



## 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

---

#### Document 4.1

## Jeu-questionnaire sur le hockey Instructions et règlements du tournoi

### Planchette de jeu

Les équipes placent leurs joueurs en face les uns des autres (deux couleurs différentes). La couleur des joueurs doit correspondre à la couleur des cases qui seront utilisées. Chaque joueur a cinq chances de s'approcher du but adverse pour ensuite pouvoir tenter de marquer un but.

### Règlements (L'enseignant peut faire la démonstration à l'aide de la planchette de jeu)

1. Chaque joueur doit d'abord répondre à une question correctement pour pouvoir se placer dans la même position que son adversaire. Dans le cas où un joueur ne répond pas correctement à une question, son adversaire a la possibilité de fournir la réponse à la même question et d'avancer d'une case.
2. Les joueurs n'avancent que d'une case à la fois. L'équipe qui rate deux questions à l'intérieur de la zone adverse délimitée par la ligne bleue doit se retrancher derrière la ligne bleue.
3. Une fois qu'il a atteint la dernière case à proximité du but adverse, le joueur qui répond correctement à la question suivante effectue un lancer au but. Le gardien de but qui arrive à



répondre correctement à la question du joueur fait un arrêt; dans le cas contraire, un but est marqué. Si le gardien a effectué l'arrêt, le joueur attend le tour suivant pour faire un nouveau lancer au but. Le joueur qui marque un but revient à la case de départ et reprend le jeu.

4. Les joueurs de chaque équipe posent des questions à tour de rôle, en alternant avec le joueur adverse, à commencer par les deux joueurs de centre à la mise au jeu. Chaque joueur doit répondre à la question qui lui est posée sans l'aide de ses coéquipiers. Le coéquipier qui tente de fournir de l'aide obtient une punition (il perd un tour). Le joueur qui lui fait face avance son pion d'une case sans avoir à répondre à une question. Les joueurs peuvent changer de position entre eux (surtout le gardien de but) après chaque partie. Le gardien de but n'a à répondre à des questions que lorsqu'il reçoit un lancer au but.
5. L'arbitre (un élève ou l'enseignant) pose les questions, détermine la validité des réponses et donne les punitions.
6. Les équipes sont composées de six joueurs, un pour chaque position (p. ex., dans une classe de 25 élèves, il y aurait 4 équipes de 6 joueurs et 1 arbitre). Les élèves peuvent donner un nom à leur équipe (le nom d'une équipe de la LNH, par exemple), mais chaque équipe représente une période différente de l'histoire du hockey. Si les équipes comptent plus de six joueurs, il peut y avoir des remplaçants qui alternent sur le jeu avec d'autres joueurs.
7. L'enseignant et les élèves peuvent établir d'autres règles (la possibilité de prendre des mesures défensives pour empêcher l'adversaire de faire un lancer vers leur but, par exemple).