

P1 – FICHE DE CONTRÔLE

Les élèves mettent la croix dans la case correspondante de chaque exercice (bleu, rouge ou noir), indiquent le score dans la colonne de droite, additionnent les points de la colonne de droite et notent le score obtenu.

Nom/Prénom: _____

Classe/Année scolaire: _____

Poste	Bleu (= 0.5 point)	Rouge (= 1 point)	Noir (= 1.5 point)	Total
1 Hit The Cone				
2 Battleship				
3 Sniper				
4 Tunnel				
5 Flip Score				
6 Bowling				
7 The Get Away				
8 Dribble King				
Total				

TACTIQUE ET CONDITION PHYSIQUE

P2 – FICHE D'ÉVALUATION

L'enseignant coche la case correspondante de chaque exercice, additionne les points et note le score obtenu.

Nom/Prénom: _____

Classe/Année scolaire: _____

Exercice de groupe 1: Fast Track

Accent: surnombre, jeu collectif, transition attaque/défense

Grille d'évaluation: l'élève est capable de...

1. prendre des décisions adaptées à la situation (tir/feinte/passe)
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
2. appliquer plusieurs variantes de tirs et de passes
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
3. exploiter une situation de supériorité numérique
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
4. passer rapidement de l'attaque à la défense (à observer lors des transitions)
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)

Exercice de groupe 2: Carrousel Fake Drill

Accent: jeu un contre un, passes et réceptions en mouvement

Grille d'évaluation: l'élève est capable de...

1. passer le donut en mouvement à son coéquipier
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
2. réceptionner le donut en mouvement, le contrôler et le protéger.
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
3. feinter l'adversaire en changeant rapidement de rythme et de vitesse
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
4. prendre des décisions pertinentes et les appliquer efficacement
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)

Exercice de groupe 3: Turbo Rocket

Accent: condition physique (enchaînement de sprints courts), maniement du matériel sous la pression temporelle et technique (exercices complexes)

Grille d'évaluation: l'élève est capable de...

1. atteindre une vitesse de course élevée sur de courtes distances
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
2. enchaîner plusieurs sprints courts
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
3. contrôler le donut en pleine course
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
4. résister à l'action du défenseur pour parvenir jusqu'au but
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)

JEU ET COMPÉTENCES TRANSVERSALES

P3 – FICHE D'OBSERVATION

L'enseignant coche la case correspondante de chaque exercice, additionne les points et note le score obtenu.

Nom/Prénom: _____

Classe/Année scolaire: _____

ATTAQUE

- prendre les décisions pertinentes en fonction de la situation (tir, feinte, passe)
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
- sans le donut, adopter le comportement adéquat en fonction de la situation de jeu (démarquage, distance)
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
- créer des situations de supériorité numérique et les exploiter judicieusement
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
- passer rapidement de l'attaque à la défense
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)

SCORE INTERMEDIAIRE «ATTAQUE» _____/4 POINTS

DÉFENSE

- couvrir l'espace et intercepter le donut
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
- réaliser des actions de défense efficaces, avec le corps et le bâton, dans le respect des règles de jeu
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
- se positionner correctement entre le but et l'attaquant
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
- coordonner les mouvements de défense avec les coéquipiers
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)

SCORE INTERMEDIAIRE «DÉFENSE» _____/4 POINTS

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- connaître et appliquer les règles de jeu
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
- faire preuve d'engagement en attaque et en défense
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
- trouver le bon équilibre entre combativité et fair-play
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)
- résoudre les conflits avec les coéquipiers ou les adversaires de manière respectueuse
 0 point (jamais) 0.5 point (parfois) 1 point (presque toujours)

SCORE INTERMEDIAIRE «COMPÉTENCES TRANSVERSALES» _____/4 POINTS

SCORE «P3 – COMPORTEMENT DANS LE JEU ET COMPÉTENCES TRANSVERSALES»: _____/12

FEUILLE DE ROUTE

TEST DONUT HOCKEY

Nom/Prénom: _____

Classe/Année scolaire: _____

P1 – COMPÉTENCES TECHNIQUES

Reporter les points de la fiche de contrôle

Postes	Bleu (= 0.5 point)	Rouge (= 1 point)	Noir (= 1.5 point)	Total
1 Hit The Cone				
2 Battleship				
3 Sniper				
4 Tunnel				
5 Flip Score				
6 Bowling				
7 The Get Away				
8 Dribble King				
Total P1				

P2 – COMPÉTENCES TACTIQUES ET CONDITIONNELLES

Reporter les points de la fiche d'évaluation

Exercices	Objectif 1	Objectif 2	Objectif 2	Objectif 4	Total
1 Fast Track					
2 Carrousel Drill					
3 Turbo Rocket					
Total 2					

P3 – COMPORTEMENT DANS LE JEU ET COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Reporter les points de la fiche d'observation

Postes	Objectif 1	Objectif 2	Objectif 2	Objectif 4	Total
1 Attaque					
2 Défense					
3 Compétences transversales					
Total P3					

TOTAL FINAL: _____ /36 POINTS

NOTE: _____