



Contenu archivé

Ce contenu Web archivé demeure en ligne à des fins de consultation, de recherche ou de tenue de documents. Il ne sera pas modifié ni mis à jour. Le contenu Web archivé sur Internet n'est pas assujéti aux normes applicables au Web du gouvernement du Canada. Conformément à la Politique de communication du gouvernement du Canada, vous pouvez demander de recevoir ce contenu sous d'autres formats à la page [Contactez-nous](#).



L'histoire du hockey

Leçon 4

Activité synthèse : jeu-questionnaire sur le hockey

Sommaire

Les élèves explorent de nouveaux articles sur le hockey en se préparant à jouer et en jouant à un jeu-questionnaire (avec planchette de jeu).

Préparation

1. Munissez-vous de 100 à 150 fiches ou facsimilés divisés également en quatre couleurs différentes.
2. Téléchargez et imprimez la [Planchette de jeu](#) .
3. Préparez une copie par élève des [Document 4.1 Jeu-questionnaire sur le hockey - Instructions et règlements du tournoi](#), [Document 4.2 Grille d'évaluation - Activité synthèse et participation](#) et [Document 4.3 Grille d'évaluation – Essai](#).
4. Munissez-vous de deux douzaines de figurines de joueurs de hockey ou de pièces de jeu d'échecs (pions) de deux couleurs différentes.

Déroulement

1. Distribuez le [Document 4.1 Jeu-questionnaire sur le hockey - Instructions et règlements du tournoi](#) et lisez-le avec les élèves.



2. Divisez la classe en quatre équipes d'au moins six joueurs chacune. Les élèves sont invités à trouver un nom pour leur équipe (le nom d'une équipe de la LNH, par exemple).
3. Distribuez les Document 4.2 Grille d'évaluation - Activité synthèse et participation, Document 4.3 Grille d'évaluation – Essai .
4. Demandez aux élèves, au sein de leur équipe, d'accomplir les tâches importantes prévues aux étapes 1 et 2 avant d'amorcer le tournoi, à l'étape 3.

Étape 1

- Les membres de chaque équipe se répartissent entre eux les articles de la période qui leur a été attribuée (voir ci-dessous), les lisent et rédigent au moins 25 questions à choix multiple (3 choix), soit 5 ou 6 questions par membre de l'équipe. Ils écrivent d'abord leurs questions sur une feuille ou dans un cahier.
- Une fois les questions approuvées par l'enseignant, les élèves transcrivent soigneusement chaque question sur une fiche (une couleur par équipe) ou un facsimilé et apposent un astérisque à côté de la bonne réponse. Les fiches doivent être de la couleur désignée pour la période ou porter la mention de la période. Une fiche de jeu peut ressembler à ceci :

Le deuxième meilleur compteur depuis les débuts de la LNH était :

- a) Maurice Richard
- * b) Gordie Howe
- c) Wayne Gretzky

Au moins de la même dimension que les cartons du jeu « Quelques arpents de piège ».

Périodes assignées :

Équipe 1 : Questions pour la période 1900-1930

Équipe 2 : Questions pour la période 1930-1950

Équipe 3 : Questions pour la période 1950-1980

Équipe 4 : Questions pour la période 1980-2005

Étape 2

Dans le but de se préparer à jouer (c'est-à-dire à répondre aux questions des autres équipes de manière à pouvoir déplacer ses joueurs), chaque équipe se divise en trois paires; chaque paire lit les articles d'une des trois périodes pour lesquelles ils **n'ont pas** préparé de questions. L'équipe sera donc renseignée sur les quatre périodes qui font l'objet du tournoi.

Étape 3

Organisez un tournoi à la ronde. Les parties comptent trois périodes de 10 à 20 minutes, selon le temps disponible. L'enseignant ou les élèves établissent un horaire.

- i. Les équipes s'affrontent l'une l'autre une fois (3 parties par équipe).
- ii. Selon les résultats des trois premières parties, les finales se dérouleront ainsi :
 1. L'équipe au premier rang affronte l'équipe au quatrième rang.



2. L'équipe au deuxième rang affronte l'équipe au troisième rang.
3. Demi-finales.
4. Championnat.

En cas d'égalité, le rang des équipes est déterminé ainsi :

1. L'équipe gagnante de la première partie entre les deux équipes se classe au rang le plus élevé.
2. Si les équipes étaient à égalité lors de la première partie, l'équipe dont le total des points (inclus les points pour *et* les points contre) est le plus élevé se classe au rang le plus élevé.
3. En dernier recours, on tire à pile ou face.

Conclusion

Les élèves rédigent un bref essai (de 200 à 300 mots) démontrant l'importance du hockey dans la culture canadienne.

Pistes d'évaluation

1. Recueillez les grilles d'évaluation.
2. Évaluez la participation globale des élèves.