



# GUIDE DE DÉVELOPPEMENT AU HOCKEY MINEUR

PROGRAMME D'INITIATION - GUIDE DE MISE EN ŒUVRE

## S'INITIER POUR MIEUX JOUER

Le Programme d'initiation fait partie de la Série de Hockey Canada pour le développement des habiletés – le curriculum pédagogique officiel en hockey de Hockey Canada





## LES RESPONSABILITÉS DE L'ASSOCIATION

### QUI S'INSCRIT AU PROGRAMME D'INITIATION ET POURQUOI ?

Le Programme d'initiation de Hockey Canada est conçu pour les joueurs âgés de 5 et 6 ans, mais il peut servir pour tout joueur qui en est à ses débuts au hockey. Le programme indique clairement comment les initier au jeu afin qu'ils puissent :

- s'amuser
- apprendre des habiletés
- développer la confiance en soi

L'association locale doit prendre un engagement envers le programme puis être prête à fournir son appui.

Cet engagement comporte la prise d'une décision éclairée de mettre le programme en œuvre et d'avoir le courage de tenir le coup jusqu'à ce que le programme devienne la façon acceptée de faire les choses et qu'il commence à produire des joueurs et des entraîneurs.

Puisque ce programme diffère des autres habituellement offerts, l'accent étant placé sur l'apprentissage plutôt que sur le jeu (bien que le jeu ne soit pas complètement éliminé), certains auront certainement des doutes et d'autres préféreront la façon traditionnelle de faire les choses. L'association doit être consciente de ceci et ne pas perdre de vue le fait que le programme a été conçu pour les enfants et non les adultes.

Tout nouveau programme comporte certaines failles et, quand les participants et la plupart des instructeurs sont sans expérience, la mise en œuvre du programme ne se fait pas aussi facilement que l'on souhaiterait. Toutefois, avec un engagement ferme, de la patience et un appui, les résultats vont s'améliorer et, dans la plupart des cas, aller au-delà des attentes.

L'appui doit provenir de plusieurs sources et personnes. Tenant à nouveau compte du fait que la majorité des personnes présentant le programme posséderont peu ou pas d'expérience, l'organisation doit absolument fournir un appui de la façon suivante :

- Pour identifier et recruter des bénévoles pour gérer et présenter les programmes. *Un ratio d'un (1) bénévole pour cinq (5) participants est probablement idéal.*
- Offrir une formation et un soutien au personnel administratif par le biais de séances d'information et de la nomination d'un administrateur d'expérience. *Ne les laissez pas gérer le programme par eux-mêmes et ne vous attendez pas à ce qu'ils sachent comment.*



- Offrir une formation et un soutien au personnel technique (les instructeurs) au-delà du stage du programme d'initiation. *Il est essentiel de nommer une personne ou un comité de personnes possédant une expérience technique pour conseiller et animer une formation continue. Il serait préférable de choisir quelqu'un qui a de l'expérience dans le développement et la présentation de programmes de ce genre.*
- La communication entre le programme d'initiation et les autres champs d'activités de l'association doit être franche et ouverte. *N'oubliez pas que ces personnes sont l'avenir de votre association.*
- Il faut développer une stratégie pour que les parents acceptent le programme. Il faut que les parents soient de votre côté. *Parmi les choix offerts se trouvent les séances d'information, les bulletins et les évaluations.*

## RECRUTEMENT DES BÉNÉVOLES

Le leadership est la clé du programme d'initiation comme c'est le cas pour tout autre programme coopératif de hockey. En plus de développer les habiletés du joueur pour le hockey et de promouvoir la forme physique, les instructeurs sont responsables d'encourager l'initiative, de stimuler l'intérêt dans le sport et d'inculquer le goût de continuer de réussir.

Puisque le programme d'initiation s'adresse aux joueurs débutants et qu'il est possible que plusieurs d'entre eux soient des enfants **ne faisant même pas encore partie du système scolaire, le besoin d'un leadership de qualité est critique.** Pour certains enfants, le PI est peut-être la première fois qu'ils participent à un événement structuré à l'extérieur de chez eux. L'instructeur du PI peut donc être la première personne en situation de pouvoir que le jeune rencontre, exception faite de ses parents.

Puisqu'ils ont affaire à des joueurs débutants, les instructeurs et les autres bénévoles doivent être positifs, énergiques et créatifs, ils doivent aimer s'amuser et avant tout, être patients. Le cours des instructeurs du PI mettra l'accent sur plusieurs attributs requis pour présenter le programme avec succès. Il n'est certes pas nécessaire que les instructeurs éventuels aient déjà enseigné les habiletés au hockey bien que cela serait certainement un atout. Au niveau débutant, l'instructeur sur la glace peut être un parent intéressé qui s'avance sur la glace en souliers pour encourager les jeunes ou un instructeur chevronné capable d'exécuter les habiletés abordées dans les manuels.

Les associations doivent faire preuve d'imagination lors du recrutement des bénévoles pour le PI. Le PI peut être un lieu d'apprentissage pour les futurs entraîneurs de l'association tout comme pour les joueurs. Voici quelques idées éprouvées pour le recrutement des bénévoles. Ces idées, jumelées à quelques-unes de vos propres idées, pourraient être la clé de la réussite de votre programme.



## LES TROIS RÔLES-CLÉS POUR UN PROGRAMME RÉUSSI

Peu importe où vous recrutez les bénévoles nécessaires à la présentation réussie du programme d'initiation, il faut un bon noyau de bénévoles. Le programme d'initiation tient compte du fait que certains rôles doivent être comblés pour que le programme soit bien géré et pour présenter le curriculum. Toutefois, dans plusieurs associations de hockey mineur, une même personne peut être en mesure de combler un ou plusieurs rôles.

La structure de base des exigences en matière de personnel pour la mise en œuvre du PI n'est pas très complexe. Il existe trois rôles-clés au sein du PI :

1. **Responsable ou administrateur du programme**
2. **Coordonnateur technique ou instructeur-chef**
3. **Instructeurs de groupe (sur la glace)**

Comblés ces rôles avec des personnes de votre association de hockey mineur, participer aux séances de formation offertes par la branche et profiter de l'appui de votre branche permettront à vous et votre association de hockey mineur d'être sur la bonne voie pour offrir aux jeunes joueurs de hockey débutants une expérience d'apprentissage amusante dans votre communauté. Chacune de ces personnes aura un rôle précis à jouer dans la présentation du PI; chaque rôle sera distinct tout en étant interdépendant des autres pour assurer la réussite du programme.

## Le RESPONSABLE ou l'ADMINISTRATEUR DU PROGRAMME

Le responsable du programme d'initiation est directement responsable de superviser la mise en œuvre et la présentation du PI. Ce bénévole planifie, organise et gère le PI pour l'association de hockey mineur. Le responsable du programme peut être un membre de la direction de l'association de hockey mineur ou simplement agir comme agent de liaison avec la direction de l'association. Ce poste relève directement du conseil d'administration de l'association de hockey mineur.

Le responsable doit s'acquitter de plusieurs responsabilités qui font appel à bon nombre d'habiletés administratives. Il devra peut-être préparer des budgets, assurer la liaison avec la direction de l'association de hockey mineur, recruter et affecter des instructeurs, organiser un stage des instructeurs, coordonner l'évaluation du programme et la tenue d'événements spéciaux et recommander des modifications au programme et à sa présentation. Le responsable devra travailler étroitement avec le coordonnateur technique. Il est donc sage de choisir, pour ces deux rôles, des personnes qui se complètent bien et qui sont capables de travailler ensemble.



Parmi les compétences requises pour occuper le poste de responsable, il est possible d'énumérer :

- Comprendre les éléments fondamentaux du programme d'initiation
- Posséder un engagement envers les buts définis du PI
- Posséder de bonnes habiletés organisationnelles, interpersonnelles et de communication
- Être capable d'animer une séance devant un groupe
- Être capable d'assurer la liaison avec les bénévoles, les membres du conseil, les administrateurs, les instructeurs et les parents
- Prouver que l'on peut consacrer le temps nécessaire à la présentation du PI
- Avoir une attitude positive dans son travail avec les parents, les administrateurs et les jeunes

### DESCRIPTION DE LA TÂCHE DU RESPONSABLE, DE L'ADMINISTRATEUR

Une description type de la tâche du responsable, de l'administrateur du programme pourrait énoncer ces responsabilités (certaines d'entre elles peuvent être partagées avec le coordonnateur technique, le cas échéant) :

#### AVANT LA SAISON

- Travailler avec le conseil d'administration de l'association de hockey mineur pour que le PI soit sanctionné par l'association que ce soit par une modification en règle de la constitution de l'association ou par un engagement collectif à entreprendre le PI. Pour ce faire, il devra peut-être obtenir de l'information de la branche, animer une séance d'information pour le conseil d'administration de l'association de hockey mineur, les parents et les autres personnes intéressées
- Préparer un budget d'exploitation préliminaire qui devra être étudié et adopté par le conseil d'administration de l'association de hockey mineur. Ce budget peut contenir des montants estimatifs au chapitre des revenus et dépenses pour :
  - la location de la patinoire
  - l'équipement (rondelles, cônes, survêtements des instructeurs, sifflets, etc.)
  - les fournitures (papier, crayons, enveloppes, cartables, manuels des leçons, etc.)
  - les frais liés à la formation (pour présenter les stages de formation des instructeurs)
  - la location de salles (pour tenir des réunions)
  - le matériel promotionnel (affiches, photocopies, dépliants, rubans VHS)
  - la publicité (dans les médias locaux)
  - les fournitures et les trousseaux de premiers soins
  - remercier les instructeurs (certificats, etc.)
  - les commandites



- Préparer un horaire préliminaire des séances sur glace et des mini-matches
- Obtenir suffisamment d'heures de glace en collaboration avec l'association de hockey mineur
- Préparer et mettre en œuvre des procédures pour le recrutement de participants, d'instructeurs et d'instructeurs-chefs
- Coordonner l'inscription des participants
- Aider à la sélection et à la formation du ou des instructeurs-chefs
- Coordonner la tenue d'un STAGE POUR LES INSTRUCTEURS DU PI conjointement avec l'association de hockey mineur et la branche. Cette composante devrait inclure la confirmation des dates du stage, l'endroit, l'horaire, les frais, les locations (salle, matériel audio-visuel, etc.), la disponibilité du matériel pédagogique, etc.
- Organiser une SÉANCE D'ORIENTATION DES PARENTS pour familiariser les parents des participants éventuels aux objectifs du PI et avec la façon dont il est mis en œuvre au sein de l'association (présentation de l'atelier de l'administrateur)

#### **PRÉSENTATION SUR LA GLACE**

- Coordonner la première évaluation des participants afin de pouvoir les grouper selon leur niveau d'habileté
- Confirmer la disponibilité des installations à l'aréna et le calendrier et en remettre une copie à tous les intervenants
- Assurer la liaison avec le conseil d'administration de l'association de hockey mineur, le coordonnateur technique du PI et /ou l'instructeur-chef, les instructeurs sur la glace, les parents et les participants
- Coordonner la tenue d'événements spéciaux (séances de photos, mini-matches, etc.)



## APRÈS LA SAISON

- Préparer un rapport à l'intention du conseil d'administration du hockey mineur, rapport pouvant contenir des renseignements sur la séance de formation des instructeurs, l'évaluation du participant/du parent ainsi que des statistiques sur le nombre de participants, leur sexe, etc.
- Présenter des recommandations au conseil d'administration de l'association de hockey mineur en ce qui a trait aux changements qui pourraient être apportés pour améliorer le PI
- Préparer le matériel et l'équipement à l'entreposage
- Entreprendre les mesures nécessaires afin de se préparer pour la saison prochaine

## INSTRUCTEUR DU PI SUR LA GLACE

Les instructeurs sur la glace du programme de l'association de hockey mineur sont habituellement recrutés parmi les parents des participants. Dans certains cas, les instructeurs sur la glace peuvent aussi être des bénévoles d'autres secteurs de la communauté, y compris des étudiants (âgés d'au moins 16 ans), des étudiants post-secondaires ou d'autres bénévoles adultes. (Se reporter à la rubrique sur le recrutement)

Ce poste comporte la présentation du curriculum sur glace du PI selon l'horaire établi par le responsable du programme.

Parmi les compétences requises pour occuper le poste d'instructeur sur la glace, il est possible d'énumérer :

- Posséder des antécédents dans l'entraînement ou en hockey OU vouloir fermement commencer à apprendre des techniques pédagogiques pour la présentation des habiletés fondamentales du hockey sur glace
- Posséder une attitude enthousiaste et vouloir travailler auprès de joueurs de hockey débutants
- Posséder de bonnes habiletés pour la communication
- Prendre un engagement ferme envers les objectifs et la philosophie du PI



## DESCRIPTION DE LA TÂCHE DE L'INSTRUCTEUR SUR LA GLACE

Une description type de la tâche de l'instructeur sur la glace pourrait énoncer les responsabilités suivantes :

### AVANT LA SAISON

- Réussir le stage de l'association pour les instructeurs
- Participer avec succès aux séances de formation supplémentaires coordonnées par l'association de hockey mineur

### PRÉSENTATION SUR LA GLACE

- Présenter le curriculum du programme aux différents groupes
- Se rendre à l'aréna au moins 30 minutes avant la tenue de la séance sur glace
- Être un modèle du franc-jeu et de la collaboration
- Fournir des directives de façon à motiver et à lancer des défis aux participants dans le respect de chaque personne
- Faire preuve d'un leadership efficace sur la patinoire et à l'extérieur de celle-ci, par exemple, en donnant des rétroactions positives aux participants
- Donner des rétroactions aux parents des participants
- Aider à l'évaluation des participants et de l'ensemble du PI
- Faire preuve d'habiletés en gestion du risque en tout temps en aidant l'instructeur-chef à remplir la liste de contrôle de la sécurité des installations à chaque séance sur glace
- Aider l'instructeur-chef à affecter les joueurs à leur groupe respectif
- Veiller au respect de l'horaire de l'entraînement
- Expliquer les exercices et les jeux aux participants et en faire la démonstration



- S'assurer que les participants s'avancent sur la patinoire et la quittent de façon ordonnée
- Utiliser le matériel approprié pour le plan de leçon; ramasser tout l'équipement avant de quitter la patinoire

Le contenu du Programme d'initiation est en réalité un curriculum pour le développement des habiletés conçu pour initier les débutants aux habiletés liées au sport qu'est le hockey. Un des éléments-clés pour la tenue réussie du programme d'initiation est de bâtir ce curriculum pour en faire un plan saisonnier complet.

L'idée de bâtir un plan saisonnier autour du curriculum du programme d'initiation est une tâche qui doit être accomplie au hockey mineur. Il va sans dire que le plan saisonnier d'une association ayant 400 joueurs inscrits au programme d'initiation sera très différent de celui d'une association qui ne compte que 15 joueurs.

Les contraintes locales du programme auront toutes un rôle à jouer dans la conception du plan saisonnier de l'association. Il faut tenir compte de plusieurs points, notamment :

- la taille de l'association
- le temps de glace alloué
- le nombre d'instructeurs
- les catégories d'âges des débutants
- le nombre de joueurs débutants

Même les communautés avoisinantes peuvent jouer un rôle dans la conception de votre programme. Par exemple, une petite communauté en bordure d'une grande ville dépendra de l'association plus grande si, dans les dernières étapes du programme, il faut disputer un match contre un adversaire. L'association plus grande pourrait présenter un programme «maison» complet, mais elle doit être sensible à l'effet que ceci pourrait avoir sur ses voisins plus petits.

Chaque association qui bâtit un programme d'initiation créera son propre modèle unique. Il ne faut toutefois pas oublier l'aspect commun du curriculum du programme d'initiation et de ses stratégies pédagogiques visant à bâtir de solides habiletés de base qui permettront aux joueurs de prendre plaisir au hockey durant toute leur vie.

En raison des paramètres s'appliquant au programme local, il est impossible de dire à une personne comment elle doit gérer le programme d'initiation. Toutefois, après quelques années de mise en pratique du curriculum, certains très bons modèles ont fait surface. Cette section du manuel étudiera quelques modèles mis en œuvre par des associations partout au pays. Il faut à nouveau souligner que ces modèles ne conviennent pas à toutes les situations, mais ils peuvent servir de point de départ pour modifier ou lancer votre programme d'initiation.



Nous espérons que cette partie du manuel sera constamment en évolution grâce à l'ajout de nouveaux modèles novateurs. Cette section n'est pas théorique ! Les idées compilées proviennent de personnes partout au pays qui présentent le programme d'initiation. Ces personnes ont pris le temps de documenter leurs idées, de les faire connaître et de bâtir de meilleurs programmes pour les joueurs débutants.

Avant de donner des exemples explicites, nous avons essayé de :

- catégoriser les différentes façons de grouper les jeunes du programme d'initiation
- catégoriser les façons de présenter le jeu qu'est le hockey aux enfants du PI.

## GRUPPER LES JOUEURS

La plupart des idées pour le groupement des joueurs proviennent de deux objectifs principaux.

Nous les avons nommés : «**modèle du programme**» et «**modèle de l'équipe**».

## MODÈLE DU PROGRAMME

Dans ce modèle, les joueurs ne forment qu'un seul groupe et la pédagogie vise l'ensemble des joueurs. Dans de grandes associations, l'ensemble peut vouloir dire que les joueurs qui utilisent seulement le manuel «A» sont tous sur la glace en même temps, que ceux qui utilisent le «B» sont sur la glace en même temps, etc.

Ce modèle est caractérisé par le fait que les instructeurs sont responsables de tous les joueurs du programme plutôt que d'un nombre déterminé à l'avance. Les instructeurs peuvent être responsables d'ateliers portant sur leur domaine d'expertise. Au fil des séances, les instructeurs enseigneraient à tous les joueurs qui se présentent à leur atelier.

Les matchs «mineurs» ou dirigés auraient lieu entre des joueurs choisis au hasard. Ces équipes changeraient constamment.

Les avantages de ce modèle sont les suivants :

- tous les joueurs reçoivent la même formation auprès d'une gamme d'instructeurs
- les joueurs ont l'occasion de s'associer au nombre maximal de joueurs sur la glace
- les instructeurs doivent composer avec un nombre restreint d'habiletés, ce qui facilite leur tâche d'enseignant



Les associations peuvent choisir d'adopter ce modèle de façon à ce que tous les joueurs ayant sensiblement le même niveau d'habileté soient sur la glace en même temps (utilisant donc ainsi le même manuel) OU que les joueurs de différents niveaux d'habiletés qui participent aux ateliers suivent un curriculum approprié (les groupes utilisent des manuels différents). Ce dernier scénario est un modèle parfait pour une petite communauté qui n'a d'autre choix que de présenter un curriculum varié afin de respecter les capacités de tous les joueurs.

Certaines associations peuvent accommoder plus de 60 joueurs sur la glace en même temps à l'aide de ce modèle du programme. Les jeux comme le bouledogue anglais peuvent se faire avec tout le groupe et les ateliers peuvent présenter le contenu du curriculum.

### MODÈLE DE L'ÉQUIPE

En vertu de ce modèle, un instructeur ou un groupe d'instructeurs est assigné à un nombre de joueurs (une «équipe») tôt dans la saison. Le groupe d'instructeurs est alors responsable de présenter le curriculum du programme d'initiation à son groupe de joueurs. Ce modèle peut permettre d'identifier les groupes de joueurs par des chandails de couleur et de disputer des matchs mineurs ou dirigés contre des équipes de couleur différente. Les groupes de joueurs demeureraient, pour la plupart, les mêmes tout au long de la saison. L'horaire peut accommoder plusieurs de ces «groupes de joueurs» sur la glace en même temps, mais lorsque vient le temps de présenter le curriculum, le même instructeur doit présenter le contenu.

Exemple : Selon un modèle simple, 45 joueurs seraient sur la glace et répartis en trois groupes de 15 portant des chandails verts, jaunes et rouges. Après un échauffement commun, les 15 joueurs jaunes se rendent à une extrémité de la patinoire pour suivre le cours de «leur» instructeur, tout comme le font les autres groupes.

Les avantages de ce modèle sont les suivants :

- il est beaucoup plus facile d'organiser des groupes de joueurs
- les joueurs s'identifient plus intimement à un groupe plus petit
- les joueurs reçoivent des directives uniformes de leur(s) chef(s) identifiables
- la transition au hockey régulier se fait plus facilement, ce groupe de joueurs formant une «équipe».

En lisant les deux modèles présentés, vous pouvez sans doute imaginer plusieurs autres modèles qui seraient une combinaison des deux. Comme c'est le cas avec plusieurs des idées présentées, les choix doivent être étudiés comme un continuum plutôt que l'un par rapport à l'autre. Dans le cas présent, les deux extrêmes du continuum sont le programme et l'équipe. Il est possible de choisir un modèle qui se situe entre les deux. Par exemple :



## Modèle du programme <----->Modèle de l'équipe

### **Option A**

Votre association peut aussi choisir de présenter le modèle du programme pour les joueurs qui en sont à leur 1<sup>re</sup> année puis d'adopter le modèle de l'équipe avant que les joueurs s'apprentent à intégrer le hockey régulier. Ceci se fait souvent (les joueurs utilisant le manuel A font partie du modèle du programme tandis que les joueurs utilisant le manuel B forment des équipes).

### **Option B**

Le modèle du programme peut être utilisé au début de la saison, puis, au moment approprié, les joueurs peuvent être groupés en équipes. La transition pourrait avoir lieu à des moments différents pour différents groupes, selon l'âge et/ou la capacité.

## MODÈLES DU PROGRAMME

Voici quatre modèles du programme qui peuvent servir à toute association qui met le programme d'initiation en oeuvre. Ils peuvent servir à des associations qui comptent de 20 à 400 joueurs et peuvent être adaptés pour répondre aux besoins individuels de chaque association. N'oubliez pas que ces modèles ne sont que des lignes directrices, mais que plusieurs associations les ont utilisés avec succès.

Chaque association, selon le nombre d'enfants, l'âge des enfants et le niveau d'habileté, peut utiliser progressivement chaque modèle ou appliquer les divers modèles selon les catégories de leur niveau d'initiation.

### **Modèle A**

<b>Objectif</b>	: placer l'accent sur le plaisir et le développement des habiletés
<b>Curriculum</b>	: habiletés du manuel «A» et révision
<b>Ligue</b>	: le tableau indicateur n'est pas utilisé et il n'y a aucun classement de la ligue
<b>Équipes</b>	: petits groupes selon les habiletés au sein du grand groupe (12 à 14 joueurs par groupe)
<b>Âge</b>	: habituellement 5 ans, à leur première ou deuxième année de hockey
<b>Patinoire</b>	: pleine glace pour jusqu'à 40 à 45 joueurs à la fois. La plupart des séances se terminent par de courts jeux dirigés.
<b>Instruction</b>	: les instructeurs du PI adoptent la méthode des ateliers intégrés
<b>Divers</b>	: couleurs différentes. Aucun match sur toute la patinoire. Aucun voyage. La saison prend fin par une journée de plaisir (festival).



### Modèle B

<b>Objectif</b>	: placer l'accent sur le plaisir et le développement des habiletés
<b>Curriculum</b>	: habiletés du manuel «A» et révision
<b>Ligue</b>	: le tableau indicateur n'est pas utilisé et il n'y a aucun classement de la ligue
<b>Équipes</b>	: minimum de 3 avec chacune de 12 à 14 joueurs
<b>Âge</b>	: habituellement 5 et 6 ans, à leur deuxième ou troisième année de hockey
<b>Patinoire</b>	: pleine glace pour jusqu'à 30 joueurs par séance d'entraînement. Ratio minimal de 4 séances d'entraînement par match.
<b>Instruction</b>	: les instructeurs du PI adoptent la méthode des ateliers intégrés
<b>Divers</b>	: avant Noël, jouer au hockey sur l'étang sur une demi-patinoire. Après Noël, restreindre le nombre de matchs sur pleine glace.

### Modèle C

<b>Objectif</b>	: placer l'accent sur le plaisir et le développement des habiletés
<b>Curriculum</b>	: habiletés des manuels «A» et «B» et révision
<b>Ligue</b>	: le tableau indicateur est utilisé, mais il n'y a aucun classement de la ligue
<b>Équipes</b>	: minimum de 4 avec chacune de 12 à 14 joueurs
<b>Âge</b>	: habituellement 5 et 6 ans, à leur deuxième ou troisième année de hockey
<b>Instruction</b>	: les instructeurs du PI adoptent la méthode des ateliers intégrés et des exercices sur pleine glace

### Modèle D

<b>Objectif</b>	: placer l'accent sur le plaisir et le développement des habiletés. Continuer l'initiation à la notion d'équipe.
<b>Curriculum</b>	: habiletés du manuel «B» et révision
<b>Ligue</b>	: le tableau indicateur est utilisé, mais il n'y a aucun classement de la ligue
<b>Équipes</b>	: minimum de 4 avec un maximum de 14 joueurs chacune
<b>Âge</b>	: habituellement 6 ans, à leur deuxième ou troisième année de hockey
<b>Patinoire</b>	: pleine glace, 2 ou 3 équipes par entraînement. Ratio de 3 séances d'entraînement par match



**Instruction** : les instructeurs du PI adoptent la méthode des ateliers intégrés et des exercices sur pleine glace. Il est fortement suggéré que les instructeurs obtiennent leur certification du niveau entraîneur

## INITIATION AU JEU

Comme vous pouvez le constater par la façon dont les habiletés sont présentées dans le programme d'initiation, un joueur progresse en allant des habiletés individuelles aux habiletés faisant appel à plus d'un joueur. Par exemple, les passes, les premiers rudiments d'un sport collectif, sont présentées à la leçon A-12 après l'introduction des habiletés individuelles liées au patinage et au maniement de la rondelle. En plus de l'aspect pédagogique, les «moments de plaisir» abordent le concept d'un match de hockey dès la leçon A-5 sous forme d'un match de hockey sur l'étang.

Conformément à l'introduction des habiletés de coopération dans le sport, un jeune, au fil des ans au cours desquelles il participe au programme d'initiation, s'initie au jeu qu'est le hockey (ou à une version modifiée du jeu).

Comme nous l'avons déjà mentionné dans la section précédente visant le groupement des joueurs, il faut penser au programme d'initiation comme à un continuum plutôt que d'un programme où «un jour le PI prend fin et le hockey commence». Des jeunes de 4 ans ayant des habiletés individuelles restreintes sont certainement capables de frapper une rondelle et de «compter» dans un filet désert tandis qu'une équipe de midget AAA peut très bien diriger un plan de leçon du manuel B comme entraînement.

Différentes façons d'initier les jeunes au hockey sont inhérentes aux plans de leçons. Toutefois, si nous présumons que le curriculum est une partie intégrante du plan saisonnier et non pas le plan saisonnier comme tel, d'autres occasions se présentent pour initier les participants au sport. Voici donc d'excellents modèles qui ont été produits par des personnes utilisant le programme d'initiation. Ces modèles, utilisés avec le curriculum, donnent lieu à une introduction au hockey bien structurée et fondée.

Ceci étant dit, il ne faut pas oublier de se rappeler que le but du programme d'initiation est de présenter le hockey par le biais du plaisir, du développement des habiletés fondamentales et en bâtissant la confiance en soi. Si aucune surveillance n'est exercée, il est très facile d'adopter un modèle de match en vertu duquel les jeunes sont forcés trop tôt à une compétition trop exigeante. Si cela se produit, le temps accordé au curriculum pour le développement des habiletés est insuffisant ce qui laisse les joueurs sans une base solide d'habiletés qui leur permettra de prendre plaisir au hockey toute leur vie.

D'après les modèles, il semble que les joueurs peuvent accéder à trois niveaux d'«introduction au jeu». Comme vous pourrez le constater dans les modèles présentés, il existe différentes façons de partager la patinoire ou de grouper les joueurs, mais tous les joueurs cheminent en vertu de trois étapes communes comme suit :



## LES TROIS ÉTAPES D'UN PROGRAMME DE HOCKEY

### 1) Étape du curriculum

Au début, les joueurs n'étudient que le curriculum. Lorsque des activités amusantes sont prévues au curriculum, les enfants sont groupés au hasard avant de participer à des jeux simples qui ressemblent au hockey (exemple : le match simple de la leçon A-5 où dix minutes sont consacrées à «jouer au hockey» en frappant un cône avec une balle de tennis). Très peu ou pas de règles sont expliquées. Tous les joueurs sont sur la glace et la structure est presque inexistante.

### 2) Transition à l'étape du hockey régulier

Dans l'introduction un peu plus poussée au jeu de hockey, les joueurs continuent d'accorder une grande importance au curriculum tout en s'intégrant à un milieu plus structuré pour les matchs. Ceci peut se faire avec plusieurs variantes :

- a) le curriculum est enseigné sur une partie de la glace tandis qu'un jeu dirigé (match) se déroule sur une autre partie de la patinoire. Dans la plupart des cas, les joueurs font la rotation entre l'enseignement des habiletés et le jeu dirigé;
- b) les joueurs alternent les séances sur glace entre le curriculum du programme d'initiation et des situations stimulant un match. Voici un exemple : la patinoire est divisée en 2. Le groupe A suit le curriculum du manuel tandis que les groupes B et C s'adonnent à un jeu dirigé. Lors de la prochaine séance, le groupe B suivra le curriculum pendant que A et C prendront part à un jeu dirigé;
- c) la saison est divisée en phases au cours desquelles le joueur amorce la saison en n'étudiant que le curriculum. Plus tard (à Noël par exemple), un calendrier de matchs et de séances d'entraînement est adopté.

### 3) Programme d'initiation dans l'étape du hockey régulier

Ici, les joueurs font partie d'équipes permanentes qui évoluent selon un calendrier de ligue structuré. Le curriculum du PI fait l'objet des séances d'entraînement ou, en plus des séances d'entraînement, il est possible de partager la surface glacée avec d'autres équipes.



## EXEMPLES DE FAÇONS DE MODIFIER LE JEU

### Modifier la surface glacée

- 2 sur la glace (surface partagée par la ligne rouge)
- 2 sur la glace (surface partagée dans le sens de la longueur)
- 1/3 de la surface (la surface est divisée par les deux lignes bleues)
- 2/3 de la glace (de la ligne bleue à l'extrémité éloignée de la patinoire)
- 3 sur la glace (la surface est divisée par la ligne rouge puis par le centre – cette façon de faire assure une longueur et une largeur proportionnelles)

### Modifier l'équipement (se reporter à la section sur l'équipement)

- Utiliser des cônes comme buts
- Réduire la taille des filets
- Utiliser des rondelles légères
- Utiliser des petites rondelles professionnelles
- Utiliser de l'équipement de taille junior
- Concevoir les brandes et les bancs à utiliser lorsque la surface est partagée
- Utiliser des cibles ou des gardiens artificiels

### Modifier les joueurs qui jouent le jeu

- Appairer le niveau d'habiletés des joueurs adverses
- Modifier les avantages numériques (par. Ex. 5 joueurs «C» contre 4 joueurs «D»)
- Changer le nombre de joueurs qui jouent (par ex. le hockey sur l'étang 3 contre 3)

### Modifier les règles de base

- Pas de mises au jeu
- Pas de hors-jeu
- Pas de statistiques
- Les joueurs doivent faire un nombre donné de passes
- Les joueurs ne peuvent pas marquer plus qu'un certain nombre de buts
- Les équipes ne joueront peut-être pas à forces égales
- Aucune punition
- Aucun arbitre
- Utiliser la sonnerie pour annoncer les changements de lignes
- Les joueurs changent pendant que le jeu se déroule (pas de mises au jeu)



### **Insister sur les habiletés**

- Les joueurs ne peuvent se déplacer qu'en patinage arrière
- Les passes doivent être effectuées du revers.
- Tous les joueurs jouent toutes les positions, y compris celle de gardien
- Les tirs au but doivent être effectués au-delà d'un certain rayon

### **Directives pendant le match**

- Des instructeurs sont sur la glace
- Arrêter le jeu pour enseigner quelque chose.