

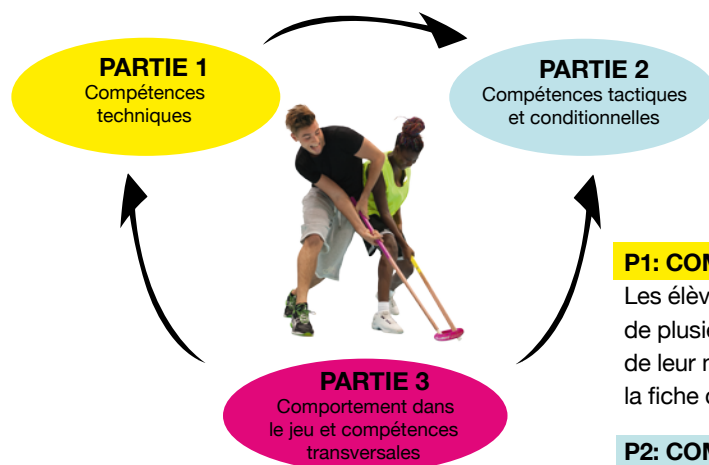
TEST DE COMPÉTENCES DONUT HOCKEY

Introduction

Ce test a été conçu selon le principe pédagogique orienté vers les compétences, tout comme le manuel Donut Hockey. Il s'aligne sur les objectifs d'apprentissage formulés dans les plans d'études suisses¹,² et liechtensteinois³.

De nombreuses compétences travaillées dans le cadre des leçons de Donut Hockey s'avèrent pertinentes pour les autres sports collectifs – l'unihockey bien sûr –, mais aussi le football, le basketball et le handball sur le plan tactique notamment.

Déroulement du test



P1: COMPÉTENCES TECHNIQUES

Les élèves, tour à tour acteurs et assistants, effectuent un circuit de plusieurs postes par groupes de deux ou trois en fonction de leur nombre. Les résultats sont consignés mutuellement sur la fiche de contrôle P1 que l'enseignant ramasse à la fin.

P2: COMPÉTENCES TACTIQUES ET CONDITIONNELLES

Toute la classe exécute à chaque fois un des exercices que l'enseignant observe et note sur la fiche d'évaluation P2.

P3: COMPORTEMENT DANS LE JEU ET COMPÉTENCES TRANSVERSALES

La classe joue à quatre contre quatre, dont un gardien (avec changement volant). L'enseignant observe et note sur la fiche d'observation P3.

A la fin, tous les résultats sont reportés puis additionnés sur la feuille de route. Un barème permet aux élèves, en plus du score et d'une éventuelle note, d'identifier leurs atouts et leurs faiblesses et d'orienter ainsi leur entraînement. Le test convient à tous les degrés scolaires et peut être adapté par l'enseignant si nécessaire. Important: tous les domaines de compétences sont appréciés équitablement: le fair-play revêt autant de valeur qu'un tir précis.

Préparation

Le test est facile à mettre en place. Tous les modèles à imprimer se trouvent ci-après. Etant donné que les fiches de postes pour le circuit seront utilisées à plusieurs reprises, il est conseillé de les plastifier.

Chaque élève reçoit les documents suivants:

- P1 Fiche de contrôle (circuit)
- P2 Fiche d'évaluation (tactique/condition)
- P3 Fiche d'observation (jeu)
- Feuille de route

1 <https://v-ef.lehrplan.ch/index.php?code=a|9|0|4|2|1>

2 <https://www.plandetudes.ch/web/guest/education-physique>

3 <https://fl.lehrplan.ch/index.php?code=b|9|0|la=yes>

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

APERÇU

Les objectifs d'apprentissage sont répartis selon trois domaines de compétences. Quelques compétences techniques ont été classées dans les deux autres domaines dans un souci d'efficacité et de simplification.

PARTIE 1: COMPÉTENCES TECHNIQUES

Dribbler

- Conduire le donut de manière contrôlée.
- Détacher son regard du donut tout en dribblant.
- Garder la maîtrise du donut malgré des mouvements d'esquive.

Passer

- Passer et réceptionner le donut avec précision, à l'arrêt et en mouvement.
- Estimer correctement les trajectoires du donut, au sol et en l'air.
- Appliquer différentes techniques de passes.
- Passer et réceptionner correctement le donut malgré la pression (temporelle ou situative).

Tirer

- Tirer avec puissance et précision.
- Maîtriser différents tirs et être capable de les varier.
- Tirer en mouvement (course).
- Combiner les feintes avec un mouvement de tir.

PARTIE 2: COMPÉTENCES TACTIQUES ET CONDITIONNELLES

Attaque

- Contrôler le donut de manière sûre et le protéger de l'adversaire.
- Prendre des décisions pertinentes et les appliquer efficacement.
- Déborder l'adversaire en effectuant des changements de rythme rapides.
- Maîtriser différents types de feintes et de tirs et les appliquer judicieusement en fonction de la situation.

Défense

- Evaluer la distance optimale par rapport à l'adversaire et être capable de la maintenir.
- Percevoir la position entre l'attaquant et le but et l'exploiter de manière judicieuse: éloigner l'attaquant du but, empêcher un but, intercepter le donut.

Condition physique

- Améliorer la vitesse de course sur de courtes distances.
- Enchaîner plusieurs sprints courts.
- Changer rapidement de direction et de rythme.
- Supporter des charges intermittentes de 40 secondes au moins sans s'épuiser.

PARTIE 3: COMPORTEMENT DANS LE JEU ET COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Attaque

- Prendre les décisions pertinentes en fonction de la situation (tir, feinte, passe).
- Choisir les variantes adéquates de tirs et de passes selon la situation.
- Sans le donut, adopter le comportement adéquat en fonction de la situation de jeu (démarquage, distance).
- Créer des situations de supériorité numérique et les exploiter judicieusement.
- Passer rapidement de l'attaque à la défense.

Défense

- Couvrir l'espace et intercepter le donut.
- Réaliser des actions de défense efficaces, avec le corps et le bâton, dans le respect des règles de jeu.
- Se positionner correctement entre le but et l'attaquant.
- Coordonner les mouvements de défense avec les coéquipiers.

Compétences transversales

- Connaître et appliquer les règles de jeu.
- Trouver le bon équilibre entre combativité et fair-play.
- Résoudre les conflits avec les coéquipiers ou les adversaires de manière respectueuse.

P1: COMPÉTENCES TECHNIQUES

Le circuit est effectué par groupes de deux ou trois. Les joueurs sont tour à tour acteurs et assistants. Tous les résultats sont notés sur la fiche de contrôle. Douze points au maximum sont en jeu.

Poste 1: Hit The Cone

Accent: passes indirectes

Description	Dessin	Evaluation	Compétences	Matériel
Objectif: viser les trois quilles via le banc suédois. La position de tir est libre à l'intérieur de la zone bleue, tout comme l'emplacement des quilles dans la zone jaune (écart entre les quilles: env. 10 cm). Trois essais.		Bleu: 1 touche Rouge: 2 touches Noir: 3 touches	Passer avec précision. Estimer les angles lors de passes indirectes et les adapter en conséquence.	3 quilles 1 banc suédois 1 bâton 3 donuts Marques pour délimiter les zones

Poste 2: Battleship

Accent: passes sur une cible mobile

Description	Dessin	Evaluation	Compétences	Matériel
Objectif: projeter le donut en l'air et viser la cible mobile (chariot) déplacée par l'assistant le long de la ligne. La passe est comptabilisée uniquement si le chariot est en mouvement. Trois essais.		Bleu: le donut décolle et vole en direction du chariot. Rouge: le donut touche le chariot. Noir: le donut tombe dans le chariot.	Passer avec précision. Estimer la trajectoire du donut. Adresser une passe précise à un coéquipier en mouvement.	1 chariot de balles 1 bâton 1 donut Marques pour définir les lignes

Poste 3: Sniper

Accent: tir précis

Description	Dessin	Evaluation	Compétences	Matériel
Objectif: toucher si possible les trois quilles avec trois tirs. Les quilles sont situées à six mètres et à différentes hauteurs (sol / un élément de caisson / deux éléments de caisson). Trois essais.		Bleu: 1 touche Rouge: 2 touches Noir: 3 touches	Tirer avec une certaine puissance de manière précise.	3 quilles 1 bâton 3 donuts Marques pour définir les lignes

Poste 4: Tunnel

Accent: passes puissantes et précises

Description	Dessin	Evaluation	Compétences	Matériel
Objectif: faire passer le donut à travers un couloir long de dix mètres (deux bancs suédois), sans toucher les bords. Trois essais.		Bleu: 1 touche Rouge: 2 touches Noir: 3 touches	Passer avec précision. Estimer le comportement du donut lorsqu'il glisse.	2 bancs suédois ou autres marques 3 donuts Bâtons Marques pour définir les lignes

Poste 5: Flip Score

Accent: maîtrise du matériel, tir spécial

Description	Dessin	Evaluation	Compétences	Matériel
Objectif: viser le but en tirant le donut par-dessus l'élément de caisson. Départ derrière la ligne bleue. En cas de réussite, avancer d'une ligne, en cas d'échec, reculer. Quatre essais.		Bleu: but marqué depuis la ligne bleue (3,5 m) Rouge: but marqué depuis la ligne rouge (2,5 m) Noir: but marqué depuis la ligne noire (1,5 m)	Jouer le donut de manière contrôlée. Tirer avec précision.	1 élément de caisson 1 but Bâtons 4 donuts Marques pour définir les lignes

Poste 6: Bowling

Accent: tir avec mouvement de feinte

Description	Dessin	Evaluation	Compétences	Matériel
Objectif: viser le maximum de quilles en tirant immédiatement après une rotation. Les dix quilles sont placées en triangle (écart: env. 10 cm). Deux essais.		Bleu: 0-4 quilles touchées Rouge: 5-7 quilles touchées Noir: 8-10 quilles touchées	Tirer avec précision. Combiner une feinte avec un tir instantané.	10 quilles Bâtons 2 donuts Marques pour définir les lignes

Poste 7: The Get Away

Accent: maîtrise du matériel, tir spécial

Description	Dessin	Evaluation	Compétences	Matériel
Objectif: viser une boîte placée contre la paroi. A chaque réussite, reculer d'une ligne; en cas d'échec, avancer d'une ligne. Quatre essais.		Bleu: tir réussi de 7 mètres Rouge: tir réussi de 8,50 mètres Noir: tir réussi de 10 mètres	Tirer avec précision. Estimer correctement la trajectoire du donut en l'air.	1 boîte Bâtons 4 donuts Marques pour définir les lignes

Poste 8: Dribble King

Accent: maîtrise du matériel, tirs spécial

Description	Dessin	Evaluation	Compétences	Matériel
Objectif: en deux minutes, effectuer le plus de trajets possibles: slalom autour des cônes, passer à travers trois éléments de caisson et tirer au but (couvercle de caisson sur la ligne de but). Chaque trajet ponctué d'un but compte double. Un essai.		Bleu: 0-2 trajets Rouge: 3-4 trajets Noir: 5 trajets et plus	Conduire le donut de manière contrôlée. Tirer avec précision. Effectuer un tir correct en course.	5 cônes 3 éléments de caisson 1 couvercle de caisson 1 but Bâtons 1-2 donuts

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

PARTIE 2: COMPÉTENCES TACTIQUES ET CONDITIONNELLES

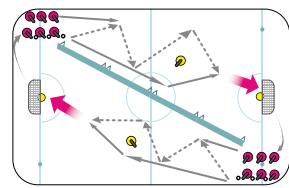
L'enseignant note chaque élève au moyen de la grille d'évaluation et reporte le score sur la fiche d'évaluation. Douze points sont en jeu pour cette partie.

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

O 0 point (jamais) O point (parfois) O 1 point (presque toujours)

Exercice de groupe 1: Fast Track¹

Accent: surnombre, jeu collectif, transition attaque/défense

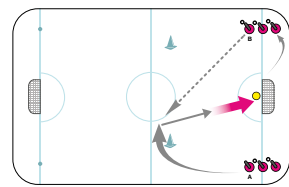
Description	Dessin	Matériel
Les attaquants, par deux, tentent de marquer un but face à un défenseur et un gardien. Ils n'ont droit qu'à un tir par attaque. S'ils marquent, ils restent en attaque. S'ils échouent, ils remplacent le défenseur et le gardien (changement volant). 2 x 6 minutes sans pause. L'enseignant observe et évalue.		4 bancs suédois 2 buts Bâtons Donuts 2 casques de gardien

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

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

Exercice de groupe 2: Carrousel Fake Drill²

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

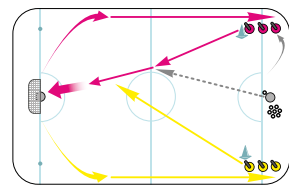
Description	Dessin	Matériel
Deux attaquants, l'un avec le donut, démarrent de la ligne de fond. Après la passe, ils attaquent le but protégé par un défenseur et un gardien. L'attaque dure au maximum 10 secondes. Le duo suivant attaque à son tour. Le défenseur et le gardien laissent leur place après quatre minutes. 3 x 4 minutes sans pause. L'enseignant observe et évalue.		1 but Marques Bâtons Donuts 1 casque de gardien

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

1. passer le donut en mouvement à son coéquipier;
2. réceptionner le donut en mouvement, le contrôler et le protéger;
3. feinter l'adversaire en changeant rapidement de rythme et de vitesse;
4. prendre des décisions pertinentes et les appliquer efficacement.

Exercice de groupe 3: Turbo Rocket³

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

Description	Dessin	Matériel
L'enseignant se place au milieu de la ligne de fond avec les donuts. Dès qu'il met en jeu un anneau, les deux premiers de colonne démarrent pour s'en emparer. Le plus rapide devient attaquant, l'autre défend. Retour par les couloirs latéraux et changement de colonne. 2 x 4 minutes sans pause. L'enseignant observe et évalue.		1 but Marques au sol Bâtons Donuts 1 casque de gardien

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

1. atteindre une vitesse de course élevée sur de courtes distances;
2. enchaîner plusieurs sprints courts;
3. contrôler le donut en pleine course;
4. résister à l'action du défenseur pour parvenir jusqu'au but.

¹ Fast Track: variantes d'entraînement et autres conseils, voir Manuel Donut Hockey p. 87

² Carrousel, variantes d'entraînement et autres conseils, voir Manuel Donut Hockey p. 71

³ Turbo Rocket: variantes d'entraînement et autres conseils, voir Manuel Donut Hockey p. 89

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

PARTIE 3: COMPORTEMENT DANS LE JEU ET COMPÉTENCES TRANSVERSALES

La classe joue à quatre contre quatre, dont un gardien (avec changement volant).

L'enseignant note chaque élève au moyen de la grille d'évaluation et reporte le score sur la feuille de route. Douze points (3x4) sont attribués pour l'attaque, la défense et les compétences transversales.

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

☐ 0 point (jamais) ☐ 0.5 point (parfois) ☐ 1 point (presque toujours)

ATTAQUE

1. Prendre les décisions pertinentes en fonction de la situation (tir, feinte, passe).
2. Sans le donut, adopter le comportement adéquat en fonction de la situation de jeu (démarquage, distance).
3. Créer des situations de supériorité numérique et les exploiter judicieusement.
4. Passer rapidement de l'attaque à la défense.

DÉFENSE

1. Couvrir l'espace et intercepter le donut.
2. Réaliser des actions de défense efficaces, avec le corps et le bâton, dans le respect des règles de jeu.
3. Se positionner correctement entre le but et l'attaquant.
4. Coordonner les mouvements de défense avec les coéquipiers.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

1. Connaître et appliquer les règles de jeu.
2. Faire preuve d'engagement en attaque et en défense.
3. Trouver le bon équilibre entre combativité et fair-play.
4. Résoudre les conflits avec les coéquipiers ou les adversaires de manière respectueuse.

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:

LÉGENDE DES DESSINS

	Joueurs de l'équipe A/Attaque
	Joueurs de l'équipe B / DéfenseDonut
	Donut
	Trajet du joueur
	Trajectoire de la passe
	Tir
	Cône
	Banc suédois
	Couvercle de caisson
	Caisse de balles
	But

PLUS D'INFOS

Internet

www.donuthockey.ch
www.burnermotion.ch

Contact

Muriel Suttter
info@burnermotion.ch
+41 79 643 43 48

PROPOSITION DE NOTATION

Points	Note
30-36 points	6
27-29 points	5.5
24-25 points	5
21-23 points	4.5
18-20 points	4
15-17 points	3.5
12-14 points	3
9-11 points	2.5
6-8 points	2
3-5 points	1.5
0-2 points	1



IMPRESSUM

© 2020 by Muriel Sutter

www.burnermotion.ch

Sauf autorisation expresse de la maison d'édition, la reproduction de tout ou partie du manuel par des moyens phototechniques est formellement interdite. Cette interdiction s'étend également à la reproduction à des fins d'enseignement (exception faite des cas particuliers énoncés aux §§ 53, 54 de la LDA). Elle s'applique spécialement aux traductions, reproductions et microfilms, ainsi qu'à la saisie et au traitement dans des systèmes électroniques.

Texte: Muriel Sutter, avec la collaboration de Gian Gmünder

Photos: Christian Rosenberger

Conception graphique: André « Boogie » Morgner

OUVRAGES

- Gmünder, G. (2020); Donut Hockey auf Basis der Kompetenzen des Lehrplan 21. BA-Arbeit Prof. Dr. U. Pühse, Universität Basel
- Erdtel, M. & Brückner, G. (2014). Floorball spielen. Unihockey - Innebandy - Unihoc - Stockey. In C. Kröger, H. Haag, M.S. & K. Roth (Hrsg.), Praxisideen - Schriftreihe für Bewegung, Spiel und Sport. Schorndorf: Hofmann-Verlag.
- Lehrplan 21, Rahmenlehrplan, Zugriff am 2.7. unter <https://v-ef.lehrplan.ch/index.php?code=a|9|0|4|2|1>
- Lehrplan Sport, Fürstentum Liechtenstein, Zugriff am 4.7.2020 unter: <https://fl.lehrplan.ch/index.php?code=b|9|0&la=yes>
- Plan d'études Suisse Romande, Zugriff am 4.7.2020 unter: <https://www.plandetudes.ch/web/guest/education-physique>
- Sutter, M. (2017); Donut Hockey. Schorndorf: Hofmann-Verlag
- Swissunihockey.ch (2012, August). Lektionsvorbereitung Unihockey: Passen. Zugriff am 2. Juli 2020 unter https://www.swissunihockey.ch/files/4315/2334/7123/Passen_5-6Klasse.pdf
- Spielbewertung Fussball, Basketball, Volleyball, Unihockey: Zugriff am 2.7.2020 unter <https://www.sportunterricht.ch/Bewertung/BeurteilungSpielsport.pdf>
- Wolf, M., Beutler, B. & Hunziker, R. (2005). Unihockey. mobilepraxis, 6(1), 2-11.

EN ACTION!

Le matériel de Donut Hockey a été développé par Burner Motion Team et garantit un plaisir de jeu maximal et la sécurité des joueurs. La boutique en ligne propose un équipement adapté à chaque niveau de jeu et des sets complets à des conditions avantageuses.



Manuel

Le manuel présente de nombreuses formes de jeu attrayantes et faciles à mettre en œuvre.

Bâtons et embouts

Le bâton est composé d'une tige et d'un embout interchangeable au profil spécial. Posé au sol, sa longueur ne devrait pas dépasser les premières côtes du joueur.

Donuts

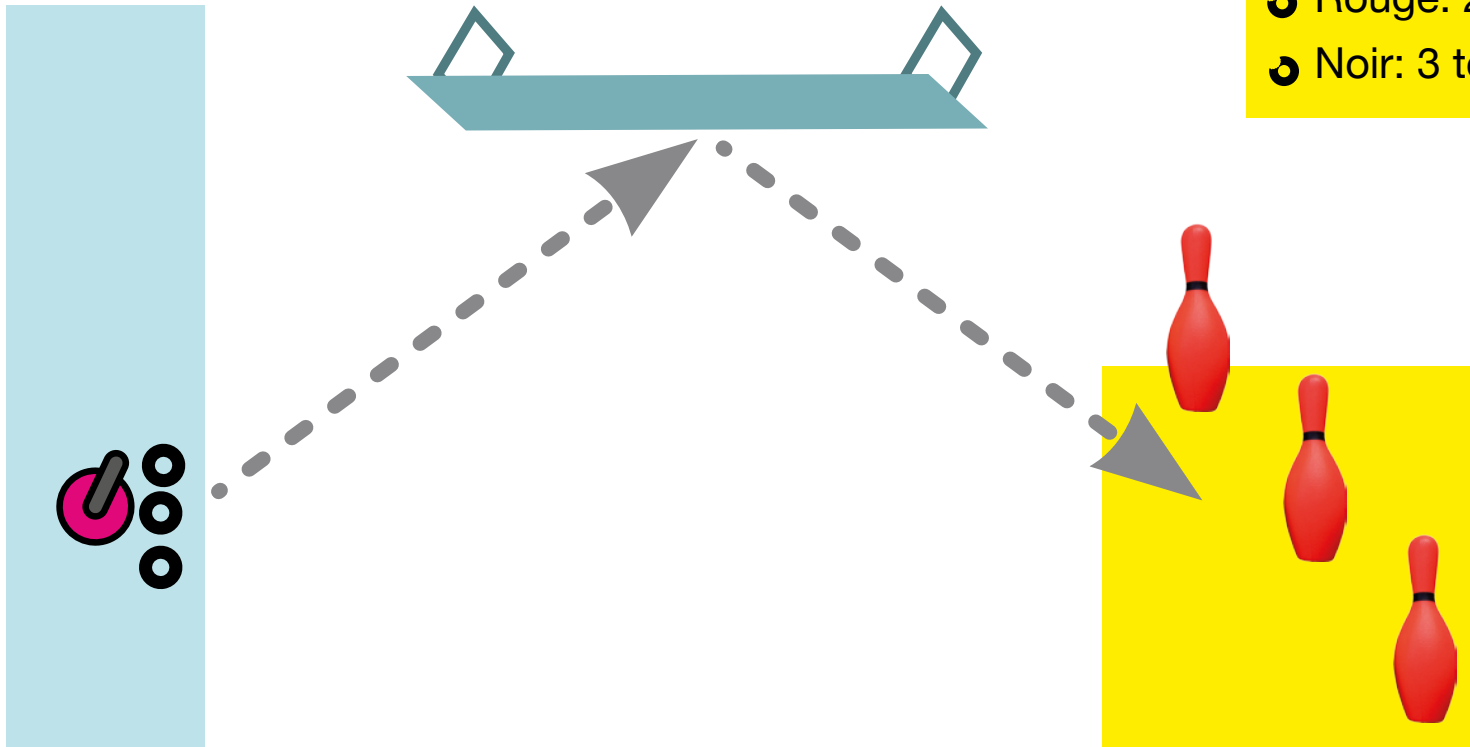
Les donuts sont fabriqués dans une matière souple et solide de manière à pouvoir glisser sur le sol.

Casque de gardien

Le casque est équipé d'une visière spéciale dont les mailles de la grille sont plus serrées que celles des casques de floorball et de hockey sur glace, le bâton ne pouvant ainsi pas passer à travers.

www.burnershop.ch

HIT THE CONE



EVALUATION

- Bleu: 1 touche
- Rouge: 2 touches
- Noir: 3 touches

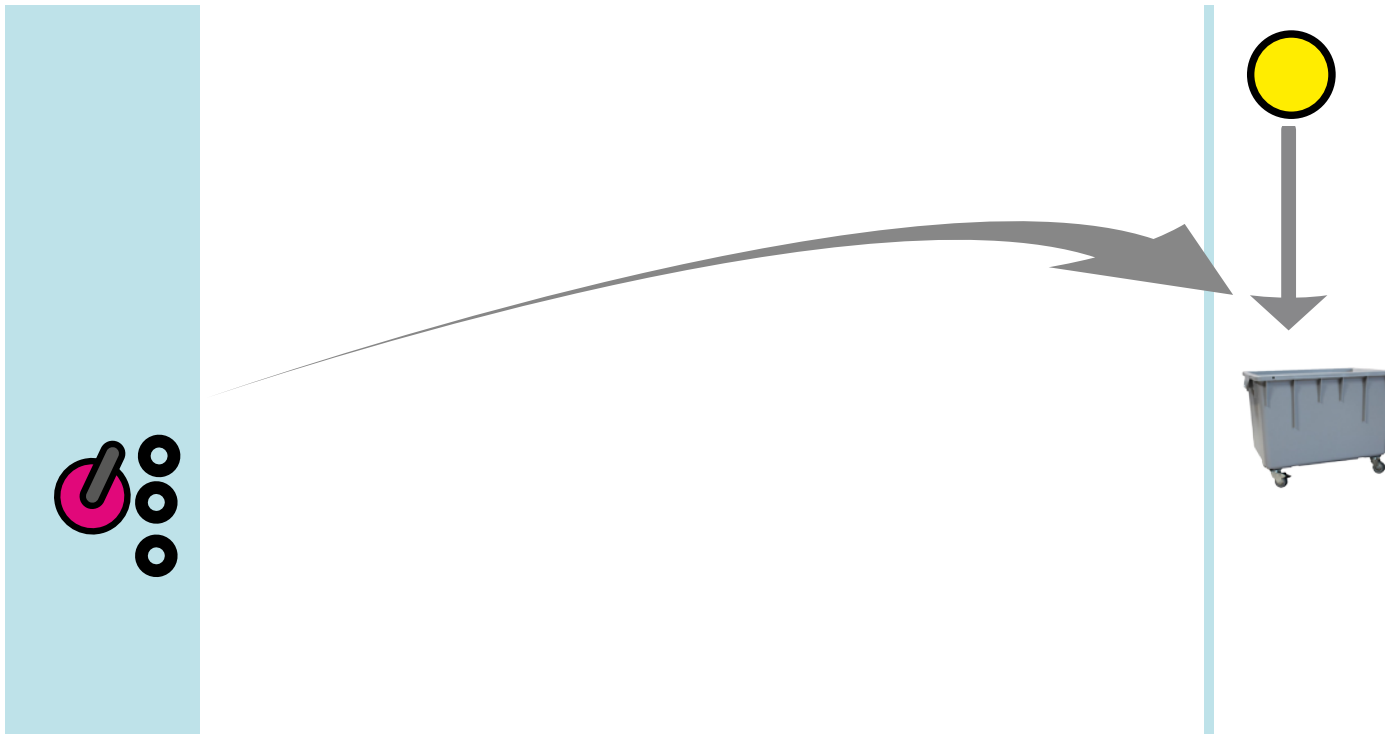
MATERIEL

- 3 quilles
- 1 banc suédois
- 1 bâton
- 3 donuts
- Marques pour délimiter les zones

BATTLESHIP

EVALUATION

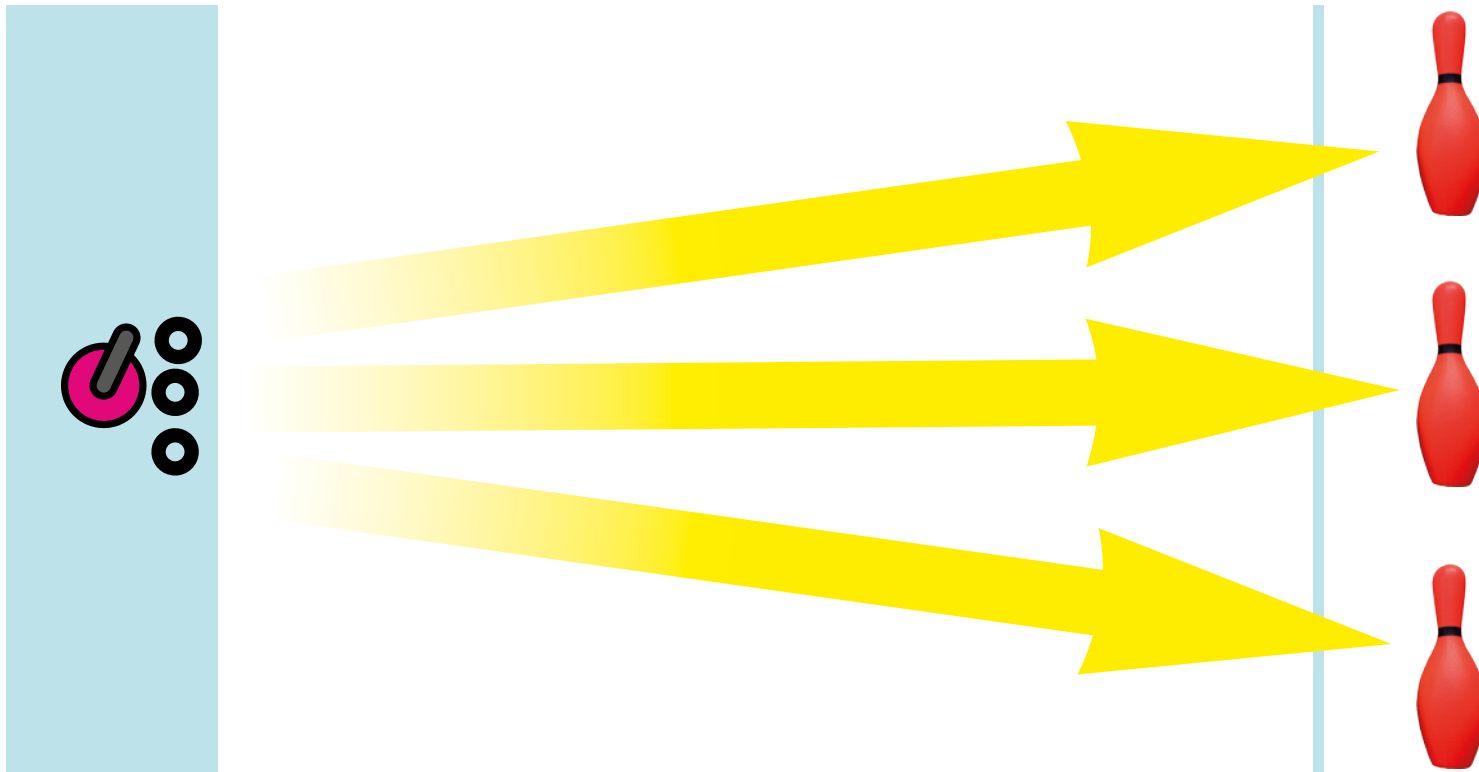
- Bleu: le donut décolle et vole en direction du chariot.
- Rouge: le donut touche le chariot.
- Noir: le donut tombe dans le chariot.



MATERIEL

- 1 chariot de balles
- 1 bâton
- 1 donut
- Marques pour définir les lignes

SNIPER



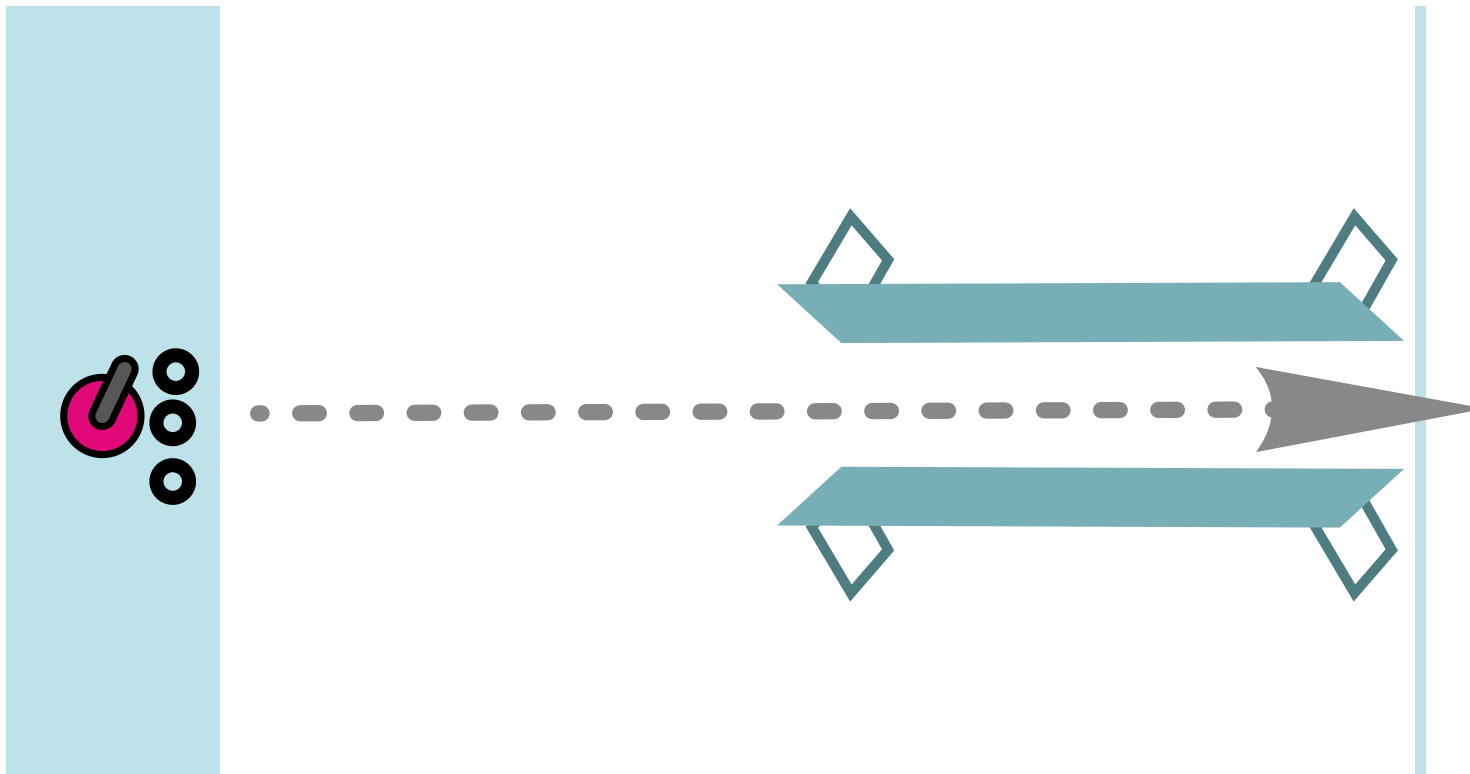
EVALUATION

- Bleu: 1 touche
- Rouge: 2 touches
- Noir: 3 touches

MATERIEL

- 3 quilles
- 1 bâton
- 3 donuts
- Marques pour définir les lignes

TUNNEL



EVALUATION

- Bleu: 1 touche
- Rouge: 2 touches
- Noir: 3 touches

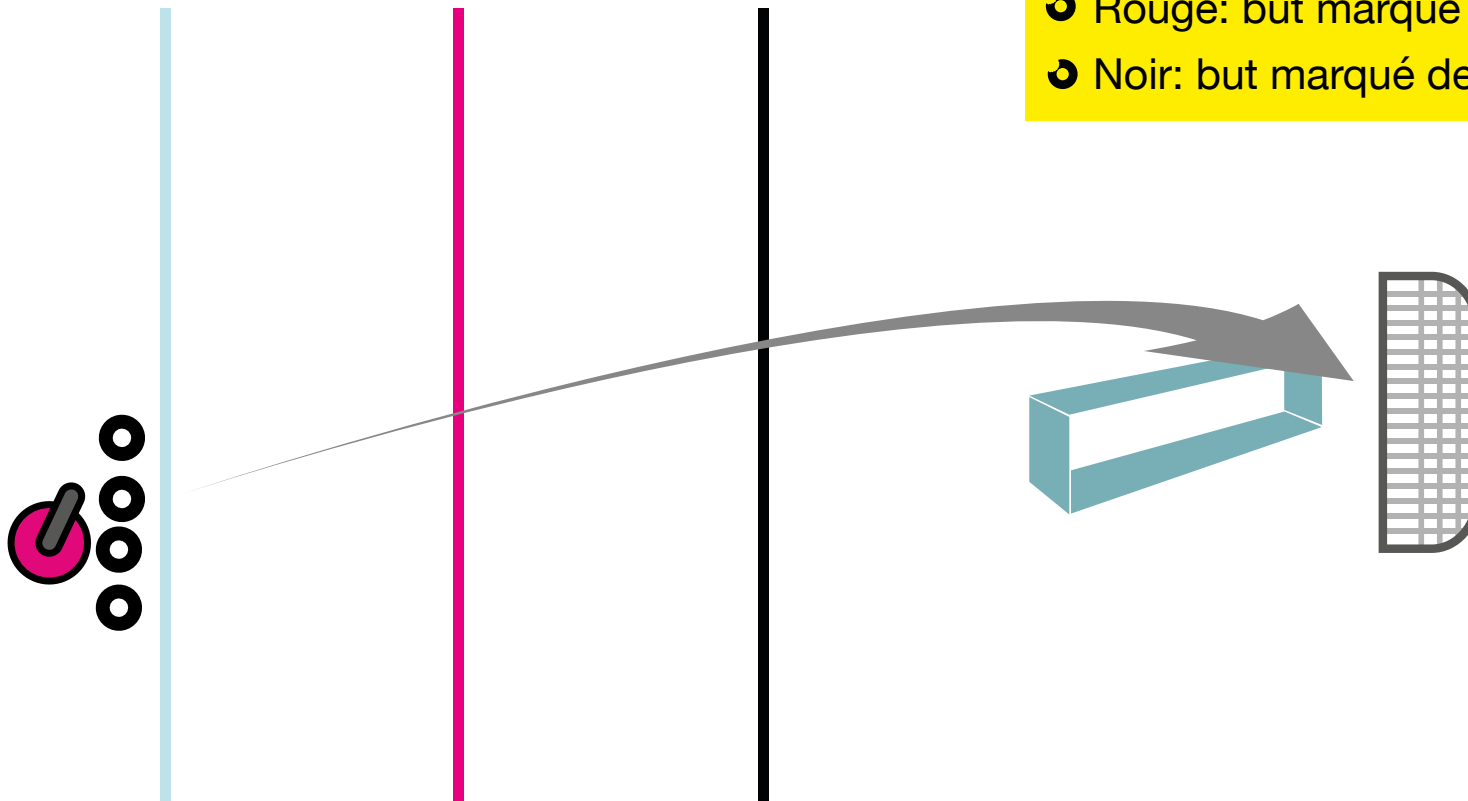
MATERIEL

- 2 bancs suédois
- 3 donuts
- Bâtons
- Marques pour définir les lignes

FLIP SCORE

EVALUATION

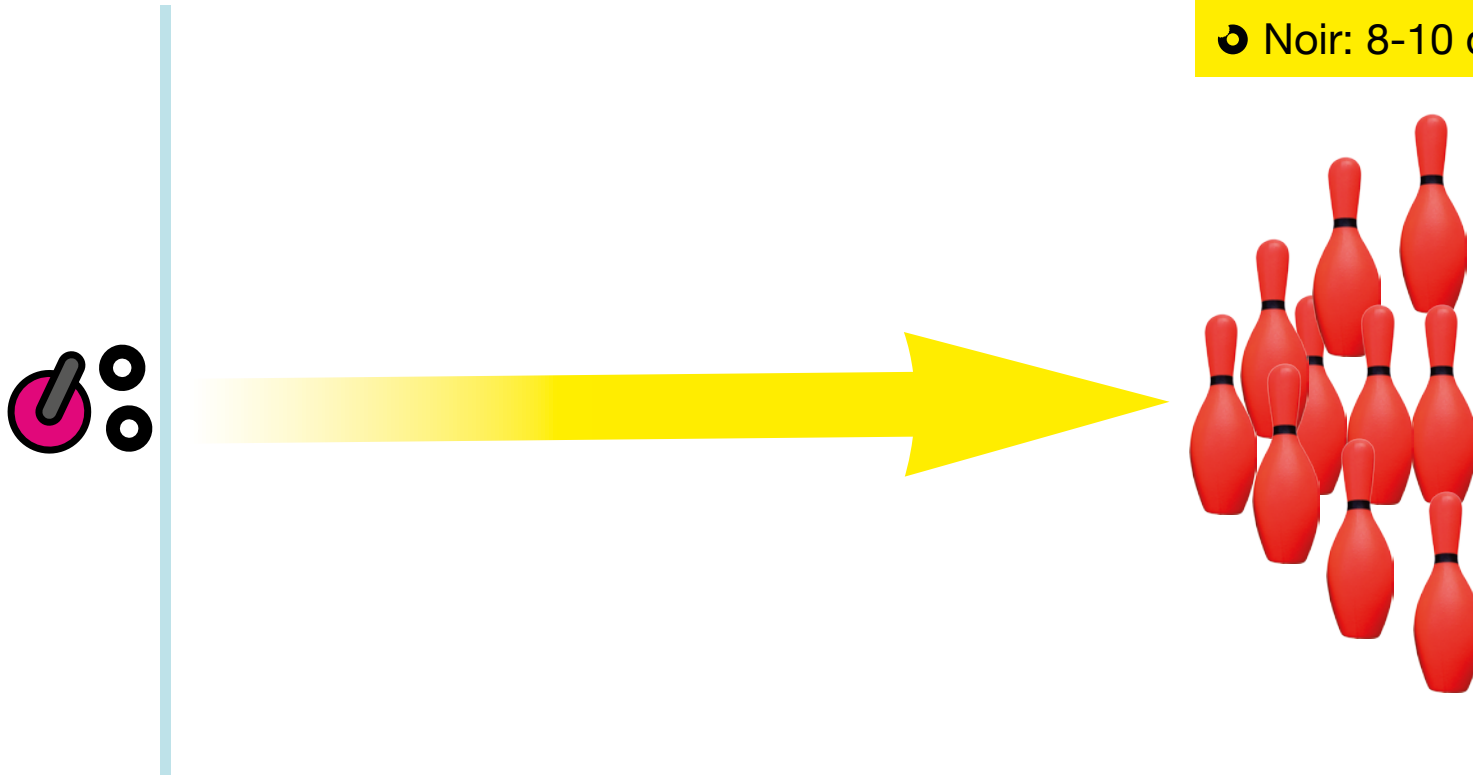
- Bleu: but marqué depuis la ligne bleue (3,5 m)
- Rouge: but marqué depuis la ligne rouge (2,5 m)
- Noir: but marqué depuis la ligne noire (1,5 m)



MATERIEL

- 1 élément de caisson
- 1 but
- Bâtons
- 4 donuts
- Marques pour définir les lignes

BOWLING



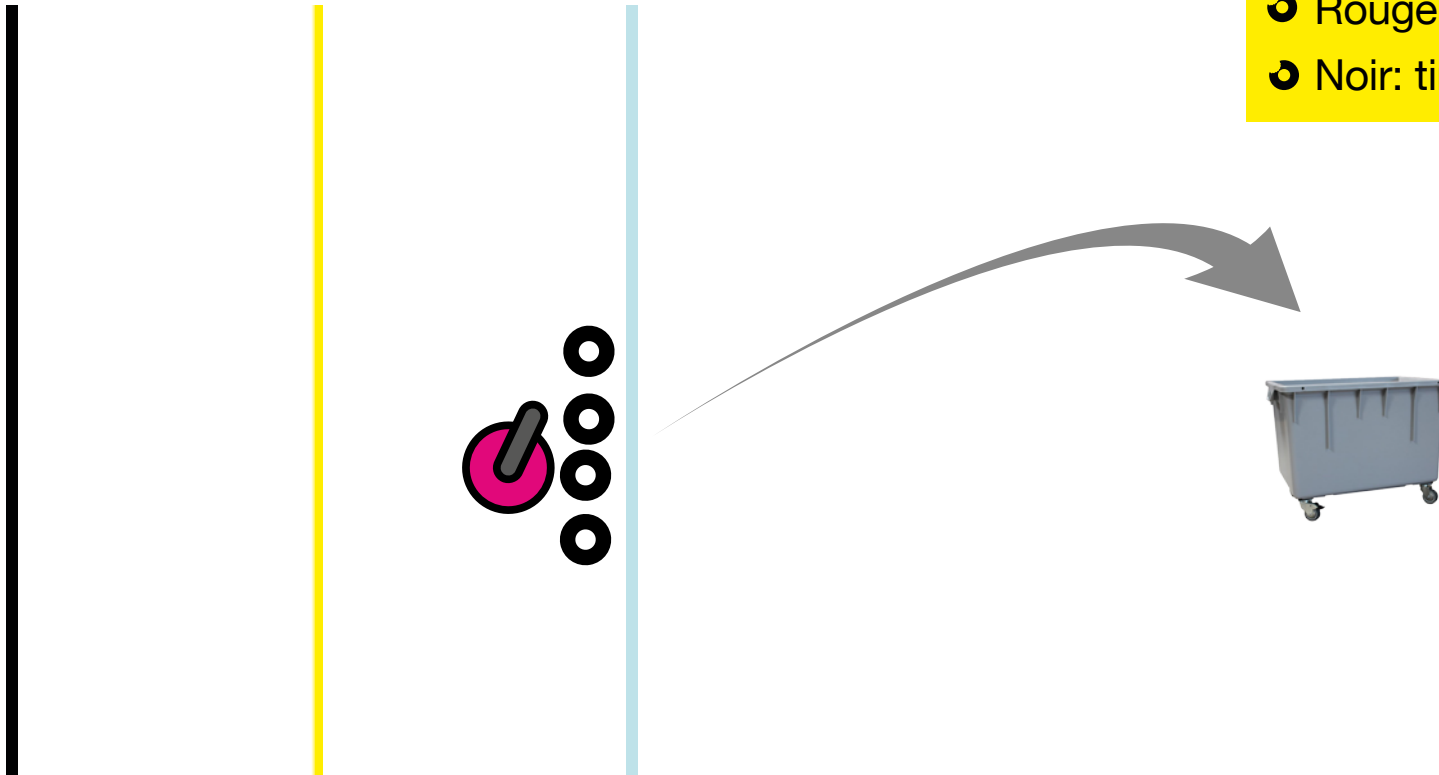
EVALUATION

- Bleu: 0-4 quilles touchées
- Rouge: 5-7 quilles touchées
- Noir: 8-10 quilles touchées

MATERIEL

- 10 quilles
- Bâtons
- 2 donuts
- Marques pour définir les lignes

THE GET AWAY



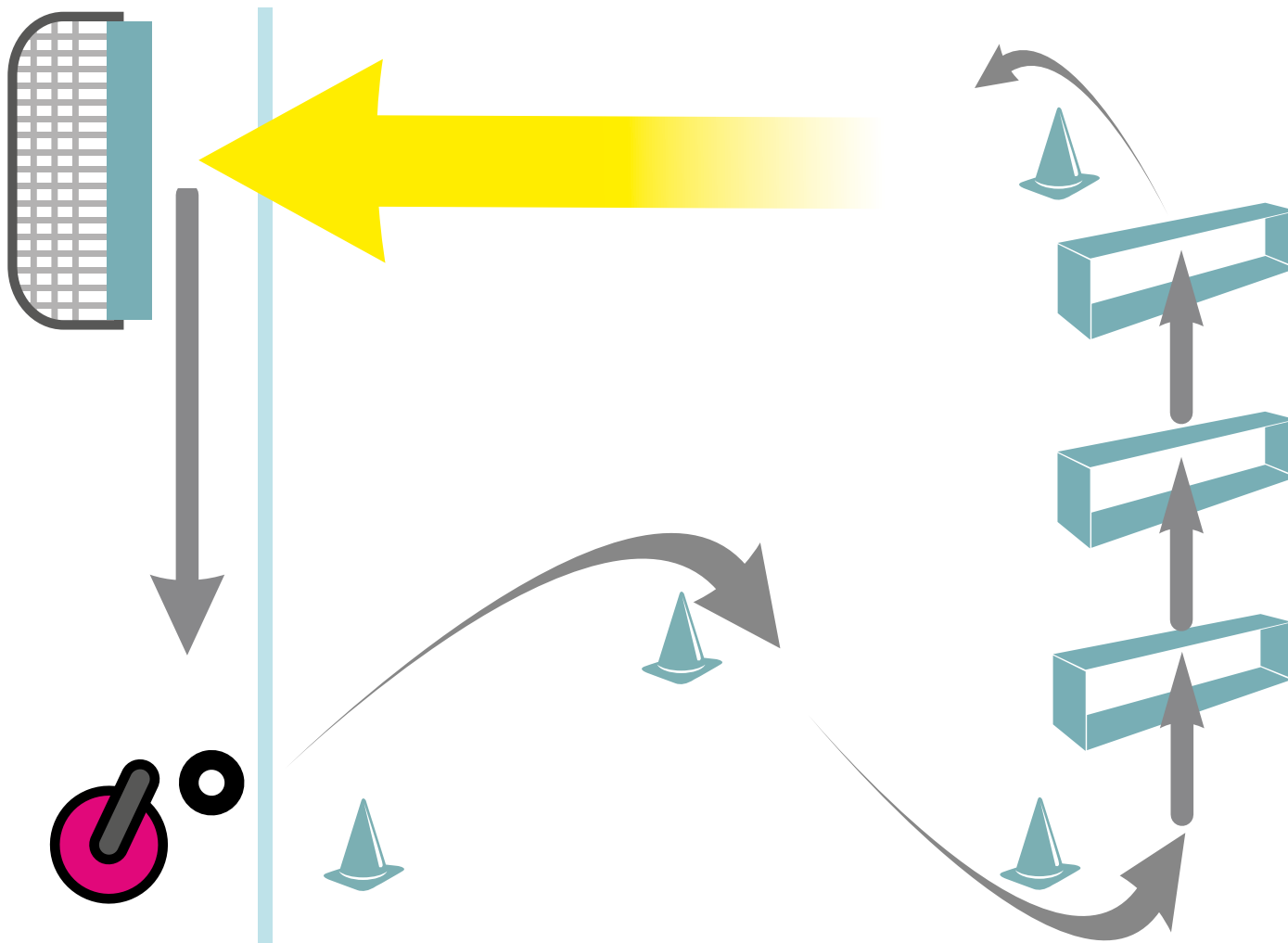
EVALUATION

- Bleu: tir réussi de 7 m
- Rouge: tir réussi de 8,50 m
- Noir: tir réussi de 10 m

MATERIEL

- 1 boîte
- Bâtons
- 4 donuts
- Marques pour définir les lignes

DRIBBLE KING



EVALUATION

- Bleu: 0-2 trajets
- Rouge: 3-4 trajets
- Noir: 5 trajets et plus

MATERIEL

- 5 cônes
- 3 éléments de caisson
- 1 couvercle de caisson
- 1 but
- Bâtons
- 1-2 donuts