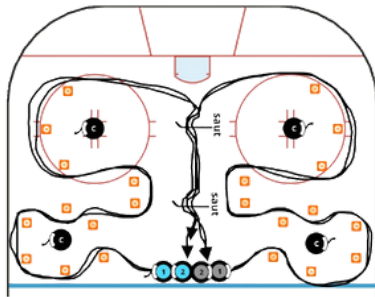


Plan de l'entraîneur-maître

Atelier 1 Locomotion

Évaluation MAHG 2-2 #4-Eval

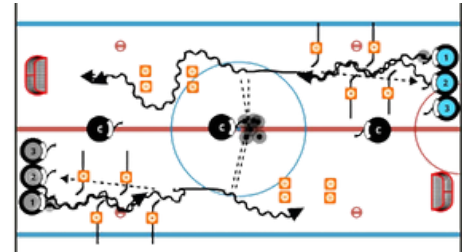
La piste de course (virages) : Le joueur accélère jusqu'au cône. En maintenant sa vitesse, il effectue deux virages glissés en slalom. Il accélère de nouveau jusqu'à la première série de virages brusques. Il enchaîne une nouvelle série de virages glissés et brusques dans l'autre sens, puis contourne le cercle en croisant. Sur le retour, il se laisse glisser sur un pied, saute par-dessus une ligne tracée sur la glace et atterrit sur l'autre pied (une fois par côté).



Atelier 2 Manipulation

Évaluation MAHG 2-3 #5-Eval

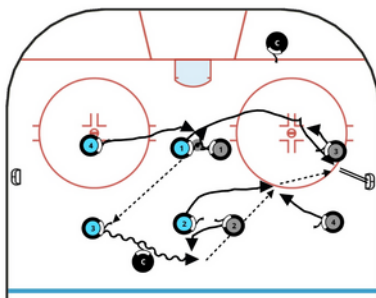
Parcours d'habiletés des étoiles : Le joueur (O1) prend une rondelle et la transporte en ligne droite entre les obstacles. Il change la rondelle de côté pour la protéger des obstacles, s'arrête, pivote et la remet à son coéquipier (O2). O2 amorce le parcours lorsqu'il reçoit la rondelle. En patinant, le O1 récupère une nouvelle rondelle que l'entraîneur a laissée libre et évite les deux obstacles, s'arrête et prend un tir au filet.



Atelier 3 Jeu dirigé

Match 1/3 de glace #201-JD

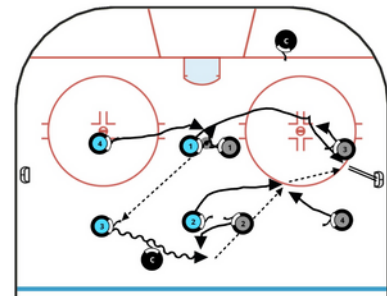
Mini-match à quatre ou cinq joueurs par équipe. Effectuer une rotation des joueurs chaque minute, sans arrêter le jeu. Favoriser le plaisir de jouer dans un contexte libre où les joueurs peuvent explorer et créer sans contrainte. Le jeu en espace restreint favorise le développement des habiletés techniques, 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.



Jeu Jeu dirigé

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