



# **RINGUETTE POUR ENFANTS: OUTIL D'ÉVALUATION POUR LE NIVEAU FUN1**

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 FUN1 and FUN2

Un participant doit être en mesure de démontrer qu'il a acquis la majorité des compétences incluses dans l'évaluation de niveau FUN1. 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 FUN2. 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?)
<b>1. Chute et se relever</b>	Le participant peut tomber en toute sécurité, sur les fesses ou sur les genoux, et se relever seul en une seule tentative.	Les participants peuvent se remettre sur pied dès la première tentative sans soutien ni aide. Les mains doivent rester sur le bâton et ne pas pousser sur la glace ou sur les genoux du participant. Le bâton peut être utilisé comme point de stabilité pour se relever.
<b>2. Patiner et glisser dans la position de base (foulées jusqu'à une glissade 3 mètres)</b>	Le participant peut patiner sur 3-4 mètres, puis glisser sur 3-4 mètres.	Le participant utilise ses deux pieds pendant la foulée, en poussant alternativement du pied gauche et du pied droit et en générant suffisamment de puissance pour pouvoir glisser. Le participant glisse avec les genoux fléchis, la tête droite en regardant vers l'avant, les pieds écartés à la largeur des épaules, tient le bâton avec la main supérieure tournée vers le bas et la main inférieure tournée vers le haut, les mains sont écartées d'environ une largeur de gant, les deux étant sur la moitié supérieure du bâton.
<b>3. Arrêt en chasse-neige (des 2 pieds)</b>	Le participant peut s'arrêter complètement en utilisant un arrêt en chasse-neige (des deux pieds).	Les genoux du participant sont fléchis, les orteils pointent vers l'intérieur et les talons pointent vers l'extérieur alors qu'il pousse vers l'extérieur avec une pression égale sur les deux pieds pour s'arrêter complètement.
<b>4. Transporter l'anneau avec le bâton</b>	Le participant est capable de patiner tout en transportant l'anneau avec son bâton.	Les participants peuvent maintenir une pression suffisante sur leur bâton pour garder l'anneau tout en patinant dans une zone marquée. L'anneau se déplace d'un côté à l'autre du participant pendant qu'il patine.
<b>5. Déplacement vers l'arrière</b>	Le participant est capable de se déplacer à reculons soit en marchant, soit en exécutant une foulée de base, et ce sans tomber.	Le participant utilise ses deux pieds, alternativement du pied gauche et du pied droit. Les genoux sont fléchis et la tête est droite.
<b>6. Passe et réception du coup droit en position stationnaire.</b>	Le participant peut réussir 3 passes sur 6 en coup droit en position stationnaire et recevoir 3 passes sur 6 en coup droit en position stationnaire à 5 mètres de distance.	Le participant est capable de tenir son bâton correctement pour faire une passe avec la main du haut qui pousse vers l'intérieur et la main du bas qui pousse vers l'extérieur. Le corps est parallèle à la cible et l'anneau commence au niveau du patin arrière et est ramené jusqu'au patin avant d'un mouvement en demi-lune. Dans le mouvement d'accompagnement, le bâton est dirigé vers la cible.
<b>7. Tir balayé du coup droit.</b>	Le participant peut tirer l'anneau le long de la glace avec suffisamment de force pour le faire entrer dans le filet à une distance de 5 mètres.	Le participant est capable de tenir son bâton correctement pour exécuter un tir avec la main du haut qui pousse vers l'intérieur et la main du bas qui pousse vers l'extérieur. Le corps est parallèle à la cible et l'anneau commence au niveau du patin arrière et est ramené jusqu'au patin avant d'un mouvement en demi-lune. Dans le mouvement d'accompagnement, le bâton est dirigé vers la cible.
<b>8. Mise en échec au bâton à 1 contre 1</b>	Le participant peut mettre en échec et prendre l'anneau d'un partenaire en position stationnaire	Les participants peuvent utiliser un balayage du bâton pour mettre en échec leur partenaire en toute sécurité (sans pousser le partenaire et en gardant son bâton en dessous de la taille) tout en maintenant leur équilibre. La mise en échec se fait sous le bâton du partenaire plutôt qu'au-dessus. S'il peut exécuter le mouvement correctement mais qu'il ne parvient pas à éloigner l'anneau de son partenaire, le participant réussit quand même l'exercice.