

TABLEAU COMPARATIF DES CONTENUS

<i>ÉLÉMENTS TECHNIQUES</i>	ATOME	PEE-WEE	BANTAM MIDGET
Équilibre général sur patins	XXX	XX	
La position de base	XXX	XX	X
Le départ avant	XXX	XX	X
L'arrêt avant sur deux patins	XXX	XX	X
L'allure de train avant	XXX	XX	X
Le virage brusque	XXX	XX	X
Les croisements avant	XXX	XX	X
Les pivots	XXX	XX	X
Le départ arrière sans croisement	XXX	XX	X
Le départ arrière avec croisements	XXX	XX	X
L'allure de train arrière	XXX	XX	X
L'arrêt arrière sur deux patins	XXX	XX	X
Les croisements arrière	XXX	XX	X
La tenue du bâton	XXX	XX	X
Le transport de la rondelle	XXX	XX	X
Le dribble	XXX	XX	XX
La passe balayée	XXX	XX	XX
La réception de passe	XXX	XX	XX
La passe levée	X	XXX	XX
Le tir en patinant	X	X	XXX
Le tir balayé	XXX	X	XX
Le tir des poignets		X	XXX
Le tir frappé		X	XXX

<i>ÉLÉMENTS TECHNICO-TACTIQUES</i>	ATOME	PEE-WEE	BANTAM MIDGET
La prise d'information	XX	XXX	XXX
Les déplacements lors d'un match	XX	XX	XX
L'approche au porteur	XX	XXX	XX
La mise en échec avec bâton	XX	XXX	XX
Le contact physique		XXX	
La mise en échec corporelle			XXX
La mise en échec corporelle de face			XXX

ÉLÉMENTS TECHNICO-TACTIQUES	ATOME	PEE-WEE	BANTAM MIDGET
Le marquage individuel sur un non-porteur	XX	XXX	XX
Le 1 contre 1, défensif	XX	XXX	XX
Le 1 contre 2, défensif	XX	XXX	XX
La déviation défensive	X	XX	XX
Les feintes	XXX	XXX	XX
La protection de la rondelle	XXX	XXX	XX
La ligne de passe	XX	XXX	XX
Le démarquage individuel	XX	XXX	XX
Le bloc sur un joueur		XX	XXX
L'écran sur le gardien	X	XX	XXX
La déviation	X	XX	XXX
Le rebond	X	XX	XXX
Le 1 contre 1, offensif	XX	XXX	XX
Le 1 contre 2, offensif	X	X	X
Déjouer le gardien de but	XX	XX	XX
Sortir la rondelle d'un coin avec l'adversaire dans le dos	X	XX	XX
La mise en jeu	X	XX	XX

ÉLÉMENTS TACTIQUES	ATOME	PEE-WEE	BANTAM MIDGET
Le placement en territoire défensif, homme à homme	X	XX	XXX
L'échec-avant 2-1-2, 1-2-2	X	XX	XXX
Le repli défensif	X	XX	XXX
Le 2 contre 2, défensif	XX	XX	XXX
Le 2 contre 3, défensif	X	XX	XXX
Le passe et va	XX	XXX	XX
Le passe et suit	XX	XXX	XX
L'aiguillage		XX	XXX
La sortie de zone	X	XX	XXX
La progression de l'attaque en zone neutre	X	XX	XXX
La permutation	X	XX	XXX
Le retour arrière, (relance de l'attaque)	X	X	XX
Le retour au centre	X	XX	XXX

<i>ÉLÉMENTS TACTIQUES</i>	ATOME	PEE-WEE	BANTAM MIDGET
La création du surnombre	x	xxx	xxx
Le 2 contre 1, offensif	xx	xxx	xx
Le 2 contre 2, offensif	xx	xxx	xx
L'entrée de zone à 3 contre 2 / 3 contre 3	x	xx	xxx
Le placement en territoire offensif	x	xx	xxx
Les situations spéciales, l'avantage numérique	x	xx	xxx
Les situations spéciales, le désavantage numérique	x	xx	xxx
Les mises en jeu, responsabilités	xx	xxx	xxx

Légende : x : importance modérée
 xx : important
 xxx : importance élevée

BENOIT BARBEAU

**PLANIFICATION ANNUELLE DE L'ENTRAÎNEMENT
EN % DE TEMPS**

	% global	sept.	oct.	nov.	déc.	jan.	fév.	mars
Atome								
Technique	50	75	70	60	50	35	30	30
Technico-tactique	30	15	20	25	30	40	40	40
Tactique	20	10	10	15	20	25	30	30
Pee-Wee								
Technique	40	65	60	50	40	25	20	30
Technico-tactique	35	20	25	30	35	40	45	40
Tactique	25	15	15	20	25	35	35	30
Bantam								
Technique	30	30	35	35	30	25	20	20
Technico-tactique	40	50	45	40	40	35	35	35
Tactique	30	20	20	25	30	40	45	45
Midget								
Technique	25	30	25	25	25	20	20	20
Technico-tactique	30	35	35	30	30	25	25	25
Tactique	45	35	40	45	45	55	55	55

BENOIT BARBEAU