

PROGRESSION DES APPRENTISAGES 2017-2018

PROGRESSION EN 3 PHASES

- 1. INTRODUCTION (POINTS-CLÉS + DÉMOS)
- 2. DÉVELOPEMENT (ESSAYER, REVOIR ET PERFECTIONNER)
- 3. APPLICATION (SIMULÉ SITUATION PARTIE)

LIGNES DIRECTICES ANNUELLES

CATÉGORIE	HABILETÉS INDIVIDUELLES	TACTIQUES INDIVIDUELLES	TACTIQUES COLLECTIVES	SYSTÈME DE JEU ET STRATÉGIE
PRÉ-NOVICE	100%	-	-	-
NOVICE	75%	15%	10%	-
ATOME	65%	20%	15%	-
PEE-WEE	50%	25%	15%	10%
BANTAM	45%	25%	20%	10%
MIDGET	35%	20%	20%	25%
JUNIOR	35%	20%	20%	25%

TECHNIQUES INDIVIDUELLES (STATIQUE ET EN MOUVEMENT)

	PATIN	С	ONTRÔLE RONDELLE		PASSES		LANCERS
1.	Position de base et tenue du bâton	1.	Dribble	1.	Balayé	1.	Balayé
2.	Équilibre (agilité) et glisse	2.	Transport de rondelle	2.	Réception	2.	Revers
3.	Poussée avant		(1 et 2 mains)		avec le bâton	3.	Poignet
4.	Virage			3.	Balayé revers	4.	Frappé
5.	Arrêt			4.	Poignet	5.	Sur réception
6.	Départ (côté et avant)			5.	Poignet revers		
7.	Croisement			6.	Réception		
8.	Patin arrière poussée				avec patins		
9.	Patin arrière virage						
10.	Patin arrière arrêt (deux et un pied)						
11.	Patin arrière croisement						
12.	Pivot						
13.	Transition avant-arrière et arrière-						
	avant						



POINTS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES :

GESTES TECHNIQUES - POINTS CLÉS ET ERREURS COMMUNES http://hockey-saglac.com/media/site/stories/rep_images/PDF/2009-pointsclsgestestechniques.pdf

TACTIQUES INDIVIDUELLES

1.	PROTECTION RONDELLE
2.	APPROCHE AU PORTEUR
3.	TRAVAIL EN ZONE RESTREINTE
4.	ÉCRANS, DÉVIATION ET REBOND
5.	FEINTES (CORPORELLE ET AVEC RONDELLE)
6.	MARQUAGE ET DÉMARQUAGE
7.	GESTION 1 VS 1 (OFF. ET DÉF.)
8.	MISE EN JEU
9	PRISE DE DÉCISION SOLIS PRESSION

TACTIQUES COLLECTIVES

1. F	RÉCUPÉRATION RONDELLE (DOUBLEUR)
2. F	RÔLE APPUI ET SOUTIEN
3. (GESTION DES SURNOMBRES (2VS1 ET 3VS2)
4. 5	SORTIE DE ZONES
5. E	ENTRÉES DE ZONES
6. 1	TRIANGLE OFFENSIF (JEU OFF. EN BAS DE ZONE)
7. F	REPLI DÉFENSIF
8. (GESTION DE LA ZONE DÉFENSIVE

SYSTÈME DE JEU ET STRATÉGIES

1.	PRESSION ZONE OFFENSIVE
2.	PRESSION ZONE NEUTRE
3.	UNITÉS SPÉCIALES
4.	TRANSITIONS ZONE NEUTRE
5.	MISES EN JEU