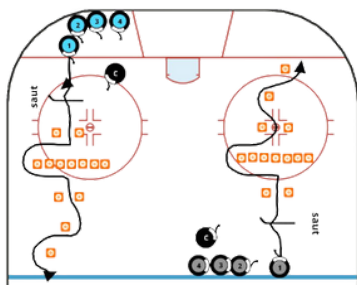


Plan de l'entraîneur-maître

Atelier 1 Locomotion

Évaluation MAHG 1-1 #1-Eval

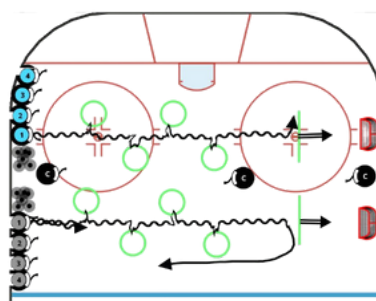
Parcours d'obstacles : Le joueur accélère et saute par-dessus le premier obstacle placé sur la glace (ligne tracée ou bâton), puis passe à travers la première porte. Arrivé au mur de cônes, il freine puis le contourne d'un côté ou l'autre avant de passer la porte suivante. Il reprend son élan et effectue un virage glissé entre les cônes.



Atelier 2 Manipulation

Évaluation MAHG 1-2 #2-Eval

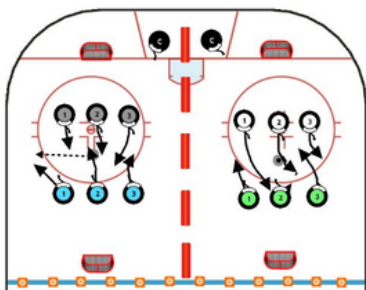
Livre le colis : Le joueur doit traverser le parcours en conservant son colis (la rondelle). À chaque porte, il devra placer son colis dans le cercle afin de débarrer celle-ci et pouvoir progresser dans le parcours. À la fin du parcours, il doit projeter la rondelle vers le filet à partir de la ligne pour réussir sa mission.



Atelier 3 Jeu en espace restreint

Mini-festival (1/6) #162-JER

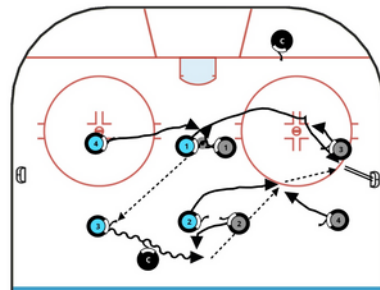
Diviser la zone en deux surfaces et répartir les joueurs en quatre équipes de trois ou quatre joueurs. Opposer deux équipes par surface de jeu pour un mini-match de deux minutes. Après deux minutes, faire une rotation des équipes pour changer d'adversaire. Au MAHG 1-2, la surface fait 1/6 de glace (progression 1). Au MAHG 3-4, on utilise 1/4 de glace (progression 2). Cet exercice vise à favoriser l'engagement des joueurs en leur offrant plusieurs courtes situations de match contre des adversaires variés. En réduisant l'espace, on favorise également l'implication de chaque joueur dans l'action.



Jeu Jeu en espace restreint

Match 1/3 de glace #201-JD

Mini-match à quatre ou cinq joueurs par équipe. Effectuer une rotation des joueurs chaque minute, sans arrêter le jeu. Favoriser le plaisir de jouer dans un contexte libre où les joueurs peuvent explorer et créer sans contrainte. Le jeu en espace restreint favorise le développement des habiletés techniques, du contrôle de la rondelle sous pression et de la prise de décision dans des contextes dynamiques où les joueurs sont constamment impliqués dans l'action.



Notes