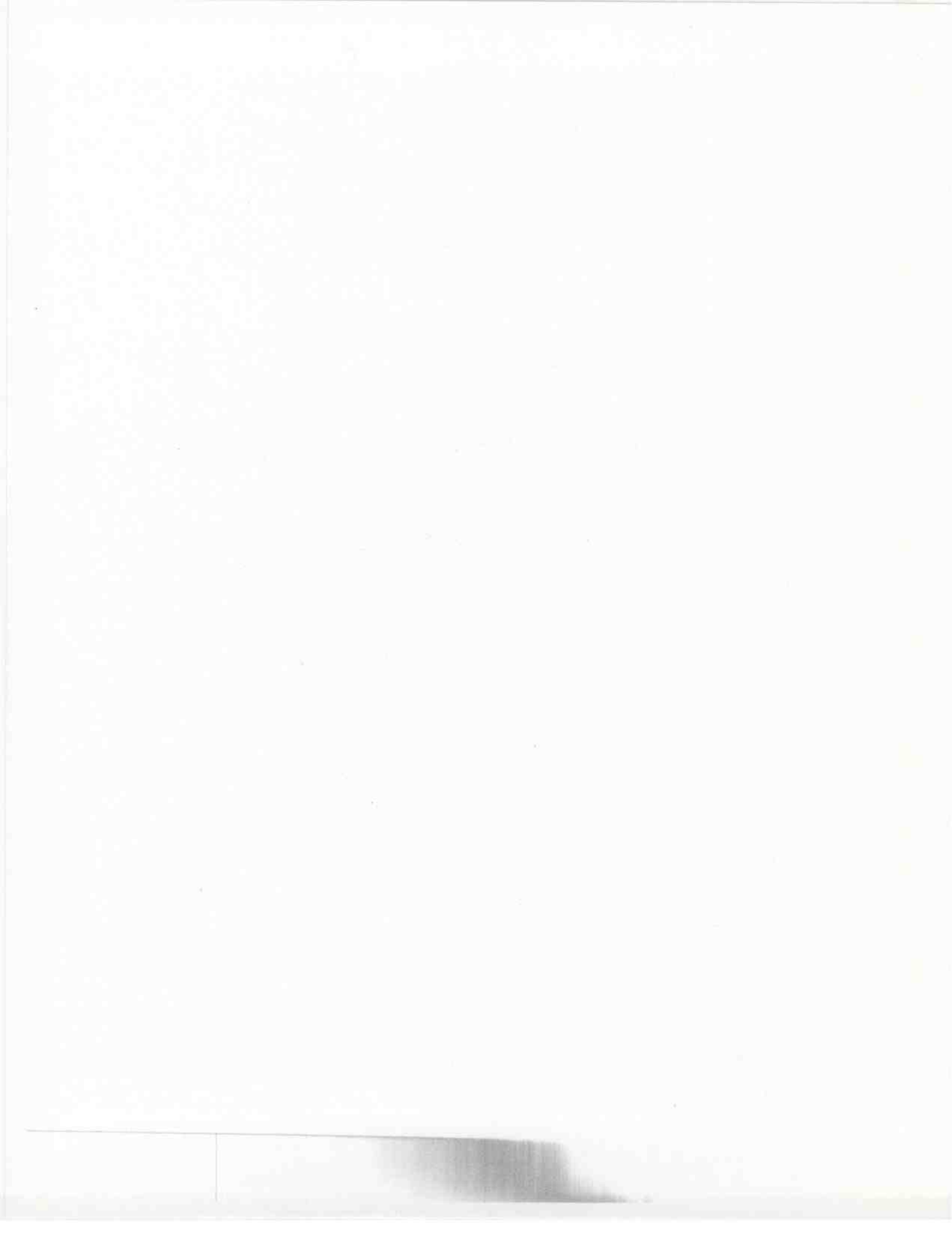


**JEUX DANS DES ESPACES
RESTREINTS**



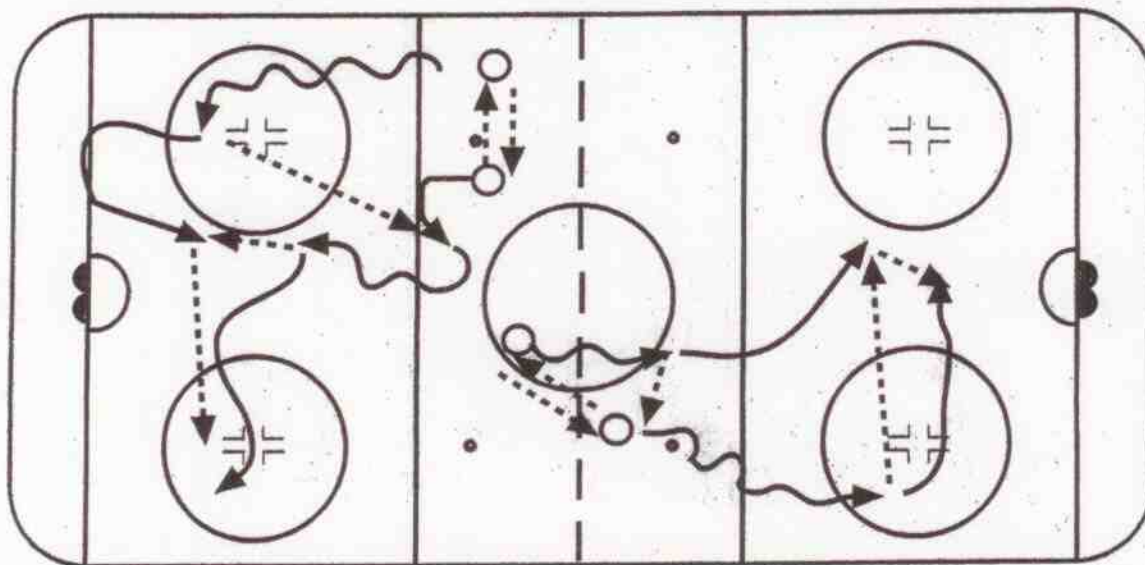
Jeux dans des espaces restreints

1. COURTE PASSE/LONGUE PASSE – LIÈVRE/COYOTE



Points-clés de l'apprentissage

- Les joueurs se placent deux par deux, une rondelle entre les deux.
- Les partenaires se promènent partout sur la glace en se passant continuellement la rondelle – la première passe est courte, de près, tandis que la deuxième est longue, de loin. Les joueurs se font toujours face.
- Au coup de sifflet, le joueur sans la rondelle pourchasse celui en possession de la rondelle pour tenter de la lui dérober. Au deuxième coup de sifflet, recommencer les passes courtes et longues.

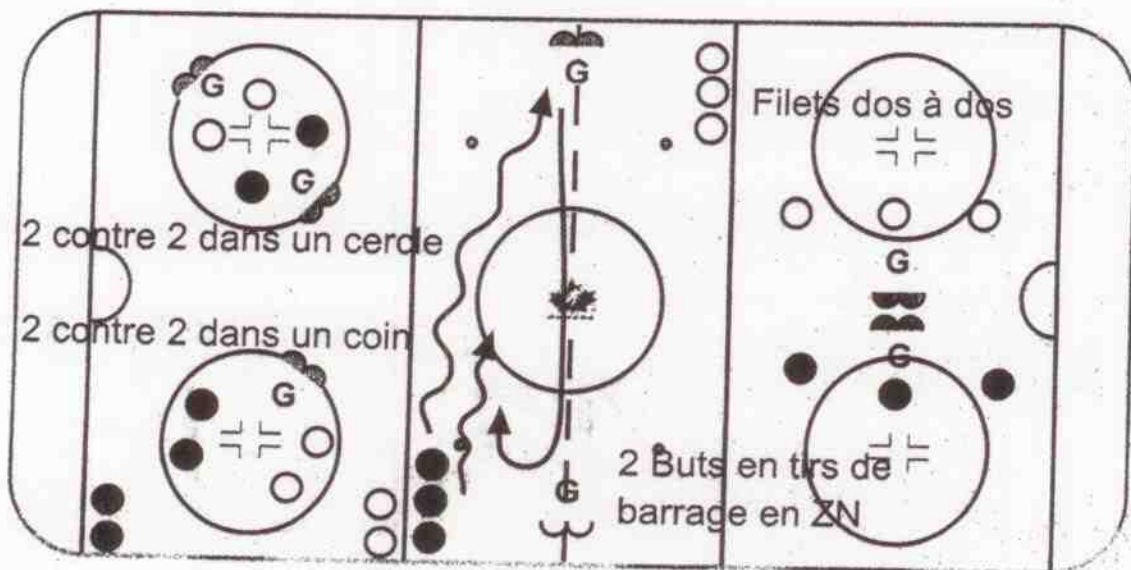


2. EXERCICE 2 CONTRE 2 DANS UN CERCLE



Points-clés de l'apprentissage

- Placer les filets en angle, près l'un de l'autre. 2 X affrontent 2 O.
- Lorsqu'une rondelle quitte l'aire de jeu ou qu'un but est marqué, l'entraîneur envoie une autre rondelle et le jeu se poursuit.
- Les joueurs changent au coup de sifflet. Jouer jusqu'à ce qu'une équipe marque 9 buts.

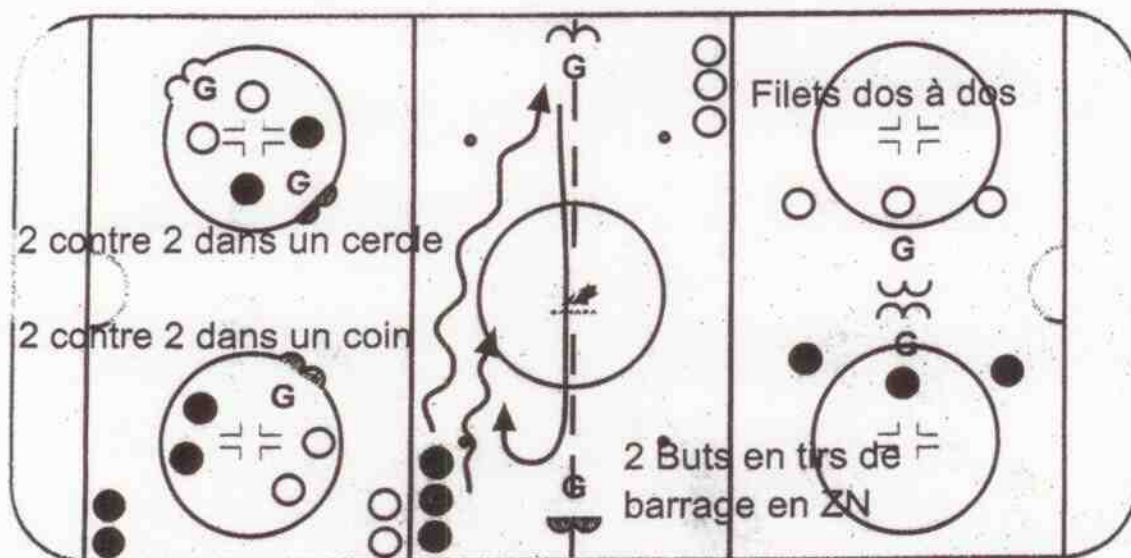


3. 2 CONTRE 2 DANS UN COIN



Points-clés de l'apprentissage

- Placer un filet sur le contour du cercle, face à la bande.
- Les joueurs jouent 2 contre 2, tous essayant de marquer dans le même filet.
- Si la rondelle quitte l'aire de jeu, l'entraîneur en envoie une autre.
- Changer de joueurs chaque minute. La première équipe à marquer 5 buts gagne.

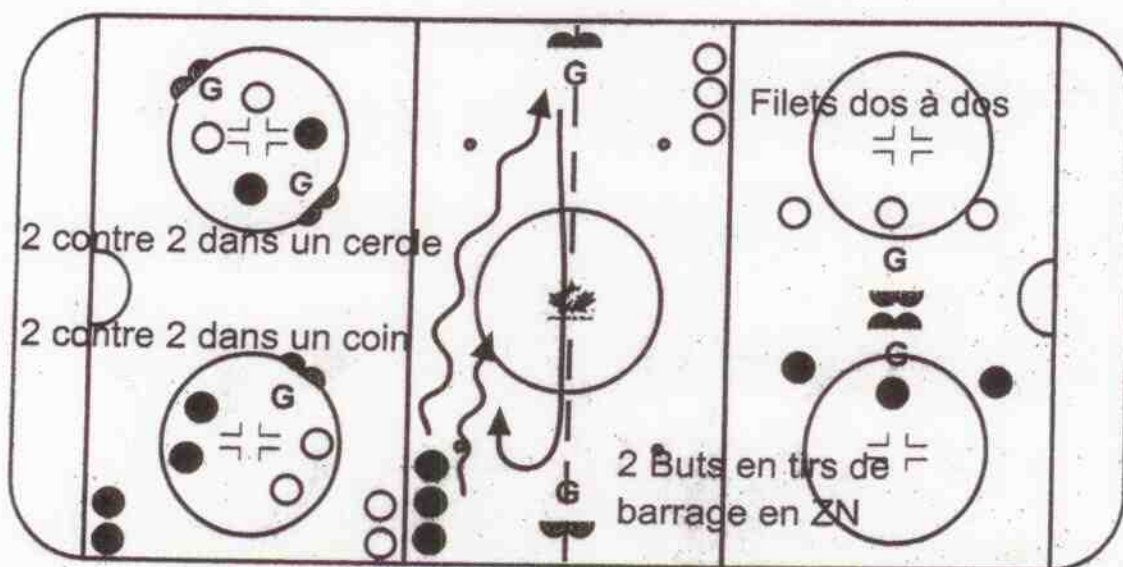


4. 2 BUTS EN TIRS DE BARRAGE EN ZONE NEUTRE



Points-clés de l'apprentissage

- Deux groupes, les X et les O s'alignent à la ligne bleue.
- Au coup de sifflet, les équipes attaquent le filet et tentent de marquer.
- S'ils marquent, un joueur doit revenir cueillir une autre rondelle et les deux attaquent à nouveau.
- La première équipe à marquer 2 buts gagne et inscrit 1 point. Jouer jusqu'à 9.

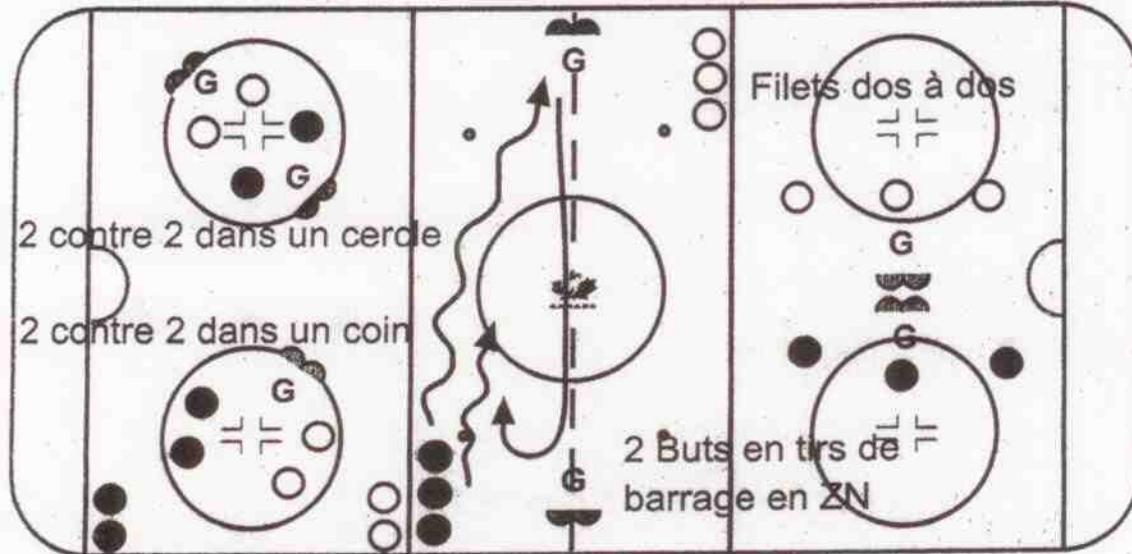


5. FILETS DOS À DOS



Points-clés de l'apprentissage

- Les filets sont placés dos à dos entre les lignes hachurées. 3 X affrontent 3 O.
- Un O et un X doivent toujours toucher le point de mise au jeu. Ils sont en « zone privilégiée ».
- Tour de 40 secondes... n'importe qui peut marquer.
- Excellent exercice pour les gardiens qui doivent suivre la rondelle derrière le but.

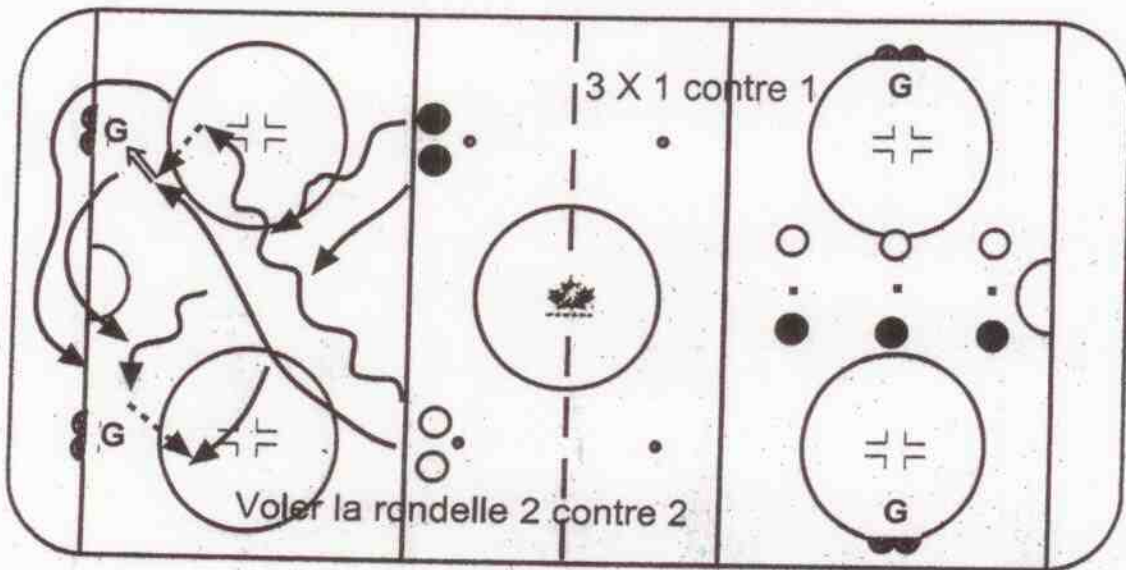


6. VOLER LA RONDELLE 2 CONTRE 2



Points-clés de l'apprentissage

- Placer les filets sur la ligne des buts à une extrémité.
- Les joueurs doivent franchir la largeur de la patinoire et marquer dans le filet qui leur est diagonalement opposé.
- Si une équipe marque, elle peut essayer de voler la rondelle à l'autre équipe et marquer 2 fois.
- Jouer jusqu'à 10.



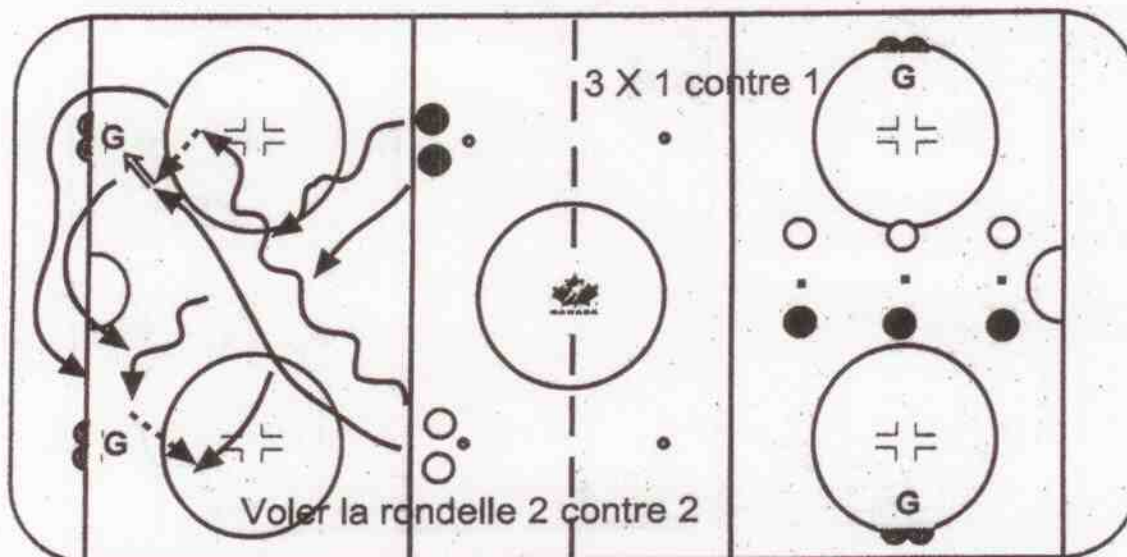
Jeux dans des espaces restreints

7. 3 X 1 CONTRE 1



Points-clés de l'apprentissage

- Placer les filets le long de la bande de côté à une extrémité.
- 3 Joueurs de chaque équipe amorcent des 1 contre 1.
- Si un joueur marque, il peut aller aider un coéquipier pour un 2 contre 2, puis un 3 contre 3 jusqu'à ce que les trois rondelles soient dans un filet.

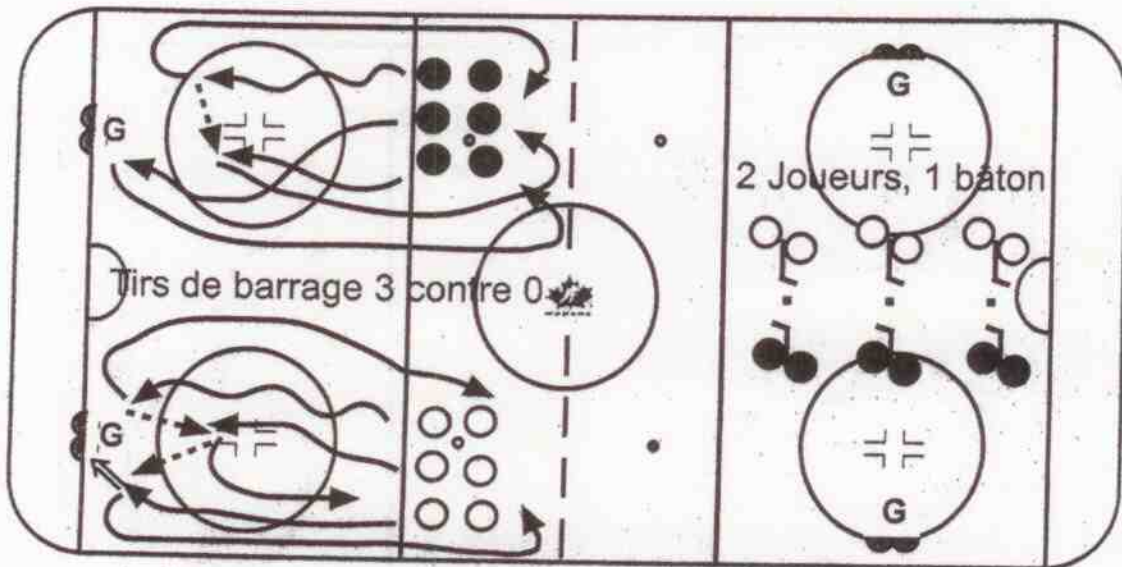


8. TIRS DE BARRAGE 3 CONTRE 0



Points-clés de l'apprentissage

- 3 Joueurs de chaque ligne partent en même temps avec une rondelle.
- Les mêmes 3 joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils marquent 3 buts. Les joueurs sont alors remplacés par les 3 suivants.

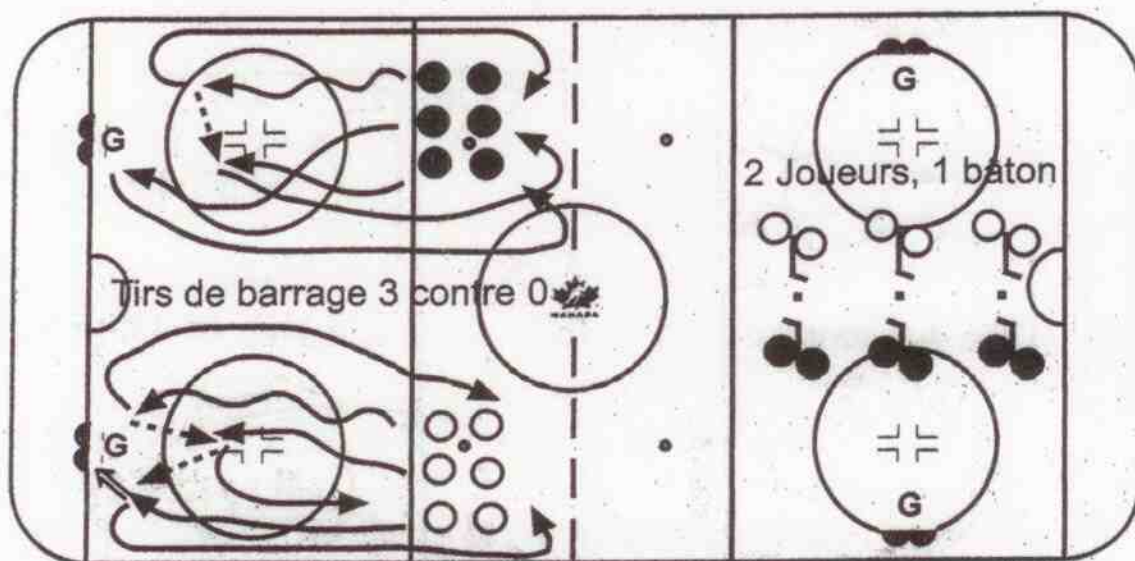


9. 2 JOUEURS, 1 BÂTON



Points-clés de l'apprentissage

- Un jeu amusant pour bâtir l'équipe. Les joueurs se placent deux par deux et utilisent un seul bâton à deux sur la largeur de la patinoire.
- Ils doivent décider s'ils sont droitiers ou gauchers et ne doivent jamais lâcher prise du bâton.
- Jouer jusqu'à 5.



10. 1, 2, 3, 4 CONTRE 0



Points-clés de l'apprentissage

- Former deux équipes.
- Au coup de sifflet, le premier joueur de chaque ligne s'avance pour tirer au but et il continue de tirer jusqu'à ce qu'il marque.
- Après un but, le joueur franchit la ligne bleue, récupère une rondelle et s'avance avec le 2^e joueur en ligne pour un 2 contre 0.
- Continuer pour un 3 contre 0, un 4 contre 0 jusqu'à ce qu'il ne reste plus de joueurs en ligne.
- La première équipe à franchir la ligne bleue après avoir marqué le dernier but gagne le relais.

