

FICHES PEDAGOGIQUES

Semaine Olympique et Paralympique

Éducation à l'environnement en Hockey sur Gazon

Explication de la démarche

Thématique

Éducation à l'environnement via le hockey sur gazon

Enjeux liés à la thématique

Dès son plus jeune âge, un individu peut avoir un impact non négligeable sur son environnement, mais il peut l'améliorer de façon significative en apprenant à mieux gérer :

- ses énergies en favorisant les énergies renouvelables à celles polluantes et en apprenant à faire des économies ;
- ses ressources en eau en évitant une surconsommation inutile ;
- ses déchets en les triant, en évitant le gaspillage, ou encore en réduisant, réutilisant et recyclant les objets de son quotidien.

Le premier enjeu pédagogique lié à cette thématique est ainsi de faire prendre conscience aux élèves des différents enjeux liés à l'écologie.

Objectif

La thématique de l'éducation à l'environnement peut-être complexe et parfois difficilement assimilable dans la vie de tous les jours. Le vocabulaire technique utilisé par les scientifiques sur la question rend difficile la compréhension de l'enjeu et de ses concepts.

Il s'agit donc :

- de rendre ludiques et pédagogiques les séances d'activités physiques et sportives ;
- de se servir du sport comme outil de sensibilisation ;
- de sensibiliser les élèves aux thématiques environnementales ;
- de faire réfléchir les élèves aux gestes écoresponsables simples à réaliser dans la vie quotidienne.

Exercice 1 - Jeu du tri sélectif

Objectif :

- allier rapidité et intelligence pour trier les balles à l'image du tri des déchets
- identifier les bonnes façons de trier les déchets.

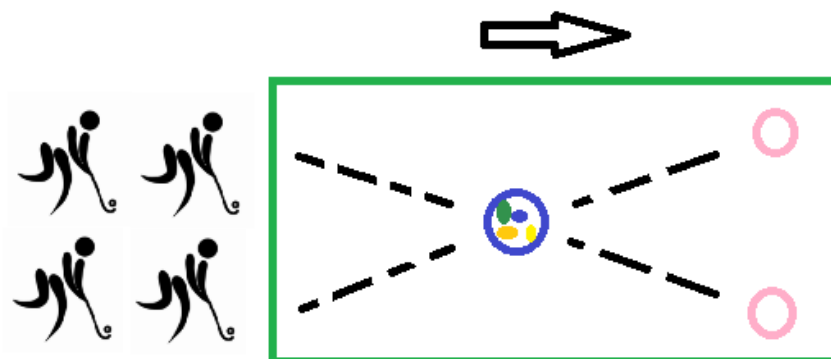
Matériel : minimum 3 cerceaux, balles de différentes couleurs (au moins 2 couleurs si 2 équipes)

Effectif : 2 équipes (ou plus) d'au moins 3 joueurs

Consignes :

Positionnez les balles de couleurs de manière à ce qu'elles soient mélangées au centre du terrain dans un cerceau. Les 2 cerceaux représentent des poubelles.

But du jeu : que chaque équipe mette la balle de la bonne couleur dans le bon cerceau le plus vite possible, à l'image du tri des déchets. L'équipe qui a trié le plus vite les balles a gagné. Le jeu se fait sous forme de relais par équipe.



Règles :

- il est interdit de partir avant que son coéquipier ait donné le relais
- il est interdit de pousser.

Variantes :

- chaque équipe peut également avoir une couleur attribuée spécifiquement et ne doit trier que les balles de la couleur correspondant à l'équipe dans la bonne poubelle
- possibilité de mettre deux cerceaux avec des balles au centre : un pour chaque équipe
- ajouter un défenseur par équipe qui a pour objectif de sortir les balles hors de la surface du jeu de l'équipe adverse
- jeu collaboratif : augmenter le nombre de couleurs de balles et le nombre de cerceaux, en gardant le principe du relais, les deux équipes collaborent pour mettre ensemble le moins de temps possible pour trier toutes les balles (chronométrage).

Exercice 2 – Jeu du béret vert

Objectif :

- identifier les bonnes façons de trier les déchets.

Matériel : 4 plots, 3 balles de couleurs différentes (bleu, vert et jaune), 1 cerceau

Effectif : 2 équipes d'au moins 4 joueurs

Consignes :

A l'image du jeu du béret, positionnez 2 équipes l'une en face de l'autre. Au milieu, positionnez les 3 balles de couleurs différentes dans un cerceau.

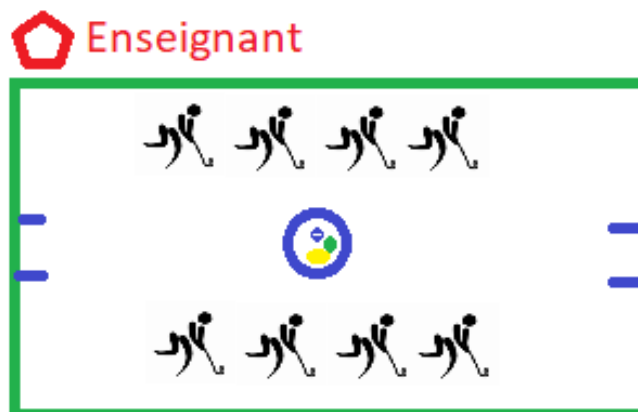
Chaque élève dispose d'un numéro (allant de 1 à 4 s'ils sont 4 joueurs par exemple).

L'enseignant appelle un numéro et un déchet, ex : joueur n° 1 et le déchet yaourt (ou journal ou peau de banane etc...). Le joueur de chaque équipe disposant du numéro appelé doit alors récupérer le plus vite possible la balle correspondant à la couleur de la bonne poubelle où doit être trié le déchet et la déposer dans l'un des deux buts sans se la faire prendre. S'il ne réussit pas à récupérer la balle en premier, il doit essayer de la récupérer pour marquer un but.

- Si les joueurs choisissent la bonne couleur de balle, c'est le joueur qui a réussi à marquer le but qui marque 1 point.

- Si les joueurs ne choisissent pas la bonne couleur, aucun point n'est attribué (même si un but est marqué).

But du jeu : choisir la bonne couleur de balle, la ramener dans un but sans se la faire prendre et ainsi gagner le plus de points. L'équipe qui marque le plus de point gagne.



Variante :

Plus simple :

- jeu sans opposition : mettre 2 balles de chaque couleur dans le cerceau central (1 pour chaque équipe), c'est le joueur qui a marqué le but en premier qui marque le point.

Plus difficile :

- possibilité d'augmenter le nombre d'équipe

- appeler plusieurs joueurs en même temps (jeu avec partenaire et opposition).

Conseil :

L'enseignant peut préparer en avance une liste d'objets à recycler associés à une couleur de poubelle.

Exercice 3 – Le poisson pêcheur

Objectif :

- comprendre que la notion « d’empreinte écologique » représente la pression exercée par l’Homme sur les ressources naturelles
- identifier comment certaines activités humaines déséquilibrent les écosystèmes (ici la surpêche)
- comprendre que les conséquences des activités humaines peuvent avoir un impact environnemental irréversible.

Matériel : balles, une dizaine de plots, 4 chasubles

Effectif : 4 défenseurs, au moins 10 attaquants

Consignes :

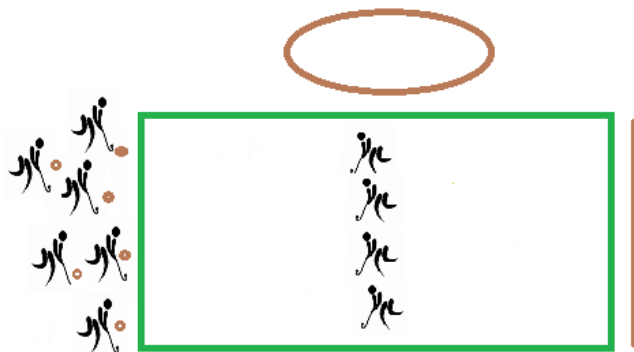
Le terrain représente l’océan, les défenseurs les pêcheurs, les attaquants les poissons et la zone de plots le filet.

Réaliser un filet suffisamment grand en dehors du terrain à l’aide de plots (cf. schéma). Positionnez tous les poissons dans les eaux côtières avec une balle. Les pêcheurs munis d’un chasuble se situent au milieu de l’océan.

Au signal de l’enseignant, les poissons doivent courir avec leur balle le plus vite possible jusqu’aux eaux côtières situées en face, sans se faire prendre leur balle. Si le.s pêcheur.s réussissent à attraper la balle et la dégage hors du terrain d’un ou plusieurs poissons, ceux-ci sont alors éliminés et doivent se positionner dans le filet situé en dehors du terrain. Les balles récupérées par les pêcheurs sont placées en dehors du terrain.

Les poissons repartent dans l’autre sens et ainsi de suite jusqu’à ce qu’il n’y ait plus de poissons.

But du jeu : pour les pêcheurs (défenseurs), attraper le plus de poissons possible. Pour les poissons (attaquants), éviter d’être attrapés dans le filet des pêcheurs.



Règles

- les poissons doivent partir dès le coup de sifflet de l’enseignant (interdiction de rester sur le rivage)
- les poissons et pêcheurs doivent rester sur le terrain
- il est obligatoire de se rendre dans le filet lorsque l’on est éliminé
- il est interdit de se pousser ou de se bousculer

Variante :

Possibilité de ne mettre qu’un seul pêcheur au départ et lorsque les poissons sont touchés, ceux-ci deviennent un pêcheur (même système qu’un épervier).

Exercice 4 – Les gaz à effet de serre et les glaciers

Objectif :

- comprendre que la notion « d'empreinte écologique » représente la pression exercée par l'Homme sur les ressources naturelles
- identifier comment certaines activités humaines déséquilibrent les écosystèmes (ici l'impact des gaz à effet de serre)
- comprendre que les conséquences des activités humaines peuvent avoir un impact environnemental irréversible.

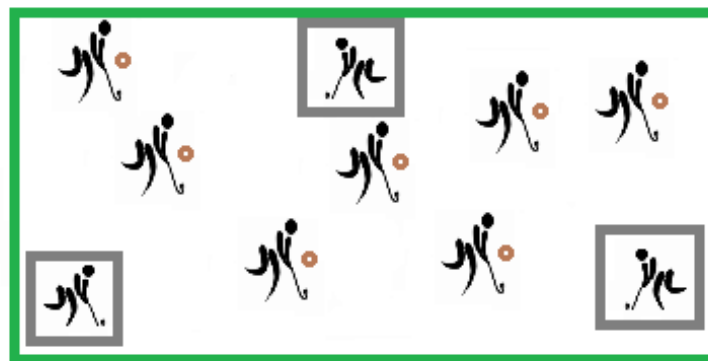
Matériel : balles, plots, chasubles

Effectif : 3 gaz à effet de serre, 10 glaciers (min)

Consignes :

Le terrain représente les montagnes. Les gaz à effet de serre et les glaciers sont placés sur un terrain, chaque glacier dispose d'une balle et chaque gaz à effet de serre d'un chasuble. L'objectif est que les gaz à effet de serre courent après les glaciers pour attraper leurs balles et les dégager hors du terrain. Dès qu'un gaz à effet de serre attrape la balle d'un glacier, celui-ci se transforme en glaçon qui fond en 5 secondes en s'accroupissant progressivement vers le sol en mettant sa crosse en l'air. Pour délivrer le glaçon, un autre glacier peut venir le sauver en passant sa balle entre les jambes du glaçon, il peut alors revenir dans le jeu. En revanche, si le glaçon n'est pas libéré par un autre avant les cinq secondes où il fond, alors il prend un chasuble et devient un gaz à effet de serre. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de glacier.

But du jeu : pour les gaz à effet de serre, prendre la balle d'un maximum de glaciers. Pour les glaciers, éviter de se transformer en glaçon et de fondre.



Règles

- il est interdit de pousser ou se bousculer
- une fois que le glacier est touché il ne peut plus jouer et doit obligatoirement s'immobiliser en écartant les jambes
- une fois que les cinq secondes sont passées, le glacier doit devenir un gaz à effet de serre.

Variante :

- possibilité de mettre des cabanes (air de refroidissement) pour les glaciers.

Exercice 5 – Le relais de l'eau

Objectif : être capable de mesurer les conséquences de la pollution de l'eau pour comprendre qu'il est essentiel de la préserver.

Matériel : 8 plots, 2 cerceaux, 4 jeux de chasubles et des balles

Effectif : 3 équipes de 6, 2 défenseurs, 2 arbitres

Consignes :

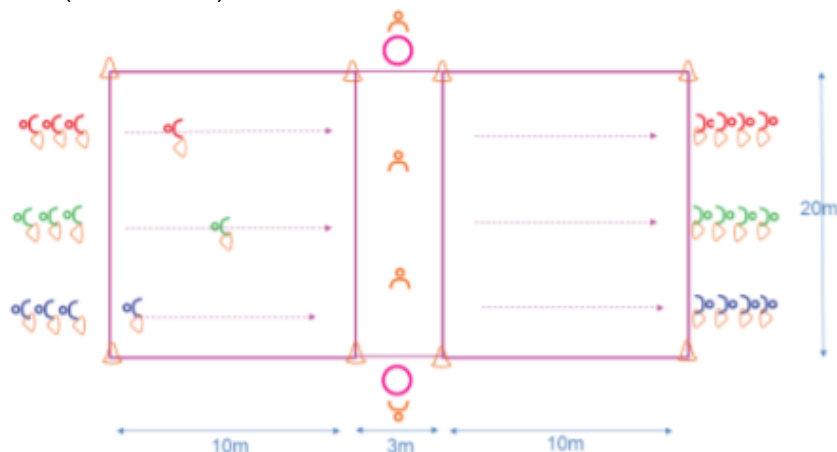
Composer 3 équipes (rouge, bleue, verte) qui auront le rôle d'attaquants. Les élèves restants seront défenseurs (2 élèves en orange) et arbitres (2 élèves au bord du terrain).

Les défenseurs représentent « les activités humaines polluantes », les balles des attaquants des « gouttes d'eau propres » et le terrain un cours d'eau. Les défenseurs peuvent donc « polluer » les « gouttes d'eau » si un attaquant se fait prendre sa balle.

Les 3 équipes d'attaquants se placent de part et d'autre du terrain comme sur le schéma. Chaque attaquant reçoit une balle au début de la partie. Les deux défenseurs se placent dans la zone centrale. Les deux arbitres se placent derrière chacun des cerceaux. Au signal de l'enseignant, le premier attaquant de chaque équipe s'élance en courant sur le terrain avec sa balle, traverse la zone centrale sans se faire toucher par les défenseurs, puis court jusqu'à l'autre extrémité du terrain. Une fois le terrain traversé, l'attaquant transmet sa balle à son coéquipier et va se placer en bout de file. Le coéquipier s'élance à son tour avec la balle transmise par son coéquipier. Le relais se poursuit ainsi de suite dans chaque équipe. Les défenseurs placés dans la zone centrale doivent attraper la balle des attaquants. Si un attaquant se fait prendre sa balle dans la zone centrale, il est pénalisé et doit se placer à côté de l'arbitre en dehors du terrain. L'attaquant qui attendait le relais prend alors la suite avec une nouvelle balle. La partie s'arrête lorsqu'une équipe a perdu tous ses joueurs OU un nombre de joueurs définis à l'avance.

Durant la partie, les arbitres vérifient que les humains pollueurs ne sortent pas de leur couloir.

Le but du jeu est de parcourir le cours d'eau en préservant les « gouttes d'eau » (balles), des « activités humaines polluantes » (défenseurs).



Règles

- Il est interdit de partir avant d'avoir reçu le relais du joueur précédent
- Il est interdit pour les défenseurs de sortir de leur zone de défense et pour les attaquants de sortir des zones du terrain
- Il est interdit de se pousser ou de se bousculer
- Il est obligatoire de se mettre dans la zone hors du terrain lorsque l'attaquant est éliminé.

Conseils

- Faites plusieurs parties en changeant les rôles des élèves
- Demandez aux défenseurs de choisir une activité humaine qui impacte l'environnement ou la santé des Hommes (ex : rejet de déchets chimiques, engrais et pesticides ...). Ils représenteront alors l'activité en question.

Variantes :

- Pour faire varier les motricités mises en jeu, ajouter des obstacles dans le parcours (des plots, des barres à sauter, des lignes à franchir etc.)
- Pour augmenter la difficulté des attaquants, augmenter les distances du parcours
- Pour augmenter la difficulté des défenseurs, augmenter la largeur de la zone à défendre
- Si vous disposez de plusieurs jeux de balles de couleurs différentes. Lorsqu'une goutte est polluée, l'attaquant vient changer la couleur de balle auprès de l'arbitre. La balle commence par exemple par vert puis à la 1^{ère} pollution devient orange puis à la 2^{ème} pollution rouge ... Lorsqu'une balle atteint le dernier niveau de couleur on arrête la partie et on compte le nombre de balle verte et orange par équipe.

Exercice bonus – Chasse aux trésors écologique

Objectif :

- comprendre que les déchets rejetés dans la nature polluent l'air, l'eau et les sols, et contaminent les êtres vivants
- prendre conscience que certains objets peuvent être réutilisés ou recyclés plutôt que jetés.

Matériel : gants, sacs poubelles, pinces à déchets

Effectif : 3 équipes d'au moins 3 joueurs

Consignes :

Définissez une zone de jeu en plein air (bois, parc, zone à côté d'un terrain, de l'école...) et constituez plusieurs équipes.

But du jeu : que chaque équipe ramasse le plus de déchets possible.

Vous pouvez donner des points ou des prix bonus pour les déchets qui peuvent être réutilisés ou recyclés.

Vous pouvez également choisir des matériaux récupérés pour la réalisation d'ateliers de hockey.

Autres ressources

Pour découvrir les ressources, en lien avec le hockey éducatif, proposées par la Fédération Française de Hockey, n'hésitez pas à consulter la page dédiée du site internet fédéral :

<https://www.ffhockey.org/hockey-educatif.html>

