



Jeu pour la promotion des jeunes, l'égalité des chances et les valeurs dans le hockey sur glace

Au cours d'un jeu, la classe apprend que de nombreuses conditions-cadres telles que l'infrastructure, les clubs, les fans, l'énergie, le soutien financier, etc. sont nécessaires pour que les jeunes athlètes puissent jouer au hockey sur glace et peut-être participer plus tard même à un événement sportif majeur. Ils s'occupent des conditions-cadres actuelles en Suisse et peuvent les modifier en fonction de leurs idées.

Durée : 90 minutes

Objectifs d'apprentissage / référence au programme d'études : Dans cette unité d'enseignement, l'égalité des chances est liée à la consommation d'énergie et à la pensée complexe d'une manière inhabituelle.

Procédure (contenu / description)	Forme de travail / Matériel
<p>Entrée</p> <p>L'enseignant demande à la classe si quelqu'un joue régulièrement au hockey sur glace et si quelqu'un connaît un joueur de hockey sur glace professionnel de Suisse.</p> <p>L'enseignant rassemble quelques noms dans deux colonnes (homme, femme).</p> <p>En petits groupes, les élèves notent pendant 3 minutes ce qu'il faut pour que les jeunes puissent jouer au hockey sur glace en club. Une carte mentale est un bon moyen de rassembler les prérequis nécessaires. L'enseignant peut montrer deux exemples au tableau. Chaque groupe présente son travail à un groupe différent. Les cartes mentales sont accrochées dans la pièce.</p>	<p>Plénium</p> <p>Travail de groupe</p> <p>Feuille A4</p> <p>Annexe 1 : Carte mentale</p>



Procédure (contenu / description)	Forme de travail / Matériel
<p>Activité principale</p> <p>L'enseignant se dirige vers le jeu. La tâche de l'élève sera d'amener le plus grand nombre possible de jeunes joueurs de hockey sur un terrain de hockey sur glace.</p> <p>La classe est divisée en groupes de 4 à un maximum de 8 apprenants.</p> <p>L'enseignant explique les règles du jeu. Idéalement, elle fait la démonstration des premiers mouvements avec un groupe d'apprenants.</p> <p>La durée du jeu peut être déterminée par l'enseignant entre 20 et 40 minutes.</p>	<p>Copiez le modèle d'annexe 1 dans A3.</p> <p>Copiez les modèles d'annexes 2 et 3 au format A4, découpez les cartes et mettez-les dans une enveloppe.</p> <p>Pages suivantes de ce dossier</p>
<p>Conclusion de la leçon</p> <p>Après le jeu, les questions et les faits suivants peuvent être discutés :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Où y a-t-il eu des goulots d'étranglement au cours du jeu ? 2. À quoi serviez-vous les cartes joker ? 3. Il y a près de 20 fois plus d'hommes licenciés que de femmes licenciées en Suisse. Les filles n'aiment-elles généralement pas le sport ? Ne sont-elles pas capables de pratiquer ce sport ? Ou comment expliquez-vous cette différence ? 4. Dans les ligues juniors suisses, vous ne trouverez pas la catégorie des filles. Les filles doivent jouer dans les équipes des garçons. Pensez-vous que c'est bien ? 5. Les bodychecks sont interdites dans le hockey sur glace féminin suisse. Pensez-vous que c'est justifier ? 	<p>L'enseignant peut/doit compléter avec les informations de l'annexe 2.</p>



Règles du jeu

Joueurs : 4 – 8 par jeu

Matériel : Plateau de jeu - Stade de hockey sur glace

Concevoir des cartes		Frontière	Cartes d'échantillons
90 cartes d'action	14 Stade extérieur	Gris	
	24 Environnement	Pourpre	1) 2) 3) 4)
	24 cartes de glaces	Bleu clair	
	12 Joueurs de hockey sur glace	-	
	12 Joueurs de hockey sur glace	-	
	4 Joker	Blanc	
6	Cartes de la demande d'énergie	Jaune	
1) Club garçons		2) Spectateurs	3) Soutien financier
			4) Sport de compétition

10 pillons de jeu rouges (organisez-vous)

10 pillons de jeu verts (organisez-vous)

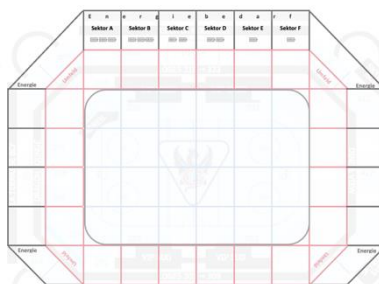
Préparation

Deux groupes de deux assis l'un en face de l'autre reçoivent un total de 10 pièces de jeu rouges ou 10 pièces vertes et forment une équipe. Au début du jeu, tous les joueurs reçoivent 4 cartes d'action aléatoires et les placent face visible sur la table devant eux (cartes de main).

Joueur.euse A



Joueur.euse B



Joueur.euse D



Joueur.euse C



Toutes les autres cartes d'action sont mélangées et forment la pile de réserve face cachée.



Règles de base

Les cartes dans les environs gris et violet du stade (carrés) sont valables pour la ligne ou la colonne dans laquelle elles se trouvent.

Les cartes d'énergie (grises) et les cartes d'environnement (violette) peuvent **être placées sur des cases libres** de la couleur correspondante sans conditions.

La glace peut être placée sur les terrains bleus du terrain de hockey sur glace dès qu'il y a suffisamment d'énergie disponible grâce aux cartes d'énergie grises sur les côtés. La case la plus haute du secteur A peut donc être posée s'il y a un total de trois « batteries » ou plus à gauche et à droite.

Les joueurs de hockey peuvent être placés sur la patinoire dès qu'elle a de la glace et tous les besoins (symboles sur les joueurs de hockey sur glace) sont satisfaits par l'environnement. Si l'environnement offre plus que ce dont un joueur a besoin, alors ce n'est pas un problème.

But du jeu

Chaque équipe essaie d'avoir autant de joueurs de hockey sur glace que possible sur la patinoire. Si quelqu'un réussit à placer un joueur de hockey sur la patinoire, il est marqué par sa propre pièce (debout dessus).

Déroulement

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour **doit** jouer exactement deux cartes et a les options suivantes :

- Placez une ou deux cartes d'action sur le plateau.
- Jetez une ou deux cartes d'action sur la « pile de défausse » (ne revenez jamais en jeu).
- Échangez une ou deux cartes d'action avec un Mitspieler.in. Cette personne doit être d'accord.

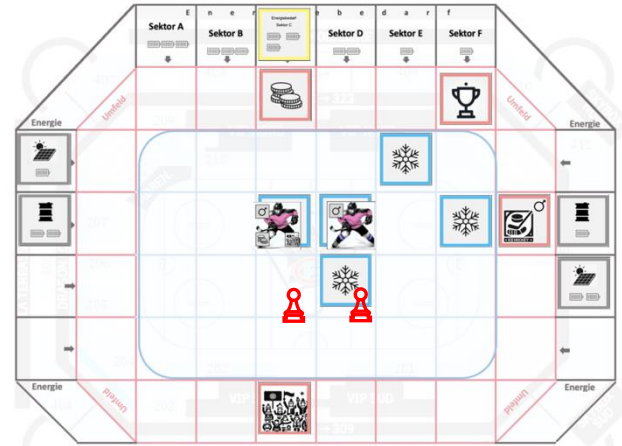


Les possibilités peuvent être combinées à volonté. Après avoir joué les deux cartes, les cartes de la main sont réapprovisionnées en quatre (à partir de la pile de réserve face cachée).

Ensuite, c'est au tour de la personne suivante.

Situation possible après quelques tours :

Dans le secteur F, par exemple, un joueur de hockey qui souhaite pratiquer des sports de compétition pourrait être placé sur la case libre.



Attention!

Entre eux

Certains joueurs de hockey aimeraient ne jouer qu'avec des collègues du même sexe. Ceci est indiqué par un symbole barré du sexe opposé.

Énergie fossile (fûts de pétrole)

Dès que l'énergie fossile a été placée sur deux espaces énergétiques (gris), une carte de demande d'énergie aléatoire (soleil jaune) doit être tirée au sort et placée sur l'espace sectoriel spécifié. Les besoins en énergie augmentent et la glace peut fondre. S'il y a déjà eu un Hockeyspieler.in sur une surface de glace fondue, il faut l'enlever. Remettez-le dans le tas. Ce processus est répété pour chaque tranche de deux cartes d'énergie fossile supplémentaires.

Cartes Joker

Les cartes Joker ne peuvent être utilisées que dans l'environnement. Ils peuvent être étiquetés comme vous le souhaitez, puis posés. Les options suivantes sont disponibles :

Club Filles

Club inclusive filles

Spectateurs

Club garçons

Soutien financier

Énergie solaire 1 batterie

Club inclusive garçons

Sport de compétition

Énergie solaire 2 batteries

**Fin du jeu**

Une certaine durée de jeu peut être convenue (entre 20 et 40 minutes) ou jouée jusqu'à ce que toutes les cartes de la pile de réserve soient épuisées. L'équipe qui a amené le plus de joueurs de hockey sur la glace gagne.

The diagram shows a 4x4 grid representing a building layout. The grid is divided into six sectors (A-F) and four energy flow paths (Energie). The sectors are labeled as follows:

- Sektor A:** Top-left corner, labeled 'Energie'.
- Sektor B:** Top-left, labeled 'Energie'.
- Sektor C:** Top-left, labeled 'Energie'.
- Sektor D:** Top-left, labeled 'Energie'.
- Sektor E:** Top-left, labeled 'Energie'.
- Sektor F:** Top-left, labeled 'Energie'.

The grid is further divided into four energy flow paths (Energie) labeled 'Energie' at the corners. The grid is also divided into four energy flow paths (Energie) labeled 'Energie' at the corners. The grid is also divided into four energy flow paths (Energie) labeled 'Energie' at the corners. The grid is also divided into four energy flow paths (Energie) labeled 'Energie' at the corners.



Annexe 2



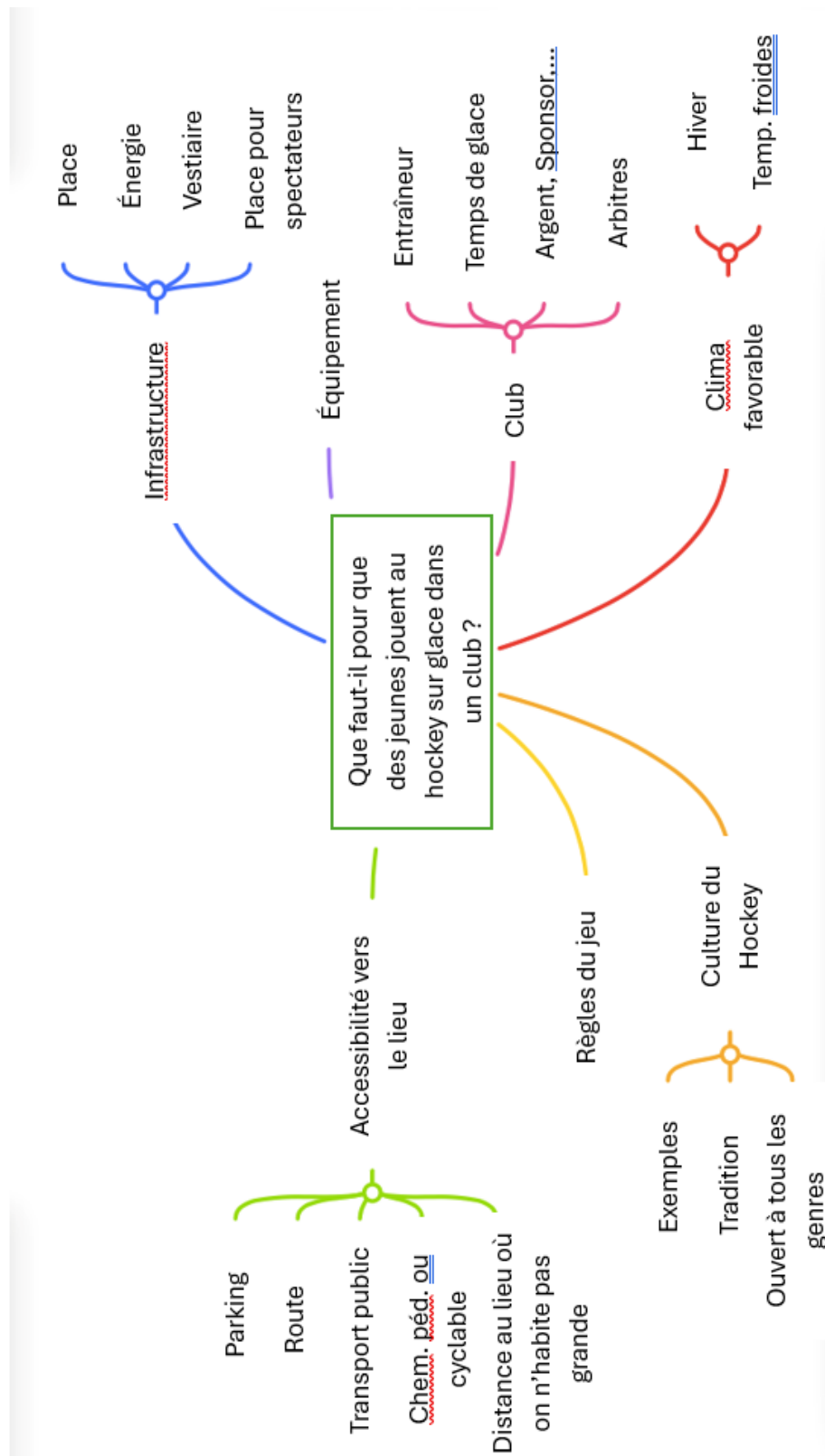


Annexe 3

 	 	Demande d'énergie Secteur 	Demande d'énergie Secteur 	Joker	Joker
Demande d'énergie Secteur 	Demande d'énergie Secteur 	Demande d'énergie Secteur 	Demande d'énergie Secteur 	Joker	Joker



Annexe 4





Annexe 5

Quelques informations sur le hockey sur glace en Suisse

Qui joue depuis quand ?

En 1905, le premier club de hockey sur glace de Suisse a été fondé à La Chaux-de-Fonds. C'était réservé aux hommes.

En 1980, le premier club de hockey sur glace féminin a été fondé à Fribourg.

Il y a environ 850 équipes de hockey sur glace en Suisse, qui jouent 11 000 matchs par an. Ceux-ci sont disputés par 30 000 joueurs masculins et 1 700 femmes licenciés.

Dans les ligue suisses de hockey sur glace, 51 équipes féminines et 256 équipes masculines jouent actuellement pour les adultes. Sans compter les seniors et les équipes de discussion. Il n'y a pas de ligue féminine pour les juniors. Les filles jouent avec les garçons, à moins qu'ils ne fassent le saut directement dans une équipe féminine, ce qui est possible à partir de 13 ans.

Énergie

La BCF Arena de Fribourg est l'un des stades de hockey sur glace les plus économes en énergie de Suisse. Il utilise 100 % d'énergie renouvelable pour refroidir la glace, pour l'éclairage, le chauffage et l'eau chaude. 3770m² de panneaux photovoltaïques couvrent une partie des besoins énergétiques.

Les chiffres sur la consommation annuelle d'énergie des stades de hockey sur glace ne sont pas publiés. On estime qu'un stade moderne consomme la même quantité d'énergie que 250 ménages. C'est à peu près l'équivalent de la consommation d'énergie d'une piscine intérieure.

Le refroidissement de la glace produit de la chaleur résiduelle, qui est utilisée dans les stades modernes pour chauffer les salles et l'eau chaude.