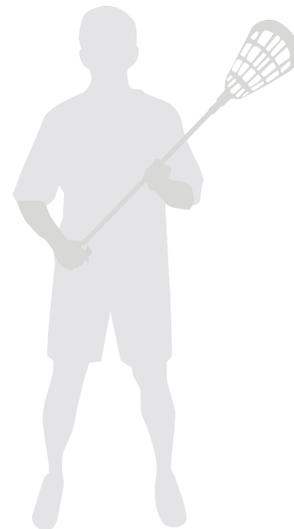


# PR1MO

GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LE PRIMAIRE



# INTERCROSSE

POUR LE DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES

UNE INITIATIVE DE :



EN COLLABORATION AVEC :



---

## ÉQUIPE DE PRODUCTION

Carine Thibault, COORDONNATRICE DU PROJET PRIMO : RSEQ (Réseau du sport étudiant du Québec)

Anne-Marie Loiseau, RÉDACTRICE : RSEQ

Caroline Messier, RÉDACTRICE : RSEQ

Laurie Fournier, RÉDACTRICE : RSEQ

Jean Marcoux, RÉDACTEUR : RSEQ

Alexandre Lacombe-Lavigne, COLLABORATEUR, INTERVENANT : FÉDÉRATION DE CROSSE DU QUÉBEC ET ASSOCIATION DE CROSSE DE MONTRÉAL-CONCORDIA

Anne-Marie Trudeau, GRAPHISTE : RSEQ

Claire Drolet, RÉVISEURE LINGUISTIQUE : CONSULTANTE

---

## COMITÉ DE GOUVERNANCE

Stéphane Boudreau, directeur général adjoint, RSEQ

Benoît-Hugo St-Pierre, conseiller, Québec en forme

Dave Leclerc, conseiller en sport, MEES (Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur)

Janvier 2024 - Deuxième édition | © RSEQ (Réseau du sport étudiant du Québec) | Tous droits réservés.

Ce document demeure la propriété du RSEQ. Toute reproduction ou divulgation est strictement interdite sans l'autorisation du RSEQ qui n'est pas responsable du contenu présenté dans les hyperliens placés en référence.

LA CONCEPTION DE CE GUIDE EST RENDUE POSSIBLE GRÂCE AU SOUTIEN FINANCIER  
DU MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION.

---

## COMITÉ DE TRAVAIL

Diane Archambault, conseillère pédagogique en éducation physique et à la santé, Commission scolaire Marguerite-Bourgeoys

Anne-Marie Hogue, conseillère pédagogique en développement psychomoteur et en éducation physique et à la santé, Commission scolaire de la Pointe-de-l'Île

Thierry Mélinge, conseiller pédagogique en éducation physique et à la santé, Commission scolaire de Montréal

Jacinthe Nolin, enseignante en éducation physique et à la santé, École Saint-Bernardin et représentante de la FÉÉPEQ, Montréal

Kathleen Thériault, enseignante en éducation physique et à la santé et conseillère, Rugby Québec, Rivière-du-Loup

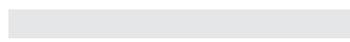
Carine Thibault, coordonnatrice des programmes Vie saine, RSEQ

Anne-Marie Loiseau, rédactrice : RSEQ

Jean Marcoux, rédacteur : RSEQ



**TABLE**



**DES**

**MATIÈRES**



<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>6</b>
L'intercrosse, un sport d'ici...pour tous!	6
Objectifs du guide	6
Ce que vous retrouverez dans ce guide?	7
Comment utiliser ce guide?	7
Conception du guide selon les notions du Programme de formation de l'école québécoise	8
Quelques trucs lors de la planification	9
<b>CHAPITRE 1 «LE PAR-CROSSE» - SAE 2<sup>e</sup> cycle du primaire (8 à 10 ans)</b> .....	<b>11</b>
Intention pédagogique	12
Apprentissages visés	12
Résumé de la séquence de cours du 2 <sup>e</sup> cycle	14
Matériel nécessaire	15
Un bâton et une balle...sécuritaires!	15
Plan des 6 cours de la SAE du 2 <sup>e</sup> cycle	16
Le coin de l'éthique sportive et du savoir-être: une MARC mais sans contacts	27
Annexe 1 : Démarche évaluative – LE PAR-CROSSE	28
Annexe 2: Plan de mon enchaînement d'actions en intercrosse	31
Annexe 3: Grille d'évaluation de l'enseignant	33
Annexe 4: Le bâton d'intercrosse et la position de base	35
Annexe 5: Miniaffiches pour les ateliers	36
<b>CHAPITRE 2 «Je joue à l'intercrosse en 4 contre 4!» - SAE 3<sup>e</sup> cycle du primaire (10 à 12 ans)</b> .....	<b>39</b>
Intention pédagogique	40
Apprentissages visés	40
Résumé de la séquence de cours du 3 <sup>e</sup> cycle	42
Matériel nécessaire	43
À vos MARC, prêts... sécurité!	43
Plan des 6 cours de la SAE du 3 <sup>e</sup> cycle	44
Le coin de l'éthique sportive et du savoir-être: l'autoarbitrage, une nécessité!	59
Annexe 6: Démarche évaluative – Attaquons le but adverse!	60
Annexe 7: Fiche Analyse-moi ça!	61
Annexe 8: Plan d'action de mon équipe	63
Annexe 9: Grille d'évaluation de l'enseignant	67
Annexe 10: Miniaffiches des stratégies	69
<b>CHAPITRE 3 Informations complémentaires aux SAE</b> .....	<b>73</b>
Repères techniques des habiletés de base	74
Règlements de base	80
Dimensions d'un terrain d'intercrosse et informations sur l'équipement	81
Éthique: Charte d'esprit sportif de l'élève	83
<b>CHAPITRE 4 Enrichissement</b> .....	<b>85</b>
Apprendre le rôle de gardien de but	86
Autres notions et exercices additionnels	87
Encore des exercices, pour plus d'apprentissages...et de plaisir!	90
<b>CHAPITRE 5 Ressources pour une pratique à long terme</b> .....	<b>94</b>
Des outils pour aller plus loin	95
Des ligues et des formations pour aller plus loin	95
<b>CHAPITRE 6 Bibliographie</b> .....	<b>96</b>
Livres, revues et autres	96
Documents numériques	96

# INTRODUCTION

## L'INTERCROSSE, UN SPORT D'ICI... POUR TOUS!

Inspiré de la crosse et pratiqué depuis plusieurs siècles par les Amérindiens, l'intercrosse est un formidable sport d'équipe né au début des années 80 au Québec, à la suite de l'initiative de divers intervenants des milieux sportifs et sociaux, et ce, dans le but d'éliminer les contacts physiques et de doter ce sport d'une solide base éthique. Cette discipline sportive est maintenant pratiquée dans une vingtaine de pays. C'est un sport rapide, dynamique avec des règles et des valeurs qui le rendent unique et spectaculaire!

Ce qui démarque l'intercrosse, ce sont ses quatre valeurs qui constituent la base de ce jeu ainsi que son code d'éthique. On les nomme ici sous l'acronyme **MARC** :

Le **Mouvement** est à la base de certaines règles de l'intercrosse qui en fait un des sports les plus rapides.

L'**Autonomie** induit la règle fondamentale de défensive «homme à homme», avec un seul défenseur qui peut surveiller un attaquant à la fois.

Le **Respect**, quant à lui, sert de base à la règle de non-contact qui régit l'intercrosse. À la différence de son grand frère la crosse, il est interdit à l'intercrosse de frapper le bâton ou le corps de l'adversaire.

Finalement, la **Communication** est un peu une conséquence des autres valeurs et règles. Elle devient ainsi essentielle pour un jeu efficace et éthique.

Une équipe d'intercrosse aligne cinq (5) joueurs sur le terrain, soit quatre (4) avants et un gardien de but. Le jeu est extrêmement rapide et très exigeant des points de vue musculaire et cardiovasculaire, puisque les quatre (4) avants évoluent autant à l'attaque qu'en défensive.

Au niveau du jeu, l'intercrosse s'apparente au hockey en raison du maniement du bâton et de l'attaque au filet. Étant un sport aérien, il s'apparente aussi au basketball par sa rapidité et le type de déplacements effectués.

Pour ce qui est des habiletés techniques, l'intercrosse développe les habiletés oculomanuelles qui s'apparentent à celles des sports de raquette. Ainsi, les joueurs augmentent leur adaptabilité en les transférant d'une activité sportive à l'autre. Les adeptes potentiels de ce sport mixte sont donc nombreux !

Selon le calibre de jeu et la parité des équipes en présence, il peut se compter entre 10 et 35 buts par équipe dans une partie comportant quatre (4) périodes de douze (12) minutes, ce qui en fait un sport très offensif et excitant.

À vos **MARC**, prêts... jouez à l'intercrosse !

## OBJECTIFS DU GUIDE

Ce guide a été produit grâce au soutien financier du MEQ (Ministère de l'Éducation). Des intervenants provenant de différents milieux et organismes, dont le RSEQ (Réseau du sport étudiant du Québec), des enseignants en éducation physique et à la santé (EPS) ainsi que des conseillers pédagogiques ont travaillé de concert avec la Fédération de Crosse du Québec afin d'offrir les guides **PRIMO**, dont celui sur l'intercrosse. Le travail de collaboration avec ces partenaires et l'expertise de tous ont été d'une aide précieuse.

Ce guide permettra aux enseignants en éducation physique et à la santé (EPS) de développer les compétences du Programme de formation de l'école québécoise en éducation physique et à la santé au primaire (PFEQ), tout en s'appuyant sur la Progression des apprentissages au primaire, en éducation physique et à la santé (PDA), et ce, en utilisant ce sport comme moyen d'action.

De plus, plusieurs activités ont été sélectionnées pour les intervenants des **services de garde en milieu scolaire (SDG)**. Ces activités, appropriées à leur contexte, devraient être animées auprès des jeunes après que ceux-ci les auront expérimentées avec l'enseignant en EPS. Elles sont identifiées dans les résumés des séquences de cours et dans les plans de cours par le pictogramme suivant :



Enfin, toutes les activités proposées visent à faire vivre à l'enfant des expériences positives qui lui permettront de développer ses compétences et de parfaire ses habiletés.

Enfin, toutes les activités proposées visent à faire vivre à l'enfant des expériences positives qui lui permettront de développer ses compétences et de parfaire ses habiletés.

## CE QUE VOUS RETROUVerez DANS CE GUIDE

À la suite de l'**introduction**, ce guide présente **des situations d'apprentissage et d'évaluation (SAE)** aux chapitres 1 et 2, tandis que **les repères techniques des habiletés, les règlements de base, la dimension des terrains, l'équipement d'intercrosse**, ainsi que **l'éthique en sport d'équipe** se retrouvent au chapitre 3, qui est fort utile grâce au contenu didactique des SAE qui s'y réfèrent à plusieurs reprises. Au chapitre 4, le lecteur trouvera **la section enrichissement** fournissant des idées pour l'apprentissage du rôle de gardien de but, en plus des notions et exercices additionnels destinés à des élèves de niveau plus avancé. Le chapitre 5 propose **des ressources pour une pratique à long terme**. Enfin, **une bibliographie** est présentée au chapitre 6.

Il est à noter que les situations d'apprentissage et d'évaluation (SAE) comportent chacune 5 ou 6 cours et sont conçues par cycle :

- **Deuxième cycle (8 à 10 ans)**
- **Troisième cycle (10 à 12 ans)**

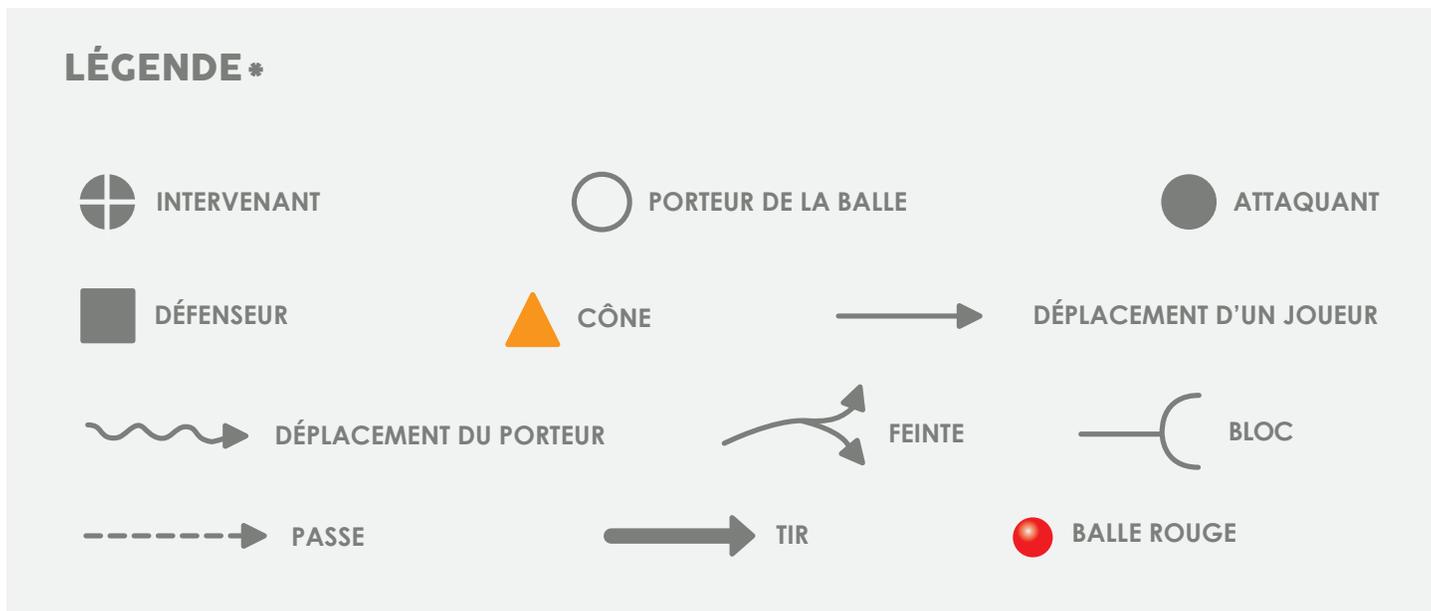
Dans le présent guide, nous avons choisi d'offrir deux SAE de 6 cours étant donné que la manipulation d'un objet avec un outil, tel le bâton d'intercrosse, ne figure pas dans les apprentissages visés pour les élèves du premier cycle dans le PFÉQ et la Progression des apprentissages (PDA) qui en découle.

## COMMENT UTILISER CE GUIDE ?

Les SAE présentées dans ce guide ont été conçues pour des élèves en classes ordinaires. Nous sommes conscients qu'elles comportent probablement plus de matière à voir que nécessaire. Peut-être voudrez-vous prolonger une SAE ou encore en faire deux avec une !

De même, pour que chaque intervenant y trouve son compte en fonction des capacités des élèves, nous proposons des variantes pour faciliter ou même complexifier les apprentissages en modulant ces trois éléments : les durées, les distances ou le nombre de répétitions ce qui pourrait être souhaitable, parfois. Ainsi, vous pourriez réduire les dimensions de l'espace de jeu, le nombre de participants en exercice, varier ou enlever l'opposition d'un adversaire, augmenter le temps de pratique, prendre des balles en mousse, réduire ou enlever des obstacles et effectuer une stratégie d'abord sans bâton en main (comme par exemple demander à un défenseur de tenir son bâton du côté faible). Par ailleurs, pour exiger davantage de certains élèves, vous pourriez introduire des habiletés plus tôt dans l'apprentissage, leur suggérer des handicaps ou exiger des habiletés précises.

Afin de comprendre les différents schémas liés à la description des exercices dans le guide, vous aurez besoin de vous référer à la légende suivante :



\* **Légende internationale pour les sports d'équipe (invasion de territoire)**

**Source :** Gagnon, G. (1989). Hockey: Jeux d'équipe. Plus de 200 exercices et jeux tactiques. Presses universitaires de l'Université de Montréal.

## CONCEPTION DU GUIDE SELON LES NOTIONS DU PROGRAMME DE FORMATION DE L'ÉCOLE QUÉBÉCOISE

Les situations d'apprentissage et d'évaluation des guides PR1MO ont été développées conformément au Programme de formation de l'école québécoise en éducation physique et à la santé au primaire (PFEQ). Ainsi, chaque situation cible une compétence du programme à travailler : *Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques (C1)*, *Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques (C2)* et *Adopter un mode de vie sain et actif (C3)*. Pour ce guide, les compétences 1 et 2 sont concernées.

Les savoirs essentiels de la Progression des apprentissages au primaire, en éducation physique et à la santé (PDA) visés par ce guide sont précisés au début de chaque situation d'apprentissage et d'évaluation (SAE). Ces savoirs sont de 4 types : les connaissances, les savoir-faire moteurs, les stratégies et les savoir-être. Les savoir-faire moteurs correspondent aux habiletés de base, des notions familières aux intervenants du milieu sportif, alors que les savoir-être portent sur l'éthique dans la pratique d'activités physiques et sportives.

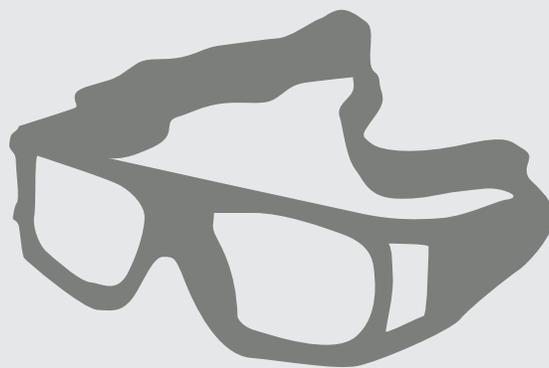
Le programme en éducation physique et à la santé repose sur une approche par compétences voulant que l'élève mobilise ses ressources internes (ce qu'il a appris) et utilise des ressources externes variées (affiche, fiche, vidéo, ses pairs, etc.) lors des productions demandées. Ces productions correspondent à des enchaînements d'actions, à des plans d'action ou à des plans d'habitudes de vie selon qu'il s'agit respectivement de l'une ou l'autre des 3 compétences.

Il est à noter que les SAE présentées dans ce guide ont un lien entre elles et qu'elles suivent une progression. Ainsi, pour entreprendre la situation de 3<sup>e</sup> cycle, l'élève aura réalisé celle du cycle précédent, bien qu'il faille aussi tenir compte de la maturité de l'élève et des transferts qu'il peut réaliser en pratiquant d'autres activités sportives connexes. Cela évitera de répéter la phase d'initiation lors de l'apprentissage d'un nouveau moyen d'action et permettra une progression d'une SAE à l'autre.

## Le nettoyage des lunettes

Les lunettes protectrices sont indispensables pour la sécurité des yeux en intercrosse. Avez-vous une paire de lunettes pour chaque élève de l'école ou plutôt une paire de lunettes pour chaque participant d'une classe, soit 25 à 30 paires? Dans ce dernier cas, il est fort probable que vous entendrez des remarques telles que «Non! Je ne veux pas mettre les lunettes de quelqu'un d'autre et dans lesquelles il a sué».

Une méthode simple pour le nettoyage systématique des lunettes est d'enseigner une routine lors du ramassage ou remisage du matériel. Un bac en plastique, plusieurs guenilles (des Chiffon J ou autres) et quelques bouteilles de nettoyant à vitre feront l'affaire! Ainsi, chaque élève fera preuve d'une bonne hygiène pour l'entretien de ses lunettes après usage.



# CHAPITRE 1

# CHAPITRE 1

## « LE PAR-CROSSE »

### Séquence de cours pour le deuxième cycle du primaire (8 à 10 ans)

6 cours de 60 minutes

#### INTENTION PÉDAGOGIQUE

Au cours de cette SAE, principalement en développement de la compétence *Agir dans différents contextes de pratique d'activités physiques*, l'élève sera amené par des exercices stimulants et ludiques à développer des habiletés de base reliées au jeu de l'intercrosse qui lui permettront d'élaborer et de réaliser un parcours : LE PAR-CROSSE! Dans ce dernier, il pourra démontrer ses habiletés (couvrir et pelleter la balle, manier le bâton, tirer et attraper la balle avec ce dernier). Plus précisément, l'élève devra présenter un enchaînement de cinq (5) actions de manipulation et de locomotion lors de l'évaluation. En plus de développer cette compétence, l'élève pourra s'initier au jeu de l'intercrosse dans un contexte sécuritaire parallèlement à l'élaboration du parcours.

#### APPRENTISSAGES VISÉS

Les apprentissages visés énumérés dans ce tableau font référence à des savoirs essentiels que l'on retrouve dans la Progression des apprentissages en éducation physique et à la santé (MELS, 2009) et qui seront traités dans la présente SAE. Nous indiquons entre parenthèses ce à quoi ces derniers renvoient du point de vue des habiletés de base ou d'autres notions spécifiques à l'intercrosse.

## COMPÉTENCE **AGIR** DANS DIVERS CONTEXTES DE PRATIQUE D'ACTIVITÉS PHYSIQUES

### CONNAISSANCES

---

#### **LE VOCABULAIRE LIÉ AU MATÉRIEL UTILISÉ**

- Nommer les principales parties des outils (bâton de crosse : embout, manche, panier et langue du panier).

### SAVOIR-FAIRE MOTEUR

---

#### **LES ACTIONS DE LOCOMOTION**

- Faire des pas chassés et des pas croisés, virevolter (reculer en pas chassés).

#### **LES ACTIONS DE MANIPULATION**

- Lancer ou frapper un objet avec un outil utilisé dans des activités spécialisées (tenir le bâton, couvrir, pelleter et rapporter la balle, passer et tirer la balle vers une cible).
- Attraper un objet avec un outil (prendre la position de base, recevoir la balle en position immobile et en déplacement).

# RÉSUMÉ DE LA SÉQUENCE DE COURS DU 2<sup>e</sup> CYCLE

## Cours 1

- Présentation de l'intercrosse, des apprentissages à réaliser et du défi à relever - LE PAR-CROSSE
- Échauffement : LA RÉCOLTE DE PATATES 1.0 - La couverture et la récupération ..... 
- Activité 1 : LE PAR-CROSSE 1.0 - Activité exploratoire à des fins de diagnostics
- Activité 2 : Jeu de la fin - LA CHAÎNE DE TRAVAIL ..... 
- Retour et questionnement

## Cours 2

- Échauffement en duos : LE GRAND MANIPULACROSSE et LA RIVIÈRE AUX SAUMONS (jeu de récupération) ..... 
- Activité 1 : LE PAR-CROSSE 2.0 - Ateliers des Maîtres (pratique d'habiletés) ..... 
- Activité 2 : Jeu de la fin - LA CHENILLE ..... 
- Retour et relaxation : LES MIROIRS ..... 

## Cours 3

- Échauffement : LA CHASSE AUX TRÉSORS (jeu de récupération de balles) ..... 
- Activité 1 : LE PAR-CROSSE 3.0 - Ateliers des Maîtres (pratique d'habiletés)
- Activité 2 : Jeu de la fin - LE PETIT INTERCROSSE ..... 
- Retour et relaxation : LES MIROIRS

## Cours 4

- Présentation de la fiche de l'élève
- Échauffement : LE GRAND MANIPULACROSSE et LA CHASSE AUX TRÉSORS
- Activité 1 : LE PAR-CROSSE 4.0 (ateliers de pratique et sélection des actions de l'enchaînement)
- Activité 2 : Jeu de la fin - Intercrosse en 2 contre 2 ..... 
- Retour et relaxation : LES MIROIRS

## Cours 5

- Présentation des critères et de la procédure d'évaluation
- Échauffement : LA RÉCOLTE DES PATATES 2 ..... 
- Activité 1 : LE PAR-CROSSE 5.0 (pratique de l'enchaînement et début des évaluations avec les volontaires)
- Activité 2 : Jeu de la fin - Intercrosse en 2 contre 2
- Retour au calme et relaxation

## Cours 6

- Échauffement : Pratique de l'enchaînement des actions par les élèves
- Activité 1 : LE PAR-CROSSE 6.0 (présentation et évaluation du parcours)
- Activité 2 : Jeu de la fin (au choix de l'intervenant)
- Bilan sur les apprentissages réalisés au cours de la séquence

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour l'ensemble de la situation, il vous faudra\* :

- 1 balle d'intercrosse en caoutchouc mou par élève; 
- 1 bâton d'intercrosse de taille adaptée aux élèves du primaire par élève; 
- Des lunettes protectrices en quantité suffisante pour le nombre d'élèves; 
- Des dossards de couleurs différentes; 
- des quilles pouvant servir de cibles; 
- Des cônes hauts et plats;  
- des poteaux sur base lestée ou grands cônes; 
- des caisses de lait/panier ou cerceaux pour y déposer des balles; 
- quelques buts d'intercrosse ou de hockey cosom; 
- Les fiches et affiches des annexes 2 à 5;
- 1 crayons pour chaque équipes; 
- Un équipement pour présentation d'extraits vidéos. 

\***NOTE** : Voir aussi la section Dimensions d'un terrain intercrosse et informations sur l'équipement au chapitre 3.

## UN BÂTON ET UNE BALLE...SÉCURITAIRES!

L'intercrosse requiert de l'équipement que l'on peut se procurer pour assurer la sécurité des élèves : des paniers, des bâtons en plastique, des balles en caoutchouc mou et des lunettes protectrices faites de matière incassable ; le tout est obligatoire\*. Les élèves doivent cependant être vigilants, car ils ont dans les mains un bâton plus long que leurs (petits) bras...

### Par exemple :

- Prendre garde de ne pas recevoir un coup de bâton lorsqu'un élève récupère sa balle échappée dans l'espace de pratique d'un autre élève.
- Ne pas lancer la balle en direction d'un coéquipier sans qu'il y ait un contact visuel.
- Ne pas tirer la balle de toutes ses forces sur un autre élève, même si elle est en caoutchouc mou.
- Garder le bâton haut, près du corps.
- Lever la tête en courant.

\***Source** : Guide de sécurité de certaines activités sportives et parascolaires (4<sup>e</sup> édition), Comité de gestion de la taxe scolaire de l'île de Montréal, p.55

[https://www.cgtsim.qc.ca/wp-content/uploads/2021/06/GUIDE\\_DE\\_SECURITE\\_4E\\_EDITION.pdf](https://www.cgtsim.qc.ca/wp-content/uploads/2021/06/GUIDE_DE_SECURITE_4E_EDITION.pdf)

## CHAPITRE 1 COURS 1

### MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE EN NOMBRE SUFFISANT POUR LE NOMBRE D'ÉLÈVES, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, 1 PANIER PAR ÉQUIPE D'ÉCHAUFFEMENT, CÔNES PLATS, POTEAUX, DOSSARDS POUR LES ÉQUIPES, ÉQUIPEMENT POUR LE VISIONNEMENT D'EXTRAITS VIDÉOS, DÉMARCHE ÉVALUATIVE – LE PAR-CROSSE (ANNEXE 1)

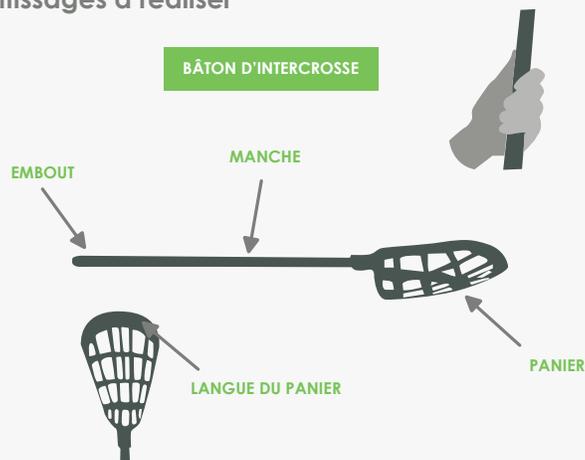
Accueil  
8 min

### Présentation de l'intercrosse et des apprentissages à réaliser

Questionner les élèves sur leurs connaissances de l'intercrosse et sur ce qu'ils apprécient de ce jeu. Leur montrer le bâton d'intercrosse et ses parties ainsi que la manière de le tenir (voir annexe 4 et tenue du bâton au chapitre 3).

Quel genre d'habiletés y retrouve-t-on? Orienter la discussion sur la récupération d'une balle, le déplacement avec celle-ci, la passe, la réception et le tir. Idéalement, leur présenter une brève vidéo du jeu d'intercrosse :

▶ <https://youtu.be/lcQtqVYs8ol>



### Présentation du défi à relever: LE PAR-CROSSE

Préciser aux élèves qu'en plus de jouer à l'intercrosse, ils devront réaliser un enchaînement de cinq (5) actions de maniement et de déplacement. Présentez leur l'organisation de l'évaluation (voir annexe 1) et les habiletés qu'ils devront perfectionner afin de réussir celle-ci.

- 1 - Couvrir et saisir une balle.
- 2 - Transporter une balle.
- 3 - Tirer sur 2 quilles.
- 4 - Se déplacer sans balle à reculons.
- 5 - Lancer au mur et rattraper la balle (2x).

Cet enchaînement sera révélateur et leur permettra de développer leurs compétences à Agir dans différents contextes de pratique d'activités physiques.

En plus, cet enchaînement les aidera à parfaire des habiletés pour favoriser le jeu en intercrosse, et ainsi avoir plus de plaisir à y jouer!

**Aujourd'hui :** Nous allons essayer de trouver ensemble des façons efficaces pour couvrir une balle, la récupérer, la lancer et la recevoir, ce qui sera utile pour relever le défi plus tard.

### Règles de sécurité dans les jeux et comportement éthique

Donner les consignes de sécurité générales et les règles d'éthique pour les cours à venir (voir la section sur la sécurité qui précède + Le coin de l'éthique sportive et du savoir-être qui suit le plan du cours 6).

## CHAPITRE 1 COURS 1 (SUITE)

Échauffement

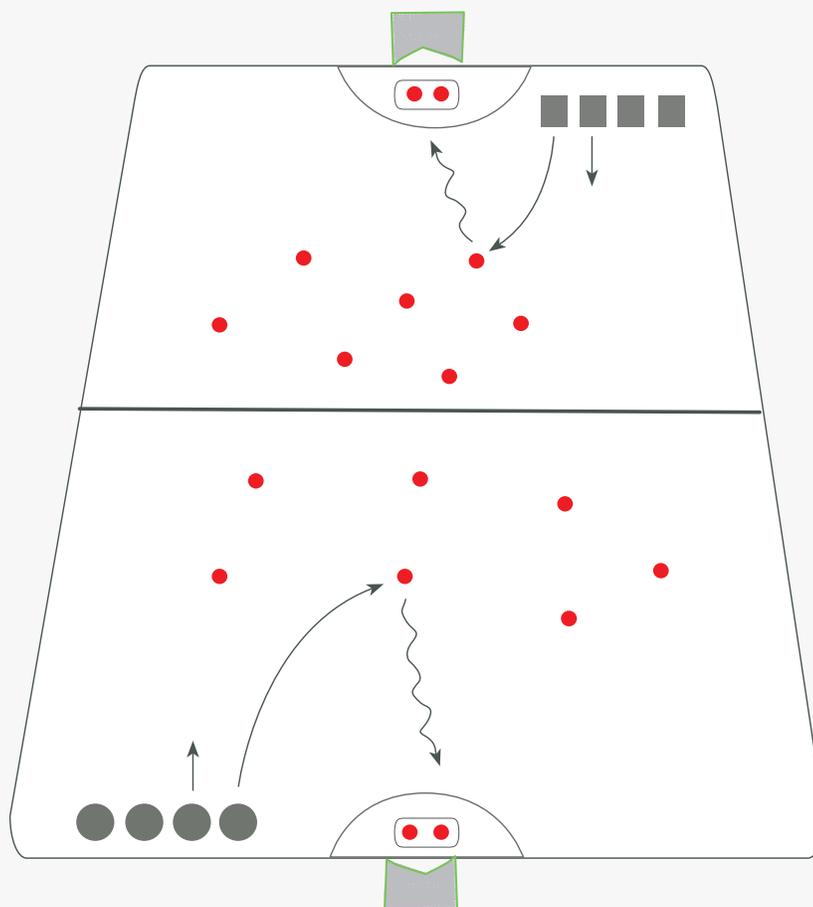
10 min



### LA RÉCOLTE DE PATATES 1.0

Première équipe à récupérer le maximum de balles placées au sol.

- Une fois que chaque élève a un bâton et ses lunettes, former des équipes de 4 joueurs et placer la moitié des équipes sur une ligne de fond d'un côté du gymnase et les autres de la même façon de l'autre côté.
- Demander à deux élèves de démontrer comment, d'après eux ils peuvent récupérer rapidement une balle au sol et la transporter.
- Au signal, faire venir les élèves à tour de rôle pour récupérer rapidement une patate dans le champ (balles au sol réparties autour de la ligne médiane du gymnase).
- Pour qu'un élève puisse venir récupérer une patate, son prédécesseur doit avoir remis la sienne dans le panier de son équipe.



## CHAPITRE 1 COURS 1 (SUITE)

### Activité 1 25 min

- Quelle équipe saisira le plus de balles ? Qui trouvera les façons les plus efficaces de les récupérer ?
- Terminer l'échauffement par des vagues de courses si le temps le permet.

#### LE PAR-CROSSE 1.0: Activité exploratoire à des fins de diagnostics

Les élèves travaillent 2 par 2 en prenant des bâtons et une balle d'intercrosse et se répartissent dans un espace autour du gymnase, face à un mur.

Leur rappeler ou préciser les consignes de sécurité pour récupérer leur balle dans l'espace de pratique d'un autre duo.

#### Chacun leur tour, les élèves essaient différentes façons de :

- couvrir une balle roulante pour l'immobiliser avec son panier;
- saisir une balle au sol, comme à l'échauffement;
- lancer une balle à 1 ou 2 mètres dans les airs et l'attraper;
- tirer une balle au mur et la récupérer.

#### Questionner les élèves pendant leurs essais et prendre des notes

Quelle est la façon la plus efficace pour eux de couvrir et de récupérer ? Quelle est la façon la plus précise pour tirer au mur ? La plus facile pour faire une réception au sol ? À mi-hauteur ? Au niveau des épaules ? Noter les réponses des élèves pour usages ultérieurs.

Présenter ensuite l'utilité de l'activité et démontrer chacune des habiletés (position de base, couvrir, pelleter, rapporter, tirer une balle en catapulte, passer et attraper une balle, voir chapitre 3), en les reliant aux réponses précédentes des élèves avant que les duos s'exécutent avec bâtons et balles.

#### Exécuter chaque manipulation \* une dizaine de fois

- Faire rouler la balle par un partenaire et la couvrir au sol par un autre élève.
- Pelleter une balle immobile au sol.
- Rapporter vers soi une balle immobile au sol.
- Pelleter une balle roulante au sol.
- Attraper une balle légèrement bondissante lancée par son partenaire.
- Tirer sur une cible au mur et attraper la balle bondissante à différentes distances.
- Se passer la balle et l'attraper à deux (trajectoire banane de la balle, faible vitesse), si le niveau technique des élèves le permet.

**\*NOTE:** Écrire les prescriptions d'exercices à faire au tableau ou en présenter 2 à la fois lors de la pratique des élèves.

## CHAPITRE 1 COURS 1 (SUITE)

### Activité 2

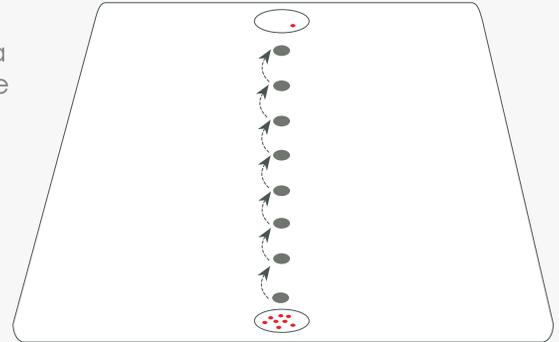
7 min



#### Jeu de la fin: LA CHAINE DE TRAVAIL

Première équipe à se passer les balles et à les déposer dans son panier.

- Former trois ou quatre grandes équipes, les joueurs étant alignés à portée de bâton, les uns des autres.
- Au signal, le premier joueur prend une balle dans son cerceau et la dépose dans le panier du bâton du joueur suivant qui fait la même chose.
- Le dernier joueur dépose la balle dans le panier de son équipe placé à 2 mètres de lui.
- Aussitôt que le premier joueur a transmis sa balle, il en prend une autre et ainsi de suite jusqu'à la dernière. Quelle équipe sera la première à réussir ?



#### Variantes :

- Faire rouler les balles au sol de «joueur à joueur».
- Varier les distances entre les joueurs pour ajouter du mouvement, mais les balles doivent être déposées de panier à panier.
- Pour augmenter le niveau de difficulté, les élèves peuvent effectuer de courtes passes.

Retour  
5 min

#### Retour au calme, réflexion sur les apprentissages réalisés et l'expérience vécue par les élèves

- Enseigner votre routine pour le rangement du matériel et le lavage des lunettes protectrices (elle peut être affichée).
- Questionner les élèves.

Qu'est-ce que vous avez appris aujourd'hui ? Nommez les parties du bâton ? Comment s'y prend-t-on pour couvrir une balle ? La récupérer ? Quelle activité avez-vous préférée ?

# CHAPITRE 1 COURS 2

## MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE EN NOMBRE SUFFISANT POUR CHAQUE ÉLÈVES, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, 1 PANIER PAR ÉQUIPE D'ÉCHAUFFEMENT, CÔNES PLATS, POTEAUX, DOSSARDS POUR LES ÉQUIPES, MINIAFFICHES DE SOUTIEN (ANNEXES 4 ET 5)

## Accueil

5 min

### Retour sur le dernier cours

Qu'est-ce que l'intercrosse ? (Voir le texte de présentation du sport en introduction pour des repères culturels.) À quoi sert la langue du panier ? (À récupérer la balle au sol.) Quelle est la position de base pour tenir le bâton ? Qu'est-ce que l'on devrait apprendre ensemble afin de réussir le défi du PAR-CROSSE ? Orienter la discussion sur les différentes habiletés en jeu dans le parcours en évaluation.



**Aujourd'hui :** En vue du PAR-CROSSE, nous réalisons des ateliers pour revoir la couverture, la récupération, le lancer et la réception de la balle, ainsi que l'apprentissage du déplacement sans balle avec le bâton.

## Échauffement

10 min



### LE GRAND MANIPULACROSSE

En duos, les élèves exécutent l'enchaînement d'actions de votre choix que vous avez écrit au tableau du gymnase en entrant. Il doit inclure des manipulations à deux, avec une balle dans leur espace, en revoyant les actions suivantes : couvrir, pelleter et rapporter, tirer au mur et attraper.

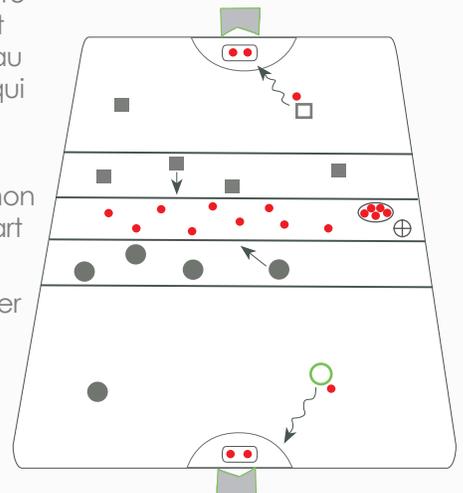
Ajouter la feinte en démontrant ses repères techniques (voir chapitre 3). Rappeler les repères de la position de base qui aident à garder la balle dans son panier lors des déplacements. Les élèves effectuent des largeurs de gymnase en pas chassés - avec et sans balles - en avant, de côté et à reculons. 4-5 minutes.

### LA RIVIÈRE AUX SAUMONS

Première équipe à récupérer le maximum de balles lancées par l'enseignant.

- Former deux grandes équipes, une de chaque côté d'une rivière (représentée entre 2 lignes au centre du gymnase).
- Placer une partie des balles entre les 2 lignes et garder l'autre partie dans un panier ou un cerceau près de l'enseignant.
- Séparer chaque équipe en 2 sous-groupes : les pêcheurs et les vendeurs.
- Les pêcheurs se tiennent de chaque côté de la rivière prêts à couvrir (une fois couverte, la balle appartient au pêcheur) et récupérer le saumon (balle lancée au sol entre les 2 lignes par l'enseignant) ou saisir celle qui est déjà au sol.
- Une fois la balle récupérée, les pêcheurs courent transmettre de panier à panier (des bâtons) le saumon aux vendeurs qui se tiennent derrière la ligne de quart du gymnase.
- Les vendeurs courent placer le saumon dans le panier de vente de l'équipe en fond de terrain.

**Règle :** Les pêcheurs peuvent se déplacer dans la rivière seulement pour essayer de couvrir une balle, ils ne peuvent pas y attendre le saumon.



## CHAPITRE 1 COURS 2 (SUITE)

- L'enseignant lance plusieurs balles à la fois pour soutenir l'action.
- Quelle équipe récupèrera le plus de saumons ? Après une première manche, les pêcheurs et vendeurs changent de rôle pour une seconde manche.

### Variantes :

- Identifier les pêcheurs de chaque équipe qui doivent s'exécuter à l'annonce de leur numéro.
- Varier la cadence des lancers (minimum 2 balles à la fois) selon l'habileté des élèves.
- Faire passer les balles par les pêcheurs au lieu de les transmettre de panier à panier.

### Activité 1 25 min



#### LE PAR-CROSSE 2.0: Ateliers des Maîtres (pratique d'habiletés)

- Organiser le groupe en 4 ateliers avec les affiches de soutien (annexe 5).
- Questionner les élèves qui ont des difficultés sur les repères de réussite des habiletés, et ce, pour avoir leurs rétroactions.

**Atelier A :** LE RECYCLAGE – couverture et récupération

**Atelier B :** L'INTERCROSSE INDIENNE – tirs au mur et récupération

**Atelier C :** LES MIROIRS – déplacement avec et sans balles

**Atelier D :** LES GÉANTS DE LA PASSE – passes et réceptions statiques

### Activité 2 10 min

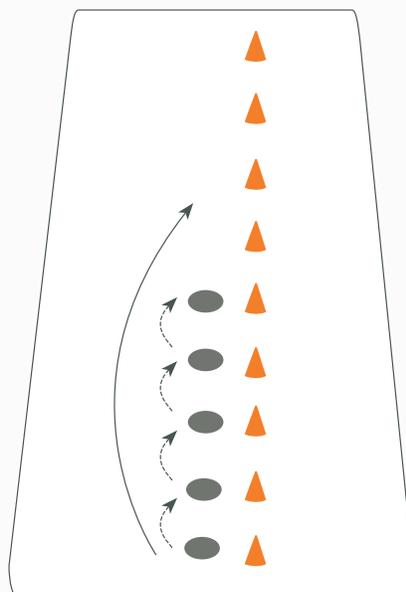


#### Jeu de la fin : LA CHENILLE

Première équipe à se rendre au bout du parcours.

- Former 3-4 grandes équipes, les joueurs étant alignés à portée de bâton les uns des autres. Le premier de la ligne a 1 balle dans son panier.
- Au signal, le premier joueur dépose sa balle dans le panier du joueur suivant et court se placer à portée de bâton du dernier joueur pour y recevoir la balle à son tour en suivant l'extérieur de sa ligne de joueur.
- Le second joueur exécute la même action et ainsi de suite.
- La chenille se déplace ainsi et suit, soit une ligne de gymnase jusqu'à une ligne d'arrivée, soit des repères de couleurs différentes au sol pour chaque équipe (comme sur le schéma).

## CHAPITRE 1 COURS 2 (SUITE)



### Variantes :

- Faire rouler ou bondir les balles au sol de «joueur à joueur».
- Pour augmenter le niveau de difficulté, les élèves peuvent effectuer de courtes passes.

Retour  
5 min



**Retour au calme, réflexion sur les apprentissages réalisés et l'expérience vécue par les élèves**

### LES MIROIRS

- Désigner un meneur pendant qu'un élève se tourne le dos. Les autres élèves devront suivre les mouvements lents du meneur avec son bâton (feinte, couvrir ou autre mouvement, etc.). Une fois retourné, l'élève essaie de trouver qui est le meneur.
- Questionner les élèves.

Comment s'y prend-t-on pour passer et recevoir la balle à 2 ? Est-ce plus facile de pelleter la balle ou de la rapporter vers soi ? Quelle activité avez-vous préférée ?

## CHAPITRE 1 COURS 3

### MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE EN NOMBRE SUFFISANT POUR LE NOMBRE D'ÉLÈVES, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, 1 PANIER PAR ÉQUIPE D'ÉCHAUFFEMENT, CÔNES PLATS, POTEAUX, DOSSARDS POUR LES ÉQUIPES, BUTS, GARDIENS DE BOIS/QUILLES/OU CIBLES, MINIAFFICHES DE SOUTIEN (ANNEXES 4 ET 5)

Accueil  
3 min

### Retour sur le dernier cours

Qu'a-t-on vu en ateliers lors du dernier cours ? Qu'est-ce qui a bien été ? Moins bien été ? Qu'est-ce qui serait utile pour votre PAR-CROSSE ? Orienter la discussion vers les habiletés de manipulation et de locomotion en jeu dans le parcours en évaluation.

**Aujourd'hui :** Nous pratiquons encore les mêmes ateliers en vue du PAR-CROSSE.

## CHAPITRE 1 COURS 3 (SUITE)

Échauffement

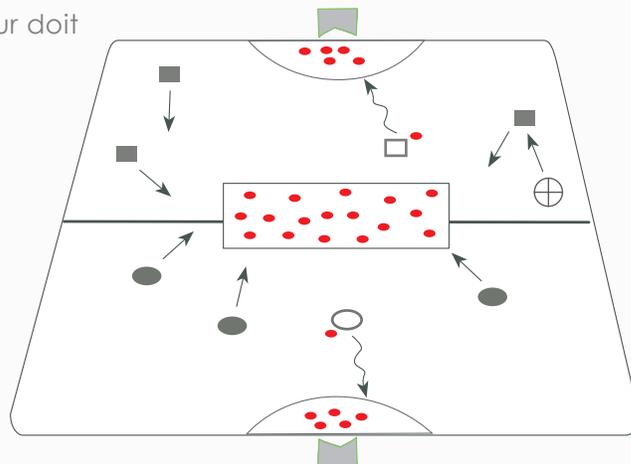
10 min



### LA CHASSE AUX TRÉSORS

Première équipe à récupérer le maximum de balles dans son panier sans se faire toucher par l'enseignant.

- Former 2 grandes équipes, chacune avec son panier respectif dans un bout du gymnase. Chaque équipe a la moitié moins de bâtons que de joueurs. Ils devront se passer les bâtons.
- Au centre, toutes les balles sont dans le cercle : c'est l'île aux mille trésors.
- Au signal, les joueurs des équipes tentent de venir récupérer des trésors dans l'île sans se faire toucher par l'enseignant (le chat).
- Pour récupérer un trésor, le joueur doit avoir un bâton, les 2 mains bien dessus en tout temps.



- Si le joueur échappe la balle ou se fait toucher avant d'avoir réussi à déposer le trésor dans son panier, il retourne la balle dans l'île et va donner son bâton à un joueur en attente. Après 1 essai, un joueur donne son bâton à un joueur en attente. Un essai se termine, soit par la réussite du dépôt de la balle dans le panier, soit par une balle échappée ou encore par le fait de se faire toucher par le chat.
- Quand il n'y a plus de balle, compter le nombre de trésors pour déterminer l'équipe gagnante.

#### Variantes :

- Ajouter d'autres chats (tagueurs).
- Avoir des pêcheurs qui viennent voler les trésors pour les transmettre aux vendeurs qui, eux, les déposent dans les paniers au bout, tout comme dans le jeu de LA RIVIÈRE AUX SAUMONS du cours précédent.
- Possibilité d'aller voler directement les balles de l'équipe adverse.

Activité 1

25 min



### LE PAR-CROSSE 3.0 : Ateliers des Maîtres (pratique d'habiletés)

Comme au cours précédent, organiser le groupe en ateliers. Vous pouvez choisir d'ajouter ou de remplacer l'un des ateliers par l'atelier E. Varier les distances et ajuster les défis au besoin. Questionner les élèves sur les distances, les passes et tirs statiques ou en mouvement.

**Atelier A :** LE RECYCLAGE - couverture et récupération

**Atelier B :** L'INTERCROSSE INDIENNE - tirs au mur et récupération

**Atelier C :** LES MIROIRS - déplacement avec et sans balles

**Atelier D :** LES GÉANTS DE LA PASSE - passes et réceptions statiques

**Atelier E :** LE COMPAS DANS L'ŒIL - tirs statiques et en mouvement sur cibles

## CHAPITRE 1 COURS 3 (SUITE)

Activité 2

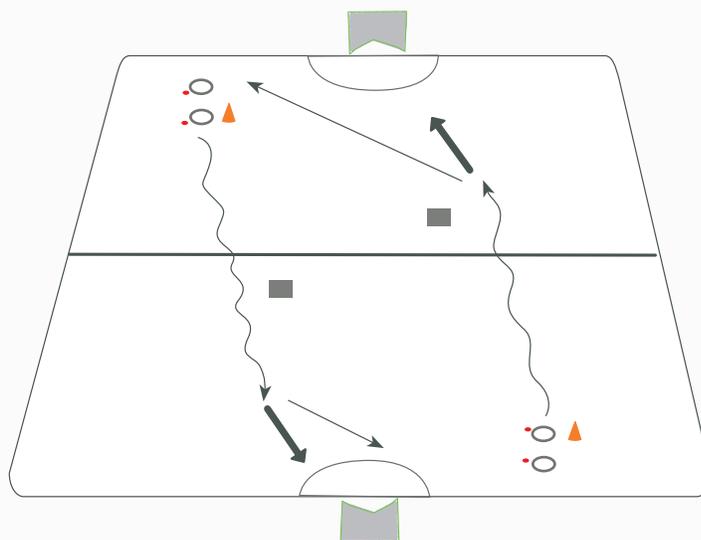
13 min



### Jeu de la fin: LE PETIT INTERCROSSE

En solos et en duos, réussir à faire un tir au but.

- Donner quelques règles du jeu de l'intercrosse (voir chapitre 3).
- Organiser 1 ou 2 terrains où les élèves évoluent par vagues, d'abord en 1 contre 1, puis en 2 contre 1. L'attaquant essaie de traverser le terrain sans perdre sa balle et d'effectuer un tir au but.
- Quand un défenseur récupère la balle, le jeu s'arrête et le(s) joueur(s) suivant(s) s'exécute(nt).
- Chaque tir au but vaut un point.



#### Variantes :

- Exiger un nombre de passes minimales à respecter pour pouvoir tirer au but.
- Ajouter un défenseur (2 contre 2).
- Varier la provenance du ou des défenseurs (ils arrivent par les côtés, de face, par-derrière...).

Retour

4 min

#### Retour au calme, réflexion sur les apprentissages réalisés et l'expérience vécue par les élèves

- Faire un retour en effectuant aussi le jeu des miroirs.
- Questionner les élèves.

Y a-t-il des actions dans les ateliers qui ont été utiles pour le jeu d'intercrosse? Est-ce facile ou difficile de passer en mouvement? Quelle activité avez-vous préférée?

# CHAPITRE 1 COURS 4

## MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE EN NOMBRE SUFFISANT POUR LE NOMBRE D'ÉLÈVES, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, 1 PANIER PAR ÉQUIPE D'ÉCHAUFFEMENT, CÔNES PLATS, POTEAUX, DOSSARDS POUR LES ÉQUIPES, BUTS, GARDIENS DE BOIS/QUILLES/OU CIBLES, PLAN DE MON ENCHAINEMENT D' ACTIONS EN INTERCROSSE (ANNEXE 2), CRAYONS

## Accueil

5 min

### Retour sur le dernier cours

Qu'a-t-on vu en ateliers lors du dernier cours? Est-ce que vous avez noté une amélioration?

**Aujourd'hui:** Sélection des différentes actions à enchaîner parmi les choix dans le PAR-CROSSE selon l'analyse de votre niveau d'habileté. Présenter la fiche de l'élève de l'annexe 2.

## Échauffement

10 min

### LE GRAND MANIPULACROSSE

Faire exécuter le même enchaînement (de votre cru) qu'au cours 2.

### LA CHASSE AUX TRÉSORS

Même jeu que le cours précédent en jouant avec les variantes.

## Activité 1

23-25 min

### LE PAR-CROSSE 4.0: Ateliers de pratique et sélection des actions de l'enchaînement

Organiser le groupe en différents ateliers dans lesquels se regroupent les 5 actions que les élèves doivent enchaîner lors de l'évaluation (annexe 2).

Chaque élève a sa fiche et essaie les différents choix pour chaque atelier. Questionner les élèves pour les recentrer sur les repères techniques des habiletés afin qu'ils puissent mieux analyser et sélectionner leurs actions.

## Activité 2

10-12 min



### Jeu de la fin: Intercrosse en 2 contre 2

Refaire les exercices en 1 contre 1 et en 2 contre 1 du cours précédent ou organiser des parties de 2-3 minutes en 2 contre 2 (équipes de 3 joueurs, un changement sur 2 terrains).

Possibilité de n'avoir qu'un seul but par terrain si l'espace est restreint. Les attaquants débutent au centre au signal des défenseurs et essaient de monter la balle au but pour effectuer un tir. Si les défenseurs la reprennent, ils doivent repasser au centre pour attaquer à leur tour.

## Retour

5 min

### Retour au calme, réflexion sur les apprentissages réalisés et l'expérience vécue par les élèves

- Jeu des miroirs.
- Vérifier que tous ont sélectionné les actions selon leur niveau d'habileté dans leur fiche. Vérifier la compréhension de la fiche.
- Questionner les élèves. Avez-vous réussi à tirer au but? Avez-vous utilisé la passe?

# CHAPITRE 1 COURS 5

## MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE EN NOMBRE SUFFISANT POUR LE NOMBRE D'ÉLÈVES, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, 1 PANIER PAR ÉQUIPE D'ÉCHAUFFEMENT, CÔNES PLATS, POTEAUX, DOSSARDS POUR LES ÉQUIPES, BUTS, GARDIENS DE BOIS/QUILLES/OU CIBLES, PLAN DE MON ENCHAÎNEMENT D' ACTIONS EN INTERCROSSE (ANNEXE 2), CRAYONS, GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT (ANNEXE 3)

## Accueil

7 min

### Retour sur le dernier cours

Qu'avez-vous fait en ateliers lors du dernier cours ? Quel est l'ordre des actions pour votre enchaînement ? Avez-vous choisi des défis à la hauteur de vos habiletés ?

Présenter les critères de sélection à l'aide de la grille de l'enseignant et de la procédure pour l'évaluation au prochain cours (ou peut-être aujourd'hui).

**Aujourd'hui :** Pratique des actions sélectionnées à enchaîner dans le PAR-CROSSE et ajustement au besoin de votre *Plan de mon enchaînement d'actions en intercrosse*. Ceux qui sont prêts pourront même le présenter.

## Échauffement

8 min



### LA RÉCOLTE DES PATATES 2.0

Même jeu qu'au cours 1, cependant lorsqu'un joueur récupère une balle, il doit la passer à un autre joueur qui, lui, la remet dans le panier de l'équipe. Par la suite, c'est au tour de ce dernier d'aller récupérer la balle au centre et de la passer à un autre joueur.

## Activité 1

25 min

### LE PAR-CROSSE 5.0 : Pratique de l'enchaînement et début des évaluations

Préparer autant de parcours que votre gymnase et votre matériel le permettent, selon les indications de la procédure d'évaluation à l'annexe 1. Organiser l'alternance des élèves et vérifier s'ils pratiquent bien ce qu'ils ont sélectionné. Les aider à ajuster leur défi au besoin.

Si certains élèves sont volontaires ou vous semblent prêts, commencer l'évaluation.

## Activité 2

10 min



### Jeu de la fin : Intercrosse en 2 contre 2

Même organisation qu'au dernier cours : des parties de 2-3 minutes en 2 contre 2 (équipes de 3 joueurs, un changement) sur 2 terrains.

Insister sur l'utilité des habiletés en jeu dans LE PAR-CROSSE pour l'intercrosse.

## Retour

5 min

### Retour au calme, réflexion sur les apprentissages réalisés et l'expérience vécue par les élèves

- Vérifier que tous ont sélectionné ou ajusté leurs actions selon leur niveau d'habileté dans leur fiche.

## CHAPITRE 1 COURS 6

### MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE EN NOMBRE SUFFISANT POUR LE NOMBRE D'ÉLÈVES, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, 1 PANIER PAR ÉQUIPE D'ÉCHAUFFEMENT, CÔNES PLATS, POTEAUX, BUTS, GARDIENS DE BOIS/QUILLES OU CIBLES, PLAN DE MON ENCHAÎNEMENT D' ACTIONS EN INTERCROSSE (ANNEXE 2), CRAYONS, GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT (ANNEXE 3)

---

### Accueil

5 min

#### Retour sur le dernier cours

Êtes-vous prêts ? Des questions ? Quels sont les actions de votre enchaînement ? L'ordre ? Rappel des critères et de la procédure d'évaluation au besoin.

---

### Échauffement

10 min

Les élèves pratiquent leur enchaînement d'actions avec leur fiche.

---

### Activité 1

20-25 min

#### LE PAR-CROSSE 6.0 - Présentation et évaluation du parcours

Organiser la présentation des élèves et l'évaluation selon la procédure à l'annexe 1.

---

### Activité 2

10-15 min

#### Jeu de la fin: Au choix de l'intervenant

Choisir un jeu selon les activités préférées des élèves.

---

### Bilan

5 min

#### Animation d'un retour sur les apprentissages réalisés au cours de cette séquence et sur l'expérience vécue par les élèves

- Vérifier que tous les élèves ont complété leur fiche.
- Questionner les élèves.

Quelles ont été vos difficultés et vos succès dans LE PAR-CROSSE ? Nommez un élément que vous retenez de cette séquence de cours en intercrosse ? Votre coup de cœur ? Une belle prestation d'un autre élève ? Un beau geste sportif ? Ce que vous avez appris peut-il être utile en intercrosse ? Dans d'autres sports ? Expliquez.

## LE COIN DE L'ÉTHIQUE SPORTIVE ET DU SAVOIR-ÊTRE : UNE MARC MAIS SANS CONTACTS !

L'intercrosse repose sur quatre valeurs « civiques », désignées par l'acronyme MARC : **le Mouvement, l'Autonomie, le Respect et la Communication**. Et, bien que la valeur du respect se traduise par l'absence de contacts en intercrosse, l'enseignant ne peut s'assurer, malgré toutes les précautions, qu'il n'y aura pas d'incidents. Par exemple : deux élèves qui entrent en contact lors d'un jeu ou encore un élève qui reçoit une balle mal lancée sur une partie de son corps un peu plus douloureuse... Que faire ? Présenter des excuses est une bonne habitude à prendre. C'est une question d'habiletés sociales et la discipline de l'éducation physique et à la santé (EPS) peut fournir une occasion intéressante de les développer. Voici une petite procédure simple qui peut être enseignée et même transférée à la cour d'école :

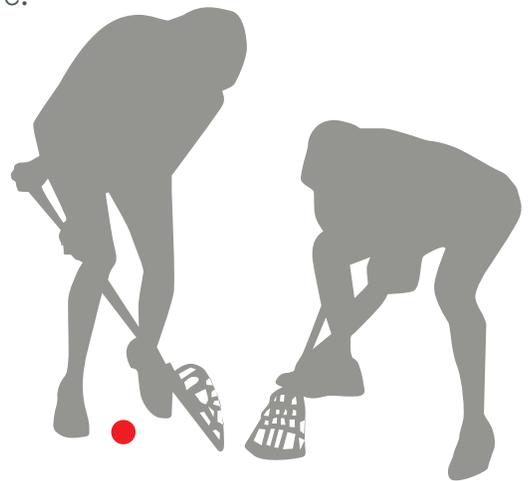
- 1 - Décide si tu as besoin de t'excuser.
- 2 - Pense à tes choix : *Je lui dis à haute voix maintenant ? Je lui dis après la période ? Je lui écris une note ?*
- 3 - Choisis un bon endroit et un bon moment. Tu peux avoir besoin de te calmer avant...
- 4 - Fais tes excuses simplement et de façon sincère en mettant des mots sur le manquement.  
Par exemple : « Je suis désolé. J'ai voulu tirer sur la cible, mais j'ai manqué de concentration (et de précision) et la balle t'a atteint à un mauvais endroit. Je ferai plus attention la prochaine fois ».



Le chapitre 3 présente une adaptation de la Charte de l'esprit sportif du **RSEQ**. Les intervenants sont invités à s'y référer pour d'autres pistes concernant ce point.

## ANNEXE 1: DÉMARCHE ÉVALUATIVE – LE PAR-CROSSE

- Cours 1** - Présentation du défi à relever aux élèves: LE PAR-CROSSE (voir les exigences dans la fiche de l'élève en annexe 2). Activités exploratoires à des fins de diagnostics pour vérifier le niveau habileté du groupe concernant le maniement du bâton d'intercrosse.
- Cours 2 et 3** - Phase d'essais et d'intégration des différentes habiletés qui feront l'objet du parcours d'habiletés en évaluation.
- Cours 4** - Sélection des différentes actions à enchaîner parmi les choix dans le parcours selon l'analyse du niveau d'habileté de l'élève avec l'aide de la fiche.
- Cours 5** - Pratique des actions choisies à enchaîner dans le parcours et ajustement au besoin du Plan de mon enchaînement d'actions en intercrosse. Début des présentations et évaluations des élèves qui sont prêts ou volontaires, avec la grille d'évaluation de l'enseignant de l'annexe 3 et la fiche de l'élève.
- Cours 6** - Début, ou suite selon le cas, des présentations et évaluations des élèves dans le parcours, avec la grille d'évaluation de l'enseignant et la fiche de l'élève.

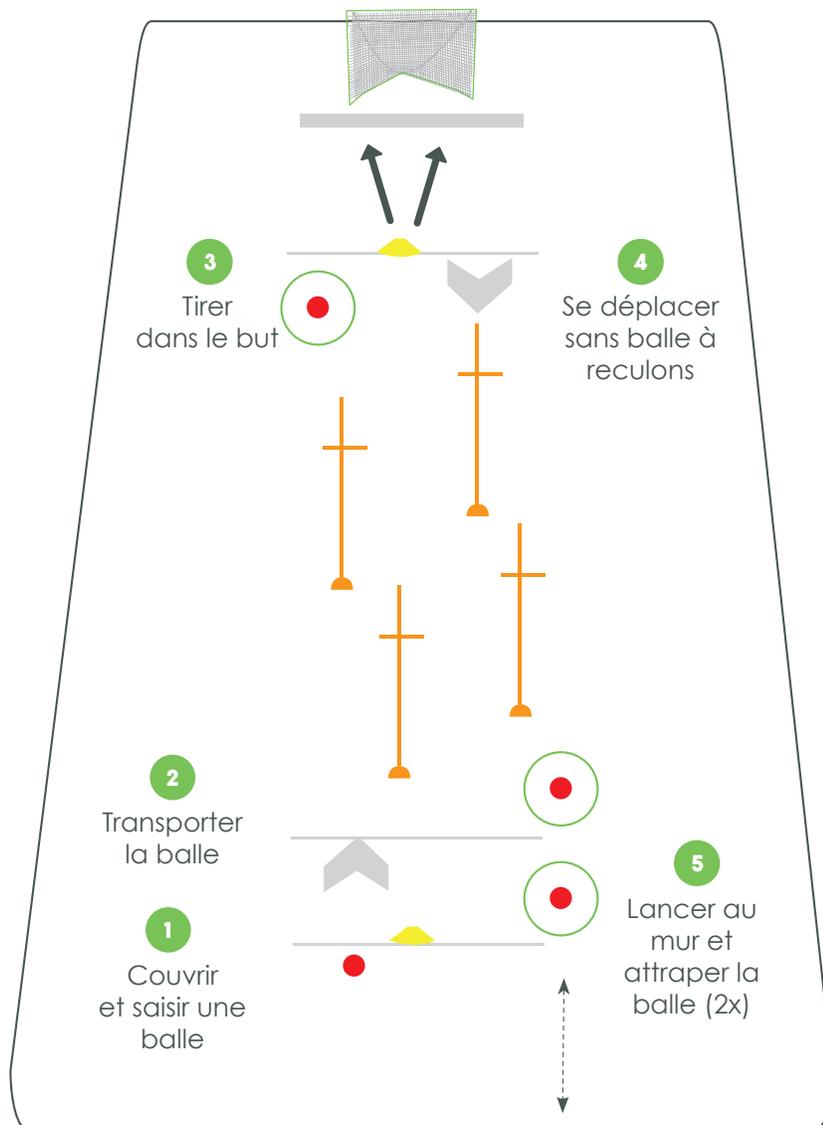


### PROCÉDURE LORS DE L'ÉVALUATION

Réserver un espace et mettre en place LE PAR-CROSSE pour la présentation et l'évaluation de chaque élève. Le reste du gymnase est réservé, soit pour la pratique des habiletés en jeu dans LE PAR-CROSSE, soit pour une activité en autonomie lorsqu'un élève a terminé sa présentation.

- Selon un ordre de passage ou selon les volontaires, chaque élève passe à tour de rôle effectuer un nombre d'essais du parcours déterminé par l'enseignant.
- Suivant son essai, l'élève effectue son analyse et son appréciation sur sa fiche. Il va ensuite dans un espace réservé à une activité d'intercrosse en autonomie (défis, tirs au but, passes et réceptions, feintes...).

## ORGANISATION MATÉRIELLE POUR LA PRÉSENTATION DU PAR-CROSSE



**Matériel nécessaire :** 3 cerceaux, 2 marqueurs (cônes bas), 4-5 poteaux, 4 balles, 3 lignes au sol, 1 but sur un banc suédois, des bâtons et des lunettes.

# FICHE DE L'ÉLÈVE



# GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT

## ANNEXE 3: GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT

CRITÈRES D'ÉVALUATION – COMPÉTENCE « AGIR »						
MAITRISE DES CONNAISSANCES						
C1 AGIR	COHÉRENCE DE LA PLANIFICATION	EFFICACITÉ DE L'EXÉCUTION				PERTINENCE DU RETOUR RÉFLEXIF
	ÉLÉMENTS OBSERVABLES					
ÉCHELLE POUR LA COTATION*	PLANIFIE SON ENCHAÎNEMENT D'ACTIONS EN TENANT COMPTE DE SES CAPACITÉS ET DES CONTRAINTES	EXÉCUTE L'ENCHAÎNEMENT D'ACTIONS MOTRICES PLANIFIÉ	EXÉCUTE LES ACTIONS MOTRICES EN CONTINUITÉ (SANS BRISURES, SANS ARRÊTS)	EXÉCUTE SON ENCHAÎNEMENT D'ACTIONS SELON LES TECHNIQUES ENSEIGNÉES	MANIFESTE UN COMPORTEMENT SÉCURITAIRE ET ÉTHIQUE	ÉVALUE SA DÉMARCHE ET SES RÉSULTATS
1 - 2 - 3 - 4 - NÉ						
NOMS DES ÉLÈVES						
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

\*ÉCHELLE POUR LA COTATION : 1 - Ne réussit pas malgré un soutien constant 2 - Réussit avec difficulté et soutien, commet beaucoup d'erreurs  
3 - Réussit avec un soutien occasionnel 4 - Réussit de façon marquée NÉ - Non évalué

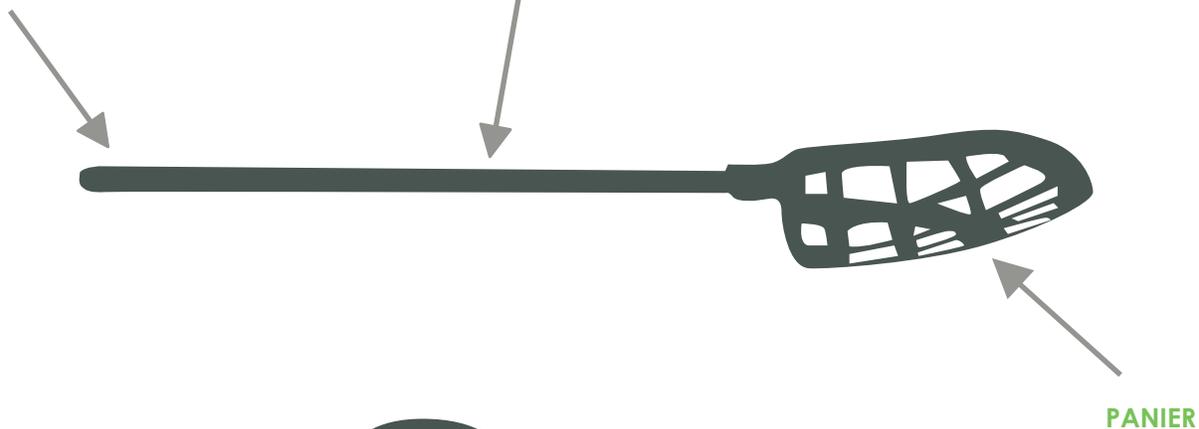
NOMS DES ÉLÈVES	PLANIFIE SON ENCHAÎNEMENT D' ACTIONS EN TENANT COMPTE DE SES CAPACITÉS ET DES CONTRAINTES	EXÉCUTE L' ENCHAÎNEMENT D' ACTIONS MOTRICES PLANIFIÉ	EXÉCUTE LES ACTIONS MOTRICES EN CONTINUITÉ (SANS BRISURES, SANS ARRÊTS)	EXÉCUTE SON ENCHAÎNEMENT D' ACTIONS SELON LES TECHNIQUES ENSEIGNÉES	MANIFESTE UN COMPORTEMENT SÉCURITAIRE ET ÉTHIQUE	ÉVALUE SA DÉMARCHE ET SES RÉSULTATS
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27.						
28.						
29.						
30.						

## ANNEXE 4: LE BÂTON D'INTERCROSSE ET LA POSITION DE BASE

### LE BÂTON D'INTERCROSSE

EMBOUT

MANCHE

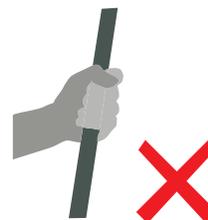
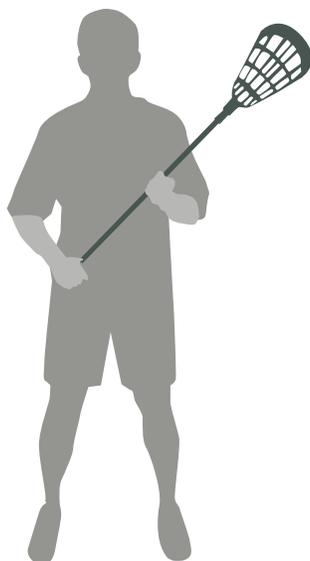


PANIER



LANGUE DU PANIER

### LA POSITION DE BASE POUR TENIR LE BÂTON

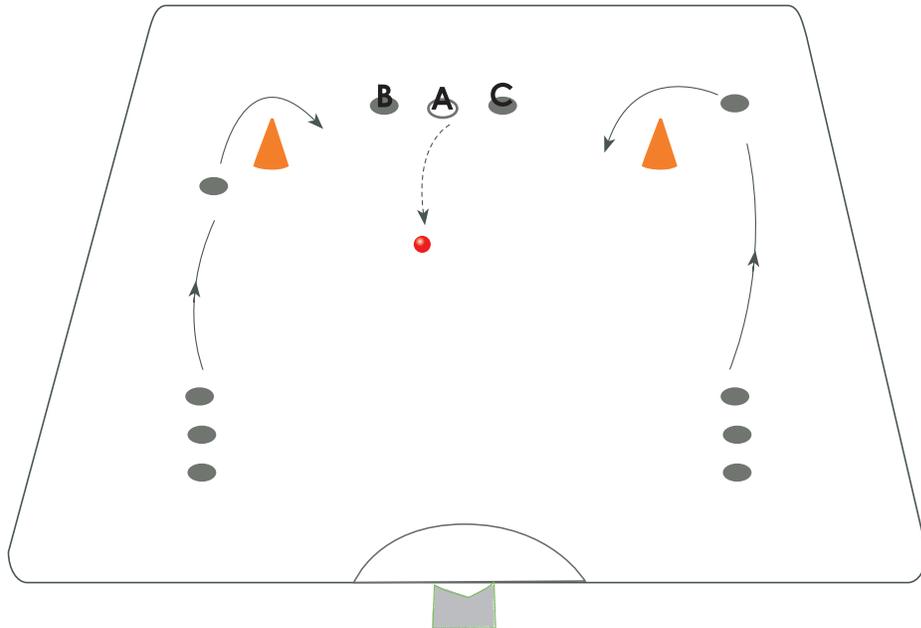


## ANNEXE 5: MINIAFFICHES POUR LES ATELIERS

### ATELIER A: LE RECYCLAGE

En trio, un élève (A) joue le rôle du «petit professeur» pour ses deux coéquipiers qui s'opposent (B et C). Au signal de (A), chacun des deux joueurs (B et C) doit simplement courir, contourner le ▲ pour tenter de récupérer la ● avant l'autre, et compléter par un tir au 🏀 (si l'espace le permet).

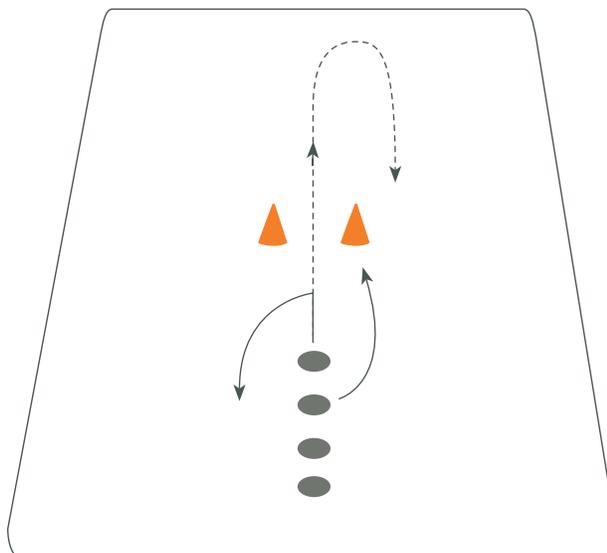
LES TRIOS ÉVOLUENT PAR VAGUES ET SONT RESPONSABLES DE LEUR BALLE; LES RÔLES CHANGENT À CHAQUE NOUVEL ESSAI DU TRIO.



### ATELIER B: L'INTERCROSSE AMÉRINDIENNE

Tous les joueurs sont en ligne derrière la ligne de lancer au mur. Le 1<sup>er</sup> joueur lance la ● sur l'une des cibles au mur et va se placer en arrière, le 2<sup>e</sup> joueur la réceptionne et la relance à son tour.

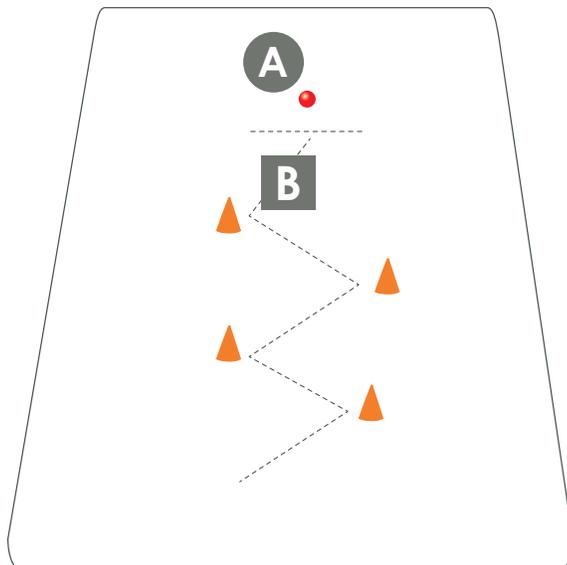
Lorsqu'un joueur échappe une balle, il sort de la file pour effectuer 5 tirs-réceptions sur le mur de côté. Si un joueur reste seul dans la file pendant que les autres font la conséquence, il gagne la manche.



### ATELIER C: LES MIROIRS

En duo, un élève (A) tente de transporter la  sans l'échapper à l'aide du bâton en avançant en pas chassés pour contourner les . Son coéquipier (B) joue le reflet du miroir en étant en face de lui, mais sans , et à reculons en pas chassés.

**ATTENTION! (A) PEUT TENTER QUELQUES FEINTES OU MÊME PIVOTER! EST-CE QUE (B) SAURA RÉAGIR RAPIDEMENT? À CHAQUE PASSAGE, CHANGER LES RÔLES.**



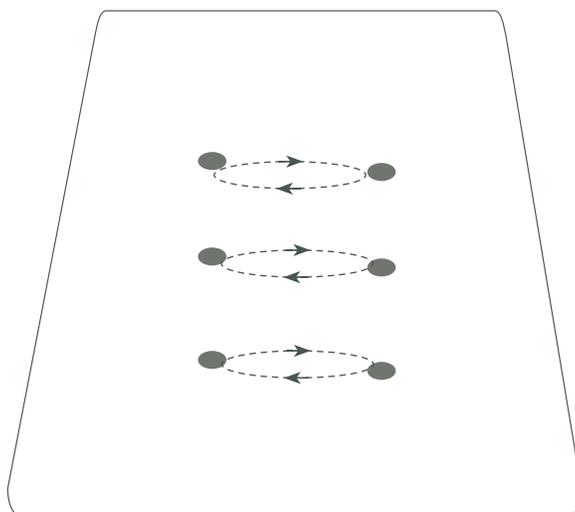
### ATELIER D: LES GÉANTS DE LA PASSE

En duo, saurez-vous vous passer la  et la réceptionner en vous distançant l'un de l'autre, de plus en plus, à chaque réussite?

Commencer près l'un de l'autre, et à chaque 2 passes et réceptions réussies, chacun recule d'un pas pour recommencer.

S'il y a échappé... on avance d'un pas!

**Terminez-vous PRÈS ou LOIN ?**

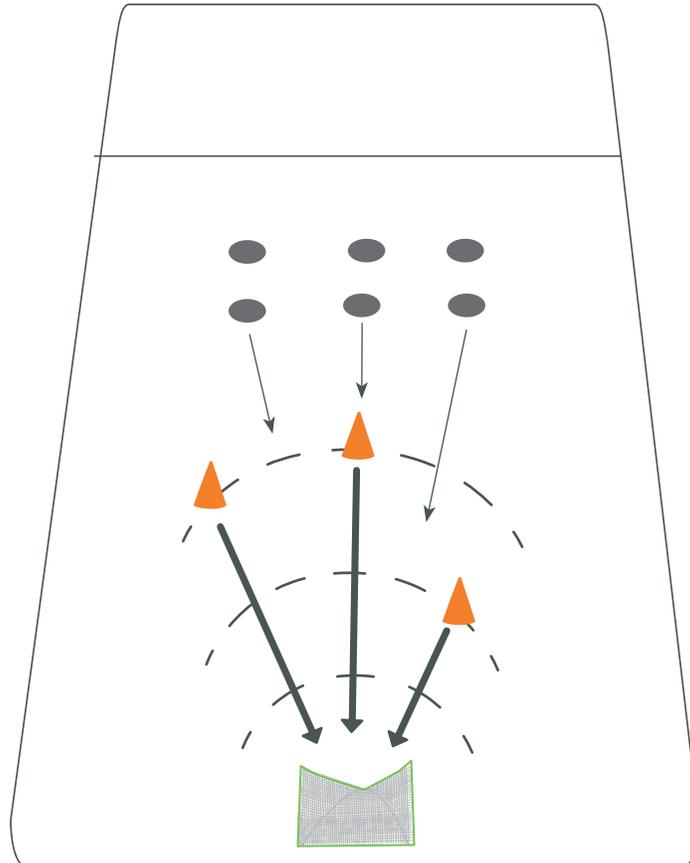


## ATELIER E: LE COMPAS DANS L'ŒIL

À tour de rôle, chacun effectue 3 tirs dans les cibles au . Il y a 3 tireurs à la fois à partir des 3  (à différentes distances).

As-tu essayé de tirer sans élan? Avec élan? En arrivant de côté? À toi de jouer!

Les joueurs doivent tirer à partir de leur cône respectif en même temps. Ils récupèrent leur balle en même temps après avoir tiré.



# CHAPITRE 2

## CHAPITRE 2

«Je joue à l'intercrosse en 4 contre 4!»

**Séquence de cours pour le troisième cycle du primaire (10 à 12 ans)**

6 cours de 60 minutes

### INTENTION PÉDAGOGIQUE

Au cours de cette situation d'apprentissage visant le développement de la compétence *Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques*, l'élève apprendra à communiquer efficacement avec ses coéquipiers afin d'élargir son jeu. Il expérimentera différentes stratégies offensives pour faire circuler et progresser la balle, et ainsi attaquer le but adverse. En défensive, il essaiera différentes stratégies pour protéger son but et marquer efficacement l'adversaire.

Au moment de l'évaluation en minitournoi, il aura à appliquer et ajuster en équipe un plan d'action après avoir sélectionné des stratégies offensives sur l'attaque du but et la contrattaque. Il devra aussi adopter 2 actions défensives pour bien marquer son adversaire. À chacun des cours, il aura l'occasion d'expérimenter et de consolider ses habiletés à couvrir, récupérer, passer, attraper et tirer cette balle tant convoitée avec le bâton spécial d'intercrosse!

### APPRENTISSAGES VISÉS

Les apprentissages visés énumérés dans ce tableau font référence à des savoirs essentiels que l'on retrouve dans la Progression des apprentissages en éducation physique et à la santé (MELS, 2009) qui seront traités dans la présente SAE. Nous indiquons entre parenthèses ce à quoi ces derniers renvoient du point de vue des habiletés de base ou d'autres notions spécifiques à l'intercrosse.

# COMPÉTENCE INTERAGIR DANS DIVERS CONTEXTES DE PRATIQUE D'ACTIVITÉS PHYSIQUES

## CONNAISSANCES

---

### LES PRINCIPES DE COMMUNICATION

- Nommer quelques façons d'émettre des messages trompeurs en situation de jeu (effectuer une feinte avec son corps et son bâton).

### LES MODES DE COMMUNICATION

- Nommer différentes façons de communiquer (nommer le nom du joueur adverse surveillé, signaler un changement de joueurs à surveiller).

### LES RÔLES À JOUER

- Nommer les principales positions occupées dans une activité particulière (ailier, garde, attaquant, défenseur, porteur, non-porteur).

## SAVOIR-FAIRE MOTEUR

---

### LES ACTIONS DE COOPÉRATION/OPPOSITION DANS UN TERRITOIRE COMMUN

- Attaquer le but adverse (lancer quand bien placé par opposition au lancer quand l'occasion se présente).
- Faire circuler et progresser la balle (former la boîte offensive de base, contrattaquer rapidement).
- Marquer (effectuer un pairage stratégique, appliquer la défensive «joueur à joueur»).
- Protéger son but (adopter une position désaxée vers le centre, prendre la position «LUI-MOI-BUT», principe du miroir sur porteur, bâton haut sur non-porteur).

## SAVOIR-ÊTRE

---

### LES ÉLÉMENTS LIÉS À L'ÉTHIQUE

- Nommer quelques valeurs que peut apporter la participation à des jeux et à des sports (le MARC de l'intercrosse).
- Respecter ses pairs et l'arbitre.
- Respecter les règlements (déclarer ses fautes et celles des autres avec respect et honnêteté en autoarbitrage).

\***NOTE:** Voir section Le coin de l'éthique sportive et du savoir-être concernant l'autoarbitrage et l'arbitrage par les pairs.

# RÉSUMÉ DE LA SÉQUENCE DE COURS DU 3<sup>e</sup> CYCLE

- Cours 1**
- Présentation des valeurs de l'intercrosse, des apprentissages et du défi à relever
  - Échauffement: LE CRÉA-CROSSE et LE DUEL (exercices en 1 contre 1) 
  - Activité 1: LA BANANE (exercice de rappel des habiletés de base) 
  - Activité 2: LA BOITE SURPRISE 1.0 - Activité exploratoire à des fins de diagnostics en 2 contre 2 et 4 contre 4
  - Activité 3: Jeu de la fin - L'INTERCROSSE CHINOISE 
  - Retour et questionnement des élèves
- Cours 2**
- Échauffement : LE CRÉA-CROSSE et LES PRISONNIERS sur les passes et les réceptions 
  - Activité 1 : LA BOITE À SURPRISE 2.0 - La boîte offensive de base et la contrattaque (présentation des stratégies)
  - LA BOITE À SURPRISE 2.0 (suite) : EXERCICE A - CIRCUIT LA BOMBE ET LES JUMEAUX ET EXERCICE B - LA ZONE DANGEREUSE
  - Activité 2: LES CONTINENTS (jeu de circulation de balles) 
  - Retour et étirements 
- Cours 3**
- Échauffement: LA MOUCHE (circulation de la balle et la défensive) 
  - Activité : LA BOITE À SURPRISE 3.0 - LE PATIENT, LA MURAILLE et le marquage
  - BOITE SURPRISE 3.0: LE PATIENT c. LA MITRAILLE
  - Activité 2: Jeu en 4 contre 4 avec mise en place de l'autoarbitrage 
  - Retour et étirements
- Cours 4**
- Échauffement: LE CRÉA-CROSSE ET LA MOUCHE
  - Activité 1 : LA BOITE À SURPRISE 4.0 (formation des équipes de tournoi et pratique filmée des stratégies pour analyse d'équipe)
  - Activité 2: Jeu en 5 contre 4 - LE TOUCHÉ 
  - Activité 3: Jeu en 4 contre 4
  - Retour et étirements
- Cours 5**
- Présentation de la fiche du Plan d'action de mon équipe et des critères d'évaluation lors du minitournoi
  - Échauffement: SLALOM DOUBLE en 1 contre 1 et LE PETIT TRAIN (passe-et-suit classique) 
  - ACTIVITÉ 1 : LA BOITE À SURPRISE 5.0 (jeu semi-dirigé avec pratique et ajustement du plan (d'action)
  - Activité 2: Jeu en 4 contre 4
  - Activité 3: Jeu de la fin - LE RELAI CHASSEUR 
  - Retour et étirements
- Cours 6**
- Rappel des critères d'évaluation et de la procédure
  - Échauffement: Au choix des équipes
  - Activité 1 : Minitournoi et évaluation
  - Activité 2: Jeu de la fin - LE POUSSE GRENADE 
  - Bilan sur les apprentissages réalisés au cours de la séquence

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour l'ensemble de la situation, il vous faudra\* :

- 1 balle d'intercrosse en caoutchouc mou par élève; 
- 1 bâton d'intercrosse de taille adaptée aux élèves du primaire par élève; 
- Des lunettes protectrices en quantité suffisante pour le nombre d'élèves; 
- Des dossards de couleurs différentes; 
- des balles de tennis en mousse; 
- des cerceaux; 
- des quilles pouvant servir de cibles; 
- quelques ballons de grosseurs différentes;  
- Des cônes hauts et plats;  
- 2 à 4 buts d'intercrosse ou de hockey cosm; 
- Les fiches et affiches des annexes 7 à 10;
- Des crayons en quantité suffisante pour les équipes; 
- Du matériel pour filmer des séquences de jeu (2 ou 3 tablettes iPad); 
- Un équipement pour présentation d'extraits vidéos. 

\* **NOTE** : Voir la section des dimensions de terrain et de l'équipement au chapitre 3 pour de bonnes de matériel adéquat.

Si vous avez l'équipement et le temps nécessaires pour l'habillage, vous pouvez choisir d'attribuer les rôles de gardien de but aux élèves volontaires. La section sur les gardiens de but en enrichissement au chapitre 5 présente des techniques à leur enseigner.

### À VOS MARC, PRÊTS... SÉCURITÉ!

Tous les points concernant la sécurité évoqués dans la SAE précédente sont, bien entendu, applicables ici. De plus, bien que les règles de base en intercrosse impliquent le respect et le non-contact, il arrive qu'il y en ait. Pour les éviter lors des parties, rappeler de garder le bâton haut près de soi et de lever la tête lors des déplacements. Lorsqu'un élève est en possession de la balle, lui rappeler la règle voulant que la balle revienne au défenseur qui a subi un contact de l'attaquant-porteur. En revanche, si c'est le défenseur qui provoque le contact avec l'attaquant, celui-ci se verra décerner un lancer de pénalité ou un point pour son équipe selon votre choix. Les élèves apprennent ainsi à faire plus attention et prennent conscience qu'un contact a des conséquences, bien que les contacts involontaires soient inévitables.



## CHAPITRE 2 COURS 1

### MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE NOMBRE SUFFISANT POUR CHAQUE ÉLÈVES, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, DOSSARDS, 2 À 4 BUTS D'INTERCROSSE, 5 À 10 BALLE EN MOUSSE, CÔNES PLATS OU GRANDS, ÉQUIPEMENT POUR LE VISIONNEMENT D'EXTRAITS VIDÉOS

### Accueil

8 min

#### Présentation de l'intercrosse et des apprentissages à réaliser

Questionner les élèves sur leurs connaissances de l'intercrosse et leurs expériences antérieures, s'il y a lieu. Se souviennent-ils des parties du bâton d'intercrosse et de la position de base pour le tenir (annexe 4 du chapitre 1) ? Est-ce qu'ils se rappellent les façons de couvrir la balle, de la saisir ou encore d'effectuer un tir ?

Comme repères culturels, voir le texte de présentation du sport en introduction. Savent-ils que l'intercrosse se joue à 4 contre 4, en plus des gardiens de but ? (Attention la présente séquence de cours présente du jeu sans gardiens.) Orienter la discussion vers ce qu'il est possible d'appliquer comme stratégies tant à l'offensive qu'en défensive quand on est quatre joueurs sur le jeu. Idéalement, leur présenter une brève vidéo de jeu d'intercrosse : [▶ https://youtu.be/lcQtqVYs8ol](https://youtu.be/lcQtqVYs8ol)

#### Présentation du défi à relever : l'application de stratégies en situation de minitournoi

Préciser aux élèves qu'ils participeront à un minitournoi lors du 6<sup>e</sup> et dernier cours auquel ils seront évalués en situation de jeu. Concrètement, chaque équipe devra appliquer et ajuster un plan d'action après avoir sélectionné ensemble des stratégies offensives sur la contrattaque et l'attaque du but adverse, puis adopter 2 actions défensives pour bien contrer son adversaire. Cette démarche en minitournoi contribuera à développer leur compétence à *Interagir dans différents contextes de pratique d'activités physiques*.

**Aujourd'hui :** Nous allons essayer de trouver ensemble, dans un climat amical, des façons de se rendre au but adverse, de l'attaquer en équipe et, en contrepartie, la manière de défendre notre propre but.

#### À vos MARC, prêts... respectez!

Donner les consignes de sécurité générales et les règles d'éthique pour les cours à venir (voir la section qui précède + Le coin de l'éthique sportive et du savoir-être qui suit le plan du cours 6).

## CHAPITRE 2 COURS 1 (SUITE)

Échauffement

10 min



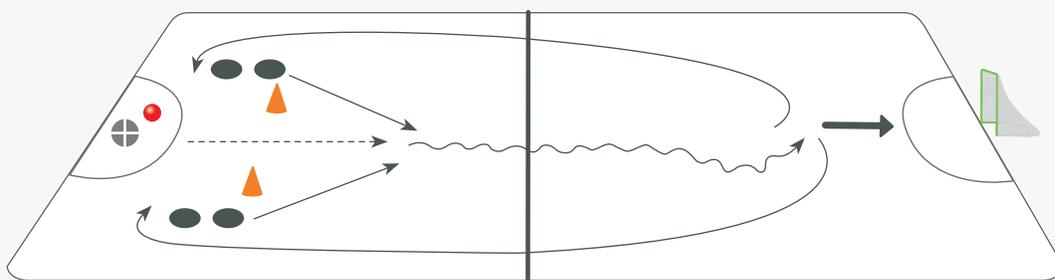
### LE CRÉA-CROSSE

Si le groupe a déjà une expérience en intercrosse, demander aux élèves de se placer 2 par 2, et de créer un enchaînement d'actions d'une durée de 4 minutes incluant des manipulations de balles (couvrir, récupérer, passer, recevoir) et des déplacements dans le sens de la largeur du gymnase. Leur préciser de terminer avec au moins 2 allers-retours sans balles en accélération (sprints). Sinon, se référer à l'exercice d'échauffement du 2<sup>e</sup> cycle au cours 1.

### LE DUEL

**En 1 contre 1, se rendre au but adverse pour effectuer un tir.**

- Former 2 grandes équipes, chacun des joueurs étant en ligne dans son coin respectif.
- Lorsque l'intervenant fait rouler une balle, le premier des 2 joueurs à la récupérer devient attaquant. Il essaie ensuite de se rendre en fond de terrain adverse pour effectuer un tir au but, sans perdre la balle au profit de l'autre joueur qui a pris le rôle de défenseur.
- Rappeler qu'il n'y a pas de contact en intercrosse.
- L'attaquant réussira-t-il à tirer? Ou plutôt le défenseur (redevenu attaquant après avoir contré et récupéré la balle)?
- 1 point par tir cadré effectué par l'attaquant ou le défenseur.
- Lorsqu'il n'y a plus de balle à faire rouler, les joueurs les récupèrent et changent de côté.
- Si l'espace le permet, séparer le gymnase sur le sens de la longueur et ajouter le exercice en sens inverse avec l'aide d'un «petit professeur». Sinon s'assurer d'alterner rapidement les duels!



## CHAPITRE 2 COURS 1 (SUITE)

### Activité 1

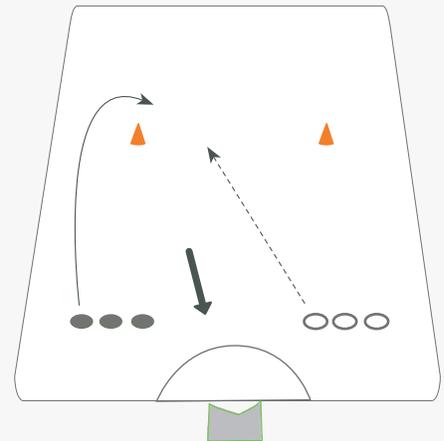
7 min



### LA BANANE

Rappeler les repères techniques des habiletés (passer, recevoir, tirer en catapulte) en questionnant les élèves.

- Séparer en 2 groupes au départ, les receveurs doivent courir, contourner le cône, recevoir une passe des lanceurs (en croisée) et tirer au but.
- Les lanceurs débutent donc tous avec une balle.
- Lorsqu'un lanceur a effectué sa passe il doit se diriger dans la ligne des receveurs, et ceux-ci dans la ligne des lanceurs.
- Après un moment, inverser de cône afin de pratiquer l'exercice des 2 côtés.
- Si l'espace le permet, organiser 4 miniterrains pour qu'il n'y ait pas plus de 6 à 8 joueurs par terrain.



### Activité 2

20 min

### LA BOITE SURPRISE 1.0: Activité exploratoire à des fins de diagnostics

Les élèves se souviennent-ils de la façon de se rendre au but adverse en 2 contre 2 ? De la façon de marquer en défensive ?

Demander aux élèves de se placer en équipes de 2 ou 3 et organiser rapidement les équipes sur 2 terrains pour commencer de petites parties en 2 contre 2.

Y aller par vagues. Dès que les défenseurs prennent possession de la balle ou qu'un tir est effectué, les équipes en attente amorcent leur essai à leur tour et les 2 équipes qui viennent de passer changent de rôle (attaquants, défenseurs) pour la vague suivante.

Après plusieurs essais, les questionner sur la défensive : qui prend qui ? Est-ce que l'on marque en restant face au joueur adverse, de côté ou dos à lui ? Quelle est la position du bâton ? À quelle distance est-il plus efficace de marquer l'opposant ?

Après 7-8 minutes, joindre des duos ou trios pour former des équipes de 5 à 7 joueurs. Expliquer la rotation des joueurs en changement pour des parties avec 4 joueurs sur le jeu et l'alternance des équipes au besoin.

Organiser rapidement de nouvelles parties en 4 contre 4 sans leur préciser un type de formation à prendre. Focaliser cette fois les questions sur l'offensive en leur demandant de trouver les meilleures façons de s'approcher du but adverse en équipe en s'assurant d'utiliser tous les membres sur le jeu.

Se garder 2 minutes à la fin pour rassembler les élèves et les questionner sur leurs impressions lors du jeu en 2 contre 2 et en 4 contre 4. Prendre en note quelques-unes des réponses pour un suivi ultérieur et leur rappeler qu'ils auront à analyser et sélectionner des manières efficaces de se rendre au but adverse et de l'attaquer. En contrepartie, ils apprendront à protéger leur but dans une défensive « joueur à joueur » comme c'est le cas en intercrossé.

## CHAPITRE 2 COURS 1

Activité 3

5 min



### Jeu de la fin: L'INTERCROSSE CHINOISE

Un classique à jouer avec des balles en mousse! Si vous n'avez pas de balles en mousse, continuez l'activité précédente ou présentez un jeu de la SAE du 2<sup>e</sup> cycle.

Le but est de toucher les joueurs adverses sans se faire toucher à son tour.

- Faire un seul terrain avec plusieurs balles disponibles au sol et des joueurs sans bâtons en changement sur un banc.
- Les joueurs ne peuvent se déplacer avec une balle dans leur panier. Par contre, un joueur peut couvrir une balle pour en prendre possession.
- Si la balle, lancée par un adversaire, touche un joueur sans qu'il l'attrape, celui-ci doit aller donner son bâton au premier joueur en changement et se placer de l'autre côté du banc.
- Laisser un espace tampon afin que ceux qui entrent en jeu jouissent d'une immunité.
- Compte tenu du nombre de joueurs, on peut faire varier le nombre de balles.

Allez! Qui réussira à ne pas se faire toucher?

Retour

5 min

### Retour au calme, réflexion sur les apprentissages réalisés et l'expérience vécue par les élèves

- Rappeler votre routine pour le rangement du matériel et le lavage des lunettes protectrices.
- Questionner les élèves. Qu'est-ce que vous avez appris aujourd'hui? Quel sera votre défi Comment s'y prend-on pour défendre en intercrosse? Quelle activité avez-vous préférée?

## CHAPITRE 2 COURS 2

### MATÉRIEL 1

PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE PAR ÉLÈVES, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, DOSSARDS, DES CERCEAUX, 2 À 4 BUTS D'INTERCROSSE, CÔNES PLATS OU GRANDS, MINIAFFICHES DE SOUTIEN (ANNEXE 10).

### Accueil

3 min

#### Retour sur le dernier cours

Pouvez-vous nommer les 2 sports auxquels peut s'apparenter l'intercrosse ? Pourquoi ? (Voir le texte de présentation du sport en introduction.) Quelles sont les règles de sécurité en intercrosse ? Les règles d'éthique ? Quel sera votre défi lors du prochain cours ? Orienter la discussion sur les aspects offensifs et défensifs du jeu.

**Aujourd'hui :** Nous verrons ensemble quelques notions sur les stratégies offensives, tout particulièrement lorsque votre équipe récupère la balle. Vous pourrez commencer à les mettre en pratique dans des exercices sans trop d'opposition.

### Échauffement

12 min



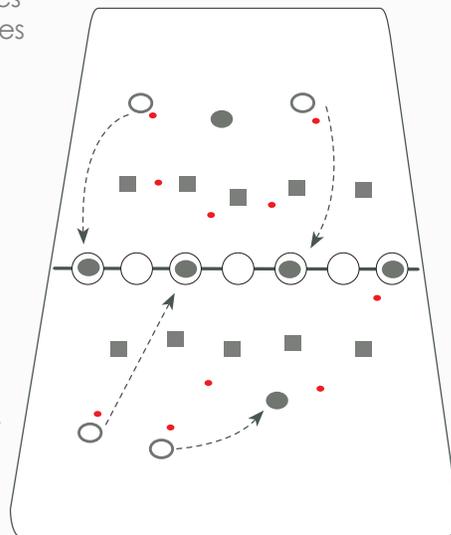
#### LE CRÉA-CROSSE

Les élèves prennent 3-4 minutes pour se placer en duos ou en trios et réaliser leur enchaînement d'actions créé au cours précédent sur la largeur du gymnase. Les « pimenter » avec vos propositions et y inclure la feinte de lancer.

#### LES PRISONNIERS

Délivrer les prisonniers sans se faire intercepter par les gardes.

- Placer le long de la ligne médiane du gymnase un certain nombre de cerceaux représentant des cellules de prison où la moitié d'entre elles sont déjà occupées par des prisonniers avec leurs bâtons.
- Quelques gardes, avec leurs bâtons, surveillent attentivement autour de la prison.
- Le reste des joueurs sont des complices cherchant à délivrer les prisonniers.
- Il y a autant de balles sur le terrain que de gardiens. La balle est la clé servant à ouvrir la cellule ; il suffit de la passer au prisonnier qui doit la capter sans l'échapper dans sa cellule.
- Les complices se font idéalement des passes entre eux pour déjouer les gardes qui tentent d'intercepter la balle. En cas d'interception, le passeur se retrouve en prison et le garde remet la balle en jeu.
- Le jeu se termine lorsque la prison est pleine ou vide pour une victoire des gardes ou des complices.



#### Variante :

- Changer le nombre de gardes, de cellules, de balles ou de bâtons en jeu et la configuration de la prison. Les choix ne manquent pas pour prolonger cette activité ou la reprendre dans un autre cours !



## CHAPITRE 2 COURS 2 (SUITE)

Activité 1  
25 min



### LA BOITE À SURPRISE 2.0: La boîte offensive et la contrattaque

En démontrant les stratégies de l'annexe 10 et en présentant leur utilité, enseigner :

- les principes de la boîte offensive de base en précisant le nom des 2 joueurs en zone dangereuse près du but adverse (les ailiers) et des 2 autres près de la ligne centrale (les gardes) ;
- les astuces des JUMEAUX et de LA BOMBE pour contrattaquer lors d'un récupération de balle.

Présenter ces stratégies comme 3 actions à choisir lorsqu'un joueur défensif récupère une balle pour son équipe. Dans l'ordre, ce joueur devrait prioriser :

- 1 - la BOMBE si le champ est libre ;
- 2 - les JUMEAUX si la BOMBE n'est pas possible, mais qu'il n'y a pas plus de 2 défenseurs entre le porteur et le but ;
- 3 - la BOITE si les défenseurs adverses sont déjà bien positionnés afin d'attendre tous les joueurs de l'équipe et former le carré pour attaquer le but adverse en zone dangereuse.

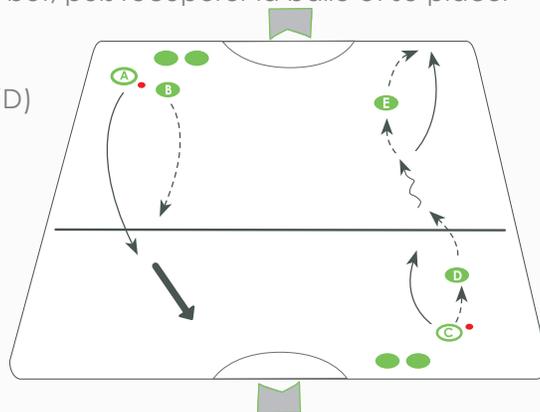
## CHAPITRE 2 COURS 2 (SUITE)



### Exercice A - Le circuit de LA BOMBE et DES JUMEAUX

Une fois les démonstrations terminées, organiser un circuit pour pratiquer la première option, LA BOMBE, et la seconde, LES JUMEAUX.

- Séparer vos élèves en 2 groupes de chaque côté du gymnase.
- Du côté gauche du schéma, soit LA BOMBE, un joueur (A) part à courir vers le but adverse en fond de terrain au signal du passeur statique (B). Ce dernier lui fait une passe que (A) tente d'attraper (soit à l'arrêt ou non selon le niveau technique). Quand (A) a réussi à attraper ou pelleter rapidement la balle qu'il a échappée, il doit alors effectuer un tir au but, puis récupérer la balle et se placer derrière la file pour l'exercice suivant.
- Du côté JUMEAUX, un joueur (C) passe la balle à un premier passeur statique (D) qui la lui repasse dans sa course. (C) refait le même jeu avec un 2<sup>e</sup> passeur statique (E) pour monter rapidement et tirer au but en restant dans les limites de son corridor d'exercice.
- Changer les passeurs statiques après quelque temps.



- **Progression :** Quand les élèves vous semblent à l'aise, ou pour les duos plus avancés, évoluer avec une montée à 2 contre 0 en restant dans les limites de leur corridor d'exercice. Leur donner un nombre de passes minimales à respecter pour avoir le droit d'effectuer un tir au but. Ils en demandent encore plus ? L'essai peut aussi se terminer s'il y a perte de contrôle ou échappé de la balle.

### Exercice B - LA ZONE DANGEREUSE

De chaque côté du gymnase, les duos ou trios se regroupent pour former des équipes d'environ 6 joueurs.

- Deux joueurs offensifs commencent avec la balle près de la ligne médiane du gymnase. Deux autres attaquants complètent la boîte de chaque côté du but dans la zone dangereuse.
- Un ou deux défenseurs sont aussi dans cette dernière zone pour marquer ces ailiers (en défensive «joueur à joueur»).
- Les attaquants doivent faire circuler la balle en respectant le temps de possession de 5 secondes pour essayer d'effectuer un tir au but. Pas plus de 2 attaquants peuvent être dans la zone dangereuse. Si l'un des premiers gardes entre dans cette zone, un ailier doit en sortir.
- L'essai se termine si un tir est essayé, si un défenseur récupère la balle ou selon un temps donné pour assurer une alternance des équipes.



#### Variantes :

- Sans opposition en plaçant des cônes au lieu des défenseurs.
- Donner un nombre minimal de passes à respecter avant de tirer au but.
- Placer aussi un défenseur dans la zone centrale.

## CHAPITRE 2 COURS 2 (SUITE)

### Activité 2

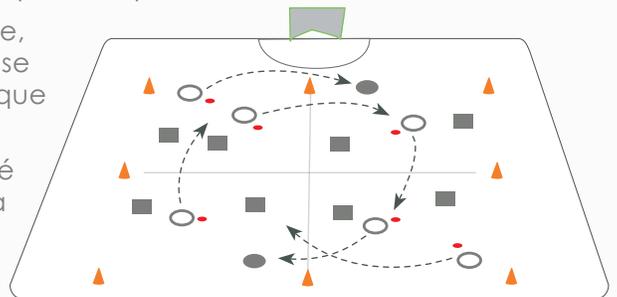
10 min



### LES CONTINENTS

En équipe de 8, réussir à se passer la balle dans chaque continent sans interceptions. Insérer quelques procédures d'autoarbitrage pour les défensives illégales, par exemple (voir les règlements de base au chapitre 3).

- Les élèves de chaque équipe se répartissent également dans chacune des 4 zones représentant les continents. Les joueurs doivent rester dans les limites de leur continent en tout temps.
- Une équipe à l'attaque se passe les balles d'une zone à l'autre, tandis que l'autre équipe en défensive tente de les intercepter.
- Il y a, au départ, 6 balles en circulation et le jeu s'arrête lorsque toutes les balles ont été interceptées ou selon un temps limite par essai.
- Une fois qu'une balle est interceptée, elle peut être retiré du jeu, une caisse de lait peut être placée près de chaque zone à cet effet.
- Selon le cas, l'équipe qui a conservé ses balles le plus longtemps ou qui a gardé le plus de balles dans un temps limité gagne la partie.



Retour  
5 min



### Retour au calme, réflexion sur les apprentissages réalisés et l'expérience vécue par les élèves

- Rappeler votre routine pour le rangement du matériel et le lavage des lunettes protectrices.
- Tout en effectuant un court retour sur les apprentissages du cours, effectuer des étirements statiques légers avec les élèves, surtout pour les épaules, le dos et les jambes.

## CHAPITRE 2 COURS 3

### MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE EN NOMBRE SUFFISANT PAR ÉLÈVE, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, DOSSARDS, 2 À 4 BUTS D'INTERCROSSE, CÔNES PLATS OU GRANDS, MINIAFFICHES DE SOUTIEN (ANNEXE 10).

### Accueil

3 min

#### Retour sur le dernier cours

Pouvez-vous nommer une stratégie pour se rendre rapidement au but adverse quand votre équipe récupère la balle dans votre zone défensive ? Qu'est-ce qui est important pour réussir cette stratégie ? (Passe précise, réception réussie, bon choix de déplacement, etc...) Comment se positionne-t-on en défensive ? Qu'est-ce qui est difficile pour le défenseur ? Orienter la discussion vers le marquage en défensive «joueur à joueur» et vers la manière de suivre un attaquant en étant entre lui et son propre but (la défensive «LUI-MOI-BUT»).

**Aujourd'hui :** Cette fois-ci, nous continuerons notre exploration des stratégies offensives, soit celles pour attaquer le but adverse. De plus, nous apprendrons à mieux surveiller l'adversaire selon que ce soit un porteur ou un non-porteur de la balle (il faut bien communiquer en défensive!).

### Échauffement

10 min

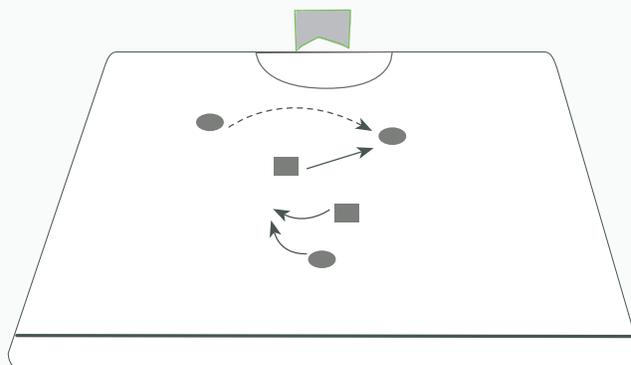


#### LA MOUCHE

Refaire un des exercices du cours précédent comme LA BOMBE ou encore celui-ci.

En équipe de 3 dans un espace restreint, réussir à effectuer 4 à 6 passes sans interceptions par le ou les défenseur(s). Quand un défenseur intercepte ou couvre une balle libre, il change de rôle avec le dernier passeur à y avoir touchée.

- Former des équipes de 4 élèves pour des joueurs plutôt débutants (3 contre 1) et des équipes de 5 pour des joueurs plus avancés (3 contre 2).



#### Variantes :

- Sans déplacements quand on est en possession de la balle.
- Compter 3 secondes au lieu de 5 pour le temps de possession de la balle.

## CHAPITRE 2 COURS 3 (SUITE)

### Activité 1

27 min



#### LA BOITE À SURPRISE 3.0: LE PATIENT, LA MITRAILLE et le marquage

**Les élèves se souviennent-ils des principes de la boîte offensive et des deux stratégies en contreattaque?**

Enchaîner en présentant les 2 stratégies pour attaquer le but adverse: LE PATIENT et LA MITRAILLE. Laquelle préférera votre future équipe de minitournoi qui sera formée au prochain cours?

#### Les tirs au but

Débuter par un exercice simple de tirs au but en demi-cercle (2 à 4 demi-cercles afin que les élèves et vous (!) puissiez évaluer le niveau de précision en vue des stratégies. Varier les distances, les angles et les mouvements des tirs.

#### LA BOITE À SURPRISE

Continuer sur un seul terrain, en demandant discrètement une stratégie à une équipe de 4 joueurs en attaque. Les élèves doivent démontrer cette stratégie. Les autres élèves tentent de la démasquer!

- Débuter avec les 2 stratégies d'attaque au but, puis ajouter graduellement les autres stratégies des cours précédents.
- Afin de faciliter l'exécution des stratégies, moduler la défensive au besoin: sans défenseurs, des cônes à la place des défenseurs, défensive passive ou moins nombreuse que l'attaque, puis une défensive qui applique les principes de marquage démontrés.

Lors d'un arrêt de jeu, enseigner aussi les principes de tactiques et de communication pour un marquage efficace sur le porteur et le non-porteur (annexe 10).

### Activité 2

10 min



#### Jeu en 4 contre 4

Même organisation qu'à l'activité précédente en continuant de superviser l'autoarbitrage. Vérifier la compréhension des stratégies enseignées.

Vous pouvez aussi jouer sur 2 moitiés de gymnase chacune avec un seul but. Pour cela, l'équipe à l'offensive amorce une attaque à partir de la ligne centrale du gymnase. Lorsque l'équipe défensive récupère la balle, un joueur de cette équipe doit repasser à la ligne centrale en la tenant pour toucher une balise et... passer à l'attaque.

#### Retour au calme, réflexion sur les apprentissages réalisés et l'expérience vécue par les élèves, étirements

- Tout en effectuant un court retour sur les apprentissages du cours, effectuer des étirements statiques légers avec les élèves.
- Rappeler qu'au prochain cours, les équipes du minitournoi seront formées. Des suggestions?



Retour  
5 min

## CHAPITRE 2 COURS 4

### MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE PAR ÉLÈVE, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, DOSSARDS, 2 À 4 BUTS D'INTERCROSSE, CÔNES PLATS OU GRANDS, FICHE ANALYSE-MOI ÇA! (ANNEXE 7), CRAYONS, MINIAFFICHES DE SOUTIEN (ANNEXE 10), MATÉRIEL POUR FILMER DES SÉQUENCES DE JEU (2 OU 3 TABLETTES IPAD)

### Accueil

5 min

#### Retour sur le dernier cours

Pouvez-vous nommer une stratégie pour attaquer le but adverse? Comment bien communiquer entre vous pour bien se répartir les attaquants à marquer? Comment bien marquer un porteur de la balle? Un non-porteur?

**Aujourd'hui :** En équipe de minitournoi, nous reverrons les principes des stratégies enseignées et vous aurez l'occasion de vous faire filmer par une autre équipe pour analyser vos choix d'actions.

### Échauffement

8 min

#### LE CRÉA-CROSSE

Même enchaînement d'actions que les cours précédents.

#### LA MOUCHE

Refaire un des exercices du cours 2 ou celui de LA MOUCHE en augmentant le ratio à du 4 contre 2 ou même 4 contre 3.

### Activité 1

15 min

#### LA BOITE À SURPRISE 4.0: La sélection des stratégies

Rappeler les cinq stratégies offensives et les principes de marquage au besoin. Présenter la fiche Analyse-moi ça! sur les performances des équipes en annexe 7. Former les équipes de minitournoi de 4 à 6 joueurs.

Deux équipes de 4 joueurs sont prêtes sur les lignes de côté. Lorsque l'intervenant fait rouler une balle, la première équipe à la récupérer lance une attaque selon l'une des stratégies enseignées et l'autre équipe défend.

- Un essai prend fin selon un temps déterminé ou selon la récupération de la balle par la défensive ou encore un tir au but.
- Organisation par vagues: quand 2 équipes terminent leur essai, 2 autres sont prêtes pour se lancer.
- Une équipe en retrait filme les essais, avec 2 tablettes iPad pour que les différentes équipes puissent consulter leur performance et répondre aux questions de la fiche d'analyse.

#### Variantes:

- Les joueurs des 2 équipes amorcent leur essai selon différentes dispositions comme derrière la ligne de fond, sur les lignes de côté, côte à côte avec joueurs adverses déjà pairés et regroupés en équipe.
- Au besoin, nommer l'équipe qui doit attaquer si une équipe ne réussit jamais à récupérer la balle en premier.

## CHAPITRE 2 COURS 4 (SUITE)

### Activité 2

10 min



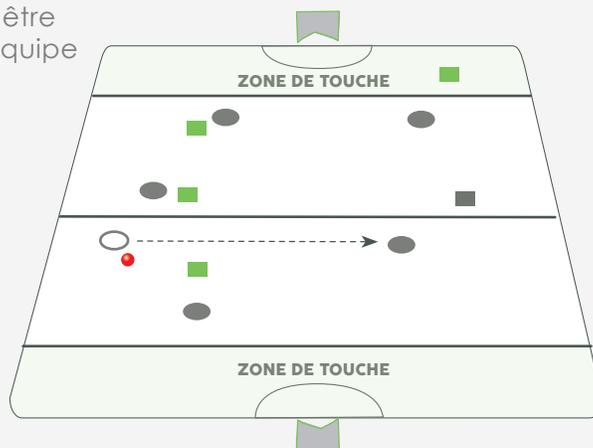
### Jeu en 5 contre 4: LE TOUCHÉ

En équipe, réussir à traverser le terrain par la passe et marquer un point en attrapant la balle dans la zone de touché adverse.

- Le porteur de la balle ne peut se déplacer avec celle-ci. Ce n'est que par la passe que la balle peut circuler sur le terrain jusqu'à la zone de touché.
- L'équipe à l'offensive évolue à 5 joueurs, AUCUNE pression défensive ne peut être exercée sur le porteur. Dès qu'une équipe à la défensive récupère une balle, un 5<sup>e</sup> joueur de cette équipe embarque sur le jeu, alors que le cinquième joueur adverse quitte le terrain.

#### Variantes :

- Temps limite alloué au porteur.
- Nombre minimal de passes exigé avant un touché.



### Activité 3

12 min

### Jeu en 4 contre 4

- Avec les équipes de minitournoi, même organisation que les cours précédents sur 1 ou 2 terrains en continuant de superviser l'autoarbitrage. Les élèves semblent-ils comprendre et tenter d'appliquer les stratégies enseignées?

### Retour

5 min

### Retour au calme, réflexion sur les apprentissages réalisés et l'expérience vécue par les élèves

- Tout en effectuant les étirements, vérifier avec eux leur compréhension de la fiche d'analyse et ce qu'ils en retirent. Pensent-ils devoir faire des ajustements? Doivent-ils se parler davantage concernant le rôle de chacun lors d'une stratégie? Comment peuvent-ils s'entraider sur le jeu?

## CHAPITRE 2 COURS 5

### MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE EN NOMBRE SUFFISANT POUR LE NOMBRE D'ÉLÈVES, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, DOSSARDS, 2 À 4 BUTS D'INTERCROSSE, CÔNES PLATS OU GRANDS, PLAN D'ACTION DE MON ÉQUIPE (ANNEXE 8), CRAYONS, GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT (ANNEXE 9), MINIAFFICHES DE SOUTIEN (ANNEXE 10).

### Accueil

7 min

#### Retour sur le dernier cours

En questionnant les élèves, vérifier brièvement si chaque équipe se sent prête à utiliser les différentes stratégies enseignées.

Présenter la fiche Plan d'action de mon équipe ainsi que les critères d'évaluation à l'aide de la grille d'évaluation de l'enseignant.

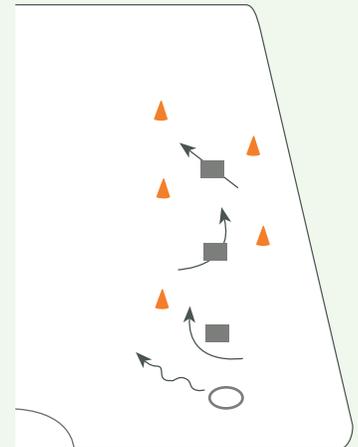
**Aujourd'hui :** En équipe de minitournoi, vous aurez l'occasion de pratiquer et de commencer la sélection des stratégies à appliquer lors de l'évaluation du cours 6. De bonnes discussions respectueuses en perspective !

### Échauffement

10 min

#### SLALOM DOUBLE

En équipe de 2, effectuer le circuit autour du gymnase en continu. Un des partenaires est attaquant avec une balle et doit contourner les cônes en zigzag, tandis que son partenaire prend le rôle de défenseur face à lui en reculant et en restant toujours dans le corridor entre les séries de cônes. Choix de terminer par un tir au but. Autant pour l'attaquant que le défenseur, garder le bâton haut et changer de mains pour que le panier du bâton reste toujours dirigé vers le centre du corridor (le défenseur fait le miroir devant l'attaquant). Changer les rôles à chaque passage.

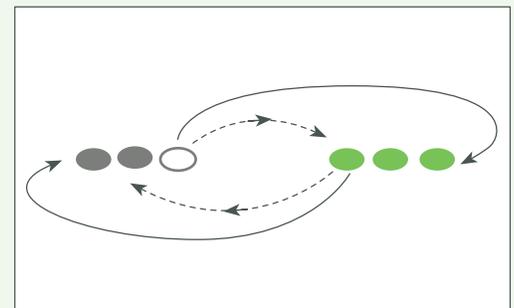


#### LE PETIT TRAIN (passe-et-suit classique)

Former plusieurs groupes disposés en face à face sur une ligne. Lorsque la passe est effectuée, le passeur court pour prendre position à la queue de la ligne d'en face.

#### Variantes :

- Passes et réception en mouvement.
- Quatre groupes aux 4 coins avec 2 balles qui se croisent au centre... soyons attentifs!!!
- Compter le nombre de passes captées consécutives avec une conséquence amusante pour les 2 joueurs impliqués dans un échappé de la balle.
- Possibilité de compter des points : + 1 pour une balle attrapée, -3 pour une autre balle échappée. Fixer un objectif de X points ou calculer le tout sur un temps limité.



## CHAPITRE 2 COURS 5 (SUITE)

### Activité 1 15 min

#### LA BOITE À SURPRISE 5.0: Partie semi-dirigée

Qui peut décrire les 5 stratégies offensives et les principes de marquage? Bravo!

Organiser des parties de 3 minutes en 4 contre 4 (sans gardiens) avec les équipes de minitournoi.

- Après chaque partie, les équipes font un caucus pour valider leurs stratégies à l'aide de leur fiche d'équipe et observent les autres équipes au besoin.
- Arrêter le jeu pour démontrer les bonnes positions défensives, les stratégies réussies et pour cibler les difficultés. Un essai prend fin selon un temps déterminé ou la récupération de la balle par la défensive ou encore selon un tir au but.
- Varier l'opposition au besoin en 4 contre 3 ou 4 contre 2 pour faciliter l'apprentissage de certaines équipes moins avancées.



### Activité 2 10 - 18 min

#### Jeu en 4 contre 4

Même organisation que les cours précédents. Laisser jouer en s'assurant d'alterner les changements pour du temps de jeu égal pour tous.

Y a-t-il amélioration du jeu?

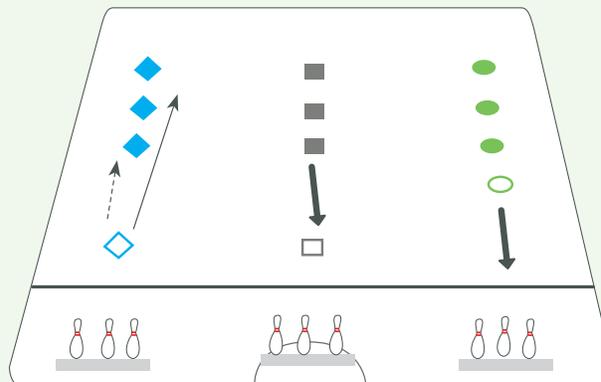
### Activité 3 0-8 min



#### Jeu de la fin: LE RELAI-CHASSEUR

Continuer l'activité précédente ou proposer, soit L'INTERCROSSE CHINOISE du premier cours, soit ce petit concours d'équipe :

- Chaque équipe est disposée en colonnes de part et d'autre de la ligne centrale.
- Au signal, le premier joueur de la ligne doit courir avec sa balle jusqu'à la ligne de tir pour tenter de faire tomber l'une des trois quilles sur le banc devant sa ligne.
- Qu'il réussisse ou non à faire tomber une quille, le joueur doit récupérer sa balle après son tir, la passer (de près ou de loin) au coéquipier suivant et reprendre sa place derrière la ligne.
- La première équipe à faire tomber les trois quilles marque le point.



### Retour 5 min

Retour au calme, réflexion sur les apprentissages réalisés et l'expérience vécue par les élèves, étirements

- Tout en effectuant les étirements, vérifier avec eux leur compréhension de la fiche du Plan d'action de mon équipe. Sont-ils prêts pour le minitournoi?

## CHAPITRE 2 COURS 6 (SUITE)

### MATÉRIEL

1 PAIRE DE LUNETTES PAR PARTICIPANT, BÂTONS D'INTERCROSSE EN NOMBRE SUFFISANT POUR LE NOMBRE D'ÉLÈVES, 1 BALLE PAR 2 ÉLÈVES, DOSSARDS, 2 À 4 BUTS D'INTERCROSSE, CÔNES PLATS OU GRANDS, QUELQUES BALLONS DE GROSSEURS DIFFÉRENTES, PLAN D'ACTION DE MON ÉQUIPE (ANNEXE 8), CRAYONS, GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT (ANNEXE 9), MATÉRIEL POUR FILMER DES SÉQUENCES DE JEU AU BESOIN

### Accueil

#### Retour sur le dernier cours

5 min

Est-ce que tous comprennent bien la fiche du Plan d'action de mon équipe ?

**Aujourd'hui:** Minitournoi et évaluation ! À l'aide de la procédure d'évaluation en annexe 6, présenter aux élèves ce qui les attend en rappelant les critères d'évaluation.

### Échauffement

#### Au choix des équipes avec espace et balles disponibles

5 min

### Activité 1

#### Minitournoi et évaluation !

32-37 min

Selon la procédure présentée en annexe 6, organiser les parties et les évaluations en minitournoi. Possibilité de filmer les parties par les équipes en attente pour évaluation en différé au besoin.

Une petite finale, un concours amical ou des remises de médailles pour les équipes s'étant illustrées sur le plan éthique pourraient bien clore ce minitournoi.

### Activité 2

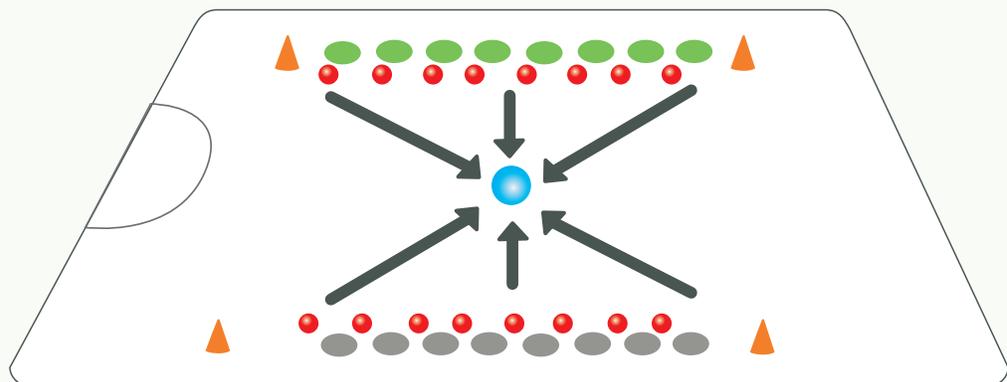
0-5 min



#### Jeu de la fin: LE POUSSE-GRENADE

Continuer le minitournoi ou, si le temps le permet, essayer ce jeu de précision :

- Former 2 grandes équipes derrière une ligne de chaque côté de la ligne médiane du gymnase.
- Quelques ballons de différentes grosseurs sont alignés sur la ligne médiane. Ce sont des grenades.
- Au signal, chaque joueur essaie de tirer sa balle sur l'un des ballons pour le pousser et faire exploser cette grenade derrière la ligne adverse.
- Les joueurs peuvent franchir la ligne pour récupérer une balle, mais ils doivent obligatoirement tirer derrière leur ligne.
- Qui réussira à faire exploser le camp ennemi ?



## CHAPITRE 2 COURS 6 (SUITE)

Bilan  
8 min

Animation d'un retour sur les apprentissages réalisés au cours de cette séquence et sur l'expérience vécue par les élèves

- Vérifier que toutes les équipes ont complété leur fiche.
- Questionner les élèves.

Pouvez-vous nommer un élément que vous reprenez de cette séquence de cours en intercroise? Quelles stratégies offensives ou défensives ont eu le plus de succès? Quel est votre coup de cœur? Décrivez un beau jeu, un geste sportif. Ce que vous avez appris peut-il être utile dans d'autres sports? Expliquez.

### LE COIN DE L'ÉTHIQUE SPORTIVE ET DU SAVOIR-ÊTRE : L'AUTOARBITRAGE, UNE NÉCESSITÉ!\*

Les différents jeux collectifs et sports à l'école impliquent souvent que les parties se déroulent en autoarbitrage afin d'avoir plus d'un espace de jeu ou encore pour dégager l'enseignant de l'arbitrage et ainsi lui permettre de se concentrer sur l'apprentissage. Les élèves s'organisent souvent eux-mêmes avec cet aspect lors des récréations et ceci semble aller de soi dans les cours d'éducation physique et à la santé. Pourtant, il peut y avoir beaucoup d'irritants entre les élèves et plusieurs tentations de tricherie...

Apprendre aux élèves à bien communiquer et à le faire en toute honnêteté lors de ces moments en autoarbitrage, devrait donc faire partie des comportements, des attitudes ou des savoir-être que l'intervenant veut enseigner et voir se développer chez les élèves.

Ainsi, l'intervenant peut vouloir favoriser des apprentissages affectifs chez les élèves, comme apprendre à :

- déclarer ses propres fautes ou celles de son équipe ;
- accepter les appels de faute contre soi ou son équipe ;
- déclarer les fautes des autres élèves avec honnêteté et respect ;
- communiquer avec respect avec l'arbitre (si un élève perd, par exemple), ses coéquipiers et ses adversaires ;
- s'entendre sur un moyen de rendre au hasard une décision lorsque celle-ci est ambiguë, comme le fameux « roche-papier-ciseaux ».

L'autoarbitrage et l'arbitrage par les pairs ne sont-ils pas d'excellentes occasions de favoriser l'autonomie et l'intégrité des élèves pour que ceux-ci prennent réellement en charge leurs apprentissages ?

\* **NOTE** : Les apprentissages affectifs de cette rubrique ont été inspirés de Répertoires pour la planification de séquences d'apprentissage en EPS – Compétences Agir et Interagir de l'Université Laval.



Le chapitre 3 présente une adaptation de la Charte de l'esprit sportif du **RSEQ**. Les enseignants sont invités à s'y référer pour d'autres pistes concernant ce point.

## ANNEXE 6: DÉMARCHE ÉVALUATIVE

### ATTAQUONS LE BUT ADVERSE!

**Cours 1 :** Présentation du défi et des critères d'évaluation aux élèves. Activité exploratoire à des fins de diagnostics : lors des arrêts de jeu en minipartie, les questionner sur les différents moyens pour réussir à attaquer le but adverse et pour bien exécuter la défensive («joueur à joueur»). Noter les réponses des élèves sur un tableau ou autre support pouvant être utilisé ultérieurement.

**Cours 2, 3 et 4 :** Présentation et pratique des stratégies offensives pour attaquer le but adverse ainsi que deux façons simples de marquer un adversaire selon qu'il est le porteur de la balle ou le non-porteur. Évaluation formative filmée sur ces stratégies lors du jeu et formation des équipes de minitournoi au cours 4. Effectuer un retour sur les réponses données au cours 1 pour comparer les réponses trouvées aux stratégies enseignées.

Ajustement final des équipes. Sélection d'un plan d'action en équipe pour un minitournoi dans les cours suivants. Les équipes doivent sélectionner une stratégie (parmi celles enseignées) pour attaquer le but adverse, pour contrattaquer rapidement et pour marquer l'adversaire selon qu'il est le porteur ou le non-porteur de la balle.

**Cours 5 :** Pratique semi-dirigée du plan d'action par les équipes du minitournoi.



Source image : [ACMC à crossemontreal.com](http://ACMCàcrossemontreal.com)

**Cours 6 :** Performance des équipes en minitournoi et évaluation portant sur l'application de leur plan d'action et des ajustements apportés en cours de route. Retour sur les réponses données au cours 1 pour constater les apprentissages réalisés.

**Procédure d'évaluation :** Formule de minitournoi à 4 ou 5 équipes de 5 à 7 joueurs selon la grosseur des groupes-classes. Quatre joueurs par équipe sur le jeu, sans gardiens. Autoarbitrage ou possibilité d'arbitrage par les pairs. Pour un seul plateau de jeu : les équipes en attente observent et prennent des notes sur l'attaque d'une autre équipe en jeu. Pour 2 plateaux de jeu, pas d'observation.

## ANNEXE 7: ANALYSE-MOI ÇA!

### ANALYSE D'ÉQUIPE DE SES PERFORMANCES FILMÉES AU COURS 4

Outre la boîte offensive de base, voici les 4 stratégies enseignées pour contrattaquer rapidement, attaquer le but adverse...et marquer des points! À la suite de vos essais, indiquez les stratégies essayées avec une barre (\) et celles réussies avec un (X) comme dans l'exemple.

Si votre essai a été en défensive, obligatoirement en défensive «joueur à joueur», indiquez si vous avez marqué les adversaires de près (1 mètre), ou de loin (2 mètres), en indiquant l'essai d'une barre (\) ou d'un (X) si votre défensive a réussi à protéger et... à éviter le tir au but!

CONTRATTAQUE		ATTAQUE DU BUT ADVERSE	
<p><b>LA BOMBE</b></p>  <p>Contrattaquer en effectuant une longue passe à un joueur déjà élané vers le but adverse dès la récupération de la balle en défensive.</p>	<p><b>LES JUMEAUX</b></p>  <p>Contrattaquer en se passant la balle rapidement à deux joueurs en se déplaçant vers le but adverse et terminer avec un tir.</p>	<p><b>LE PATIENT</b></p>  <p>Attendre d'être bien placé pour tirer et augmenter ainsi ses chances d'être précis pour marquer... Si l'occasion n'est pas bonne, se retourner et faire une passe à un coéquipier.</p>	<p><b>LA MITRAILLE</b></p>  <p>Tirer dès que l'occasion se présente et multiplier ainsi les chances de marquer.</p>

Essais Stratégies	EXEMPLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<b>OFFENSIVE</b>										
LA BOMBE											
LES JUMEAUX	X										
LE PATIENT	\										
LA MITRAILLE											
<b>DÉFENSIVE</b>											
1 MÈTRE											
2 MÈTRES											

Selon votre analyse de ces essais, quelles stratégies vous semblent plus faciles? Plus difficiles?  
Expliquez brièvement. \_\_\_\_\_

# FICHE DE L'ÉLÈVE

## ANNEXE 8: PLAN D'ACTION DE MON ÉQUIPE

PRINCIPES: CIRCULATION DU BALLON, ATTAQUE AU PANIER ET RÉCUPÉRATION DU BALLON

LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE:

DATE:

A- \_\_\_\_\_ B- \_\_\_\_\_ C- \_\_\_\_\_

D- \_\_\_\_\_ E- \_\_\_\_\_ F- \_\_\_\_\_

### MOUVEMENTS EN ATTAQUE

Outre la boîte offensive de base, voici les 4 stratégies enseignées pour contrattaquer rapidement, attaquer le but adverse et marquer des points! Assurez-vous de bien les comprendre et choisissez 1 stratégie pour l'attaque du but et 1 autre pour la contrattaque pour chaque partie en les sélectionnant dans le tableau. Décidez en équipe... qui fait quoi?

CONTRATTAQUE		ATTAQUE DU BUT ADVERSE	
<p><b>LA BOMBE</b></p>  <p>Contrattaquer en effectuant une longue passe à un joueur déjà élané vers le but adverse dès la récupération de la balle en défensive.</p>	<p><b>LES JUMEAUX</b></p>  <p>Contrattaquer en se passant la balle rapidement à deux joueurs en se déplaçant vers le but adverse et terminer avec un tir.</p>	<p><b>LE PATIENT</b></p>  <p>Attendre d'être bien placé pour tirer et augmenter ainsi ses chances d'être précis pour marquer... Si l'occasion n'est pas bonne, se retourner et faire une passe à un coéquipier.</p>	<p><b>LA MITRAILLE</b></p>  <p>Tirer dès que l'occasion se présente et multiplier ainsi les chances de marquer.</p>

	1 <sup>re</sup> PARTIE	2 <sup>e</sup> PARTIE	3 <sup>e</sup> PARTIE	4 <sup>e</sup> PARTIE
LA BOMBE				
LES JUMEAUX				
LE PATIENT				
LA MITRAILLE				

Qu'avez-vous réussi le mieux en attaque? Expliquez.

---

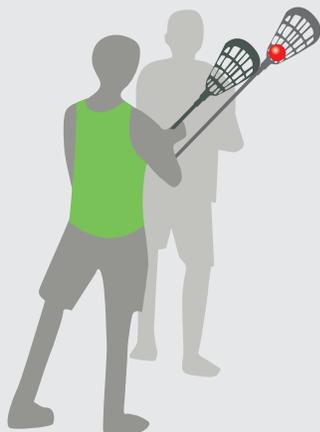


---

## EN DÉFENSIVE

Voici 2 stratégies pour tenter de récupérer la balle en marquant bien l'adversaire selon la situation, qu'il soit porteur ou non de la balle. Soyez prêts pour une bonne défensive en les utilisant !

Gêner l'action du porteur de la balle en appliquant la stratégie du miroir devant lui avec son corps et son bâton sans oublier d'être entre lui et le but (position).



Surveiller la passe au non-porteur de la balle en gardant son bâton haut devant lui.



Et n'oubliez pas que vous pouvez choisir une pression marquée à **1 mètre** ou une pression plus prudente à **2 mètres**!!

Qu'avez-vous réussi le mieux en défensive? Expliquez brièvement.

---



---

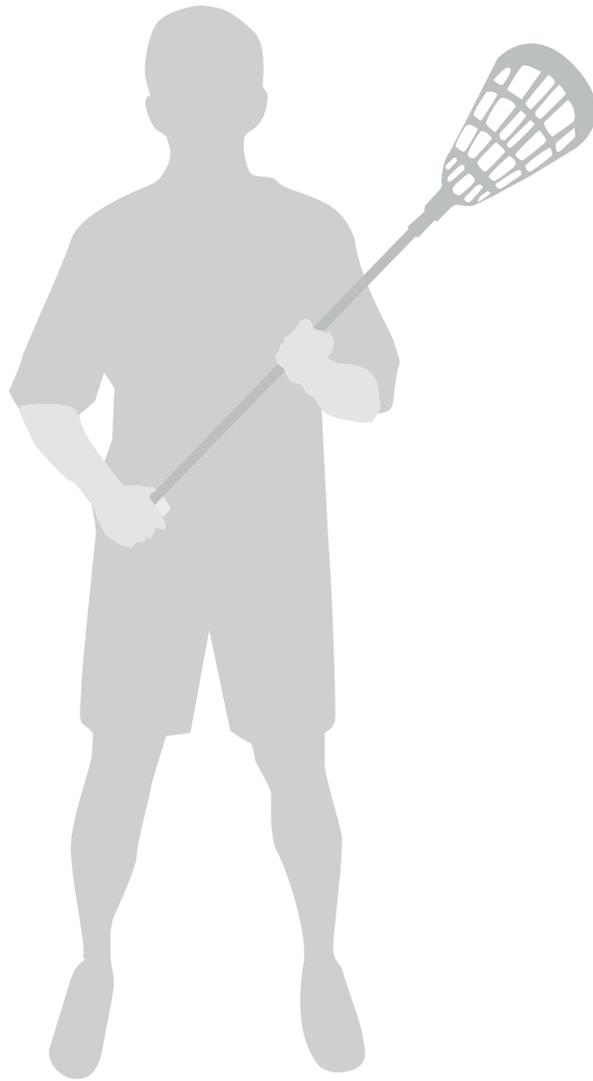


---

## ÉVALUATION D'ÉQUIPE

Comment considères-tu...	A	B	C	D	E	F
...ta collaboration au plan d'action?						
...ta communication lors du jeu?						
...ton respect des règles et ton honnêteté lors des périodes en autoarbitrage?						
...ta contribution lors des stratégies offensives et défensives?						
...ton niveau d'habileté pour les différentes actions (passes, tirs)?						
...ta satisfaction des activités liées à l'intercrosse?						

1- Excellent 2 - Bien 3 - Peu satisfaisant 4 - Pas du tout satisfaisant/je ne le fais pas.



# GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT

## ANNEXE 9 : GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT

CRITÈRES D'ÉVALUATION – COMPÉTENCE « INTERAGIR »						
MAITRISE DES CONNAISSANCES						
C2 INTERAGIR	COHÉRENCE DE LA PLANIFICATION	EFFICACITÉ DE L'EXÉCUTION	PERTINENCE DU RETOUR RÉFLEXIF			
	ÉLÉMENTS OBSERVABLES					
ÉCHELLE POUR LA COTATION* 1 - 2 - 3 - 4 - NÉ  NOMS DES ÉLÈVES 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.	ÉLABORE EN COOPÉRATION AVEC SES PARTENAIRES DES PLANS D'ACTION SELON LES CAPACITÉS DE SES PAIRS ET LES CONTRAINTES DE L'ACTIVITÉ	APPLIQUE LES STRATÉGIES PLANIFIÉES À L'ATTAQUE ET EN DÉFENSIVE	JOUE LE RÔLE PRÉVU AU PLAN D'ACTION	AJUSTE AU BESOIN SES ACTIONS MOTRICES	MANIFESTE UN COMPORTEMENT ÉTHIQUE ET SÉCURITAIRE	ÉVALUE LA DÉMARCHÉ DE L'ÉQUIPE ET CERTAINS RÉSULTATS

\*ÉCHELLE POUR LA COTATION : 1 - Ne réussit pas malgré un soutien constant 2 - Réussit avec difficulté et soutien, commet beaucoup d'erreurs  
 3 - Réussit avec un soutien occasionnel 4 - Réussit de façon marquée NÉ - Non évalué

NOMS DES ÉLÈVES	ÉLABORE EN COOPÉRATION AVEC SES PARTENAIRES DES PLANS D'ACTION SELON LES CAPACITÉS DE SES PAIRS ET LES CONTRAINTES DE L'ACTIVITÉ	APPLIQUE LES STRATÉGIES PLANIFIÉES À L'ATTAQUE ET EN DÉFENSIVE	JOUE LE RÔLE PRÉVU AU PLAN D'ACTION	A JUSTE AU BESOIN SES ACTIONS MOTRICES	MANIFESTE UN COMPORTEMENT ÉTHIQUE ET SÉCURITAIRE	ÉVALUE LA DÉMARCHE DE L'ÉQUIPE ET CERTAINS RÉSULTATS
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27.						
28.						
29.						
30.						

# ANNEXE 10: MINIAFFICHES DES STRATÉGIES

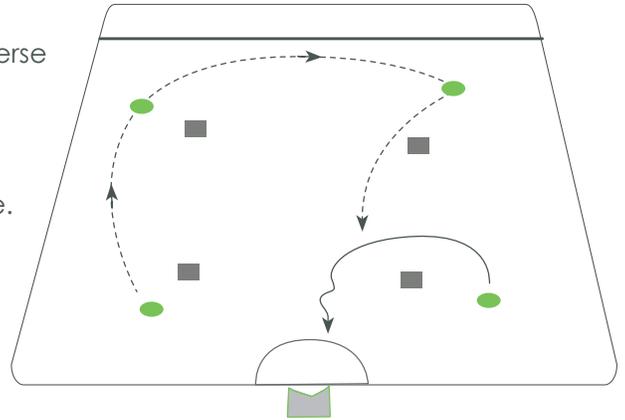
## STRATÉGIES OFFENSIVES

### LA BOITE

Le premier principe à retenir à l'offensive est que vous êtes 4 attaquants sur le jeu, soit 2 ailiers devant près du but adverse et 2 gardes derrière près du centre du terrain. Appliquer alors la stratégie de la «boite offensive», c'est-à-dire :

Être en mouvement sur tout le terrain, spécialement en «périphérie» près des 4 coins du tiers du terrain à l'offensive.

**Le centre du terrain dans la zone dangereuse est ainsi libéré et votre équipe est prête pour une attaque! Tous devraient contribuer à contrôler la balle avec des passes jusqu'à un tir éventuel quand un joueur en a l'occasion. Et c'est le but!**



### QUELQUES TRUCS QUAND NOTRE ÉQUIPE A LA BALLE...

**Se placer de façon à ce que notre bâton soit le plus possible vers le centre du terrain** pour prendre un bon tir avec un meilleur angle.

**Lever notre bâton** pour être prêt à tirer, passer ou recevoir une passe en donnant une cible au porteur.

**Varié** nos actions au but... autrement, nous donnons une chance aux défenseurs!

**Prendre le temps** de regarder les options et en profiter... **rapidement!**

Bouger, bouger, bouger... **en temps opportun!** (pas plus des 5 secondes avec la balle!)

Ne pas toujours forcer une action au but, il y aura sans doute un coéquipier bien placé si un de nous se retourne pour faire une passe! C'est le principe de la «**remorque**».

## MOUVEMENTS EN ATTAQUE!

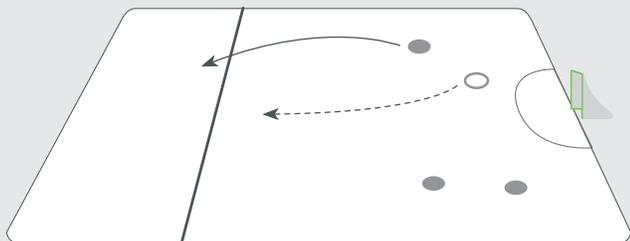
Quand ton équipe récupère la balle, il existe certaines stratégies que toi et tes coéquipiers pouvez tenter d'appliquer selon l'endroit où la balle est récupérée. En voici quatre (4) à sélectionner selon la phase du jeu.

### CONTRATTAQUE

#### LA BOMBE



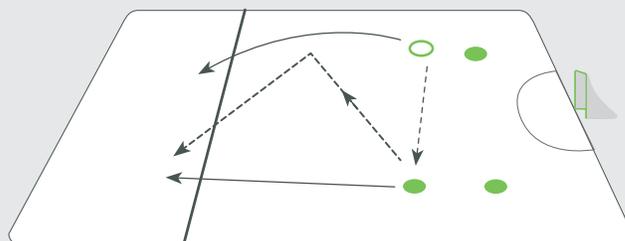
Contrattaquer en effectuant une longue passe à un joueur déjà élané vers le but adverse dès la récupération de la balle en défensive.



#### LES JUMEAUX



Contrattaquer et passer la balle rapidement à deux joueurs en se déplaçant vers le but adverse, puis terminer avec un tir.



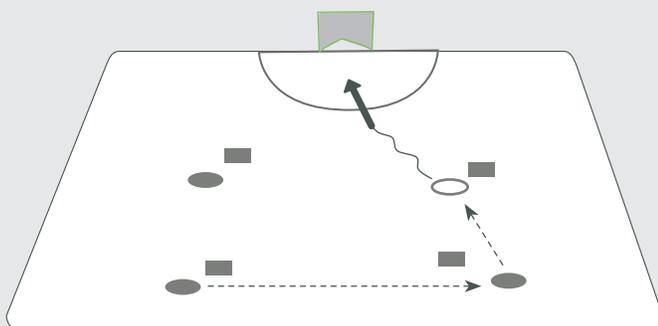
Et si ces deux options ne peuvent être appliquées, n'oublie pas : tu as toujours le loisir d'attendre tes coéquipiers pour faire la boîte en zone offensive!

### ATTAQUE DU BUT ADVERSE

#### LE PATIENT



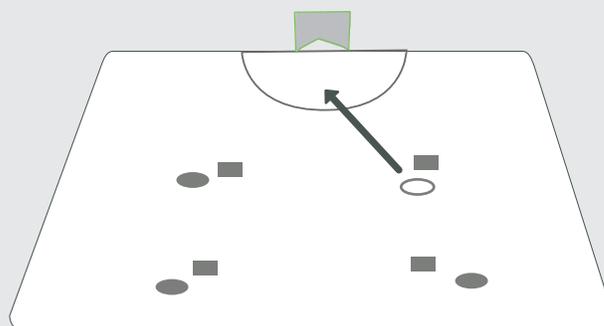
Attendre d'être bien placé pour tirer et augmenter ainsi ses chances d'être précis pour marquer.



#### LA MITRAILLE



Tirer dès qu'un joueur est à portée du but adverse et multiplier ainsi les occasions de marquer.



À toi et ton équipe de bien sélectionner et appliquer la stratégie appropriée au moment opportun!

## ON SE DÉFEND!

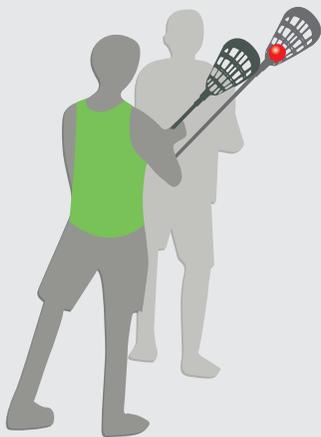
Quand ton équipe récupère la balle, il existe certaines stratégies que toi et tes coéquipiers pouvez tenter d'appliquer selon l'endroit où la balle est récupérée. En voici à sélectionner selon le rôle de l'attaquant (porteur, non-porteur).

### POUR SURVEILLER LE PORTEUR DE LA BALLE, IL FAUT...

Gêner l'action du porteur de la balle en appliquant la stratégie du miroir devant lui avec son corps et son bâton pour protéger son but.

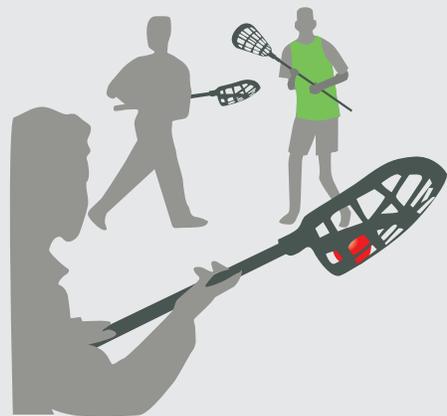
Prendre la position «LUI-MOI-BUT» et placer son bâton haut du même côté que le sien pour le dissuader de tirer ou de passer.

Être son «reflet» entre lui et ton but... mais un reflet qui bloque ses chances de marquer!



### POUR MARQUER UN NON-PORTEUR, IL FAUT...

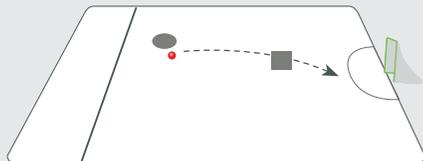
Surveiller la passe au non-porteur de la balle en gardant son bâton haut devant soi pour le dissuader et même intercepter une passe dirigée vers lui!



## COMMENT BIEN SE POSITIONNER DEVANT UN PORTEUR DE LA BALLE ET PROTÉGER SON BUT

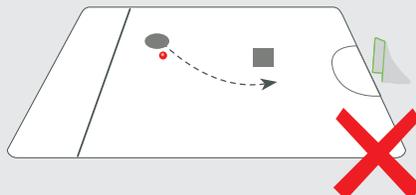
### ATTAQUANT INDIFFÉRENT

Position de base



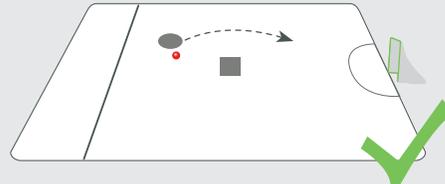
### ATTAQUANT HEUREUX

Trop près de la ligne de côté



### ATTAQUANT MALHEUREUX

Position idéale  
(légèrement centrée)



## PSST...ENCORE DES TRUCS POUR MIEUX DÉFENDRE!

### Toujours avoir son bâton du côté intérieur (vers le centre du terrain).

Pour empêcher l'attaquant de prendre un bon tir!

### Lever son bâton.

Pour empêcher les attaquants d'avoir le champ libre afin de faire des passes et de bloquer les tirs.

### La défensive étant «joueur à joueur», il est primordial que chacun fasse bien son travail.

Revenir rapidement en défensive.

S'assurer de marquer un joueur ou faire en sorte que tout le monde de l'équipe en surveille un.

### S'assurer en équipe d'un appariement optimal - chacun surveille un joueur adverse de son niveau.

Choisir une pression marquée à 1 mètre de l'attaquant (plus exigeante) ou une autre plus prudente à 2 mètres.

## ET... COMMUNIQUER, COMMUNIQUER, COMMUNIQUER!!!

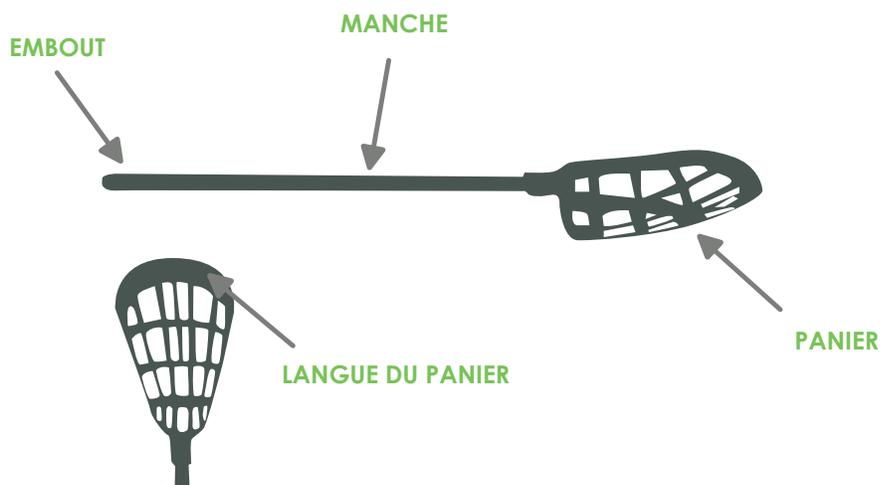
# CHAPITRE 3

## INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES AUX SAE

### REPÈRES TECHNIQUES DES HABILÉTÉS DE BASE

Dans la présente section, vous retrouverez des illustrations et des points clés pour aider les élèves à réussir les habiletés de base traitées dans les 2 séquences de cours. Ces habiletés font référence aux actions de manipulation, de locomotion et de non-locomotion. Aussi, les points clés spécifiques à chaque habileté sont présentés selon l'ordre souhaitable du point de vue de leur enseignement.

#### BÂTON D'INTERCROSSE



NOM	POINTS TECHNIQUES	UTILITÉ	VISUEL
De quel côté prendre le bâton ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il faut demander au joueur de vous tourner le dos, de joindre ses pieds et de fermer les yeux... En le poussant légèrement vers l'avant, c'est le pied opposé au panier qui devrait normalement retenir sa chute.</li> </ul>	Déterminer le côté « naturel » d'une personne.	
Position de base	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le panier est tenu au niveau de l'épaule.</li> <li>La main inférieure est placée près de l'embout du manche alors que la main supérieure est près du milieu du manche (ou légèrement plus haute que le milieu).</li> </ul>	Permettre de garder la balle dans le panier lors des déplacements et d'être prêt à effectuer un lancer ou une passe.	

NOM	POINTS TECHNIQUES	UTILITÉ	VISUEL
<p><b>Prise du bâton</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le manche se tient dans les doigts (pas la paume), les pouces doivent être placés le long du manche et non fermement autour de celui-ci.</li> </ul>	<p>Permettre de mieux manier la balle en gardant les mains souples et les poignets ouverts et flexibles.</p>	
<p><b>Couvrir une balle</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>On couvre la balle au sol en emprisonnant complètement celle-ci dans son panier.</li> <li>Il est important de fléchir les genoux et d'accompagner la balle vers le sol.</li> <li>La couverture peut se faire également à une main.</li> <li>Nul besoin de prendre un élan, le chemin direct est le plus efficace.</li> </ul>	<p>Couvrir une balle efficacement.</p>	
<p><b>Récupérer la balle</b> Technique de pelleter (la plus simple)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Placer le pied du côté du panier à côté de la balle.</li> <li>Plier les genoux pour que l'embout du bâton soit le plus près possible du sol (le manche est presque parallèle au sol – et non à la verticale).</li> <li>Pousser avec le pied arrière vers la balle pour accélérer jusqu'à la balle.</li> <li>Revenir en position de base.</li> </ul>	<p>Développer les deux techniques (avec la suivante) et les utiliser en temps opportun.</p>	

## NOM

### Récupérer la balle

Technique de rapporter

## POINTS TECHNIQUES

- Placer le pied du côté du panier à côté de la balle.
- Mettre le dos du panier sur la balle.
- Tirer le panier vers soi en exerçant également une pression vers le bas.
- Revenir en position de base.

## UTILITÉ

Développer les 2 techniques et les utiliser en temps opportun.

## VISUEL



### Technique du transfert de poids pour la passe et le tir

- Déplacer le pied opposé au panier vers l'avant (en pointant vers la cible) et l'épaule du côté du panier vers l'arrière.
- Mettre son poids sur la jambe maintenant en avant, puis progressivement faire avancer tout le corps vers l'avant (comme si on faisait un pas) en ramenant également l'épaule arrière vers l'avant avec rotation du tronc.
- Finir avec tout le poids sur la jambe avant, les épaules faisant face à la cible.

Utiliser la force désirée lors d'un lancer ou d'une passe.



## NOM

### Principe de la CATAPULTE pour la passe et le tir

- Mains placées sur le manche en position de base.
  - Bâton vertical et panier au niveau de l'épaule.
  - Élever légèrement le coude du bras inférieur.
  - Lors du mouvement, le panier doit passer à quelques centimètres de l'oreille.
  - Appliquer un mouvement continu en gardant le bâton droit:
- 1) Les 2 mains se déplacent ensemble dans le même axe vertical. Le coude de la main supérieure reste à la même hauteur et l'avant-bras agit comme levier (déplie). L'autre bras (incluant le coude) est ramené vers le corps (tire l'embout vers le coude).
  - 2) À la fin du mouvement, le manche du bâton devrait pratiquement longer l'avant-bras de la main supérieure puisque la main inférieure se rapprochera alors du coude de l'autre bras.

### Faire une passe

- Principe de la catapulte (vélocité faible à moyenne).
- Terminer le mouvement un peu plus loin que la tête en pointant le panier en direction de la cible.

#### NOTE:

- Pour ce qui est de la distance, tout dépend évidemment de la force de la passe et aussi de l'angle dans lequel vous terminez le mouvement (plus l'angle est prononcé, plus la balle ira loin).
- Il existe d'autres variantes plus complexes pour faire des passes. Il est par contre recommandé de commencer par bien maîtriser la technique de base présentée ici.

## UTILITÉ

Maximiser ses chances pour que la balle touche la cible.

## VISUEL



## NOM

### Faire un tir

## POINTS TECHNIQUES

- Principe de la catapulte (vélocité moyenne à forte).
- S'assurer de terminer son mouvement en pointant le panier vers la cible (coin supérieur gauche, coin inférieur droit).

### NOTE:

- Trouver le meilleur compromis entre force et précision.

## UTILITÉ

S'assurer de faire un lancer précis.

## VISUEL



### Faire une réception

- Mains placées sur le manche en position de base (pour les débutants, nous suggérons de rapprocher la main supérieure du panier).
- Se préparer à accueillir la balle avec le panier un peu devant le corps et ouvert perpendiculairement à la trajectoire de la balle. S'assurer d'avoir simultanément le panier et la balle qui arrive dans son champ de vision.
- Ajuster la position du panier (comme un gant au baseball) en fonction de la trajectoire de la balle. Ne pas oublier qu'il est possible de bouger son corps pour s'assurer d'attraper la balle à la bonne hauteur et du bon côté du corps.
- Faire tomber la balle sur la langue du panier en suivant celle-ci des yeux.
- Tenter d'amortir la balle en ramenant le panier vers l'arrière et surtout en évitant tout mouvement du panier vers l'avant (ne pas frapper la balle).

Augmenter les chances que la balle demeure dans notre panier.



## NOM

**Faire une feinte de lancer ou de passe**

## POINTS TECHNIQUES

- Arrêter le mouvement d'une passe ou d'un lancer en tournant le poignet de la main supérieure vers l'intérieur. La main basse laisse le manche rouler à l'intérieur de la main (le pouce et l'index forment alors un cercle).
- Il est aussi possible de changer rapidement la provenance d'un lancer en se déplaçant et en changeant l'angle de son bâton.

## UTILITÉ

Déjouer un adversaire.

## VISUEL



## Position en défensive

- La position de base en défensive est de tenir son bâton relativement près de son corps et à un angle de 45° (main inférieure près de la hanche opposée au panier).
- Un joueur pourra employer la technique du miroir pour contrer un attaquant sans toutefois engendrer lui-même un contact avec le bâton de l'adversaire.
- Placer son corps entre le joueur et le but en étant légèrement désaxé vers le centre.
- Garder son centre de gravité bas et bouger rapidement les pieds.

Jouer une bonne défensive légale.



# RÈGLEMENTS DE BASE

## POUR JOUER AU NIVEAU INITIATION, VOICI QUELQUES RÈGLES QUE VOUS DEVRIEZ NORMALEMENT AVOIR AVEC LES ÉLÈVES DU PRIMAIRE

- Toujours courir ou rester immobile en possession de la balle.
- Délai de 5 secondes pour faire son jeu, sinon la balle sera remise à l'équipe adverse.
- Interdiction de toucher la balle volontairement avec son corps.
- Tenir les 2 mains sur le bâton.
- Une couverture de balle = prise de possession.
- On ne peut pas partir de la zone défensive et aller directement tirer au but.  
(Il faut effectuer une passe, il s'agit d'un ancien règlement qu'il peut être intéressant de maintenir.)
- Lors du jeu, tout contact est formellement interdit que ce soit avec le corps ou le bâton.
- Interdiction de pénétrer dans le territoire du gardien en offensive.

## VOICI QUELQUES RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES...QUAND LE NIVEAU TECHNIQUE ET TACTIQUE DES ÉLÈVES AUGMENTE!

- Lorsque la balle sort sur le côté, c'est le dernier joueur qui lui aura touchée qui sera considéré comme responsable de la sortie de la balle. La balle sera remise en jeu par l'autre équipe à partir de l'endroit où la sortie de la balle aura eu lieu.
- Lorsque la balle sera libre au sol, le premier joueur à la couvrir (immobiliser avec son panier) en deviendra le porteur.
- Une balle couverte en zone offensive sera remise en jeu à partir de la ligne de côté.
- Une balle couverte en zone défensive pourra être remise en jeu à partir de l'endroit où elle aura été couverte.
- Dans sa zone défensive, l'équipe qui n'est pas en possession de la balle devra jouer une défensive «joueur à joueur» (homme à homme).
- Le défenseur devra marquer son joueur d'une distance maximale de 2 mètres et faire le jeu du miroir lorsque son attaquant a la balle.
- En défensive, pour prendre possession de la balle, on peut la couvrir au sol, intercepter une passe ou faire un bloc défensif (qui ressemble au bloc que l'on peut voir au basketball).
- Un joueur sera en position de bloc défensif lorsqu'il fera face au joueur offensif : il aura les deux pieds au sol et aura pris possession d'un territoire sur le terrain avant le joueur offensif sans provoquer de contact ; il aura aussi les deux mains sur son bâton dans un angle de 45° et restera immobile.

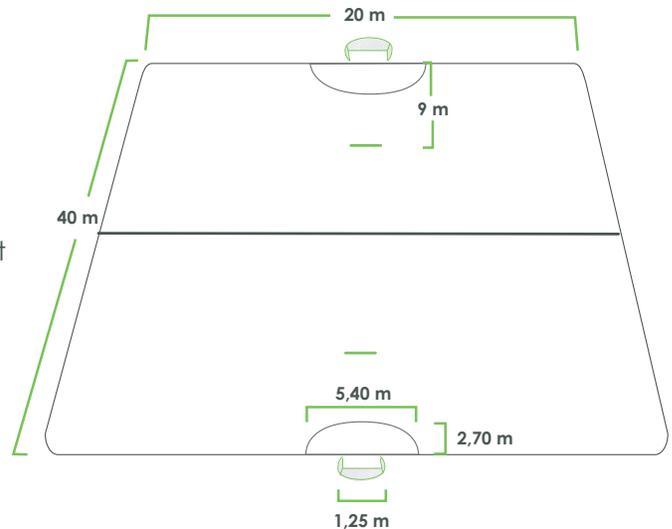
Pour télécharger le livre complet des règlements, consultez la section «téléchargements» du site

[https://cloud.rampinteractive.com/federationdecrossequebec/files/INTERCROSSE/Regles\\_FRA.pdf](https://cloud.rampinteractive.com/federationdecrossequebec/files/INTERCROSSE/Regles_FRA.pdf)

# DIMENSIONS D'UN TERRAIN D'INTERCROSSE ET INFORMATIONS SUR L'ÉQUIPEMENT

## TERRAIN

- L'intercrosse se pratique généralement sur un terrain de 20 m sur 40 m\* (les dimensions d'un terrain de handball).
- Le terrain est divisé en 2 sur la longueur, mais il n'y a aucun hors-jeu; la ligne du centre ne sert qu'à déterminer si un joueur se trouve en zone défensive ou offensive, ce qui aura une incidence sur la reprise du jeu en cas de recouvrement de la balle (voir les règles d jeu).



- Chacun des buts fait 1,25 m sur 1,25 m et le gardien est protégé par une zone en forme de demi-cercle devant son but, faisant 2,70 m de rayon.
- Une ligne de tir de punition de 60 cm de largeur est aussi tracée à une distance de 9 m du but.

\* **NOTES** : L'intercrosse peut se pratiquer sur un plus petit terrain, les parties ont toutefois généralement lieu sur un terrain réglementaire.

## ÉQUIPEMENT

Pour vous aider à vous équiper à des coûts moindres et avec du matériel de qualité, voici quelques pistes...



### Les indispensables pour jouer :

- des bâtons d'intercrosse **avec panier en plastique**;
- des balles d'intercrosse **en caoutchouc mou**;
- des lunettes protectrices **faites de matière incassable**.

La Fédération de Crosse du Québec ou un membre du secteur intercrosse ([intercrosse@crosse.qc.ca](mailto:intercrosse@crosse.qc.ca)) pourra vous renseigner sur les endroits où vous procurer cet équipement.

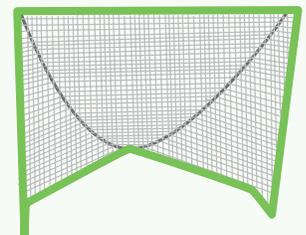
Des lunettes protectrices à prix plus que concurrentiels sont disponibles chez le fournisseur Regard Sécurité, situé à Montréal.

## AUTRES :

### BUTS

- Un but d'intercrosse est de 1,2 m sur 1,2 m. Plusieurs options au niveau des prix\* s'offrent à vous !

\* **NOTES** : Incluant la fabrication, l'achat en ligne ou encore via un de nos partenaires.



## ÉQUIPEMENT POUR LES GARDIENS DE BUT :

L'équipement de gardien de but s'apparente à celui d'un gardien de hockey.

### **Toutefois :**

- Le bâton utilisé est le même que les joueurs.
- Des gants de joueurs de hockey protègent les mains et permettent le maniement du bâton.

### **Idéalement :**

- Les jambières du gardien d'intercrosse sont les mêmes que celles d'un gardien de crosse en enclos. Plusieurs options sont disponibles à différents tarifs.
- En contrepartie, des jambières de joueur de hockey ou de hockey-balle, ou encore de receveur de baseball pourraient être utilisées.
- Finalement, il est aussi possible pour un prix modique de confectionner un gardien en planche de bois.

# ÉTHIQUE: CHARTE D'ESPRIT SPORTIF DE L'ÉLÈVE

À partir du code d'éthique du participant du RSEQ \* suivant, nous vous suggérons de mettre en valeur une de ses parties ou la totalité des différentes règles reliées à L'ESPRIT SPORTIF, au RESPECT, à la DIGNITÉ, au PLAISIR et à l'HONNEUR selon les besoins de vos cours et le niveau scolaire de vos élèves. Vous pouvez ainsi présenter de nouvelles règles à l'honneur durant chacun des cours ou garder les mêmes.

## ÉTHIQUE SPORTIVE DE L'ÉLÈVE

En tant que participant ou participante à une activité sportive, mon comportement a un impact majeur sur mon sport, mes coéquipiers, mes adversaires, les spectateurs, mon intervenant (enseignant, entraîneur) et sur moi-même.

### PARTICIPER À UN SPORT, C'EST RESPECTER SON ÉTHIQUE SPORTIVE :

L'ESPRIT SPORTIF

LE RESPECT

LA DIGNITÉ

LE PLAISIR

L'HONNEUR

Voici l'éthique sportive du Sport étudiant : «Des comportements pleins de bon sens»

#### L'ESPRIT SPORTIF... MOI, J'Y CROIS!!!

- Je respecte les règles du jeu.
- J'accepte toutes les décisions de l'arbitre, s'il y a lieu, sans jamais mettre en doute son intégrité.
- Je démontre un esprit d'équipe par une collaboration franche avec les coéquipiers et les intervenants.
- J'aide les coéquipiers qui présentent plus de difficultés.
- Je me mesure à un adversaire dans l'équité. Je compte sur mon talent et mes habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- Je refuse de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.
- J'accepte les erreurs de mes coéquipiers.

#### LE RESPECT... MOI, J'Y CROIS!!!

- Je considère un adversaire sportif comme indispensable pour jouer et non comme un ennemi.
- J'agis en tout temps avec courtoisie envers les intervenants, les officiels, les coéquipiers, les adversaires et les spectateurs.
- J'utilise un langage précis sans injures.
- Je poursuis mon engagement envers mes coéquipiers, mon entraîneur et mon équipe jusqu'au bout.

#### LA DIGNITÉ... MOI, J'Y CROIS!!!

- Je conserve en tout temps mon sang-froid et la maîtrise de mes gestes face aux autres participants.
- J'accepte la victoire avec modestie sans ridiculiser l'adversaire.
- J'accepte la défaite en étant satisfait de l'effort accompli dans les limites de mes capacités.
- J'accepte la défaite en reconnaissant également le bon travail accompli par l'adversaire.

### **LE PLAISIR... MOI, J'Y CROIS!!!**

- Je joue pour m'amuser.
- Je considère la victoire et la défaite comme des conséquences du plaisir de jouer.
- Je considère le dépassement personnel plus important que l'obtention d'une médaille ou d'un trophée.

### **L'HONNEUR... MOI, J'Y CROIS!!!**

- Je me représente d'abord en tant qu'être humain.
- Je représente aussi mon équipe, mon institution et mon secteur du sport étudiant.
- Je véhicule les valeurs du sport par chacun de mes comportements.
- Je suis l'ambassadeur des valeurs du sport.
- Je suis le sport.

**\*Source :** RSEQ, document «code du participant» de la section «Éthique sportive» à <http://rseq.ca/ethiquesportive/codesetdocumentation/>

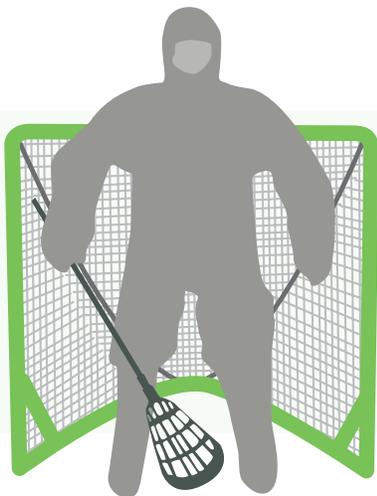
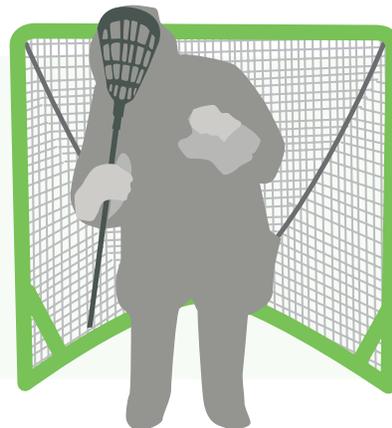
# CHAPITRE 4

### ENRICHISSEMENT

Vous cherchez des idées pour prolonger ou aller plus loin dans les activités d'apprentissage suggérées au cours des SAE de ce guide ? Vous désirez organiser une ligue intra ou extrascolaire et cherchez des exercices afin de mieux préparer vos élèves ? Cette section propose des pistes d'enrichissement dans ce sens.

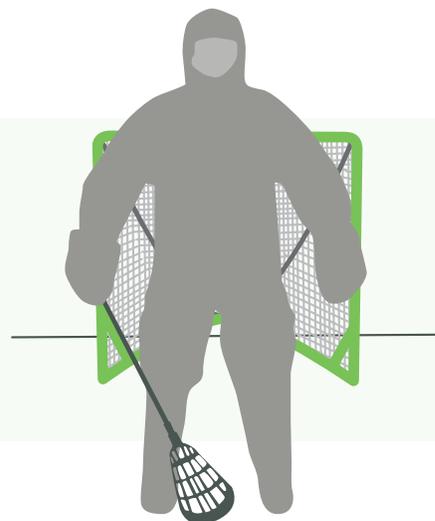
#### APPRENDRE LE RÔLE DE GARDIEN DE BUT

Tout d'abord, le travail de gardien de but à l'intercrosse est très difficile avec une moyenne de 20-25 buts par partie... il ne faut donc pas se décourager... ni avoir peur de la balle. Avec un équipement adéquat, celle-ci ne fera mal à personne !

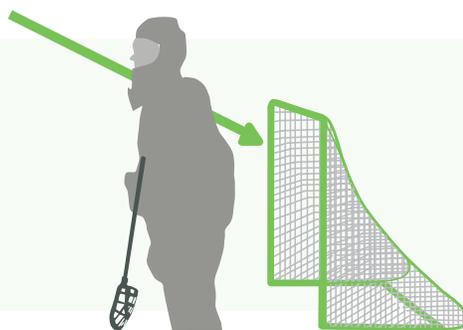


Il est important d'occuper le plus de place possible dans le but, être droit, gonfler les épaules et placer ses pieds au moins à la largeur des épaules avec le panier entre ceux-ci. Les bras ne doivent pas être tenus près du corps. Les coudes doivent être « en haut » et le dessus de la main (et non la paume) doit servir à arrêter la balle.

Comme dans tout sport, le gardien couvrira une plus grande surface en s'avancant. Il ne doit toutefois pas sortir de sa zone pour arrêter la balle. Hors de sa zone, il est considéré comme un joueur.



Il est aussi important de reculer avec la progression du porteur vers le filet étant donné que c'est le bâton (et non le porteur) qui lance la balle. Un tireur habile pourra facilement passer la balle au-dessus de l'épaule du gardien ou encore sur le côté.



Un bon gardien donnera simplement une chance à son équipe de gagner, peu importe le nombre de buts qu'il accorde. Son travail peut même être très gratifiant. À chaque jeu, il peut avoir le dernier mot! Celui-ci pourra diriger aussi la défensive pendant une partie («ATTENTION À GAUCHE! REPLIEZ-VOUS!»).

C'est lui qui généralement relancera l'attaque, il devra être attentif à la possibilité de faire une longue passe. Par contre, de belles passes courtes sur le côté sont à privilégier, car moins dangereuses en cas d'échappés. Il pourra aussi simplement laisser la balle dans son territoire pour un de ses défenseurs.

Au début, vous pouvez commencer en demandant aux étudiants placés en demi-lune d'effectuer des tirs sur le gardien. À ce moment, vous pourrez vous mettre derrière le bâton de chaque joueur et indiquer au gardien comment rétablir son positionnement : «UN PEU PLUS À GAUCHE, UN PAS EN AVANT...». Cela le mettra en confiance et lui permettra de bien se positionner en fonction de différents angles de lancer.

### AUTRES NOTIONS ET EXERCICES ADDITIONNELS

Après ces notions plus avancées, vous trouverez ici plusieurs pistes pour des exercices supplémentaires et encore plus d'idées dans les outils de référence au chapitre 5.

### LE BLOC... UNE AIDE TANT EN DÉFENSIVE QU'EN ATTAQUE!

En défensive, il est possible de faire un bloc, mais c'est une notion avancée.

#### EN DÉFENSIVE

##### Coin de l'arbitre:

- Dans sa zone défensive, l'équipe qui n'est pas en possession de la balle devra jouer une défensive homme à homme (à 2 mètres maximum de l'attaquant).
- Un joueur sera en position de bloc défensif\* lorsqu'il fera face au joueur offensif. Il aura les deux pieds au sol et aura pris possession d'un territoire sur le terrain avant le joueur offensif, sans provoquer de contacts; il aura aussi les deux mains sur son bâton dans un angle de 45° et restera immobile.
- Si le bloc est légal et que l'attaquant crée le contact, la balle sera remise à l'équipe en défensive.
- Une défensive miroir est permise.



### Conséquemment, voici ce qui constitue une DÉFENSIVE ILLÉGALE!

- Les défensives «de dos» (faux miroir).
- Les défensives avec **bras tendus** en avant de la poitrine.
- Les défensives avec **bâton pointé** (la tête du bâton vers le joueur).
- Les défensives **à bout de bras** (seul le bâton suit l'attaquant).
- Les défensives avec **bâton à l'horizontale**.
- Les **blocs en mouvement**.
- Les contacts «bâton à bâton» sont inévitables si on veut tenter de bloquer un lancer; par contre, le **contact au bâton** ne doit pas se faire vers le bâton offensif.
- Les déplacements de la bulle défensive ne peuvent se faire vers l'attaquant (**déplacement vers l'attaquant**).

Une faute personnelle pour défensive illégale sera décernée au défenseur qui rattrape le porteur en action vers le but en ayant **une main sur le bâton**.

## EN OFFENSIVE

En attaque, on peut aussi aider ses coéquipiers par l'entremise d'un bloc offensif. Le positionnement est le même que pour le bloc défensif, mais l'objectif est de libérer un joueur de son défenseur.

### Coin de l'arbitre:

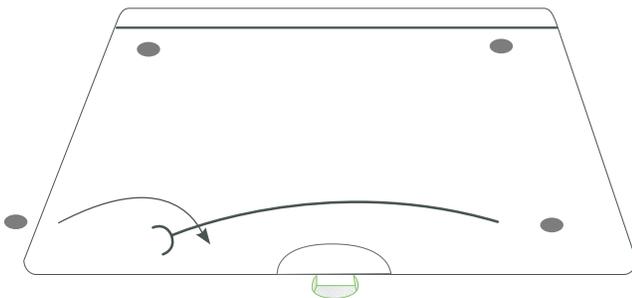
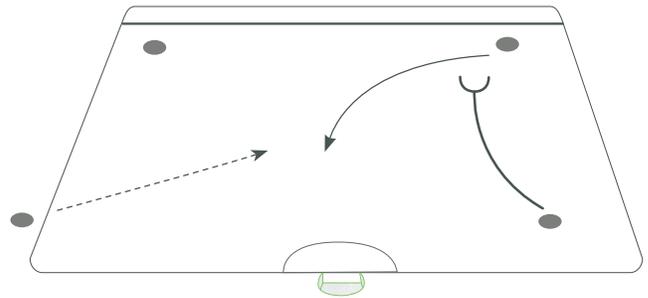
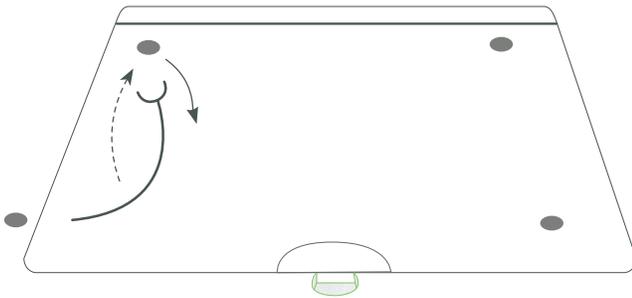
- L'attaquant peut être fautif s'il provoque un contact.
- Il ne faut pas oublier qu'il peut y avoir un **passage en force** même si le défenseur est en déplacement. Par exemple, si le défenseur recule lentement et que l'attaquant crée un contact en se déplaçant plus rapidement vers lui, il y a faute de l'attaquant même si le défenseur n'était pas immobile.
- Également, lors d'un bloc offensif illégal, par exemple en mouvement ou avec un bâton à l'horizontale, la balle sera remise à l'équipe défensive et une faute personnelle sera décernée à l'attaquant fautif.



## LES ENTRÉES DE TOUCHE

Lorsqu'on couvre une balle ou qu'une balle sort en touche, nous avons le contrôle du temps. Il est primordial de savoir s'il faut se dépêcher et profiter d'un jeu ou prendre un peu notre temps pour laisser nos coéquipiers s'installer.

Une entrée de touche peut se faire par une passe, une action au but, une course puis une passe... OU à l'aide d'un de ces trois jeux



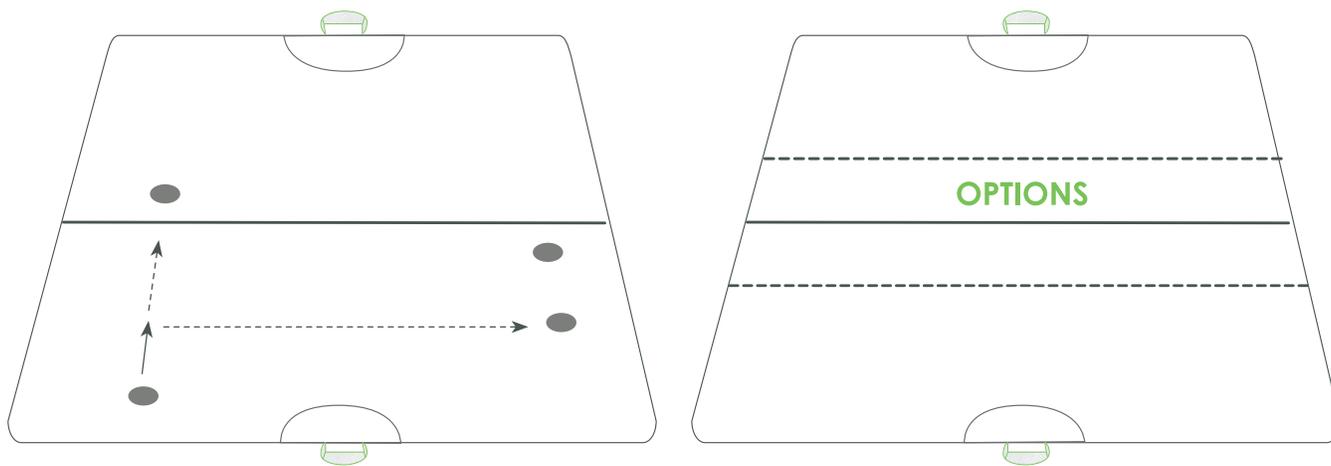
## LES SORTIES DE ZONE

Un joueur doit «exploser» vers la zone adverse dès que l'on récupère la balle. Il est donc POTENTIELLEMENT LIBRE pour recevoir une bombe.

AUTREMENT, le jeu simple doit être privilégié.

On monte normalement la balle en privilégiant les passes sûres! Les passes en diagonale sont généralement plus à risque.

À partir du 2<sup>e</sup> tiers du terrain, on est ouvert aux différentes options.



MINIBOMBE

RÉCEPTION SURPRISE

FEINTE-ET-VA

PASSE-ET-VA

BLOC

BLOC ET OPTION

PASSE ET BLOC

PASSE, BLOC ET OPTION

S'il n'y a pas d'options faciles au centre du terrain, on doit privilégier de s'installer à 4 en territoire adverse.

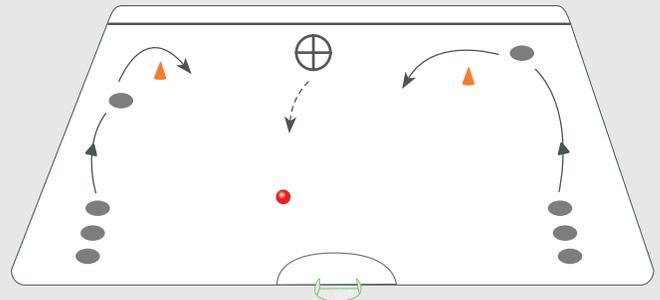
# ENCORE DES EXERCICES, POUR PLUS D'APPRENTISSAGES... ET DE PLAISIR!

## EXERCICES POUR LE MANIEMENT DU BÂTON ET DE LA BALLE

### LE RECYCLAGE

Cet exercice nécessite deux équipes en ligne pour un duel entre les joueurs.

Au signal, 1 joueur de chaque équipe doit courir pour contourner le cône placé à 8-10 mètres devant lui et tenter de récupérer la balle avant l'autre. On complète par un tir au but en mouvement.



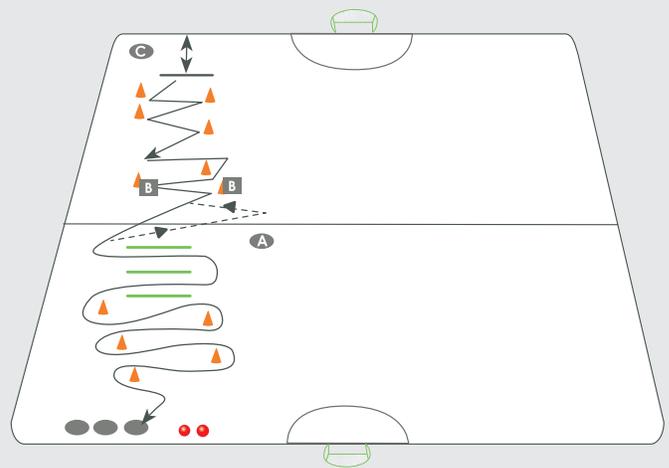
### LE PARCOURS

Course à relai classique à effectuer avec les accessoires disponibles (cônes bas et hauts, pôles, bâtons, etc.) et où il peut être facile de pratiquer les passes, les récupérations et les tirs au but, en plus des déplacements et du contrôle de la balle.

#### Éléments à considérer :

Contourner, pivoter, éviter les obstacles, effectuer des déplacements en pas chassés.

Créer vos parcours selon le nombre de vos équipes. L'exemple ci-contre est pour une seule équipe et inclut un passeur (A) un défenseur (obstacle B) à éviter et des tirs au mur (C), en plus des cônes et des bâtons à contourner et pivoter.

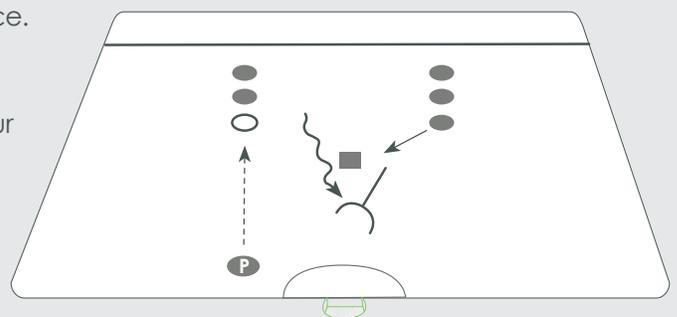


## EXERCICES POUR PRATIQUER LA DÉFENSIVE

### Ajustement en défensive

Former 2 colonnes d'attaquants à 2-3 mètres de distance.

Un passeur (P) effectue une passe à un attaquant d'une des deux lignes. Cet attaquant, le porteur, se dirige immédiatement au but en défilant un défenseur qui doit s'ajuster. L'attaquant non choisi de l'autre colonne, le non-porteur, prend tout de suite la place du défenseur et l'exercice se poursuit de la même façon. Le passeur reste en place pour quelques tours avant de changer en récupérant les balles tirées au but. L'utilisation d'un gardien est aussi possible.



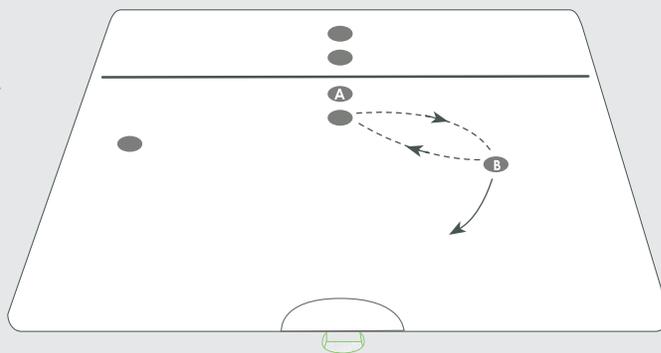
## EXERCICES POUR PRATIQUER LES PASSES EN MOUVEMENT ET LES DÉPLACEMENTS OFFENSIFS

### FEINTE-ET-VA

Cet exercice se fait en duos. Former une colonne de joueurs avec 2 joueurs qui débutent comme ailiers de chaque côté de la colonne d'attaquants.

Le premier joueur (A) au centre (le garde) effectue une passe à l'un de ses ailiers (B) qui lui, repasse la balle au garde (A) (jeu pour attirer le défenseur).

Le garde effectue alors une feinte de passe d'un côté (jeu pour faire hésiter ou compromettre le défenseur), ce qui indique à l'ailier (B) de se diriger rapidement vers le but pour y recevoir en mouvement la vraie passe du garde après sa feinte. Dès que la passe est effectuée, le garde prend la place de l'ailier et le jeu reprend immédiatement avec le prochain garde au centre et l'ailier de l'autre côté.



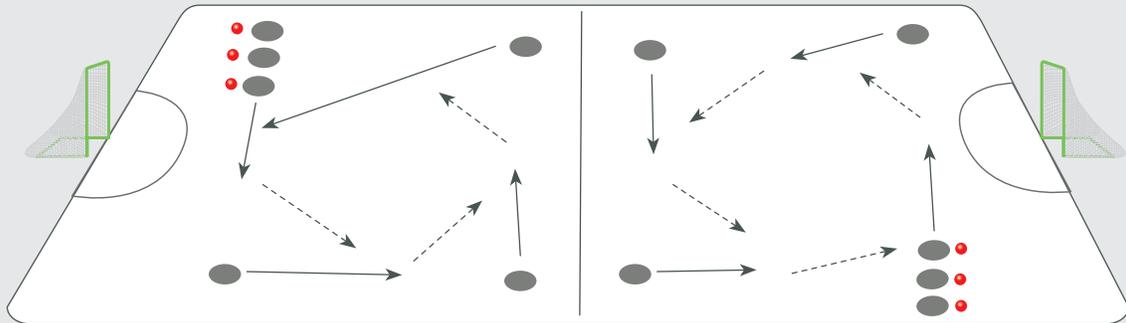
## PASSE-ET-VA AUX 4 COINS

Cet exercice nécessite une file d'attaquants disposés dans un des coins de l'espace de jeu avec des balles et trois autres joueurs qui se placent dans les trois autres coins, sans balles.

Le premier joueur de la ligne d'attaquant effectue une passe après avoir effectué quelques pas vers le joueur du coin en face de lui. Ce dernier a aussi effectué quelques pas vers le joueur de l'autre coin pour recevoir la passe en mouvement et la repasser au joueur vers lequel il se dirige et ainsi de suite.

Une fois la balle passée, un joueur prend la place de celui à qui il a fait la passe.

Deux possibilités pour terminer un tour :



À gauche sur le schéma : le dernier joueur va prendre un lancer et se replacer derrière la file. Plusieurs balles sont en jeu ici.

À droite sur le schéma : le dernier joueur effectue une passe au joueur suivant dans la file et se replace derrière elle. Une seule balle est nécessaire ici à moins d'en mettre deux en jeu pour augmenter la cadence.

## LE CREUSE-CIBOULOT

Cet exercice demande un peu de préparation, mais il en vaut la peine ! Il nécessite deux équipes de quatre joueurs qui occupent les quatre cônes près de la sortie adverse.

Trente-six cônes sont placés sur le terrain à une distance de 2 mètres chacun pour former un grand carré avec deux sorties identifiées. Chaque équipe dispose d'une balle.

Le but est de faire sortir toute son équipe du terrain en effectuant des passes. Une passe réussie permet au passeur de se déplacer d'un cône à l'autre (pas en diagonale).

À la suite d'une passe ratée, un joueur va chercher la balle et revient à sa position. Aucun déplacement n'est permis. Un cône ne peut être occupé que par un joueur à la fois.

Un passeur dans l'incapacité de se déplacer perd simplement son tour. L'équipe gagnante est évidemment celle qui quitte le terrain le plus rapidement. Lorsque le principe du jeu a été compris, on peut commencer la partie en disposant les joueurs un peu partout sur le terrain.

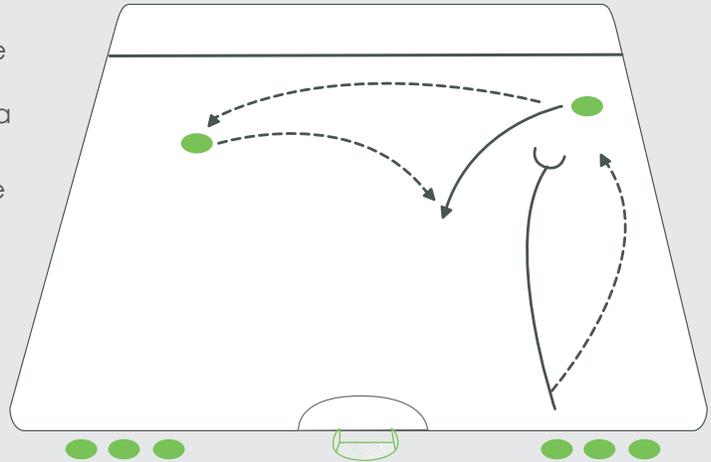


## BLOC AILIER-GARDE EN ROTATION

Cet exercice nécessite deux lignes de joueurs, des ailiers qui sont dans chaque coin en fond de terrain de chaque côté du but et deux joueurs (les gardes) en place de chaque côté près de la ligne médiane du terrain.

Le jeu débute d'un côté avec un ailier qui passe au garde en face de lui et vient faire un bloc devant ce garde.

Le garde passe immédiatement au garde de l'autre côté et profite du bloc de l'ailier (pour nuire à un défenseur fictif) pour aller au but et y recevoir la passe de l'autre garde. Une fois un tir effectué, l'ailier prend la place du garde qui récupère sa balle et se place derrière la file opposée à sa position. On recommence rapidement le même jeu de l'autre côté.



# CHAPITRE 5

### ENRICHISSEMENT

#### POUR PLUS DE VERSIONS DE LA CROSSE !

L'intercrosse est une des adaptations du sport de la crosse mais il en existe plusieurs autres. Pour aller plus loin dans l'enseignement de la crosse et de ces différentes versions, visitez le site web de la Fédération de La Crosse Québec à l'adresse suivante : <https://www.crossequebec.com/content/versions-de-la-crosse>

Vous y trouverez d'autres versions de la crosse tel que :

#### La Crosse-en-enclos

Cette version se joue dans les patinoires de hockey inutilisées pendant l'été. Elle se joue en 6 contre 6 (5 coureurs et 1 gardien). C'est une formule de jeu axé sur la vitesse des joueurs, la précision des passes et la robustesse des défenseurs.

#### La Crosse-au-champ

La dimension de terrain sont plus grandes ce qui rend laisse plus de liberté aux joueurs. Ils ont donc plus de temps pour se déplacer et tenter d'attaquer le but adverse. C'est cette version du sport qui est la plus populaire aux États-Unis, elle est pratiquée au niveau universitaire et professionnel. Puisque le terrain est plus grand, il y a plus de joueurs sur le terrain. Les parties sont composés de 10 joueurs par équipe (3 attaquants, 3 milieux de terrain, 3 défenseurs et 1 gardien).

#### La Crosse féminine

Cette version du sport possède certains règlements complètement différents de la version masculine. La dimension du terrain est similaire à celle d'un terrain de soccer et le nombre de joueuses est de 12 contre 12. Contrairement aux versions précédentes, celle-ci se joue sans contact. Elles utilisent des bâtons et des équipements de protections différents que les autre versions (p. ex. : des bâtons avec un filet très peu profond ce qui rend la balle beaucoup plus difficile à manier).

#### La Crosse SIXES

Sur une surface de jeu plus petite que les versions précédentes, c'est un mélange de la crosse au champ et de la crosse en enclos. La crosse SIXES se joue en 6 contre 6. C'est donc une version compacte et incroyablement rapide de la crosse. Cette nouvelle version a été créée en 2018 et est déjà très populaire à l'échelle mondiale.

#### Pour aller plus loin

Pour plus d'information au sujet des différentes versions de La Crosse, des règlements ou pour obtenir des ressources supplémentaires tel que le "Guide de survie des nouveaux entraîneurs" (qui renferme davantage d'information sur les habiletés fondamentales, des plans d'entraînement, des plans saisonniers, etc.), veuillez consulter la section Bibliothèque sur le site web de La Crosse Québec.

Référence : <https://crossequebec.com/>

# CHAPITRE 6

### BIBLIOGRAPHIE

#### LIVRES, REVUES ET AUTRES

- ASSOCIATION DE CROSSE MONTRÉAL-CONCORDIA. *Préparation à un tournoi*, ACMC, Montréal.
- BEAUDRY, G. (2005). *L'inter-crosse à l'école un sport facile à enseigner agréable à pratiquer*, Sport Québec, Montréal.
- GAGNON, G. (1989). *Hockey: Jeux d'équipe. Plus de 200 exercices et jeux tactiques*. Presses universitaires de l'Université de Montréal.
- GAGNON, Jocelyn, et Denis Martel (2014). *Répertoires pour la planification de séquences d'apprentissage en EPS – Compétences Agir et Interagir*, DÉPUL - Université Laval, Québec.
- GAUTHIER, A., et autres (2008). *Guide de sécurité de certaines activités sportives et parascolaires*, 3<sup>e</sup> éd., Comité de gestion de la taxe scolaire de l'Île de Montréal, Montréal.
- ROBILLARD, Claude. (2004). – Consultant en formation et en production. *Outils d'élaboration de situations d'apprentissage et d'évaluation*, Montréal, (version révisée octobre 2013).
- TABLE PROVINCIALE EN ÉDUCATION PHYSIQUE ET À LA SANTÉ. *Les principaux savoirs essentiels développés en EPS, les types d'activités physiques et les moyens d'action à privilégier*, [Document non publié d'un groupe de travail], Montréal.

#### DOCUMENTS NUMÉRIQUES

- ASSOCIATION DE CROSSE MONTRÉAL-CONCORDIA. *Activités d'initiation à l'inter-crosse*, [En ligne], ACMC, Montréal, <http://crossemontreal.com/ressources/> (Consulté le 20 octobre 2015).
- ASSOCIATION DE CROSSE MONTRÉAL-CONCORDIA. *Gardiens de but*, [En ligne], ACMC, Montréal, <http://crossemontreal.com/ressources/> (Consulté le 16 décembre 2015).
- ASSOCIATION DE CROSSE MONTRÉAL-CONCORDIA. *Initiation à l'inter-crosse*, [En ligne], ACMC, Montréal, <http://crossemontreal.com/ressources/> (Consulté le 21 octobre 2015).
- ASSOCIATION DE CROSSE MONTRÉAL-CONCORDIA. *Techniques de base*, [En ligne], ACMC, Montréal, <http://crossemontreal.com/ressources/> (Consulté le 20 octobre 2015).
- CLOUTIER, M. *L'inter-crosse, qu'est-ce que c'est ?*, [En ligne], ACMC, Montréal, <http://crossemontreal.com/ressources/> (Consulté le 12 novembre 2015).
- FÉDÉRATION DE LA CROSSE QUÉBEC, (En ligne), 2024, <https://crossequebec.com/> (Consulté le 5 février 2024)
- LACOMBE-LAVIGNE, A. *Programme multisport*, [En ligne], ACMC, Montréal, <http://crossemontreal.com/ressources/> (Consulté le 13 novembre 2015).
- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, DU LOISIR ET DU SPORT. *Programme de formation de l'école québécoise, Éducation préscolaire, Enseignement primaire*, [En ligne], 2006. <http://www1.mels.gouv.qc.ca/sections/programmeFormation/pdf/prform2001.pdf> (Consulté le 12 novembre 2015).
- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, DU LOISIR ET DU SPORT. *Progression des apprentissages au primaire, Éducation physique et à la santé*, [En ligne], 2009. <http://bit.ly/2A7lki6> (Consulté le 12 novembre 2015).
- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, DU LOISIR ET DU SPORT. *Cadre d'évaluation des apprentissages, Éducation physique et à la santé*, [En ligne], 2010. <http://bit.ly/2zVswJT> (Consulté le 12 novembre 2015).
- WIGGENHAUSER, B. *Inter-crosse – défendre avec punch: Défense ou attaque ?*, [En ligne], Association suisse de la crosse et d'inter-crosse, Suisse. <http://bit.ly/2AWpUPF> (Consulté le 13 novembre 2015).
- WIGGENHAUSER, B. *Inter-crosse – tirer: Rollmops*, [En ligne], Association suisse de la crosse et d'inter-crosse, Suisse. <http://bit.ly/2Ay8fgG> (Consulté le 13 novembre 2015).

