable d'exécuter cet exercice sur l'un ou l'autre pied.
4. Porter l'anneau et protéger l'anneau	Le participant peut slalomer dans une ligne droite de cônes de plastique tout en portant l'anneau et en "protégeant" l'anneau des cônes de plastique.	Le participant peut maintenir une pression suffisante sur son bâton pour conserver l'anneau. Le participant peut changer de prise pour amener l'anneau près de son corps et positionner son corps entre l'anneau et le joueur qui le met en échec. Sa tête reste droite.
5. Patinage à reculons	Le participant est capable de patiner à reculons avec une foulée de base et sans tomber.	Le participant utilise ses deux pieds, en alternant le gauche et le droit, et ramène les pieds vers l'intérieur après chaque poussée. Les genoux sont fléchis et la tête est relevée.
6. Passes - Précision des passes et de la réception	Le participant est capable de faire des passes et de réceptionner une passe d'un partenaire 4 fois sur 6 fois à 10 mètres de distance.	Le participant est capable de tenir son bâton correctement pour exécuter une passe avec la main du haut qui pousse vers l'intérieur et la main du bas qui pousse vers l'extérieur. Le participant a un bon contrôle du corps et il fait un mouvement d'accompagnement avec le bâton pointé vers la cible. La passe se termine à moins d'un mètre du bâton de son partenaire.
7. Tir balayé du coup droit.	Le participant est capable de tirer au ras de la glace avec suffisamment de force et de précision pour toucher une cible dans le filet à 5 mètres de distance 4 fois sur 6.	Le participant est capable de tenir son bâton correctement pour tirer avec la main du haut qui pousse vers l'intérieur et la main du bas qui pousse vers l'extérieur. Le participant reste en équilibre et fait un mouvement d'accompagnement avec le bâton pointé vers la cible.
8. Mise en échec au bâton à 1 contre 1 en mouvement	Le participant peut mettre en échec un partenaire pendant qu'il est en mouvement.	Le participant peut patiner côte à côte avec un partenaire et balayer le bâton de son partenaire pendant qu'il se déplace, en toute sécurité (il ne pousse pas son partenaire et il garde son bâton en dessous de la taille). La mise en échec se fait sous le bâton du partenaire plutôt que par-dessus. S'il peut exécuter le mouvement correctement mais qu'il ne parvient pas à éloigner l'anneau de son partenaire, le participant réussit tout de même l'exercice.