

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

**LE PLAISIR VÉCU DANS LA PRATIQUE DU HOCKEY
CHEZ LES JOUEURS AU STADE D'INITIATION**

**MÉMOIRE PRÉSENTÉ(E)
COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA
MAÎTRISE EN SCIENCE DE L'ACTIVITÉ PHYSIQUE**

**PAR
SIMON CUILLERIER-SERRE**

MAI 2022

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire ou de cette thèse a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire ou de sa thèse.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire ou cette thèse. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire ou de cette thèse requiert son autorisation.

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

MAÎTRISE EN SCIENCES DE L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

Direction de recherche :

LEMOYNE, Jean

Prénom et nom

directeur de recherche

Jury d'évaluation

LEMOYNE, Jean, PhD

Prénom et nom

Évaluateur (UQTR)

Fonction du membre de jury

YAO, Pierre-Luc, PhD

Prénom et nom

Évaluateur (UQTR)

Fonction du membre de jury

AMIOT, Catherine, PhD

Prénom et nom

Évaluatrice externe, UQAM)

Fonction du membre de jury

Résumé

Garder les jeunes dans le sport organisé est un enjeu pour les fédérations sportives canadiennes que ce soit pour la performance sportive à long terme que pour la vie active. Peu importe le cheminement sportif adopté par ses membres, les fédérations sportives canadiennes mettent deux principales composantes au premier plan de leur programme d'initiation à la participation au sport : le développement des habiletés motrices et le plaisir. En plus de sa contribution sur le développement moteur, le plaisir vécu dans la participation sportive a un impact potentiel sur la réduction de l'attrition sportive et sur le développement de l'enfant. L'objectif de cette étude exploratoire est de porter un regard sur le plaisir vécu chez les enfants qui en sont à leurs premières années de participation au hockey mineur. Pour ce faire, un échantillon de jeunes hockeyeurs mineurs (N = 204 ; M = 8,8 ans ; E-T = 0,92) a complété un questionnaire dans le but de mesurer le niveau de plaisir vécu et d'identifier les situations suscitant plaisir et insatisfaction dans le programme hockey novice. Des analyses descriptives et exploratoires ont été effectuées afin de conceptualiser le plaisir chez les jeunes hockeyeurs. Les analyses structurelles démontrent que malgré l'importance attribuée aux situations vécues lors des matchs, le plaisir dans la pratique du hockey est multidimensionnel. Pour susciter le plaisir dans la pratique du hockey lors des premières années de participation, ce sont les efforts, les apprentissages et les interactions sociales positives qui doivent être mis au premier plan. Des implications pratiques découlent pour la formation des entraîneurs de hockey novice, et la sensibilisation auprès des parents d'enfants sportifs.

Mots clés : *Plaisir ; Hockey sur glace ; Enfants ; Développement sportif*

Table des matières

Résumé.....	ii
Liste des tableaux.....	iv
Liste des figures.....	iv
Remerciements.....	v
I. Introduction.....	6
1.1. Une vie active.....	7
1.2. La participation des jeunes dans le sport.....	9
II. Problématique.....	11
2.1. Le plaisir : un déterminant de la pratique sportive.....	11
2.2. Le hockey M9 en demi-glace : La récente orientation prise par Hockey Canada.....	15
2.3. L’implantation du hockey demi-glace au Canada : controverse et défis.....	20
2.4. Objectifs de la recherche.....	21
III. Cadre de référence.....	23
3.1. Plaisir et qualité de l’expérience sportive.....	23
3.2. Définition du concept de plaisir dans le sport.....	24
3.3. Les déterminants du plaisir.....	25
3.4. Facteurs associés au plaisir ressenti dans la pratique du hockey.....	26
IV. Présentation de l’article.....	28
V. Discussion Générale.....	66
5.1 Synthèse de l’étude.....	66
5.2 Recommandations.....	68
5.3 Limites et perspectives.....	71
VII. Conclusion.....	73
VIII. Références.....	76
Annexe A : Certificat éthique.....	lxxxix
Annexe B : Questionnaire.....	lxxxix
Annexe C : Tableau qualitatif des déterminants, facteurs et sous-facteurs positifs mentionnés par les joueurs.....	lxxxvii
Annexe D : Tableau qualitatif des déterminants, facteurs et sous-facteurs négatifs mentionnés par les joueurs.....	lxxxviii

Liste des tableaux

Liste des tableaux

TABLEAU 1. LES 4 DÉTERMINANTS DU PLAISIR (ADAPTÉ DE VISEK ET AL., 2015).....	14
TABLEAU 2. TABLEAU DES DIVISIONS D'ÂGE AU HOCKEY MINEUR – SAISON 2020-2021	16
TABLEAU 3. MODÈLE D'APPRENTISSAGE DU HOCKEY NOVICE (HOCKEY QUÉBEC, 2019A)	17
TABLEAU 4. DESCRIPTION DE L'ÉCHANTILLON.....	46
TABLEAU 5. FACTEURS SUSCITANT LE PLAISIR AU HOCKEY.....	47
TABLEAU 6. FACTEURS SUSCITANT L'INSATISFACTION AU HOCKEY	48
TABLEAU 7. LES SITUATIONS VÉCUES À TRAVERS L'EXPÉRIENCE HOCKEY MINEUR.....	48
TABLEAU 8. L'ÉCHELLE DE MESURE DU PLAISIR AU HOCKEY MINEUR AVEC DES EXEMPLES D'ITEMS.....	51
TABLEAU 9. DESCRIPTION DES FACTEURS	68
TABLEAU 10. RÉSUMÉ DES RECOMMANDATIONS	70

Liste des figures

Liste des figures

FIGURE 1. LA SURFACE ADAPTÉE AU JEU EN DEMI-GLACE PERMETTANT LA TENUE DE DEUX MATCHS SIMULTANÉMENT (HOCKEY CANADA, 2018).....	18
FIGURE 2. CONCEPTUALISATION DU PLAISIR AU HOCKEY MINEUR (SCORES STANDARDISÉS).....	53

Remerciements

Je souhaite remercier toutes les personnes qui m'ont aidé et appuyé dans la réalisation de ce projet. Je tiens à remercier toutes les personnes m'ayant soutenue ou ayant contribué de près ou de loin à la réalisation de ce projet. Plusieurs personnes ne sont pas mentionnées dans cette section, mais méritent tout de même ma reconnaissance pour leur contribution à ce mémoire.

Je me dois de commencer ces remerciements avec le directeur de recherche de ce projet, Jean Lemoyne. En plus de son encadrement en tant que directeur de recherche, j'ai pu bénéficier de contacts sans qui la réalisation de cette recherche n'aurait pas pu voir le jour. Je tiens aussi à remercier Pierre-Luc Yao et Catherine Amiot qui ont proposé plusieurs correctifs afin d'améliorer ce mémoire.

Je remercie aussi l'organisation Hockey Québec et spécialement André Baker pour l'appui dans l'élaboration du questionnaire, mais aussi pour l'aide et l'accueil lors de la collecte de données.

Finalement, ce projet est l'aboutissement de mon parcours scolaire qui n'aurait pas été possible sans l'appui et la motivation de ma famille. Bien que mon parcours fût atypique, j'ai toujours senti leur appui tout au long de mon parcours. Je remercie aussi ma conjointe des 5 dernières années pour son aide et son support à surmonter tous les défis que ce projet a pu présenter.

I. Introduction

Pratiqué à un haut niveau, le sport est une forme de divertissement dans lequel nous voyons des athlètes vivre de la passion qu'ils ont développée à travers la pratique sportive. Ces athlètes qui ont la chance de représenter leur pays lors d'événements sportifs d'envergure, ou encore de faire carrière dans une ligue professionnelle représentent toutefois une faible partie de la population. Pour certains, l'atteinte des rangs universitaires sera l'aboutissement de leur carrière sportive puisque seulement une minorité aura la chance de poursuivre au-delà vers un haut niveau sportif. Le Gouvernement du Québec (2019) définit ce haut niveau de performances comme étant le contexte de performance le plus élevé dans lequel les athlètes prennent part dans leur discipline sportive lors d'événements tels que des championnats mondiaux, des coupes du monde ou les Jeux olympiques et paralympiques. Ce haut niveau regroupe aussi les réseaux « professionnels » tels que la Ligue Nationale de Hockey (LNH), la National Basketball Association (NBA) et la Fédération internationale de football association (FIFA). L'atteinte du plus haut niveau de compétition dans un sport se fera par 1% des jeunes de 6 à 17 ans (Gouvernement du Québec, 2019). À ce sujet, la NCAA (National Collegiate Athletic Association, 2019) rapporte que, dépendant du sport, entre 1% et 10% des 480 000 athlètes évoluant dans la NCAA ont été repêchés par une équipe des ligues majeures (baseball, basketball, football et hockey). Pour sa part, Leclerc (2017, 9 novembre) démontre à quel point il est difficile, voire fort peu probable, d'atteindre les rangs professionnels. Bien que l'atteinte des rangs élites-professionnels constitue l'un des

deux cheminements présentés dans le modèle du Développement à Long Terme par le sport et l'activité physique, connu sous l'acronyme DLT (Higgs, Jurbala, Way, Balyi, et Harber, 2019), il y a lieu de se préoccuper d'autres aspects qui justifient l'importance de la pratique du sport. De manière globale, le DLT a pour objectif d'exposer stratégiquement les jeunes athlètes aux bonnes conditions de pratique sportive en fonction de leur stade de développement afin de les garder actifs pour la vie ou les développer pour atteindre les plus hauts niveaux de la performance sportive. Ainsi, la vie active constitue le deuxième cheminement sportif présenté pour atteindre le développement sain d'un individu sur le plan physique. Ce modèle a d'ailleurs été adapté par les différentes fédérations sportives qui l'utilisent comme un outil de développement de la performance en classifiant les habiletés spécifiques propices à développer en fonction de l'âge des participants. À savoir que la vie active va au-delà de la carrière sportive en se poursuivant après la retraite sportive.

1.1. Une vie active

Il est établi que la pratique sportive procure de nombreux bénéfices au niveau de la santé physique notamment en contribuant à réduire significativement la prévalence de plus de 25 maladies chroniques (Pedersen et al., 2017). Toutefois, les impacts dépassent la contribution à la santé physique en contribuant aussi à diminuer la perception du stress (DoĖAner et Balci, 2018), un meilleur sommeil ainsi qu'à une meilleure santé psychologique adéquate (Brand et al., 2017). Malgré le fait que les bénéfices de l'activité physique soient nombreux, au Canada c'est 56% des 5-17 ans et 51% des 18-79 ans qui n'atteignent pas les recommandations en matière d'activités physiques. Ces

recommandations sont de 150 minutes d'activité modérée à vigoureuse par semaine pour les adultes et de 60 min par jour pour les 5-17 ans (Statistique Canada, 2021). Lubans, Morgan, Cliff, Barnett, et Okely (2010) avancent que les fondements d'une vie active seraient acquis durant l'enfance avec le développement d'un maximum d'habiletés motrices qui définissent le « coffre d'outils » servant à susciter le plaisir et l'engagement dans le sport afin de bâtir la confiance et le répertoire d'habiletés qui contribueront au maintien d'un mode de vie actif plus tard dans la vie. En ce sens, le DLT met aussi ces aspects au premier plan en les considérant comme les deux objectifs des premières étapes de son modèle.

L'acquisition et le développement d'habiletés motrices ont lieu dans les trois premières étapes du DLT (Higgs, Jurbala, Way, Balyi, et Harber, 2019), qui sont prescrites pour les enfants âgés de 5 à 12 ans. Ces trois étapes cruciales doivent permettre aux enfants de découvrir diverses activités physiques dans un contexte ludique. Whitehead (2010) ajoute que les enfants qui arrêtent précocement la pratique sportive auront moins d'encadrement futur pour développer leurs habiletés et donc moins de chance d'adopter un mode de vie actif, en d'autres mots l'enfance est une période clé pour bâtir les fondements de la vie active. Ces étapes sont cruciales dans le développement d'une littératie physique adéquate, qui servira de préalable au développement athlétique ultérieur. Selon Whitehead (2010), la littératie physique se définit comme la motivation, la confiance, la compétence physique, la connaissance et la compréhension qu'un individu développe dans le but de maintenir une pratique d'activités physiques tout au long de sa vie. La motivation mentionnée dans cette définition sera grandement influencée par le

plaisir ressenti dans la pratique sportive. Au même titre que le développement des habiletés motrices, les expériences positives vécues dans les contextes sportifs en bas âge sont un facteur prédictif du maintien de la pratique sportive de l'enfance vers l'adolescence (Bailey, Hillman, Arent, et Petitpas, 2013). Bien que le plaisir soit présenté comme un élément crucial dans l'initiation et le développement sportif, les études évoquent la diminution du plaisir comme étant la principale source d'attrition sportive, ce qui présente un biais de rappel (Gardner, Magee, et Vella, 2017). Pour ces raisons, la composante plaisir mérite une attention particulière lorsqu'on parle d'une pratique sportive saine qui favorise le développement de l'individu.

1.2. La participation des jeunes dans le sport

Au Canada, c'est plus de 77% des jeunes âgés de 5 à 19 ans qui s'adonnent au sport organisé (Barnes et al., 2018). Au Canada, on ne peut pas aborder le sport sans référer au hockey sur glace, un symbole important de l'identité nationale (Holman, 2009). À cet effet, Statistique Canada (2013) présente le hockey comme faisant partie des 5 symboles nationaux représentant le Canada, il n'est donc pas surprenant qu'en 2019-20 ce soient plus de 600 000 Canadiens qui s'y adonnaient (Hockey Canada, 2020). Malgré le statut du hockey au Canada, des changements majeurs au modèle de développement ont été mis en place lors de la saison 2019-20 afin d'adopter le modèle préconisé en Europe et aux États-Unis. Après l'adoption des matchs de hockey en largeur pour les joueurs M7 (5-7 ans) le contexte du hockey M9 (8-9 ans) a aussi été adapté lors de la saison 2019-20 puisque traditionnellement sur une pleine glace cette catégorie joue désormais des matchs sur une demi-glace (Hockey Canada. 2019b ; Hockey Québec,

2017). Les raisons motivant un tel changement sont démontrées par l'impact potentiel sur le développement physique et moteur des jeunes hockeyeurs. Bien que le développement moteur soit essentiel pour un développement à long terme, c'est le plaisir qui aura le plus grand impact sur la motivation intrinsèque et la rétention dans le sport. En ce sens, Martin (2014) nomme le plaisir comme l'un des motifs à la participation sportive. Par le fait même, Armentrout et Kamphoff (2011) démontrent que le plaisir et l'amusement des jeunes sont les éléments les plus recherchés par les parents pour la pratique sportive de leur enfant. Le plaisir est d'ailleurs considéré par Hockey Canada (2019a) comme l'un des deux principaux objectifs des premières du DLTAP adapté au hockey. Ainsi, le présent projet de recherche s'intéresse aux enjeux de la base du modèle de développement sportif, en accordant une attention spécifique à la notion du plaisir vécu dans la pratique du hockey chez les jeunes canadiens.

II. Problématique

2.1. Le plaisir : un déterminant de la pratique sportive

Les expériences positives vécues par les jeunes lors de leur passage dans le sport organisé sont cruciales dans le maintien de la pratique sportive (Visek et al., 2015). Inversement, les expériences négatives ont tendance à favoriser le décrochage sportif (Bailey et al., 2013) en étant le facteur clé lié à l'abandon du sport organisé. Dans une analyse rétrospective sur une période de 10 ans, Butcher, Lindner, et Johns (2002) ont questionné 1 387 adolescents au sujet de leur pratique sportive depuis la première année du primaire. De cet échantillon, 94% ont répondu avoir abandonné au moins un sport entre la première et la sixième année. Bien que les raisons varient avec l'âge et le sexe des participants, les facteurs les plus cités sont le manque de plaisir suivi par l'abandon pour se consacrer à des activités non sportives et pour un autre sport. Rottensteiner, Laakso, Pihlaja, et Konttinen (2013) ont démontré que le plaisir a aussi sa place dans les niveaux compétitifs en questionnant des adolescents (15-16 ans) ayant évolué en soccer (n=397), hockey (n=88) et basketball (n=50) sur les motifs les ayant poussés à arrêter leur sport. Le manque de plaisir était le deuxième facteur le plus rapporté, précédé uniquement par le désir de s'adonner à de nouvelles activités. Dans une revue systématique visant à comprendre l'abandon du sport organisé chez les jeunes, Crane et Temple (2015) ont déterminé que le facteur principal est le manque de plaisir. Le plaisir est suivi dans l'ordre par la perception des compétences, la pression sociale, le changement des priorités sportives et les facteurs physiques. Bien que le plaisir et la littératie physique soient intégrés dans les lignes directrices des premières étapes du DLT, l'abandon du sport

organisé semble grandement attribué, par les études rétrospectives (Bailey et al., 2013 ; Butcher, Lindner, et Johns, 2002 ; Rottensteiner, Laakso, Pihlaja, et Konttinen, 2013), à la diminution du plaisir lors du passage à l'adolescence.

Les fédérations sportives abordent dans le sens des conclusions citées précédemment en présentant des modèles de développement propres à leur réalité avec le plaisir au premier plan de l'expérience sportive. Le plan de développement à long terme des joueurs de Hockey Canada (2019a) est un exemple intéressant alors qu'une emphase typographique est utilisée sur le « FUN » pour décrire les stades « FUNdamentals ». Dans ces trois stades fondamentaux, les joueurs de 5-6 ans ont un premier contact avec les habiletés de bases propres au hockey telles que le patinage et le contrôle de la rondelle, et ce dans une ambiance amusante afin de donner le goût aux jeunes de poursuivre la pratique du hockey comme activité récréative. L'accent est ensuite mis sur le développement des habiletés de bases propres au hockey et la coordination pour les joueurs de 7-8 ans. Pour finir, les jeunes hockeyeurs de 9-10 ans sont introduits aux tactiques individuelles et collectives (Hockey Canada, 2019a).

Dans cette même optique, Hockey Québec (2019a) se donne pour mission « d'offrir un environnement positif, sécuritaire et accessible, ainsi que des programmes axés sur l'apprentissage et le plaisir pour toutes les joueuses et les joueurs de hockey au Québec ». Dans son plan stratégique 2017-22, Hockey Québec (2017) parle d'organiser le hockey différemment en trouvant des façons de faire qui favoriseront l'apprentissage

du hockey dans un environnement plaisant¹. Ces deux éléments sont d'ailleurs ciblés par Hockey Québec (2017) comme étant nécessaires à la rétention des jeunes dans le hockey organisé. Dans cette perspective, il apparaît primordial d'accorder une place à la notion du plaisir et de voir comment ce dernier se rattache à la qualité de l'expérience sportive au hockey mineur.

En se basant sur les études rétrospectives qui identifient la diminution du plaisir comme source d'attrition sportive, l'instauration d'un contexte sportif favorable aux expériences positives pourrait contribuer à diminuer cette attrition. Les travaux de Visek et al. (2014, 2015, 2018, 2020) a permis de nous éclairer quant aux facteurs qui procurent le plaisir dans la pratique sportive en présentant 81 situations associées au plaisir dans le sport. Les analyses effectuées ont permis de classer ces 81 situations en 11 déterminants du plaisir regroupés parmi quatre dimensions fondamentales (présentés au Tableau 1). Ces quatre dimensions sont : 1) les éléments internes, 2) les éléments externes, 3) les éléments sociaux, et 4) le contexte. Les éléments internes réfèrent aux aspects associés à l'individu lui-même, tels que l'apprentissage, le développement d'attitudes positives et la motivation envers le sport. Les éléments externes sont liés directement aux aspects entourant la participation au sport, par exemple l'approche et la confiance de l'entraîneur, sont des aspects externes susceptibles de procurer du plaisir chez le participant. Les éléments sociaux impliquent les relations avec les autres acteurs engagés dans le sport

¹ Parmi les orientations de Hockey Québec, nous trouvons aussi le « désir d'accroître l'adhésion et la popularité en promouvant, entre autres, les saines habitudes de vie », « d'améliorer l'encadrement à tous les niveaux : entraîneurs, administrateurs, officiels et parents » et aussi « d'améliorer le sentiment d'appartenance des membres ».

pratiqué, que ce soit au niveau des pairs, de l'entraîneur ou des parents. Finalement, le contexte de pratique réfère à la façon dont les jeunes s'adonnent au sport. Plus précisément, le contexte d'initiation est celui dans lequel le plaisir prend une place prépondérante, laquelle sera déterminante pour la qualité de l'expérience vécue. Dans le cadre du hockey mineur, cela se traduit par différents modes de pratique : le jeu libre, les séances d'entraînement et les matchs ou tournois.

Tableau 1. Les 4 déterminants du plaisir (adapté de Visek et al., 2015)

Éléments internes	Éléments externes
Travailler fort Apprendre et s'améliorer Attitude	Coaching positif Implication des parents Dynamique d'équipe
Éléments sociaux	Contexte
Amitiés Dynamique d'équipe positive Rituels d'équipe	Entraînements Parties et tournois

Bien que les travaux de Visek aient été menés avec des joueurs adolescents et intervenants au soccer, il s'agit d'une préface à la conceptualisation du plaisir dans d'autres sports. Considérant à la fois les lignes directrices du DLT, la nouvelle orientation des fédérations régissant le hockey au Canada et la contestation face aux changements proposés, s'intéresser au plaisir des jeunes au hockey est crucial. La conceptualisation de la mesure du plaisir pour les jeunes hockeyeurs permettrait de savoir si le contexte proposé correspond aux attentes des joueurs et d'adapter les aspects moins appréciés de la structure du hockey mineur. Cela favoriserait ainsi la rétention de ces joueurs afin qu'ils puissent

se développer dans le sport en s'assurant d'atteindre l'objectif de plaisir présenté dans le modèle de DLTAP de Hockey Canada (2019a) et du DLT (Higgs, Jurbala, Way, Balyi, et Harber, 2019).

2.2. Le hockey M9 en demi-glace : La récente orientation prise par Hockey Canada

Le contexte des jeunes hockeyeurs au Canada a changé avec l'implantation du programme de hockey novice en demi-glace. Compte tenu du statut symbolique du hockey au Canada (Holman, 2009 ; Statistique Canada, 2013), il n'est pas surprenant de constater que le modèle d'apprentissage de ce sport ait conservé un modèle traditionnel et que les perceptions relatives aux façons de s'y introduire se soient cristallisées au fil des années. À cet effet, le modèle développement du hockey mineur au Québec, la Méthode d'Apprentissage de Hockey sur Glace (MAHG) est en place depuis 1977. La MAHG permet entre autres d'uniformiser la façon d'initier les jeunes au hockey dans les diverses régions de la province. Ce modèle de développement utilisé au Québec présentait les différentes habiletés à développer en fonction du niveau et des exemples d'éducatif pour développer ces habiletés. Dans le modèle conventionnel qui était utilisé au hockey M7 et M9, la participation menait à des matchs et tournois dans un environnement traditionnel de hockey, plus spécifiquement le hockey était joué à 5 contre 5 sur pleine glace. Le nouveau modèle de développement proposé par Hockey Canada (et adopté par Hockey Québec) consiste en une modification du contexte de jeu pour mieux atteindre les objectifs des premières étapes du DLT, notamment de maximiser le développement des habiletés motrices en exposant les jeunes et le plaisir dans la pratique sportive.

Il est important de spécifier que l'une des modifications apportées par Hockey Canada (2021, 30 novembre) concerne les noms des divisions d'âge. Le nom des catégories, autrefois prénovice, novice, atome, etc., fait maintenant référence à l'âge des joueurs. Ce changement permet une référence plus simple et constante pour les parents.

Tableau 2. Tableau des divisions d'âge au hockey mineur – saison 2020-2021

Année de naissance*	Âge au 31 décembre 2020	Division d'âge
2014 et avant	* 6 ans ou moins	Moins de 7 ans (M7)
2013	7	Moins de 9 ans (M9)
2012	8	
2011	9	Moins de 11 ans (M11)
2010	10	
2009	11	Moins de 13 ans (M13)
2008	12	
2007	13	Moins de 15 ans (M15)
2006	14	
2005	15	Moins de 18 ans (M18)
2004	16	
2003	17	
2000-2001-2002	18-19-20	Moins de 21 ans (M21)

*au moment de la réalisation de la présente étude

Dans cette nouvelle formule, une saison dans le niveau M9 se décline en 3 phases (présentées au Tableau 3). Le développement (septembre à novembre) est une phase d'évaluation durant laquelle les parties et les entraînements servent à la formation des équipes pour la prochaine phase. La saison (novembre à mars) est la phase durant laquelle les équipes novices participent à des parties et des tournois de façon régulière. La transition (à partir du 15 mars) est la dernière phase de la saison durant laquelle les associations de hockey organisent un événement de fin de saison et les joueurs de 8 ans

peuvent participer à des entraînements et des parties hors concours sur pleine glace, en préparation de leur arrivée à l'âge M11 (Hockey Québec, 2019a).

Tableau 3. Modèle d'apprentissage du hockey novice (Hockey Québec, 2019a)

	Phase	Développement	Saison	Transition
	Dates (2019-20)	Septembre-novembre	Novembre-mars	Mars-avril
	Organisation de la glace	1/4 glace	1/2 glace	1/2 glace (7 ans) Pleine glace (8 ans)
VOLUME	Nombre de joueurs/glace	48	36	24-36
	% de la saison	33%	60%	7%
	Semaines	10 semaines	18 semaines	2-4 semaines
	Pratiques	18	18	6 à 8
	Matches	2	38	4 à 6
	Événements-Tournois	1	3	1
	Ratio entraînement/match	9:1	1:2	2:1

L'implantation du programme M9 en demi-glace vient ajouter une étape transitoire entre le niveau M7 (5-6 ans) qui se joue sur la largeur de la glace et le niveau M11 sur pleine glace. En plus d'un changement au niveau de l'environnement avec une réduction de la surface de jeu, des changements ont été faits au niveau du contexte notamment avec du jeu à 4 contre 4 et une adaptation des règlements. Les modifications apportées sont susceptibles d'affecter la qualité de l'expérience sportive vécue par les jeunes principalement lors des matchs. Parmi les éléments sociaux modifiés, le pointage ne sera pas comptabilisé, une équipe fautive perdra la rondelle sans qu'il y ait

désavantages numériques, la durée des matchs sera de 45 minutes soit deux périodes de 21 minutes en continu avec des changements pour tous les joueurs toutes les 90 secondes. Quelques études présentent des avantages au hockey en espace restreint au niveau du développement technique et stratégique et avancent que ces modifications auront un l'impact positif désiré sur la perception du plaisir. Ces changements ont donc le potentiel de faire bénéficier les jeunes à plusieurs niveaux.

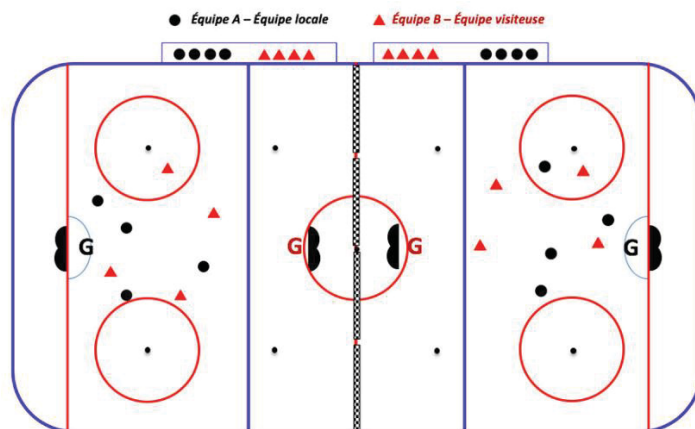


Figure 1. La surface adaptée au jeu en demi-glace permettant la tenue de deux matchs simultanément (Hockey Canada, 2018)

Le jeu en espace restreint est grandement utilisé dans les sports pour développer l'endurance ainsi que les habiletés techniques et tactiques (Halouani, Chtourou, Gabbett, Chaouachi, et Chamari, 2014). Au rugby, Bennett et al. (2016) ont associé l'entraînement en espace restreint à une amélioration des habiletés spécifiques offensives alors que Dacker (2014) a observé une amélioration de la puissance musculaire et de la puissance aérobie maximale. Au soccer, dans une revue systématique Bujalance-Moreno, Latorre-Román, et García-Pinillos (2019) ont conclu que le jeu en espace restreint permet une amélioration des sprints isolés et répétés ainsi que des changements de direction. À l'instar

de données associées aux autres sports, il est plausible de croire que le hockey en espace restreint sera associé à des impacts favorables au regard du développement et de l'apprentissage. Bien qu'il en fût à sa première saison au Canada en 2019-20, le hockey mineur en espace restreint était déjà implanté depuis plusieurs années en Europe et aux États-Unis permettant à Hockey Canada de justifier le changement sur certaines études. Par exemple, Niiranen (2015) a comparé les buts marqués dans le format de jeu traditionnel (5 contre 5 sur pleine glace) à trois formats de jeu en espace restreint, 2 contre 2, 3 contre 3 et 4 contre 4. Dans l'ensemble, un format avec moins de joueurs occasionne 7 fois plus de buts et 6 fois plus de chances de marquer. Niiranen (2015) a aussi observé que le jeu en espace restreint augmente le temps de possession individuel et diminue le temps de réaction (p. ex., une amélioration du temps de réaction). Le jeu en espace restreint affecte aussi le patinage puisque la vitesse maximale atteinte est diminuée, mais l'accélération moyenne est augmentée (Hockey Alberta, 2016). Pour sa part, des analyses effectuées chez de jeunes joueurs M9 avancent que le jeu en espace restreint occasionne plus de situations propices au développement des joueurs (Lemoyne, Herbison, Cuillierier-Serre et Hould, 2021).

Un environnement favorisant le développement des aspects permettant de façonner de meilleurs joueurs est important en bas âge, pourvu que cela se produise dans un environnement amusant. En ce sens, les résultats d'une étude descriptive menée auprès de parents de joueurs M9 québécois indiquaient le plaisir au premier rang des priorités en lien avec la pratique du hockey de leurs enfants (Tardif et Lemoyne, 2021). Bien que les parents et entraîneurs semblent favorables au hockey en demi-glace pour le

développement technique et tactique, ils perçoivent aussi le hockey en demi-glace comme moins favorable au plaisir et à la motivation. Tardif et Lemoyne (2021) ont aussi observé des différences de croyances entre les différentes provinces canadiennes alors que contrairement à certaines provinces qui semblent favorables au jeu demi-glace (p. ex., Colombie-Britannique, les provinces maritimes et Québec), d'autre ne semblent pas convaincus des avantages du jeu en demi-glace (e.g., Ontario, Alberta et Saskatchewan).

2.3. L'implantation du hockey demi-glace au Canada : controverse et défis

Antérieurement aux changements amenés par Hockey Canada, certaines organisations de hockey mineur avaient adopté un modèle visant uniquement la performance en sélectionnant et surclassant des joueurs se démarquant des autres afin de développer une « élite ». Ce modèle favorise les jeunes ayant eu un développement hâtif et inculque une philosophie de performance obligée sans tenir compte de l'aspect plaisir et du développement de la littératie physique dans sa perspective globale. Le premier changement au niveau du hockey mineur canadien a été d'instaurer le hockey en largeur pour les joueurs M7 (5-6 ans). Les critiques envers ce premier changement ont débuté à la suite de tournois M9 alors que des joueurs M7 ayant été surclassés ne pouvaient pas prendre part aux parties de leur équipe puisqu'à ce moment les matchs M9 se tenaient sur pleine glace. Hockey Canada imposait alors des sanctions aux équipes qui ne respectaient pas l'âge minimal de 7 ans pour jouer sur une pleine glace (Howorun, 2017). Les modifications que Hockey Canada apporte à son modèle de développement ont été perçues par certains comme un frein au développement des jeunes joueurs. La direction qu'a prise le hockey mineur au Canada a amené certaines ligues à menacer de ne pas

adhérer au programme proposé par Hockey Canada (Campbell, 2017). Lorsque questionnés, les parents des joueurs repêchés dans ces programmes « élites » mentionnaient que d'exposer leur enfant en bas âge à un haut niveau compétitif est le meilleur moyen de les développer ou encore que s'ils n'adhèrent pas aux plus hauts standards de performance leur enfant serait écarté du modèle de développement et leurs chances d'atteindre un haut niveau diminueront (Campbell, 2017). Quoique le nouveau modèle de hockey M9 ne soit pas mal perçu par certains de ces parents, plusieurs de ceux-ci le croient mal adapté au niveau de talent de leurs enfants qu'ils qualifient « d'exceptionnel » (Campbell, 2017). Malgré qu'elle soit mineure, la modification du format de jeu pour introduire les jeunes au hockey sur glace avait eu un effet semblable aux États-Unis alors que plusieurs équipes avaient manifesté leur intention de quitter la ligue MAHA (*Michigan Amateur Hockey Association*) afin de conserver un style de jeu traditionnel sur pleine glace pour les jeunes d'âge « mites », un équivalent du niveau M9 (Harris, 2011). De telles perceptions justifient la pertinence de continuer à s'intéresser aux retombées des programmes M7 et M9 autant en matière de développement que sur le plaisir ressenti dans cette formule d'apprentissage.

2.4. Objectifs de la recherche

Cette étude a pour objectif de porter un regard descriptif exploratoire sur le plaisir vécu chez les hockeyeurs novices. Bien que le passage du hockey sur pleine glace à du jeu sur demi-glace soit un sujet de controverse, ces deux contextes ne seront pas mis en opposition dans le cadre de cette étude. Nous visons plutôt à comprendre et quantifier le concept de plaisir dans le hockey mineur à l'aide de deux objectifs spécifiques.

Premièrement, l'étude vise identifier et décrire les événements les plus susceptibles de susciter plaisir et l'insatisfaction chez les jeunes hockeyeurs. En second lieu, cette étude vise à conceptualiser, quantifier et décrire de manière quantitative la notion de plaisir dans le hockey mineur, en modélisant les interactions entre les différentes dimensions du plaisir. Les analyses effectuées au regard du deuxième objectif nous permettront de déterminer quelles dimensions ont la plus grande contribution dans le concept du plaisir et s'il existe un lien entre ces dimensions. Les résultats de cette étude donneront un premier aperçu de la perception du plaisir qu'ont les jeunes hockeyeurs et éventuellement contribuer à l'amélioration continue de ce nouveau contexte de jeu instauré par Hockey Canada. De plus, nous espérons que les facteurs identifiés permettront l'orientation des futures interventions en matière de formation des entraîneurs et d'éducation parentale.

Cette recherche s'inscrit dans la poursuite des travaux réalisés antérieurement dans la thématique du hockey novice au Canada (Tardif et Lemoyne, 2021), et pourrait avoir des retombées intéressantes au niveau du développement du hockey mineur au Canada, plus spécifiquement au Québec. Connaître les déterminants du plaisir sera une première étape qui ouvrira la voie à des études quasi expérimentales dans lesquelles il sera possible de manipuler les différents déterminants afin de développer une structure de hockey M9 axé sur le développement moteur, mais aussi sur le plaisir.

III. Cadre de référence

3.1. Plaisir et qualité de l'expérience sportive

Tel que nous l'avons mentionné dans le chapitre précédent, le plaisir est l'aspect le plus cité pour expliquer la participation à un sport (Martin, 2014 ; Seippel, 2006). La qualité de l'expérience sportive est en partie façonnée par les différents acteurs encadrant la pratique sportive de l'enfant ; les parents (Gleddie, 2013) et les entraîneurs (Gleddie, 2013 ; Martin, 2014). Martin (2014) mentionne le rôle crucial de l'entraîneur dans l'établissement d'un climat favorisant le plaisir dans la pratique sportive et propose différentes stratégies que les entraîneurs devraient utiliser afin de promouvoir le plaisir chez les jeunes. Notamment d'augmenter le temps actif tout en laissant du temps pour la socialisation et de varier au maximum les exercices afin de maximiser les apprentissages. L'entraîneur joue un rôle clé dans le développement des jeunes et bien qu'il puisse adapter différents aspects de la structure des entraînements pour améliorer la qualité de l'expérience sportive, il doit garder comme objectif le contexte de jeu lors des parties. Ainsi, les exigences de la compétition doivent aussi façonner la structure des entraînements afin que l'équipe ait la compétence, la connaissance et les habiletés pour affronter leurs adversaires lors des compétitions, et ce en respectant les objectifs de développement en fonction de l'âge et du niveau des participants.

3.2. Définition du concept de plaisir dans le sport

Le concept du plaisir n'a pas une définition claire dans la littérature scientifique. Le dictionnaire Larousse² définit le plaisir comme un « *état de contentement que crée chez quelqu'un la satisfaction d'une tendance, d'un besoin, d'un désir* ». Garn et Cothran (2006) affirment que le plaisir dans la pratique sportive doit être considéré comme multidimensionnel, ayant des composantes intrinsèques ou extrinsèques, et comme étant orientées ou non vers la performance.

« ... fun is a pervasive construct in physical education and must be viewed as a multidimensional construct (i.e., intrinsic or extrinsic, and achievement or nonachievement oriented) »

Plus récemment, Gleddie (2013) qui a étudié le plaisir chez de jeunes hockeyeurs, a repris la définition de Mandigo et Couture (1996) qui proposent que les jeunes éprouvent du plaisir lorsque les objectifs personnels et les facteurs intrinsèques prédominent sur les facteurs extrinsèques tels la victoire et les performances personnelles.

« ... children find physical activities fun when personal objectives and intrinsic factors such as skill development, improvement, optimal challenges, control over the environment, intrinsic motivation, opportunity to participate and constructive feedback are emphasized over such extrinsic factors such as winning »

² <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/plaisir/61343>

Pour cette recherche, nous nous baserons sur cette conceptualisation déjà utilisée dans un contexte de hockey mineur et considèrerons les multiples composantes ou situations ayant le potentiel d'affecter la perception du plaisir chez les jeunes.

3.3. Les déterminants du plaisir

Afin de vivre une expérience positive, la pratique sportive doit permettre individuellement et collectivement de rencontrer les attentes face au sport, les objectifs fixés et les raisons de la pratique (Gouvernement du Québec, 2019). Une étape pour l'amélioration de l'expérience est de connaître les éléments qui rendent la pratique sportive agréable. Visek et Manning (2014) présentent un concept de cartographie de 81 situations susceptibles de procurer du plaisir dans le sport. Ces 81 situations synthétisent tous les éléments cités par de jeunes sportifs, des parents et des entraîneurs. Ils devaient compléter la phrase « *Une chose qui rend le sport amusant pour les jeunes est ...* » en identifiant les situations qui s'appliquaient le mieux à leur vécu. Tous ces éléments mentionnés lors de cette collecte ont été synthétisés en 81 situations ayant le potentiel de contribuer à une expérience positive. Les analyses menées par Visek ont permis de regrouper ces 81 situations en 11 facteurs répartis sous 4 dimensions. La connaissance de ces éléments permet la quantification du plaisir par questionnaire en présentant ces situations reflétant la réalité vécue dans le sport. Ainsi, les participants peuvent quantifier le plaisir et la fréquence de situations spécifiques telles que « le jeu physique », « apprendre de nouvelles habiletés » et « faire des rituels d'équipe ». Les facteurs sont des contextes ou concepts généraux regroupant plusieurs situations, par exemple les « amitiés », les « parties » ou encore « travailler fort ». Les dimensions sont

des concepts globaux regroupant plusieurs facteurs et permettant de cibler l'impact de quatre différentes sphères dans le plaisir ressenti.

3.4. Facteurs associés au plaisir ressenti dans la pratique du hockey

Peu d'études questionnant des joueurs de hockey ont été réalisées pour déterminer le plaisir perçu dans leur expérience sportive. Il est possible que les sources de plaisir dans la pratique hockey mineur s'avèrent similaires à ce qu'ont observé Visek et Manning (2014) puisque la conceptualisation proposée provient d'un échantillon constitué de participants évoluant dans le soccer. Les éléments qui impactent la perception du plaisir dans le sport varieront en fonction de plusieurs facteurs, notamment l'âge et le sport pratiqué. Afin de comprendre cette perception du plaisir chez les jeunes hockeyeurs, Gleddie (2013) a questionné dans une approche qualitative huit hockeyeurs M13 (11-12 ans) afin de savoir ce qu'il trouve plaisant et déplaisant dans la pratique de leur sport. Les quatre thèmes questionnés étaient le temps d'implication, la compétition, la structure des entraînements et les acteurs principaux entourant les joueurs (parents et entraîneurs). Si l'on compare cette approche qualitative au modèle proposé par Visek et Manning (2014), nous constatons que certains éléments sont répétés tels que le contexte (compétition et entraînements) et les éléments externes (entraîneur, l'implication des parents). Gleddie (2013) souligne l'importance de questionner les jeunes hockeyeurs afin de connaître leur perception de l'expérience sportive et la conceptualisation proposée par Visek a l'avantage d'être possible à grande échelle.

La présente recherche s'intéressera aux déterminants du plaisir spécifiques au hockey mineur. Pour ce faire, les situations présentées aux participants s'inspireront des travaux de Visek et Manning (2014) et représenteront la spécificité du hockey mineur. Évaluer les jeunes hockeyeurs sur les facteurs du plaisir spécifiques au hockey contribuera à connaître la qualité de l'expérience sportive au hockey mineur et évaluer l'atteinte de l'objectif de plaisir fixé dans les premières étapes du DLTAP de Hockey Canada (2019a). De plus, connaître les déterminants du plaisir dans un contexte où le hockey sera pratiqué en demi-glace est un aspect intéressant qui pourra orienter les intervenants dans les années à venir. Contrairement au potentiel favorable pour le développement moteur avec la pratique du hockey en demi-glace (Niiranen, 2015 ; Hockey Alberta, 2016 ; Hockey Canada, 2019b) il existe une réticence face à ce changement puisque plusieurs intervenants croient que ce format de jeu sera moins plaisant et moins motivant pour les jeunes. Bien qu'un retour à un format de jeu traditionnel pour les M9 ne semble pas envisagé, il est important d'évaluer si ce format de jeu répond aux critères de plaisir des jeunes hockeyeurs canadiens. Une expérience sportive négative au hockey mineur indiquerait la nécessité d'apporter certains ajustements au programme pour améliorer la perception de l'expérience. Au contraire, une expérience sportive positive pourrait démontrer aux Canadiens et aux instances impliquées dans le hockey mineur que le format de jeu en demi-glace n'est pas un frein au plaisir et à la motivation des jeunes hockeyeurs.

IV. Présentation de l'article

LE PLAISIR VÉCU DANS LA PRATIQUE DU HOCKEY CHEZ LES JOUEURS AU STADE D'INITIATION

Simon Cuillerier-Serre^{1,2} et Jean Lemoyne^{1,2}

¹ Département des Sciences de l'activité physique, Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR)

² Laboratoire de recherche sur le hockey de l'UQTR
Trois-Rivières, Canada

Cette étude est le résultat d'une collaboration avec Hockey Québec que nous tenons à remercier pour leur implication dans ce projet. Nous remercions aussi les participants et les parents ayant pris le temps de remplir le questionnaire. Jean Lemoyne a reçu une subvention de recherche CRSH (CRSH-435-2020-1309) pour l'étude sur le hockey mineur au Canada.

Résumé

Dans le but de promouvoir la pratique sportive chez les enfants, les fédérations sportives mettent deux principales composantes au premier plan de la participation sportive : le développement des habiletés motrices et le plaisir. En plus de sa contribution au plan moteur, le plaisir a un impact potentiel sur la réduction de l'attrition sportive et sur le développement des aptitudes cognitives. Cette étude porte un regard descriptif sur le plaisir vécu chez les enfants et vise à conceptualiser la notion de plaisir en contexte dans la pratique du hockey organisé. Un échantillon de jeunes hockeyeurs (N = 204 ; M = 8,8 ans ; E-T = 0,92) a complété un questionnaire dans le but de mesurer le niveau de plaisir vécu et d'identifier les situations suscitant plaisir et insatisfaction au hockey. Des analyses exploratoires ont été effectuées afin de comprendre comment se conceptualise le plaisir et décrivent comment est vécue l'expérience sportive par les participants. Les analyses structurelles montrent qu'en plus de l'importance attribuée aux situations vécues lors des matchs, le plaisir est un construit multidimensionnel. Pour susciter le plaisir dans la pratique du hockey, il est primordial de considérer l'ensemble des dimensions du plaisir : l'effort, l'apprentissage, les interactions sociales avec parents, coéquipiers et entraîneurs, ainsi que l'expérience de match. Cette étude oriente les travaux futurs en lien avec le plaisir au hockey mineur et suggère des implications pratiques telles que la formation des entraîneurs et la sensibilisation des parents.

Mots clés : *Sport organisé ; Hockey sur glace ; Enfants ; Littérature Physique ;*

Développement sportif

Abstract

In order to promote participation in organized sport, sports federations focus on two main components of sports participation: development of fundamental motor skills and fun experiences. In addition to its contribution to motor development, enjoyment experienced in sports participation has a potential impact on reducing sports attrition and favorable psychological outcomes. The objective of this exploratory study is to describe the experience of youth sport among children who participate in minor ice hockey and verify how fun is conceptualized. A sample of hockey players (N = 204; M = 8.8 years old, SD = 0.92) completed a questionnaire in order to measure the level of pleasure experienced and to identify situations that elicit pleasure and dissatisfaction in hockey. Descriptive and exploratory analyses were conducted to understand how pleasure is conceptualized among young hockey players. The structural analyses show that despite the importance attributed to in-game situations, enjoyment in hockey is a multidimensional construct. In order to make the hockey experience positive in the early years of participation, concepts such as effort, learning and positive social interactions must also be emphasized. This study guides for future related studies on enjoyment in minor hockey in Canada but also has practical implications such as coach education and parents' awareness.

Keywords: *Enjoyment; Children; Ice hockey; Physical Literacy; Organized sport; Youth Sport Development*

Introduction

Au Canada, 75% des jeunes âgés de 5 à 19 ans s'adonnent au sport organisé (Barnes et al., 2018). Les bénéfices associés à la pratique régulière d'activités physiques et sportives sont nombreux sur le plan physique, psychologique et social (Brand et al., 2017 ; Doğaner et Balci, 2018 ; Pedersen et al., 2017 ; Yang, Telama, Vikari et Raitakari, 2006). Bien que les avantages de la pratique d'activités physiques et sportives soient nombreux, les jeunes garçons et filles tendent de plus en plus vers la sédentarité. Cette tendance s'observe lors du passage vers l'adolescence (Dalene et al., 2018 ; Eberline, Judge, Walsh, et Hensley, 2018 ; Gardner, Magee, et Vella, 2017). Ce constat a aussi été observé au Canada par Cameron, Craig, Bauman et Tudor-Locke (2016) qui ont évalué, de 2005 à 2014, une population de 5 à 19 ans à l'aide de podomètres. Ils ont constaté une diminution de l'activité physique au passage vers l'adolescence ainsi qu'une diminution pour tous les groupes d'âge entre 2012 et 2014. Parmi tous les facteurs associés à la pratique sportive, le plaisir vécu est le facteur le plus fréquemment mentionné dans les études pour expliquer à la fois l'adoption, mais aussi pour prévenir l'abandon de la pratique sportive chez les enfants et adolescents (Visek et al., 2015). En d'autres termes, les expériences positives vécues dans les contextes sportifs en bas âge sont cruciales, puisque celles-ci seraient fortement associées de la pratique sportive à l'adolescence (Bailey, Hillman, Arent et Petitpas, 2013 ; Telama, Xiaolin, Hirvensalo et Raitakar, 2006).

Au Canada, le modèle de développement à long terme de l'athlète (DLT) (Canada Sport pour la Vie, 2016 ; Higgs, Jurbala, Way, Balyi, et Harber, 2019) est grandement utilisé par les fédérations sportives qui l'adaptent spécifiquement à leur réalité sportive.

Les fondements de ce modèle mettent au premier plan à la fois le développement d'habiletés motrices fondamentales, mais en priorisant simultanément le plaisir dès les premières années de participation au sport. L'adoption d'un modèle de développement au Canada a débuté avec l'adoption du Canadian Sport Policy (2012) par les gouvernements provinciaux, territoriaux et fédéraux. Cette politique a pour objectif de fournir aux Canadiens un environnement propice au développement sportif :

“A dynamic and leading-edge sport environment that enables all Canadians to experience and enjoy involvement in sport to the extent of their abilities and interests and, for increasing numbers, to perform consistently and successfully at the highest competitive levels”

Chaque sport a su développer au fil des années un modèle de développement spécifique, en considérant le chemin à préconiser pour une pratique saine qui mène vers un point culminant, l'atteinte du niveau d'excellence. Parler de sport au Canada fait implicitement référence au hockey sur glace. Avec plus de 600 000 membres fédérés, dont 230 000 âgés de 5 à 12 ans (Hockey Canada, 2020), ce symbole de l'identité nationale canadienne (Holman, 2009 ; Statistique Canada, 2013) joue un rôle majeur dans le développement sportif au Canada. Comme c'est le cas pour plusieurs autres sports depuis 2002 (Canadian Sport Policy, 2002), Hockey Canada a développé son modèle de DLTAP propre à sa réalité. Dans sa version actuelle, le modèle du DLTAP de Hockey Canada est réparti en neuf étapes. Si on se penche sur les premières années de participation au sport, on y retrouve trois étapes dans lesquelles on priorise le développement d'un mode de vie

actif, l'acquisition des habiletés fondamentales et la mise en place d'un climat favorisant le plaisir. La récente réforme de son programme d'initiation (prénovice (M7) et novice (M9)) propose l'intégration des formats de jeu sur demi-glace avec des règlements adaptés (Hockey Canada, 2019). Étant plus adapté aux aptitudes des jeunes sportifs, le jeu en espace restreint est grandement utilisé dans différents sports pour favoriser le développement technique, tactique et même physiologique (Bennett et al., 2016 ; Bujalance-Moreno, Latorre-Román, et García-Pinillos, 2019 ; Chtourou, Gabbett, Chaouachi, et Chamari, 2014 ; Dacker, 2014 ; Halouani, Sarmiento et al., 2018).

À ce jour, plusieurs auteurs ont démontré les mérites du jeu en espace restreint sur l'acquisition des habiletés spécifiques au hockey. Niiranen (2015) démontre les avantages de la pratique du hockey dans un espace restreint en comparant avec le format de jeu traditionnel (5 contre 5 sur pleine glace). En plus d'augmenter le nombre de buts et de chances de marquer, il montre que le jeu en espace restreint augmente le temps de possession individuel et diminue le temps de réaction (p. ex., une amélioration du temps de réaction). Des constats similaires sont rapportés sur le plan de l'amélioration des habiletés de patinage (Hockey Alberta, 2016) ainsi que du nombre de situations d'apprentissage du jeu, telles que les tirs au but, les passes et le temps total d'activités intenses comme le démontre Herbison (Lemoyne, Herbison, Cuillerier-Serre et Hould, 2021). De tels changements ont un potentiel de développer les habiletés motrices fondamentales comme prescrit dans les trois premières étapes du modèle de développement de Hockey Canada (Hockey Canada, 2019a). Toutefois, malgré l'importance du plaisir (avec l'emphase typographique sur l'appellation *FUNDamentals*)

qu'on accorde à cette phase du développement, peu de données sont disponibles quant aux impacts du sport sur le plaisir ressenti et les situations qui sont susceptibles d'améliorer la qualité de l'expérience lors de la pratique sportive. En d'autres mots, le plaisir et l'engagement sont hautement valorisés sans toutefois préciser quels sont les aspects qui rendent le hockey amusant (Hockey Canada, 2019a).

L'importance du plaisir dans le sport suscite de plus en plus d'intérêt dans la communauté scientifique qui s'intéresse aux bases du développement par le sport. Dans une revue de littérature, Beni, Fletcher et Ní Chróinín (2017) avancent que le plaisir dans la pratique sportive fait partie des cinq éléments significatifs que les jeunes valorisent, les autres étant les interactions sociales, défis, compétences motrices et l'apprentissage. Pour sa part, Eberline et al. (2018) établissent la perception des compétences, le plaisir et la santé cardiovasculaire ont une association directe avec la pratique d'activités physiques. L'importance du plaisir dans le maintien de la pratique sportive est indéniable et à l'inverse le manque de plaisir dans le sport constitue le problème ou du moins une cause importante de l'abandon du sport. À cet effet, des études menées dans une perspective de compréhension de l'abandon du sport citent la diminution du plaisir comme étant étroitement liées à l'attrition sportive (Armentrout et Kamphoff, 2011 ; Bailey et al., 2013 ; Butcher, Lindner, et Johns, 2002 ; Crane et Temple, 2015 ; Rottensteiner, Laakso, Pihlaja, et Konttinen, 2013). Malgré le biais de rappel que peuvent présenter les études rétrospectives, la récurrence de la diminution du plaisir présentée dans ces études soulève l'importance du plaisir dans le sport. À cet effet, Gardner et al. (2017) rapporte, dans une étude prospective menée auprès de 327 joueurs, que le plaisir et les intentions

comportementales contribuent à diminuer le décrochage sportif. L'analyse spécifique de l'impact du plaisir a aussi été effectuée dans le contexte spécifique du hockey sur glace. Le plaisir est un concept abstrait et dont la conception variera d'une personne à l'autre. Dans le cadre de cette recherche, nous adopterons la définition proposée par Mandigo et Couture (1996) qui a déjà été utilisée dans un contexte d'évaluation du plaisir perçu au hockey peewee par Gleddie (2013) :

« ... children find physical activities fun when personal objectives and intrinsic factors such as skill development, improvement, optimal challenges, control over the environment, intrinsic motivation, opportunity to participate and constructive feedback are emphasized over such extrinsic factors such as winning ».

Cette conceptualisation du plaisir propose que les facteurs intrinsèques doivent être favorisés, face aux facteurs extrinsèques, avec une structure de jeu suscitant l'intérêt des jeunes dans leur pratique sportive. Pour conceptualiser le plaisir en bas âge il faut connaître les motifs intrinsèques (Deci et Ryan, 1980) qui favoriseront l'expérience positive des jeunes dans le sport. Gleddie (2013) s'y est intéressé en étudiant le plaisir perçu dans un contexte de hockey mineur. Dans une approche qualitative, huit joueurs M13 (e.g., peewee; 11-12 ans) ont été questionnés dans le but de mieux comprendre leur perception du plaisir dans le hockey. Quatre thèmes sont ressortis comme ayant un impact sur l'expérience vécue, 1) la pratique du hockey nécessite beaucoup de temps, 2) les jeunes aiment la compétition, elle est partie intégrante du sport, 3) la structure a un impact sur le plaisir perçu, et 4) l'implication des parents et entraîneurs a

aussi un impact sur le plaisir. Bien que l'expérience sportive soit positive, Gleddie (2013) conclut que certains changements pourraient améliorer l'expérience vécue au hockey peewee. Plus récemment, les données recueillies par Tardif et Lemoyne (2021) dans le cadre d'une enquête transcanadienne menée auprès de parents et entraîneurs d'enfants M9 montrent que les parents identifient le plaisir comme premier incitatif pour inscrire leurs enfants dans le hockey organisé, mais ont des doutes concernant les impacts motivationnels du modèle de jeu en demi-glace proposé par Hockey Canada (Tardif et Lemoyne, 2021). Ainsi, nous croyons qu'une mesure basée sur une conceptualisation du plaisir qui est spécifique à l'activité pratiquée serait pertinente pour nous aider à mieux comprendre comment les jeunes vivent leur première expérience sportive. Par conséquent, une telle mesure pourrait aider les acteurs concernés (p. ex., parents, entraîneurs, décideurs) à mettre en place des environnements favorables au maintien de la motivation dans la pratique du sport organisé et plus spécifiquement au hockey.

Le plaisir dans le sport organisé : Objectifs de l'étude

L'étude de la conceptualisation du plaisir réfère en grande partie aux travaux récents de Visek et al. (2014, 2015, 2018, 2020) qui classifie les éléments ayant un impact le plaisir vécu dans la pratique sportive d'adolescents. Les analyses effectuées ont permis de conceptualiser le plaisir à travers plusieurs facteurs et déterminants pour ainsi comprendre que la perception du plaisir dans le sport est multifactorielle et qu'une quantification du plaisir dans le sport est possible. Une telle quantification du plaisir en contexte de pratique sportive permet notamment de déterminer l'importance accordée à divers aspects du sport et ultimement d'indiquer ceux qui ont un impact plus important.

Bien que les travaux de Visek et al. (2014, 2015, 2018, 2020) ont été réalisés dans auprès de joueurs et d'intervenant du milieu du soccer, il est plausible de croire que les multiples dimensions référant à la notion de plaisir soit similaires dans le hockey mineur. À l'instar des observations de Visek, les facteurs tels que la socialisation, les interactions avec les entraîneurs, les apprentissages et le sentiment d'accomplissement sont des caractéristiques à ne pas négliger quand vient le temps de qualifier l'expérience sportive des jeunes peu importe le sport pratiqué. En développant une mesure du plaisir perçu spécifique au hockey, il devient possible de mieux connaître à la fois les aspects intrinsèques liés au plaisir des jeunes hockeyeurs et les aspects qui gagnent à être renforcés.

Ainsi, l'objectif de cette étude exploratoire vise à conceptualiser de la notion de plaisir chez les enfants de 7 à 9 ans (novices ou M9) qui s'adonnent au hockey organisé. Pour ce faire, l'étude comporte deux objectifs spécifiques. Premièrement, par une approche descriptive, l'étude vise à faire état des situations qui sont les plus susceptibles de susciter plaisir (et l'insatisfaction) chez les jeunes hockeyeurs. En second lieu, cette étude vise à conceptualiser la notion de plaisir dans la pratique du hockey mineur organisé en modélisant ses différentes dimensions et leurs interactions à l'aide d'un questionnaire comportant des indicateurs quantifiables. Tel que le stipule Visek, nous croyons que la notion de plaisir en sport organisé est un construit multidimensionnel qui regroupe à la fois des facettes spécifiques au sport (p. ex., les techniques, les situations de jeu) et d'autres concepts plus globaux tels que les interactions sociales (p. ex., les parents, amis et entraîneurs). Les analyses effectuées au regard du deuxième objectif nous permettront

de déterminer la valeur relative de chaque dimension et l'impact sur le plaisir dans la pratique du hockey organisé. À plus long terme, les retombées de cette étude donneront un aperçu de la perception du plaisir qu'ont les jeunes hockeyeurs, et ce dans un contexte de jeu récemment instauré par Hockey Canada. Nous croyons que les facteurs identifiés permettront l'orientation des futures interventions en matière de formation des entraîneurs et d'éducation parentale dans la pratique du sport organisé. Par le fait même, cette recherche s'inscrit dans la poursuite des travaux réalisés antérieurement dans la thématique du hockey mineur au Canada (Tardif et Lemoyne, 2021 ; Lemoyne et al., 2021), et comporte des retombées intéressantes au niveau du développement du hockey mineur au Canada, plus spécifiquement au Québec. Connaître les déterminants du plaisir sera une première étape qui ouvrira la voie à des interventions et des études de cohortes dans lesquelles des conditions (p. ex., approches pédagogiques, règles du jeu) pourraient être manipulées à des fins visant l'implantation d'environnements favorables au plaisir et au développement positif de l'enfant par le sport.

Méthode

Échantillon et procédures

Nous avons utilisé l'application G*Power afin de déterminer la taille minimale pour l'échantillon. Les analyses a priori suggèrent autour de 200 afin d'atteindre un niveau de puissance statistique suffisant (β entre 0,80 et 0,95). Selon les données recensées par Hockey Québec (2019c), un échantillon entre 200 participants correspond à environ 12% des 1 623 joueurs de hockey de moins de 10 ans en Mauricie. Plus spécifiquement, cette

tranche d'âge représente les niveaux M7, M9 et M11, qui sont les catégories ou groupes d'âges qui correspondent bien au stade visé dans le DLTAP. Les participants (N = 204) recensés pour cette étude proviennent d'équipes de hockey mineur fédérées de niveaux³ prénovices (M7 ; n=5), novices (M9 ; n=168) et atome (M11 ; n=31). Nous avons obtenu le consentement des parents et les avons impliqués dans la complétion du questionnaire puisqu'en raison de leur âge, les participants n'avaient pas le niveau de littératie suffisant pour remplir le questionnaire seul. Des approches impliquant un accompagnement ont déjà été employées dans des études visant à mesurer les perceptions des jeunes enfants en contexte sportif (Moore et al., 2009). Un auxiliaire de recherche était disponible pour répondre aux questions des parents. Le questionnaire était d'une durée approximative de 30 minutes, toutes les données ont été collectées et analysées à l'hiver 2020. Cette étude a été approuvée par le comité d'éthique à la recherche de l'institution d'accueil des chercheurs (CER-19-254-07.11). Lors de la collecte de données, les directives données aux parents consistaient à lire les questions aux enfants sans suggérer de réponse alors que ces derniers devaient indiquer leur niveau d'accord ainsi que la fréquence des situations proposées. La collecte de données a été réalisée en trois étapes, suivant trois scénarios, 1) lors de séances d'entraînement (n = 12), 2) lors d'un festival de hockey (de style tournoi) (n = 158), et 3) une invitation à compléter le questionnaire en ligne (n = 34). Lors des séances d'entraînement, les parents étaient rencontrés afin de présenter le projet et leur remettre un questionnaire qu'ils devaient rapporter à l'entraînement suivant. Lors

³ L'appellation des catégories a été modifiée en 2019 par Hockey Canada. Les groupes d'âge réfèrent maintenant aux catégories (ex. M7 = moins de 7 ans ; M9 = moins de 9 ans ; M11 = moins de 11 ans).

du festival de hockey, toutes les équipes (incluant les parents) ont été rencontrées une à une afin de présenter le projet et vérifier l'intérêt des joueurs à participer. Dans l'affirmative, chacun a reçu un questionnaire. La majorité des joueurs l'ont complété sur place et certains l'ont complété entre les matchs et rapporté le lendemain. Finalement, une version électronique a été distribuée par l'entremise des réseaux sociaux sur les pages de différentes associations locales de hockey mineur.

Variables et instruments - Mesures de situations évoquant le plaisir et l'insatisfaction

Une première section du questionnaire portait sur les données sociodémographiques. Dans cette section, nous avons recueilli les informations concernant l'âge, la catégorie et le niveau de l'équipe du participant. Par la suite, nous demandions par une question semi-ouverte d'écrire trois situations suscitant le plaisir et trois situations suscitant de l'insatisfaction (ou moins de plaisir) dans la pratique du hockey. Cette section réfère au premier objectif de l'étude, en permettant de décrire des aspects susceptibles d'amener et de diminuer le plaisir dans la pratique du hockey. Afin de pouvoir analyser ces données, un recodage, à l'aide de mots clés, a été fait afin d'utiliser un seul mot pour décrire une même situation. Par exemple, « marquer » décrira les situations « contribuer au pointage », « faire un but », « déjouer l'adversaire », etc. Par la suite, nous avons pu effectuer des regroupements avec les différentes situations pour obtenir une meilleure représentation des patrons de réponse. Au total, 229 situations offensives suscitant le plaisir ont été recensées (faire une passe, marquer, lancer au filet,

etc.). La même démarche a été effectuée pour les situations susceptibles de provoquer l'insatisfaction.

Conception du questionnaire et procédures pour la mesure du plaisir

Le questionnaire utilisé s'inspire des travaux de Vissek (2014, 2015, 2018, 2020) et vise à présenter des situations que les jeunes hockeyeurs rencontreront lors de leur début dans la pratique du hockey. Avec l'aide d'un comité composé d'experts du domaine (chercheurs, membres de l'équipe de direction de la fédération québécoise de hockey : Hockey Québec), 41 situations vécues dans le hockey mineur ont été répertoriées. Les items ont été élaborés en se basant sur des situations qui correspondaient à la terminologie des dimensions proposée par Vissek : 1) les situations liées au patinage et qui demandent des efforts physiques (n = 3 items), 2) les situations visant le développement et l'apprentissage (n = 7 items), 3) les interactions avec les entraîneurs (n = 5 items), 4) les interactions avec les parents (n = 4 items), 5) la dynamique d'équipe (n = 9 items), et 6) les situations vécues dans les matchs (n = 13 items). Les items spécifiques seront présentés dans les sections ultérieures.

Valeur perçue et fréquence vécue des situations lors de la pratique du hockey

Afin de pouvoir quantifier le plaisir vécu par les participants, nous nous sommes inspirés des travaux d'Eccles et Harold (1991) et ajouté une composante « *expectancy value* » aux items, en multipliant le plaisir perçu d'une situation à l'occurrence perçue en lien avec chaque événement. Ainsi, les participants pouvaient quantifier le plaisir en

s'exprimant sur le degré d'affect ressenti envers une situation (p. ex., j'aime beaucoup cette situation) et en combinant avec la fréquence à laquelle la situation se présente quand ils jouent au hockey (p. ex., ça m'arrive très souvent). Ainsi, la valeur affective était cotée sur une échelle bipolaire (-2, -1, +1, +2) et la fréquence perçue était quantifiée sur une échelle continue (1 à 3). Cette approche permet de combiner la valeur perçue au regard des événements au niveau de fréquence à laquelle les répondants perçoivent vivre lesdites situations, ce qui permet une estimation du plaisir vécu lors de la pratique du sport. Une telle approche a déjà été utilisée pour mesurer la motivation de préadolescents en contexte scolaire (Kosovich, Hulleman, Barron et Getty, 2014) et auprès de parents dans le contexte de l'étude des comportements chez des préadolescents (Simpkins et al., 2012). Nous avons mesuré la valeur perçue relative aux situations en nous inspirant du *Physical Activity Children Enjoyment Scale* (PACES) développé par Moore et al. (2009). Pour chacune des situations présentées, les participants devaient se prononcer sur une échelle de type Likert à 4 points représentant un visage triste (score de -2), un peu triste ou neutre (score de -1), un peu joyeux (score de +1) et très joyeux (score de +2). Cette approche a été validée par le passé, démontrant une contribution favorable au développement des échelles (Toepoel, Vermeeren et Metin, 2019 ; Yang, 2004). Pour chacune des situations, les participants devaient répondre à la question suivante : « *en fonction de la situation (...), indique (en cochant le symbole qui correspond à ton opinion) ce que tu ressens lorsque tu vis cette situation* ». Ils devaient aussi indiquer à quelle fréquence ils rencontraient ces mêmes situations sur une échelle Likert à 3 points (1 = rarement ; 2 = à l'occasion ; 3 = très souvent). Afin de quantifier l'expérience vécue, nous avons adopté

une approche multiplicative en multipliant les items « valeur accordée » x « fréquence perçue » (variant entre -6 et +6). L'approche multiplicative est fréquemment utilisée dans les mesures de construits d'attitudes afin de tendre à prédire un comportement (Bagozzi, 1984) et permettra pour cette étude une meilleure représentation de l'expérience vécue. L'analyse des propriétés psychométriques de l'échelle a été effectuée à partir des analyses préliminaires.

Analyses statistiques

Objectif 1. Plus de 90% des répondants ont rempli le questionnaire dans son entièreté (parents avec enfants). Pour le premier objectif de l'étude, nous avons cumulé les réponses aux questions semi-ouvertes et fait des tableaux de fréquences afin d'identifier les facteurs qui suscitent le plus de plaisir et d'insatisfaction lors de la pratique du hockey. Une analyse descriptive par regroupement des thèmes émergents a été effectuée.

Objectif 2. Pour le second objectif de l'étude, nous avons effectué une série d'analyses permettant de conceptualiser la notion de plaisir dans le hockey mineur. Nous avons procédé en deux étapes : 1) analyse des propriétés psychométriques des échelles, 2) analyses exploratoires et 3) analyses confirmatoires. Considérant que seulement 8% des répondants n'ont pas complété le questionnaire dans son entièreté, nous avons procédé à une imputation des données manquantes via le processus *Expectation Maximization*, ce qui a permis pour d'en arriver à un échantillon final de 204 participants. L'analyse des propriétés psychométriques a été effectuée avec le logiciel SPSS (version 28). Pour

chaque sous-échelle, nous avons interprété la fiabilité en considérant le coefficient omega de McDonald pour les regroupements des items et vérifié les coefficients de corrélations intraclasse pour les regroupements d'items. En second lieu, les analyses exploratoires ont été effectuées par une analyse en axes principaux afin de définir quels regroupements d'items permettaient d'expliquer la structure factorielle de notre échelle. Ainsi, nous avons sélectionné les 41 items et évalué quelle était la structure factorielle qui offrait la meilleure solution. Pour nous assurer de la qualité du modèle, nous avons analysé les coefficients de sphéricité de Bartlett (égalité des variances) ainsi que l'indice Kaiser-Meyer-Olkin (ajustement des données au modèle). Le nombre de facteurs proposé a été déterminé à partir du critère des valeurs propres initiales supérieures à 1 pour déterminer le nombre de facteurs présents (Guttman, 1954). Ainsi, nous avons vérifié si la structure proposée par l'analyse en axes principaux correspondait à la meilleure solution. Une fois la structure factorielle identifiée, l'interprétabilité des facteurs a été analysée en observant la matrice des scores de saturation pour chaque item. Enfin, nous avons effectué une analyse factorielle confirmatoire (AFC) en vérifiant la validité conceptuelle du modèle proposé, qui suggère que le plaisir vécu dans la pratique sportive soit un concept multidimensionnel. L'analyse par modélisation par équations structurelles (SEM) a été effectuée à l'aide du logiciel Mplus (version 8). Considérant que la valeur élevée du coefficient de Mardia démontre une violation de la normalité multivariée, la procédure d'estimation par le maximum de vraisemblance avec estimateurs robustes (MLR) a été retenue. Chaque sous-dimension du plaisir était définie à partir d'un score « composite », afin d'obtenir un ratio participants-paramètres (N : q) adéquat, au regard du nombre de

paramètres relatif à l'échantillon, ce qui permet de réduire les biais d'estimation (Kline, 2016). Les scores composites ont été déterminés par la moyenne des regroupements d'items pour les sous-dimensions retenues. Ainsi, pour la dimension effort, nous avons considéré 3 indicateurs, alors que pour les autres dimensions, nous estimés des indicateurs composites and calculant la moyenne de deux (Apprendre, Parents, Coach) ou trois (Matches, Équipe) groupements d'indicateurs. Nous avons basé nos interprétations du modèle à partir des recommandations de Kline (2016), qui suggère de porter une attention spécifique aux indices les plus communément utilisés : 1) la statistique du khi-deux (χ^2) pour la qualité du modèle, 2) l'indice d'ajustement du modèle, le *Comparative Fit Indice* (CFI > ,95) et le *Rooted Mean Square of Error Approximation* (RMSEA < ,05).

Résultats

L'échantillon

Les participants étaient tous des joueurs évoluant pour une équipe reconnue par la fédération de hockey. L'échantillon est principalement composé de garçons (N = 185 : 98,4%), et la majorité des participants évolue dans la catégorie M9 (82%). Toutefois, quelques hockeyeurs M7 et M11 ont aussi rempli le questionnaire. La description des participants est présentée au tableau 1.

Tableau 4. Description de l'échantillon

	Joueurs (N=188)		
	Âge (M ± SD)	N	%
Catégorie (âge)			
U7 (5-6 ans)	6,00 ± 1,00	5	3%
U9 (7-8 ans)	8,54 ± 0,50	168	82%
U11 (9-10 ans)	10,52 ± 0,59	31	15%
Total	8,77 ± 0,92	204	100%

Objectif 1.1 - Événements susceptibles de procurer du plaisir au hockey

Les participants ont nommé un total de 518 situations suscitant le plaisir dans la pratique du hockey. Pour analyser cette information, les situations ont été divisées en 5 facteurs et 2 dimensions présentés au tableau 5. Les facteurs présentés peuvent englober plusieurs sous-facteurs, par exemple le facteur « Match⁺ » regroupe des éléments en rapport avec l'offensive (N = 229 ; 45,4%), la défensive (N = 47 ; 9,3%), la victoire (N = 56 ; 11,1%), les jeux spectaculaires (N = 8 ; 1,6%), les parties ou tournois (N = 28 ; 5,5%) et les aspects entourant le patinage (N = 39 ; 7,5%).

Tableau 5. Facteurs suscitant le plaisir au hockey

Déterminants	Facteurs	Fréquence	%
Actions spécifiques au hockey	Total	421	81,3%
	Match ⁺	408	78,8%
	Entraînement ⁺	13	2,5%
Ambiance / sociale	Total	97	18,7%
	Équipe ⁺	44	8,5%
	Commentaires positifs ⁺	4	0,8%
	Plaisir et Amitié ⁺	49	9,5%

Objectif 1.2 - Événements susceptibles de procurer de l'insatisfaction au hockey

Pour ce qui est des situations suscitant l'insatisfaction, 460 situations ont été nommées par les participants. Ces situations ont été divisées en 5 facteurs et 2 dimensions présentés au tableau 6. Les facteurs présentés peuvent englober plusieurs éléments, par exemple le facteur « match » regroupe entre autres des éléments en rapport « Bon jeu adverse » (N = 98 ; 21.3%), « Manquer un jeu » (N = 41 ; 8,9%), la « Défaite » (N = 101 ; 22,0%), « Coups et blessures » (N = 80 ; 17,4%). Plusieurs situations rapportées étaient spécifiques au joueur ne pouvaient pas être associées à un facteur et auraient créé un facteur à un seul élément. Ces éléments ont été regroupés dans le facteur « Autre ».

Tableau 6. Facteurs suscitant l'insatisfaction au hockey

Déterminants	Facteurs	Fréquence	%
Actions spécifiques au hockey	Total	389	84,6%
	Match ⁻	361	78,5%
	Entraînement/Amélioration ⁻	19	4,1%
	Autres ⁻	9	2,0%
	Total	71	15,4%
Ambiance et contexte entourant le hockey	Équipe ⁻	20	4,3%
	Adversaires ⁻	5	1,1%
	Entraîneur ⁻	13	2,8%
	Arbitre ⁻	8	1,7%
	Réglementations ⁻	4	0,9%
	Autres ⁻	21	4,6%

Objectif 1.3 - Situations spécifiques et plaisir ressenti

Par la suite, nous avons classé les scores obtenus pour chacune des situations, représentées par les 41 items du questionnaire. Les scores plus élevés sont associés à un plus grand plaisir dans la pratique sportive. Les situations avec un score « Modéré+- » représentent 14,6% alors que les « Négative⁻ » et « Très négative⁻⁻ » représentent 12,2% des situations présentées. Avec 73,2% des situations ayant un score « Positive⁺ » ou « Très positive⁺⁺ », on peut constater que l'expérience sportive est majoritairement favorable au regard des situations proposées. Les scores de chacun des items sont présentés au tableau 7.

Tableau 7. Les situations vécues à travers l'expérience hockey mineur

Situations (items)	Dimension	Score (M ± ET)	Contribution au plaisir
1. Patiner avec la rondelle	Effort	4,77 ± 1,69	+
2. Encourager mes coéquipiers	Équipe	4,67 ± 1,82	+
3. Être encouragé par mes coéquipiers	Équipe	4,3 ± 1,89	+
4. Patiner rapidement	Effort	5,14 ± 1,62	++
5. Être essoufflé parce que j'ai travaillé fort	Effort	4,3 ± 2,53	+
6. Gagner une course pour récupérer la rondelle	Match	4,59 ± 1,83	+
7. L'entraîneur qui souligne mes bons jeux	Entraîneur	4,89 ± 1,59	+
8. L'entraîneur me corrige quand j'ai des difficultés	Entraîneur	2,44 ± 2,78	-
9. Apprendre de nouvelles habiletés	Apprendre	4,81 ± 1,63	+
10. Essayer de nouveaux exercices	Apprendre	4,58 ± 1,81	+
11. Imiter les joueurs professionnels	Match	3,88 ± 2,42	+/-
12. Avoir mes parents qui assistent aux entraînements	Parents	5,25 ± 1,65	++
13. Avoir mes parents qui assistent aux parties	Parents	5,77 ± 1,11	++
14. Avoir des parents qui m'encouragent	Parents	5,64 ± 1,09	++
15. Recevoir des compliments de l'entraîneur	Entraîneur	4,84 ± 1,67	+
16. Attaquer le filet adverse	Match	4,87 ± 1,61	+
17. Enlever la rondelle à un adversaire	Match	5,07 ± 1,54	++
18. Améliorer mon patinage	Apprendre	4,69 ± 1,78	+
19. Déjouer un adversaire	Apprendre	4,62 ± 1,73	+
20. Marquer un but	Match	4,41 ± 1,71	+
21. Lorsqu'un adversaire réussit à m'enlever la rondelle	Match	-2,20 ± 2,49	--
22. Faire un tir au but	Match	4,66 ± 1,70	+
23. L'entraîneur donne des explications	Match	3,88 ± 2,47	+/-
24. Faire des exercices de patinage	Entraîneur	3,98 ± 2,70	+/-
25. Faire des exercices de tir	Apprendre	4,87 ± 1,56	+
26. Faire des exercices de maniement de rondelle	Apprendre	3,97 ± 2,37	+/-
27. Jouer des matchs	Match	5,71 ± 1,03	++

28. Porter le chandail de l'équipe	Équipe	3,22 ± 2,75	+ -
29. Parler et blaguer avec mes coéquipiers	Équipe	4,42 ± 1,99	+
30. Retourner au banc après une présence sur la glace	Match	2,31 ± 3,62	-
31. Lorsque mon équipe mène au pointage	Match	4,95 ± 1,46	+
32. Lorsque mon équipe perd au pointage	Match	-2,13 ± 3,00	--
33. Faire notre cri d'équipe avant le match	Équipe	4,94 ± 2,21	+
34. Porter le chandail de l'équipe	Parents	5,32 ± 1,70	++
35. Mon entourage souligne que je m'améliore	Parents	5,12 ± 1,41	++
36. Mon entraîneur souligne que je m'améliore	Entraîneur	4,81 ± 1,48	+
37. Manger en équipe après les matchs	Équipe	3,83 ± 1,60	+ -
38. Voir mes améliorations sur la patinoire	Apprendre	4,89 ± 1,40	+
39. Féliciter mes coéquipiers	Équipe	4,98 ± 1,58	+
40. Féliciter mes adversaires	Équipe	2,49 ± 3,02	-
41. Réussir un jeu spectaculaire	Match	4,52 ± 1,25	+

Contribution au plaisir : ++ : > 5,00 [Très positive] ; + : 4,00 à 4,99 [Positive] + - : 3,00 à 3,99 [Modérée] - : < 2,99 [Négative] -- : < 0 [Très négative]
 Les scores sont obtenus sont les résultats multiplicatifs du plaisir et de la fréquence pour chacune des situations : (plaisir perçu) * (fréquence perçue)

Objectif 2. - Conceptualisation du plaisir au hockey

2.1 Analyse des propriétés psychométriques de l'échelle

Le tableau 8 présente les propriétés psychométriques de chaque sous-échelle qui démontrent des scores de fiabilité satisfaisants. Les scores moyens des facteurs présentés au tableau 1 sont par la moyenne des résultats obtenus pour l'ensemble des éléments compris dans chacun des facteurs. Des scores composites (moyenne des items) ont été calculés pour effectuer les analyses en lien avec l'objectif 2 de l'étude.

Tableau 8. L'échelle de mesure du plaisir au hockey mineur avec des exemples d'items

Dimensions (Nombre d'items)	Omega McDonald (ω)	Coefficient intraclasse	Moyenne \pm Écart-type
Patiner/Efforts (3)	0,726	0,465	5,29 \pm 0,45
Apprendre (7)	0,861	0,469	5,17 \pm 0,24
Parents (4)	0,793	0,499	5,76 \pm 0,26
Entraîneur (5)	0,804	0,443	4,63 \pm 0,96
Dynamique d'équipe (9)	0,864	0,411	4,67 \pm 0,83
Matches (13)	0,898	0,381	4,15 \pm 2,28

2.2 Analyses exploratoires

Les résultats de l'analyse en axes principaux suggèrent que les facteurs forment une structure à une seule dimension (valeur propre = 3,16), expliquant 53% de sa variance ($R^2 = 53\%$). L'indice KMO et le test de Bartlett se sont avérés tous les deux satisfaisants (KMO = 0.84, $p < ,001$; $\chi^2_{(15)} = 404,18$ $p < ,001$). Tel que l'indique le tableau 6, les analyses des corrélations entre chaque item et son facteur correspondant sont toutes significatives, oscillant entre 0,298 et 0,583 ($p < ,001$). L'analyse de la matrice des composantes montre que les scores de saturations impliquant les sous-dimensions (facteurs regroupés) se sont tous avérés significatifs : $\phi_{\text{effort}} = 0,441$; $\phi_{\text{apprendre}} = 0,784$; $\phi_{\text{parent}} = 0,571$; $\phi_{\text{coach}} = 0,686$; $\phi_{\text{team}} = 0,724$; $\phi_{\text{matches}} = 0,751$.

2.3 Analyses confirmatoires

En complément à l'analyse en composantes principales, les résultats issus des analyses confirmatoires suggèrent une structure à une dimension. En considérant les indicateurs composites pour chaque sous-dimension), l'analyse du modèle structurel montre des résultats satisfaisants ($\chi^2_{(63)} = 84,77$; $p = 0,04$; CFI = ,965, RMSEA = 0,043; $p_{(RMSEA < .05)} = 0,73$; ratio N:Q = 4,0). La figure 1 permet de visualiser la conceptualisation du plaisir vécu au hockey en considérant les scores de saturation pour chaque sous-dimension. Alors que le facteur « plaisir » est défini par toutes les sous-dimensions (voir Figure 1), cinq coefficients de covariances interindicateurs se sont avérés significatifs : $i5 \leftrightarrow coach2$; $i1 \leftrightarrow match1$; $i4 \leftrightarrow match1$; $apprendre2 \leftrightarrow match1$; $apprendre2 \leftrightarrow i1$. Les proportions de variances expliquées se sont avérées significatives ($p < 0,025$) pour toutes les dimensions du plaisir : $R^2_{effort} = 63\%$; $R^2_{apprendre} = 75\%$; $R^2_{parents} = 56\%$; $R^2_{coach} = 69\%$; $R^2_{équipe} = 89\%$; $R^2_{match} = 86\%$.

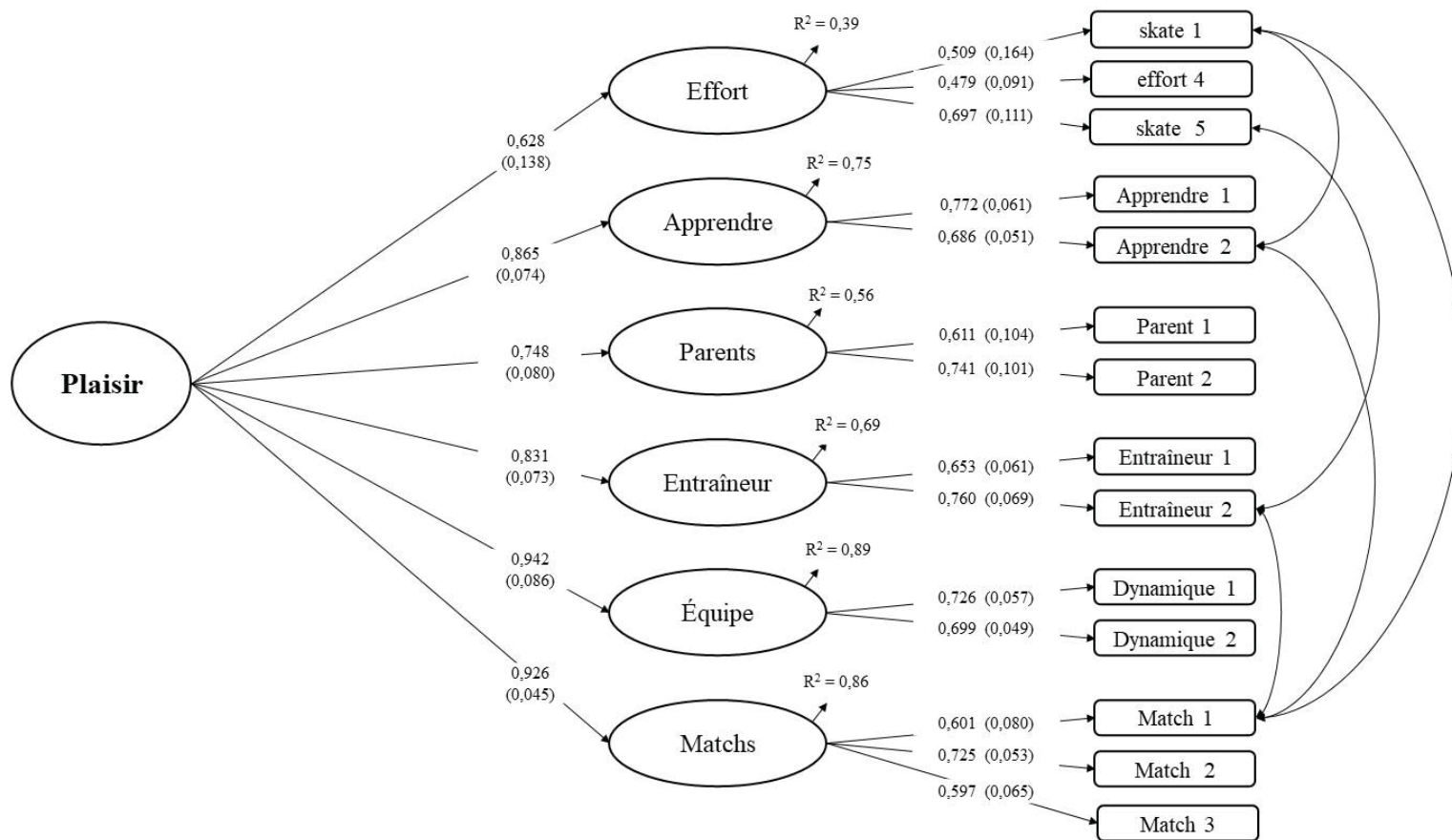


Figure 2. Conceptualisation du plaisir au hockey mineur (scores standardisés).

Discussion

Les évidences scientifiques convergent pour dire que le plaisir engendré lors de la pratique sportive est un déterminant dans la pratique d'activités physiques chez les enfants et adolescents (Sallis, Prochaska et Taylor, 2000). Le plaisir dans le sport est façonné par les expériences positives qui seront vécues et contribueront notamment au développement d'une motivation intrinsèque dans la pratique sportive. En ce sens, cette étude visait à conceptualiser le plaisir dans le contexte spécifique du hockey organisé en quantifiant le plaisir et la fréquence des expériences positives. Cette étude s'ajoute aux travaux d'auteurs s'étant intéressés aux facteurs entourant la pratique du hockey organisé (Armentrout et Kampoff, 2011 ; Gleddie, 2013 ; Tardif et Lemoyne, 2021) et contribue à notre compréhension de la conception du plaisir au hockey mineur canadien.

Le premier objectif spécifique était d'établir un portrait descriptif des facteurs les plus susceptibles d'engendrer le plaisir et l'insatisfaction chez les jeunes hockeyeurs. Les éléments rapportés par les joueurs ont été répertoriés dans deux contextes : 1) les situations qui se produisent sur la glace, et 2) celles qui réfèrent au contexte global lié à la participation au hockey. Il est intéressant de constater que les situations se produisant sur la glace ont suscité le plus de réponses autant pour les situations suscitant le plaisir (81,3%) que pour ceux suscitant l'insatisfaction (84,6%). Autre élément intéressant, les situations se produisant lors des parties et tournois ont été les plus citées autant pour le plaisir (78,8%) que pour l'insatisfaction (78,5%). Pour les hockeyeurs M9, ce sont donc les moments passés sur la glace, plus spécifiquement lors des matchs qui suscitent le plus de réactions autant positives que négatives alors que les entraînements et le contexte

entourant la pratique du hockey semblent plus secondaires. À l'instar des résultats obtenus, Gleddie (2013) ajoute aussi que les joueurs trouvent les entraînements ennuyants et qu'ils n'obtiennent pas l'enseignement et l'apprentissage qu'ils aimeraient. La réalité est que nos résultats indiquent que les situations positives surviennent plus lors des parties, mais c'est aussi lors des parties que surviennent le plus de situations négatives qui susciteront l'insatisfaction. Une explication partielle est que les situations négatives vécues par une équipe correspondent aux situations positives vécues par l'équipe adverse. Cette adversité fait partie du sport et n'est pas mal perçue par les joueurs, même que les parties avec un pointage serré sont plus excitantes (Gleddie, 2013). Pour améliorer la perception des entraînements, il faut garder à l'esprit qu'il existe plusieurs méthodes pour travailler les différents aspects du hockey. Les exercices proposés ne doivent pas isoler un seul aspect à développer par répétition, mais plutôt s'approcher au maximum de la réalité qui sera vécu lors des matchs (Gleddie, 2013). Ce constat est en cohérence avec Streat et Holt (2000) qui avancent que les jeunes perçoivent l'apprentissage en situation de match comme étant plus plaisant. Le potentiel d'insatisfaction lors des parties explique le score moindre observé dans les analyses visant à modéliser les interactions entre les différents facteurs du plaisir. Globalement, il serait plus juste de dire que les situations de match ont un potentiel majeur d'influencer la perception du plaisir malgré la présence de l'adversité. Les éléments à l'extérieur de la glace ont suscité moins de réponses que les situations sur la glace, il est possible que les éléments soient moins perçus par les participants, mais il n'en demeure pas moins que le plaisir sera aussi façonné par ces éléments (p. ex., parents, entraîneurs, relations intra et interéquipe, etc.). Toutefois, avec

plus de 70% des situations présentées ayant un score supérieur à 4,00, « Très positif⁺⁺ » et « Positif⁺ », nous pouvons conclure que le contexte actuel du hockey mineur a un fort potentiel d'apporter une expérience positive aux joueurs.

La deuxième partie de nos analyses a permis de mieux définir la conception du plaisir à travers l'expérience du hockey chez les joueurs M9. Les résultats issus de nos analyses exploratoires confirment que le plaisir vécu au hockey mineur est un concept global, qui se décline en dimensions expérientielles (ex. faire des efforts, apprendre, jouer des matchs, s'améliorer) et socioaffectives (ex. coéquipiers, parents, entraîneurs). Sans épouser la structure proposée par Visek et al. (2014, 2015, 2018, 2021), nos résultats montrent que l'effort, les apprentissages, les interactions sociales le contexte de jeu sont des facettes déterminantes pour susciter une expérience positive lors des premières années de participation au hockey organisé.

Cette étude exploratoire nous a d'abord permis de constater la faisabilité d'une collecte de données dans un contexte de hockey mineur et que l'expérience vécue est en grande partie positive. Nos résultats montrent qu'une approche multidimensionnelle doit être favorisée afin que l'objectif de plaisir soit atteint chez les joueurs M9. Les bons jeux individuels et les réussites d'équipe favorisent le plaisir alors qu'à l'opposé les succès adverses diminuent le plaisir. Les études effectuées sur le jeu en espace restreint indiquent que les situations offensives seront plus nombreuses (passes, tirs au but, buts, etc.) et par le fait même les occasions susceptibles d'amener le plaisir et l'insatisfaction. Deux des principaux acteurs entourant la pratique du hockey mineur, les parents et entraîneurs,

jouent donc un rôle important dans l'établissement du concept d'adversité comme partie intégrante du sport afin que l'insatisfaction des succès adverses ne surpasse pas le plaisir ressenti dans la pratique du hockey. Les résultats obtenus seront présentés aux organisateurs provinciaux et nationaux et nous espérons que les résultats pourront être utilisés à des fins de formation d'entraîneurs. Les formations d'entraîneurs pour le niveau initiation devraient s'orienter dans la direction de nos résultats, car ils montrent que les sources générant le plaisir sont multiples et l'environnement favorable au plaisir dépasse largement la victoire ou la défaite. En ce sens, le contexte et l'environnement que les parents et les entraîneurs peuvent contribuer à instaurer seront déterminants dans la perception et le maintien du plaisir. Des éléments tels que les rituels, la camaraderie et la valorisation contribueront à un environnement positif alors qu'une structure d'entraînement intégrant des exercices représentant la réalité des matchs et favorisant les efforts autant individuels que collectifs offrira un contexte favorable au plaisir.

Malgré sa contribution, la présente étude comporte aussi sa part de limites. Quoique la taille de l'échantillon soit suffisante, nous croyons qu'elle n'était pas optimale dans le but de généraliser les résultats dans le hockey mineur canadien. L'arrêt des activités sportives en raison de la pandémie de COVID-19 nous a limité dans la possibilité de se présenter à d'autres événements et donc d'avoir un plus grand nombre de participants. Dans une deuxième phase, nous visons d'obtenir un plus grand nombre de participants et de questionner plusieurs groupes d'âge et niveau afin d'avoir le portrait de l'évolution du concept de plaisir au hockey. Nous sommes conscients que les données autorapportées et l'accompagnement des parents dans le processus de collecte peuvent

susciter une forme de biais dans l'identification et l'évaluation des jeunes hockeyeurs. Toutefois, le contexte de l'étude fait en sorte que nous avons dû répondre aux conditions réelles du terrain. Nous avons l'intention de reproduire le protocole utilisé afin de recueillir un maximum de participants au Québec et possiblement au Canada. Les entraînements sont des occasions de créer des situations d'apprentissage dans lesquelles le niveau d'adversité peut être perçu positivement. Nous croyons qu'une investigation plus pointue ou approfondie sur les distinctions entre les matchs et les entraînements permettrait de mieux comprendre les mécanismes faisant en sorte que les matchs suscitent plus de réactions que les entraînements.

Conclusion

Globalement, nous pouvons affirmer que l'expérience vécue par les jeunes semble pour la plupart positive. Les résultats obtenus nous permettent d'établir que les hockeyeurs mineurs veulent à priori jouer des matchs tout en accordant une importance aux aspects contextuels et aux interactions sociales. Le fait de jouer des matchs est perçu comme plaisant, mais cela provoque aussi des situations d'adversité ayant le potentiel d'atténuer le plaisir perçu. Les matchs semblent être un élément clé expliquant les raisons de la pratique du hockey mineur et afin de garder l'intérêt des jeunes joueurs, cet élément clé doit être mis de l'avant dans la construction du contexte global de la pratique du sport. Ainsi, les entraînements et le contexte social doivent refléter la réalité des parties tout en évitant de mettre un accent sur des aspects tel que de mettre trop d'emphase sur un climat valorisant la performance et la victoire. Le contexte de pratique sportive doit plutôt représenter la réalité des parties en mettant l'emphase sur des déterminants tels que les efforts, l'apprentissage et les interactions sociales constructives. Des recherches ultérieures mettant l'accent sur les expériences vécues en contexte d'entraînement permettront de mieux documenter par quelles approches peut se développer le plaisir sportif lors de situations d'apprentissage.

Références

- Almond, L. et McGeorge, S. (1997). Young people and physical activity: a literature review. *Health Education Authority, London*. doi: 10.1093/her/cyl120
- Armentrout, S. M. et Kamphoff, C. S. (2011). Organizational Barriers and Factors that Contribute to Youth Hockey Attrition. *Journal of Sport Behavior*, 34(2), 121-136.
- Bagozzi, R. P. (1984). Expectancy-value attitude models an analysis of critical measurement issues. *International Journal of Research in Marketing*, 1(4), 295-310. doi: 10.1016/0167-8116 (84) 90017-X
- Bailey, R., Hillman, C., Arent, S. et Petitpas, A. (2013). Physical Activity: An Underestimated Investment in Human Capital? *Journal of Physical Activity et Health*, 10(3), 289-308. doi: 10.1123/jpah.10.3.289
- Barnes, J. D., Cameron, C., Carson, V., Chaput, J.-P., Colley, R. C., Faulkner, G. E. J., . . . Tremblay, M. S. (2018). Results from Canada's 2018 Report Card on Physical Activity for Children and Youth. *Journal of Physical Activity et Health*, 15, S328-S330. doi : 10.1123/jpah.2018-0454
- Beni, S., Fletcher, T. et Ní Chróinín, D. (2017). Meaningful Experiences in Physical Education and Youth Sport: A Review of the Literature. *Quest (00336297)*, 69(3), 291-312. doi: 10.1080/00336297.2016.1224192
- Bennett, K. J. M., Scott, B. R., Fransen, J., Elsworthy, N., Sanctuary, C. E., Gabbett, T. J. et Dascombe, B. J. (2016). Examining the skill involvements of under-16 rugby league players during a small-sided game and match-play. *International Journal of Sports Science et Coaching*, 11(4), 532-537. doi: 10.1177/1747954116654780
- Boyd, M. P. et Yin, Z. (1996). Cognitive-affective sources of sport enjoyment in adolescent sport participants. *Adolescence*, 31 (122), 383–396.
- Brand, S., Kalak, N., Gerber, M., Clough, P. J., Lemola, S., Sadeghi Bahmani, D., . . . Holsboer-Trachsler, E. (2017). During early to mid adolescence, moderate to vigorous physical activity is associated with restoring sleep, psychological functioning, mental toughness and male gender. *Journal of Sports Sciences*, 35(5), 426-434. doi: 10.1080/02640414.2016.1167936
- Bujalance-Moreno, P., Latorre-Román, P. Á. et García-Pinillos, F. (2019). A systematic review on small-sided games in football players: Acute and chronic adaptations. *Journal of Sports Sciences*, 37(8), 921-949. doi: 10.1080/02640414.2018.1535821

- Butcher, J., Lindner, K. J. et Johns, D. P. (2002). Withdrawal from Competitive Youth Sport: A Retrospective Ten-year Study. *Journal of Sport Behavior*, 25(2), 145.
- Cameron, C., Craig, C. L., Bauman, A. et Tudor-Locke, C. (2016). CANPLAY study: Secular trends in steps/day amongst 5–19 year-old Canadians between 2005 and 2014. *Preventive Medicine*, 86, 28-33. doi : 10.1016/j.ypmed.2015.12.020
- Canada Sport pour la Vie. (2016). *Long-Term Athlete Development Resource Paper*. Repéré à https://sportforlife.ca/wp-content/uploads/2017/04/LTAD-2.1-EN_web.pdf?x96000
- Canadian Sport Policy (2012). *Politique canadienne du sport 2012*. Repéré à https://sirc.ca/wp-content/uploads/2020/01/csp2012_fr.pdf
- Crane, J. et Temple, V. (2015). A systematic review of dropout from organized sport among children and youth. *European Physical Education Review*, 21(1), 114-131. doi: 10.1080/02640414.2021.1891723
- Dacker, D. C. (2014). Review of the literature: Small sided games in rugby league. *Journal of Australian Strength et Conditioning*, 22(6), 125-138.
- Dalene, K. E., Anderssen, S. A., Andersen, L. B., Steene-Johannessen, J., Ekelund, U., Hansen, B. H. et Kolle, E. (2018). Secular and longitudinal physical activity changes in population-based samples of children and adolescents. *Scandinavian Journal of Medicine et Science in Sports*, 28(1), 161-171. doi: 10.1111/sms.12876
- Deci, E. L. et Ryan, R. M. (1980). The empirical exploration of intrinsic motivational processes. *Advances in Experimental Social Psychology*, 13, 39-80. doi: 10.1016/S0065-2601 (08) 60130-6
- DiLorenzo, T. M., Stucky-Ropp, R. C., Vander Wal, J. S. et Gotham, H. J. (1998). Determinants of exercise among children: A longitudinal analysis. *Preventive Medicine*, 27(3), 470–477. doi: 10.1006/pmed.1998.0307
- DoĖAner, S. et Balci, V. (2018). Effect of Regular Physical Activity on Individuals' Stress, Happiness and Leisure Satisfaction Levels. *Journal of Physical Education et Sports Sciences*, 16(3), 132-148. doi: 10.1501/Sporm_0000000382
- Eberline, A., Judge, L. W., Walsh, A. et Hensley, L. D. (2018). Relationship of Enjoyment, Perceived Competence, and Cardiorespiratory Fitness to Physical Activity Levels of Elementary School Children. *Physical Educator*, 75(3), 394-413. doi: 10.18666/TPE-2018-V75-I3-8161
- Eccles, J. S. et Harold, R. D. (1991). Gender differences in sport participation: Applying the Eccles' expectancy-value model. *Journal of Applied Sport Psychology*, 3(1), 7–35. doi: 10.1080/10413209108406432

- Gardner, L. A., Magee, C. A. et Vella, S. A. (2017). Enjoyment and Behavioral Intention Predict Organized Youth Sport Participation and Dropout. *Journal of physical activity and health*, 14(11), 861-865. doi: 10.1123/jpah.2016-0572
- Gleddie, D. L. (2013). The minor hockey experience. *Sport in Society*, 16(3), 267-282. doi: 10.1080/17430437.2013.779855
- Guttman, L. (1954). Some necessary conditions for common-factor analysis. *Psychometrika*, 19(2), 149-161. doi: 10.1007/BF02289162
- Halouani, J., Chtourou, H., Gabbett, T. I. M., Chaouachi, A. et Chamari, K. (2014). Small-sided games in team sports training: A brief review. *Journal of Strength et Conditioning*, 28(12), 3594-3618. doi: 10.1519/JSC.0000000000000564
- Hockey Alberta. (2016). *On-ice study Smaller Ice Surfaces and Skating Development*. Repéré à https://www.hockeyalberta.ca/uploads/source/Ted/IP_Speed_Study.pdf
- Hockey Canada. (2017). *Hockey Canada Annual Report*. Repéré à <https://cdn.hockeycanada.ca/hockey-canada/Corporate/About/Downloads/2016-17-annual-report-e.pdf>
- Hockey Canada. (2019a). *Hockey Canada Long Terme Player Developpement Plan*. Repéré à https://cdn2.sportngin.com/attachments/document/0148/3105/LTAD_-_Novice.pdf
- Hockey Canada. (2019b). *Programme novice : Guide de ressources*. Repéré à <https://cdn.hockeycanada.ca/hockey-canada/Hockey-Programs/Coaching/novice-program/downloads/hc-novice-resource-guide-f.pdf>
- Hockey Canada. (2020). *Hockey Canada Rapport Annuel*. Repéré à <https://cdn.agilitycms.com/hockey-canada/Corporate/About/Downloads/2019-20-hockey-canada-annual-report-f.pdf>
- Holman, A. C. (Ed.). (2009). *Canada's game: hockey and identity*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Kline, R. B. (2015). *Principles and practice of structural equation modeling*. Guilford publications.
- Kosovich, J. J., Hulleman, C. S., Barron, K. E. et Getty, S. (2015). A practical measure of student motivation: Establishing validity evidence for the expectancy-value-cost scale in middle school. *The Journal of Early Adolescence*, 35(5-6), 790-816. doi: 10.1177/0272431614556890
- Lemoine, Herbison, Cuillerier-Serre et Hould (2021, October) *Taking a deeper look on the benefits of Hockey Canada's half-ice model for U9 hockey*. Communication

présentée à Affiches de recherche 2021, SIRC. Repéré à
<https://sirc.ca/fr/irsc/session-affiche-2021/>

- Mandigo, J. L. et Couture, R. T. (1996). An overview of the components of fun in physical education, organized sport and physical activity programs. *Avante*, 2(3), 56-72.
- Moore, J. B., Yin, Z., Hanes, J., Duda, J., Gutin, B. et Barbeau, P. (2009). Measuring enjoyment of physical activity in children: validation of the physical activity enjoyment scale. *Journal of Applied Sport Psychology*, 21(1), 116-129. doi: 10.1080/10413200802593612
- Muthén, L. K. et Muthén, B. O. (1998). Mplus user's guide Eighth edition Los Angeles. CA: Muthén et Muthén, 2017.
- Newton, M. et Duda, J. L. (1993). The relationship of task and ego orientation to performance-cognitive content, affect, and attributions in bowling. *Journal of Sport Behavior*, 16(4), 209-220.
- Niiranen, A. (2015). *Goal scoring in small-sided games in ice-hockey in comparison to 5v5 game*. (Mémoire). Haaga-Helia, Finland. Repéré à <http://www.theseus.fi/handle/10024/95493>
- Ntoumanis, N. (2002). Motivational clusters in a sample of British physical education classes. *Psychology of Sport and Exercise*, 3(3), 177-194. doi: 10.1016/S1469-0292(01)00020-6
- Pedersen, M. T., Vorup, J., Nistrup, A., Wikman, J. M., Alstrøm, J. M., Melcher, P. S., . . . Bangsbo, J. (2017). Effect of team sports and resistance training on physical function, quality of life, and motivation in older adults. *Scandinavian Journal of Medicine et Science in Sports*, 27(8), 852-864. doi: 10.1111/sms.12823
- Rottensteiner, C., Laakso, L., Pihlaja, T. et Konttinen, N. (2013). Personal Reasons for Withdrawal from Team Sports and the Influence of Significant Others among Youth Athletes. *International Journal of Sports Science et Coaching*, 8(1), 19-32. doi: 10.1260/1747-9541.8.1.19
- Rovniak, L., Anderson, E., Winett, R. et Stephens, R. (2002). Social cognitive determinants of physical activity in young adults: A prospective structural equation analysis. *Annals of Behavioral Medicine*, 24(2), 149-156. doi: 10.1207/S15324796ABM2402_12
- Sallis, J. F., Prochaska, J., Taylor, W., Hill, J. et Geraci, J., (1999) Correlates of physical activity in a national sample of girls and boys in grades 4 through 12. *Health Psychology*, 18(4), 410-415. doi: 10.1037//0278-6133.18.4.410

- Sallis, J. F., Prochaska, J. J. et Taylor, W. C. (2000). A review of correlates of physical activity of children and adolescents. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 32(5), 963-975. doi: 10.1097/00005768-200005000-00014
- Sarmiento, H., Clemente, F. M., Harper, L. D., Costa, I. T. d., Owen, A. et Figueiredo, A. J. (2018). Small sided games in soccer - a systematic review. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 18(5), 693-9. doi: 10.1080/24748668.2018.1517288
- Simpkins, S. D., Fredricks, J. A. et Eccles, J. S. (2012). Charting the Eccles' expectancy-value model from mothers' beliefs in childhood to youths' activities in adolescence. *Developmental Psychology*, 48(4), 1019–1032. doi: 10.1037/a0027468
- Sport for Life Society. (2016). *Long-Term Athlete Development Resource Paper*. Repéré à https://sportforlife.ca/wp-content/uploads/2017/04/LTAD-2.1-EN_web.pdf?x96000
- Strean, W. et Holt, N. (2000). ‘Coaches’, Athletes’, and Parents’ Perceptions of Fun in Youth Sports: Assumptions about Learning and Implications for Practice’. *Avante* 6 (3), 83–98.
- Tardif, C.A. et Lemoyne, J. (2021). A New Way to Play Hockey in Canada. *Journal of Emerging Sport Studies*, 5. doi: 10.26522/jess.v5i1.3384
- Telama, R., Xiaolin, Y., Hirvensalo, M. et Raitakari, O. (2006). Participation in Organized Youth Sport as a Predictor of Adult Physical Activity: A 21-Year Longitudinal Study. *Pediatric Exercise Science*, 18(1), 76. doi: 10.1123/pes.18.1.76
- Toepoel, V., Vermeeren, B. et Metin, B. (2019). Smileys, stars, hearts, buttons, tiles or grids: influence of response format on substantive response, questionnaire experience and response time. *Bulletin of Sociological Methodology/Bulletin de Méthodologie Sociologique*, 142 (1), 57-74. doi : 10.1177/0759106319834665
- Visek, A. J. et Manning, H. M. (2014). The FUN MAPS: A Youth Sport Scientific Breakthrough. *Olympic Coach*, 25(4), 39-42. doi: 10.1123/jpah.2013-0180
- Visek, A. J., Achrati, S. M., Mannix, H., McDonnell, K., Harris, B. S. et DiPietro, L. (2015). The fun integration theory: toward sustaining children and adolescents sport participation. *Journal of Physical Activity and Health*, 12(3), 424-433. doi: 10.1123/jpah.2013-0180
- Visek, A. J., Mannix, H., Chandran, A., Cleary, S. D., McDonnell, K. et DiPietro, L. (2018). Perceived importance of the fun integration theory’s factors and determinants: A comparison among players, parents, and coaches. *International Journal of Sports Science et Coaching*, 13(6), 849-862. doi: 10.1177/1747954118798057

- Vissek, A. J., Mannix, H., Chandran, A., Cleary, S. D., McDonnell, K. A., et DiPietro, L. (2020). Toward Understanding Youth Athletes' Fun Priorities: An Investigation of Sex, Age, and Levels of Play. *Women in Sport et Physical Activity Journal*, 28(1), 34-49. doi: 10.1123/wspaj.2018-0004
- Yang, H. (2004). Establishing the reliability of the Smiley Face Assessment Scale: test-retest. *LARNet-The Cyber Journal of Applied Leisure and Recreation Research*(January).
- Yang, X., Telama, R., Vikari, J. et Raitakari, O. T. (2006). Risk of Obesity in Relation to Physical Activity Tracking from Youth to Adulthood. *Medicine and Science in Sports et Exercise*, 38(5), 919-925. doi: 10.1249/01.mss.0000218121.19703.f7

V. Discussion Générale

5.1 Synthèse de l'étude

En implantant le format demi-glace pour le hockey M9, Hockey Canada a adopté une structure favorable à l'initiation au sport, qui s'inscrit en cohérence avec les modèles de développement sportifs au Canada. Malgré le fait que certains aient critiqué ce changement, il est intéressant de vérifier les effets de ce nouveau contexte sur la qualité de l'expérience vécue par les jeunes hockeyeurs. Cette étude visait à porter un regard descriptif sur le plaisir dans la pratique sportive dans un contexte de hockey mineur. En se basant sur les travaux antérieurs de Visek et la collaboration d'intervenants de Hockey Québec, un questionnaire a été développé afin de répondre à nos objectifs de recherche. La première section du questionnaire était une question ouverte dans laquelle les participants devaient identifier, dans leurs mots, 3 situations plaisantes et 3 situations déplaisantes dans leur pratique du hockey. Cette section avait pour objectif de décrire les événements les plus susceptibles d'engendrer le plaisir et l'insatisfaction dans les stades d'initiation au hockey. Autant pour les situations positives que négatives, les situations les plus rapportées sont des situations se produisant sur la glace et plus spécifiquement des situations de match. Selon les données avancées par Hockey Canada (2019b), le hockey en espace restreint favorise les situations offensives (passes, tirs au but, buts, etc.), situations que nous avons identifiées comme suscitant à la fois le plaisir et l'insatisfaction. Ce contraste représente un concept intégrant du sport : l'adversité. Selon Gleddie (2013) l'adversité n'est pas mal perçue par les joueurs, même que les parties avec un pointage serré seraient plus excitantes.

Dans la deuxième partie du questionnaire, les participants devaient quantifier le plaisir et la fréquence de survenue de 41 situations susceptible de se produire au hockey. Cette section avait pour objectif de conceptualiser quantitativement le plaisir au hockey mineur. Les situations que nous avons identifiées se divisent dans 6 facteurs ayant le potentiel d'affecter la qualité de l'expérience vécue. Les facteurs « efforts » et « apprentissages » se rapportent à la dimension interne dans la pratique sportive alors que les facteurs « parents » et « entraîneurs » se rapportent plus à la dimension externe. Nous avons aussi questionné des situations se rapportant au social et au contexte avec les facteurs « équipe » et « match ». Comme ce fut le cas pour Vissek (2015), les facteurs « efforts » et « apprentissages » ont obtenu un score élevé en lien avec leur impact sur le plaisir. Ces deux facteurs peuvent se rapporter à la théorie des buts d'accomplissements (Harwood et Biddle; 2002) qui avancent que l'atteinte des objectifs sportifs dans différentes situations sera déterminée par les préférences individuelles et le climat motivationnel. En terme motivationnel, les « parents » et « entraîneurs » appartiennent plus à la motivation externe. Bien que la motivation interne ait un plus grand potentiel dans le maintien de la pratique sportive, la présence et l'implication des parents et entraîneurs sont essentielles dans le maintien de la pratique sportive en bas âge. Il faut aussi noter que le contexte du hockey mineur amène certains parents à avoir le rôle d'entraîneur. Les deux derniers facteurs sont en lien avec la théorie de l'autodétermination (Deci et Ryan, 1980). Si on applique cette théorie au contexte du hockey mineur, le maintien de la pratique du hockey sera influencé par l'autonomie, les compétences (facteur « match ») et l'appartenance sociale (facteur « équipe »).

Tableau 9. Description des facteurs

Facteurs	Descriptions
Effort	Le travail fourni par le joueur ou l'équipe pour réussir un exercice, un jeu ou autre
Apprendre	Développement sportif au niveau du hockey avec la découverte de nouvelles habiletés, tactiques, etc.
Parents	L'implication des parents dans la pratique sportive de leur enfant
Coach	L'impact qu'a l'entraîneur sur l'équipe
Équipe	Dynamique de l'équipe, développement du social
Match	Les actions réalisées sur la glace, les situations vécues

5.2 Recommandations pratiques

L'étude d'une population en bas âge comporte des défis, mais comme l'a mentionné Gleddie (2013), les jeunes savent ce qu'ils aiment et sont en mesure de l'exprimer. Les différents intervenants entourant la pratique du hockey mineur doivent non seulement collecter l'opinion des jeunes, mais aussi s'en servir dans l'établissement du contexte de pratique. Les fédérations telles que Hockey Canada et Hockey Québec sont responsables d'établir le contexte global de pratique du sport. L'établissement du hockey en largeur de glace pour les joueurs M7 et en demi-glace pour les joueurs M9 représente bien ce rôle des fédérations. Bien que ce style de jeu semble être implanté pour de bon, les fédérations doivent être à l'écoute de leurs membres et présenter une ouverture à modifier certains aspects du contexte de jeu en espace restreint. Ces modifications doivent se faire dans la mesure où elles contribueraient à un meilleur développement sportif et à une expérience sportive plus plaisante. L'établissement du contexte est du ressort des fédérations, mais son application fait notamment appel aux

entraîneurs. Les entraîneurs auront des impacts sur différentes sphères de la pratique du hockey, tel que l'établissement d'un climat favorable au plaisir, la conception des entraînements et la mise en place d'un microcontexte permettant l'atteinte des objectifs individuels des joueurs. Les objectifs individuels sont en fait les raisons qui ont incité un jeune à vouloir participer au hockey et la réalisation de ces objectifs individuels contribuera à une perception positive de l'expérience sportive. Nous avons observé que les matchs suscitent plus de réactions que les entraînements, ce qui concorde avec les observations de Gleddie (2013). Bien que les matchs soient une partie importante des joueurs M9, avec un ratio en saison régulière de 40-45 entraînements pour 30-35 parties, les entraînements occupent une partie intégrante de la saison des joueurs. Nos observations tendent à montrer que les jeunes hockeyeurs veulent jouer des matchs et non d'effectuer des exercices en répétition (aucun exercice de répétition n'a été mentionné comme étant plaisant dans la question ouverte de l'objectif 1,1). Ainsi les entraînements au niveau M9 devraient présenter au maximum des situations de jeu susceptible de se produire lors des parties. Intégrer des éléments sociaux et compétitifs aux entraînements peut se faire de façon simultanée, par exemple en incluant des concours d'habiletés intraéquipe pourvu que ce soit fait dans un climat de compétition sain. Étant à leurs débuts, les joueurs ne peuvent pas présenter de structure parfaite durant les matchs et il peut être bon durant les entraînements de reproduire ce « chaos » et de laisser les jeunes expérimenter sans une structure trop stricte. Finalement, les entraîneurs, mais aussi les parents, ont une responsabilité dans l'établissement d'un climat favorable au plaisir, notamment avec le concept d'adversité et en évitant de

mettre l'emphase sur des motivations externes telle que la victoire, mais plutôt en favorisant une motivation interne avec des concepts tels que l'amélioration et les efforts. En ce sens, Visek (2014) avait identifié plusieurs situations relatives au climat et aux aspects sociaux avec des adolescents. Il est plausible de croire que ces éléments gagnent en importance lors du passage à l'adolescence et doivent être considérés dans la pratique sportive en bas âges. En ce qui concerne les joueurs, ils devraient être encouragés à exprimer les aspects qu'ils aiment dans la pratique du hockey et ce qui les a amenés à vouloir jouer au hockey. Le contexte établi par les fédérations de hockey vise à représenter la majorité des ses membres, toutefois des éléments tels que le contexte sociodémographique est susceptible d'influencer ce qu'un joueur aime du hockey. Un résumé des recommandations est présenté au tableau 5.

Tableau 10. Résumé des recommandations

Fédérations (Nationales et Provinciales)	<ul style="list-style-type: none"> • Collecter et analyser de l'information pour proposer une amélioration continue du contexte de pratique dans le hockey mineur afin de prioriser le plaisir et le développement des joueurs • Outiller les équipes et les entraîneurs, notamment avec de la formation et des guides de pratique
Entraîneurs	<ul style="list-style-type: none"> • Questionner et écouter son groupe • Concevoir des entraînements plaisant pour son groupe • Établir un climat favorable au plaisir
Parents	<ul style="list-style-type: none"> • Établir un climat favorable au plaisir
Joueurs	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer ce qu'ils aiment et ce qui pourrait être amélioré dans leur pratique du hockey

Cette étude a été réalisée avec des hockeyeurs mineurs québécois, mais comme démontré par Tardif et Lemoyne (2021), il existe des différences interprovinciales en ce qui concerne la perception hockey et du plaisir dans la pratique du hockey. Considérant les différences observées, l'amélioration du contexte de hockey en demi-glace pourrait passer par une étude transcanadienne, qui permettrait une généralisation de concept du plaisir dans la pratique du hockey mineur au Canada. Un questionnaire plus court, mais ciblant plus spécifiquement certains facteurs pourrait aussi être utilisé notamment afin de déterminer si les entraînements rencontrent les motifs de participations au sport des jeunes hockeyeurs.

5.3 Limites et perspectives

Malgré sa contribution, cette étude présente plusieurs limites. D'abord, en raison de l'âge des participants, le nombre de questions devait être limité et leur contenu simplifié. Certains parents ont rapporté qu'un questionnaire plus court serait à préconiser, des adaptations ont été apportées afin de le réduire pour une collecte future. De plus, les données provenant de questionnaires autorapportés et l'accompagnement des parents, bien que nécessaire en raison de la littératie des participants, peut susciter un biais dans l'identification et l'évaluation des situations principalement pour les questions qui concerneraient les parents. Un objectif pour les collectes futures est d'éliminer la présence des parents lors de la complétion du questionnaire. La méthode préconisée serait qu'un membre de l'équipe de recherche rencontre toutes les équipes une à une et accompagne les joueurs dans la complétion du questionnaire. Un

questionnaire électronique pouvant être rempli sur une tablette contribuerait aussi à améliorer la collecte puisqu'une seule personne pourrait accompagner tous les joueurs d'une équipe d'un seul coup et les données seraient comptabilisées automatiquement. Une autre limite hors de notre contrôle a été l'arrêt des activités sportives avec le début de la pandémie de COVID-19 ayant empêché les collectes subséquentes, ce qui aurait augmenté le nombre de participants. Bien que la taille de l'échantillon fût suffisante, il serait préférable d'augmenter cet échantillon afin de permettre une meilleure généralisation. Pour ce faire, nous désirons distribuer le questionnaire à l'échelle canadienne, du même coup varier la provenance des participants et augmenter le nombre de questionnaires complétés par des filles. Finalement, nous croyons que les entraînements présentent des opportunités d'expériences positives. Malgré cela, peu de situations en lien direct avec les entraînements ont été rapportées dans la question ouverte, toutes les situations rapportées en lien avec les entraînements étaient négatives. Un questionnaire permettant une distinction entre les parties et les entraînements permettrait de comprendre les raisons pourquoi les parties suscitent plus de réactions positives.

VII. Conclusion

Le modèle de jeu demi-glace pour l'apprentissage du hockey en est à ses premières années au Canada. Plusieurs données démontrent que ce modèle de développement a un fort potentiel positif sur le développement moteur, l'un des deux éléments centraux à la base du DLT et du DLTAP Hockey. Toutefois, il y a peu de littérature concernant le plaisir dans la pratique sportive, le deuxième fondement du DLT. La littérature concernant le plaisir dans la pratique sportive est principalement rétrospective et évoque plutôt la diminution du plaisir comme facteur expliquant l'attrition sportive.

Les données recueillies par questionnaire nous ont permis d'obtenir un portrait de la qualité de l'expérience vécue au hockey novice québécois. Nos résultats indiquent que l'expérience vécue par les jeunes est positive et que les hockeyeurs M9 accordent beaucoup d'intérêt au jeu : ils veulent jouer des matchs et l'aspect ludique du sport figure au premier plan. Bien que les parties semblent être l'élément central de l'intérêt des joueurs en présentant beaucoup de situations positives, elles provoquent aussi beaucoup de situations négatives puisque les situations plaisantes pour une équipe représentent les situations déplaisantes de leurs adversaires. Il serait intéressant d'évaluer de quelle façon le ratio de situations positives par rapport aux situations négatives affecte le climat motivationnel. L'évaluation de la motivation pourrait se faire en comparant des équipes dans différentes situations. Dans l'ensemble, les situations de match ont un potentiel majeur dans la perception positive du plaisir malgré la présence

de l'adversité. Au-delà de jouer des parties, nous avons identifié les efforts, les apprentissages, les interactions sociales le contexte de jeu comme des facteurs déterminants dans la perception positive de l'expérience sportive. Plusieurs de ces éléments méritent de faire l'objet de recherches ultérieures pour contribuer à mieux comprendre le plaisir dans la pratique du hockey mineur. Comme mentionné précédemment, les expériences vécues en contexte d'entraînement représentent plus de 50% des expériences sportives des hockeyeurs M9. Il est donc important de mieux documenter par quelles approches peut se développer le plaisir sportif lors de situations d'apprentissage telles que les séances d'entraînement. Les interactions sociales autant avec les autres joueurs, les entraîneurs et les adversaires peuvent aussi avoir un impact sur la rétention sportive. Ce climat individuel à chaque équipe mérite d'être étudié afin de déterminer de quelle façon et à quelle intensité il peut affecter la qualité de l'expérience vécue. Dans le cadre de cette recherche, le plaisir a été évalué pour des hockeyeurs québécois, mais les résultats pourraient varier en fonction de la provenance des joueurs. Le plaisir dans la pratique sportive mérite d'être étudié à plus grande échelle et afin d'obtenir un meilleur portrait du hockey mineur canadien les hockeyeurs M9 de partout au Canada doivent être impliqués. Finalement, les résultats obtenus ouvrent la voie non seulement pour des études ultérieures dans l'évaluation de la qualité de l'expérience sportive au hockey, mais aussi dans d'autres sports. En effet, la nature du sport aura un impact sur des facteurs poussant les jeunes à vouloir y participer et la connaissance de ces facteurs orienterait les interventions visant à garder les jeunes dans le sport organisé.

L'instauration du hockey novice en demi-glace au Canada se base sur le potentiel d'amélioration du développement amené par ce style de jeu, il s'agit donc de s'adapter à cette nouvelle réalité en innovant et en tirant avantage de ce nouveau contexte de jeu. Malgré tout, le plaisir doit demeurer un élément central dans la prise de décisions futures, l'objectif étant de faire aimer le sport aux jeunes pour qu'ils le pratiquent longtemps et atteignent leurs objectifs de performance sportive ou de vie active.

VIII. Références

- Armentrout, S. M. et Kamphoff, C. S. (2011). Organizational Barriers and Factors that Contribute to Youth Hockey Attrition. *Journal of Sport Behavior*, 34(2), 121-136.
- Bailey, R., Hillman, C., Arent, S. et Petitpas, A. (2013). Physical Activity: An Underestimated Investment in Human Capital? *Journal of Physical Activity et Health*, 10(3), 289-308. doi: 10.1123/jpah.10.3.289
- Barnes, J. D., Cameron, C., Carson, V., Chaput, J.-P., Colley, R. C., Faulkner, G. E. J., . . . Tremblay, M. S. (2018). Results from Canada's 2018 Report Card on Physical Activity for Children and Youth. *Journal of Physical Activity et Health*, 15, S328-S330. doi : 10.1123/jpah.2018-0454
- Bennett, K. J. M., Scott, B. R., Fransen, J., Elsworth, N., Sanctuary, C. E., Gabbett, T. J. et Dascombe, B. J. (2016). Examining the skill involvements of under-16 rugby league players during a small-sided game and match-play. *International Journal of Sports Science et Coaching*, 11(4), 532-537. doi: 10.1177/1747954116654780
- Brand, S., Kalak, N., Gerber, M., Clough, P. J., Lemola, S., Sadeghi Bahmani, D., . . . Holsboer-Trachsler, E. (2017). During early to mid adolescence, moderate to vigorous physical activity is associated with restoring sleep, psychological functioning, mental toughness and male gender. *Journal of Sports Sciences*, 35(5), 426-434. doi: 10.1080/02640414.2016.1167936
- Bujalance-Moreno, P., Latorre-Román, P. Á. et García-Pinillos, F. (2019). A systematic review on small-sided games in football players: Acute and chronic adaptations. *Journal of Sports Sciences*, 37(8), 921-949. doi: 10.1080/02640414.2018.1535821
- Butcher, J., Lindner, K. J. et Johns, D. P. (2002). Withdrawal from Competitive Youth Sport: A Retrospective Ten-year Study. *Journal of Sport Behavior*, 25(2), 145.
- Campbell. (2017). Minor Hockey, Major Uproar: Controversy over cross-ice vs. full length for house-league kids. Repéré à <https://thehockeynews.com/news/minor-hockey-major-uproar-controversy-over-cross-ice-vs-full-length-for-house-league-kids#:~:text=cross%2Dice%20vs.-,full%20length%20for%20house%2Dleague%20kids,of%20seven%20beginning%20this%20season>.
- Crane, J. et Temple, V. (2015). A systematic review of dropout from organized sport among children and youth. *European Physical Education Review*, 21(1), 114-131. doi: 10.1080/02640414.2021.1891723

- Dacker, D. C. (2014). Review of the literature: Small sided games in rugby league. *Journal of Australian Strength et Conditioning*, 22(6), 125-138.
- Doğaner, S. et Balci, V. (2018). Effect of Regular Physical Activity on Individuals' Stress, Happiness and Leisure Satisfaction Levels. *Journal of Physical Education et Sports Sciences*, 16(3), 132-148. doi: 10.1501/Sporm_0000000382
- Gardner, L. A., Magee, C. A. et Vella, S. A. (2017). Enjoyment and Behavioral Intention Predict Organized Youth Sport Participation and Dropout. *Journal of physical activity and health*, 14(11), 861-865. doi: 10.1123/jpah.2016-0572
- Garn, A. C., et Cothran, D. J. (2006). The Fun Factor in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25(3), 281-297. doi: 10.1123/jtpe.25.3.281
- Gleddie, D. L. (2013). The minor hockey experience. *Sport in Society*, 16(3), 267-282. doi: 10.1080/17430437.2013.779855
- Gouvernement du Québec (2019). *Développement du talent sportif*. Repéré à <http://www.education.gouv.qc.ca/references/tx-solrtyperecherchepublicationtx-solrpublicationnouveaute/resultats-de-la-recherche/detail/article/developpement-du-talent-sportif/>
- Halouani, J., Chtourou, H., Gabbett, T. I. M., Chaouachi, A. et Chamari, K. (2014). Small-sided games in team sports training: A brief review. *Journal of Strength et Conditioning*, 28(12), 3594-3618. doi: 10.1519/JSC.0000000000000564
- Harris. (2011). MAHA losing more than 20 Mite teams to Hockey Michigan. Repéré à <https://www.hockeyweekly.com/Headlines/maha-losing-more-than-20-mite-teams-to-hockey-michigan>
- Harwood, C. et Biddle, S. (2002). The application of achievement goal theory in youth sport. *Solutions in Sport Psychology*, 2002, 58-73.
- Higgs, C., Jurbala, P., Way, R., Balyi, I., et Harber, V. (2019). Développement à long terme par le sport et l'activité physique. *Le sport c'est pour la vie*. Repéré à <https://sportpourelavie.ca/wp-content/uploads/2019/06/DLT-3-0-March-2021.pdf>
- Hockey Alberta. (2016). *On-ice study Smaller Ice Surfaces and Skating Development*. Repéré à https://www.hockeyalberta.ca/uploads/source/Ted/IP_Speed_Study.pdf
- Hockey Canada. (2017). *Hockey Canada Annual Report*. Repéré à <https://cdn.hockeycanada.ca/hockey-canada/Corporate/About/Downloads/2016-17-annual-report-e.pdf>

- Hockey Canada. (2018). *Lignes directrices pour les matchs au hockey novice*. Repéré à <https://www.hockeycanada.ca/fr-ca/hockey-programs/coaching/novice/mha/game-play>
- Hockey Canada. (2019a). *Hockey Canada Long Terme Player Developpement Plan*. Repéré à https://cdn2.sportngin.com/attachments/document/0148/3105/LTAD_-_Novice.pdf
- Hockey Canada. (2019b). *Programme novice : Guide de ressources*. Repéré à <https://cdn.hockeycanada.ca/hockey-canada/Hockey-Programs/Coaching/novice-program/downloads/hc-novice-resource-guide-f.pdf>
- Hockey Canada. (2020). *Hockey Canada Rapport Annuel*. Repéré à <https://cdn.agilitycms.com/hockey-canada/Corporate/About/Downloads/2019-20-hockey-canada-annual-report-f.pdf>
- Hockey Canada. (2021, 30 novembre). *Divisions d'âges de hockey mineur*. Repéré à <https://www.hockeycanada.ca/fr-ca/hockey-programs/players/essentials/age-divisions>
- Hockey Québec. (2017). *Hockey Québec Plan Stratégique 2017 - 2022*. Repéré à https://www.publicationsports.com/ressources/files/509/Plan_strategique_2017-22_-_Hockey_Quebec.pdf
- Hockey Québec. (2019a). *Hockey Québec Programme Novice Demi-Glace, Guide des Opérations*. Repéré à [https://www.publicationsports.com/ressources/files/509/Guide_Novice_2019_\(Version_courte\).pdf](https://www.publicationsports.com/ressources/files/509/Guide_Novice_2019_(Version_courte).pdf)
- Hockey Québec. (2019b). *Le programme novice demi-glace*. Repéré à https://www.hockey.qc.ca/fr/page/programmes/novice_demi-glace.html
- Holman, A. C. (Ed.). (2009). *Canada's game: hockey and identity*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Howorun. (2017). *6-year-old hockey players kept off the ice after rule change*. Repéré à <https://toronto.citynews.ca/2017/09/17/6-year-old-hockey-players-kept-off-the-ice-after-rule-change/>
- Leclerc, M. (2017, 9 Novembre). *Fiston jouera-t-il dans la LNH? Ne misez pas là-dessus... Radio-Canada*. Repéré à <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1066434/hockey-quebec-lnh-probabilites-chronique-martin-leclerc>

- Lemoyne, Herbison, Cuillerier-Serre et Hould (2021, October) *Taking a deeper look on the benefits of Hockey Canada's half-ice model for U9 hockey*. Communication présentée à Affiches de recherche 2021, SIRC. Repéré à <https://sirc.ca/fr/irsc/session-affiche-2021/>
- Lubans, D. R., Morgan, P. J., Cliff, D. P., Barnett, L. M., et Okely, A. D. (2010). Fundamental Movement Skills in Children and Adolescents: Review of Associated Health Benefits. *Sports Medicine*, 40(12), 1019-1035. doi: 10.2165/11536850-000000000-00000.
- Mandigo, J. L. et Couture, R. T. (1996). An overview of the components of fun in physical education, organized sport and physical activity programs. *Avante*, 2(3), 56-72.
- Martin, N. J. (2014). Keeping It Fun in Youth Sport: What Coaches Should Know and Do. *Journal for Physical and Sport Educators*, 27(5), 27-32. doi: 10.1080/08924562.2014.938879
- National Collegiate Athletic Association. (2019). *Estimated probability of competing in professional athletics*. Repéré à <http://www.ncaa.org/about/resources/research/estimated-probability-competing-professional-athletics>
- Niiranen, A. (2015). *Goal scoring in small-sided games in ice-hockey in comparison to 5v5 game*. (Mémoire). Haaga-Helia, Finland. Repéré à <http://www.theseus.fi/handle/10024/95493>
- Pedersen, M. T., Vorup, J., Nistrup, A., Wikman, J. M., Alstrøm, J. M., Melcher, P. S., . . . Bangsbo, J. (2017). Effect of team sports and resistance training on physical function, quality of life, and motivation in older adults. *Scandinavian Journal of Medicine et Science in Sports*, 27(8), 852-864. doi: 10.1111/sms.12823
- Rottensteiner, C., Laakso, L., Pihlaja, T. et Konttinen, N. (2013). Personal Reasons for Withdrawal from Team Sports and the Influence of Significant Others among Youth Athletes. *International Journal of Sports Science et Coaching*, 8(1), 19-32. doi: 10.1260/1747-9541.8.1.19
- Seippel, Ø. (2006). The Meanings of Sport: Fun, Health, Beauty or Community? *Sport in Society*, 9(1), 51-70.
- Sport for Life Society. (2016). *Long-Term Athlete Development Resource Paper*. Repéré à https://sportforlife.ca/wp-content/uploads/2017/04/LTAD-2.1-EN_web.pdf?x96000

- Statistique Canada. (2013). *Perception des symboles nationaux comme étant des composantes très importantes de l'identité canadienne, selon la province*. Repéré à <https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/89-652-x/2015005/t/tb101-fra.htm>
- Statistique Canada. (2021). *Enquête canadienne sur les mesures de la santé : Données sur les moniteurs d'activité, 2018-2019*. Repéré à <https://www150.statcan.gc.ca/n1/daily-quotidien/210901/dq210901c-fra.htm>
- Tardif, C.A. et Lemoyne, J. (2021). A New Way to Play Hockey in Canada. *Journal of Emerging Sport Studies*, 5. doi : 10.26522/jess.v5i1.3384
- Visek, A. J., Achrati, S. M., Mannix, H., McDonnell, K., Harris, B. S. et DiPietro, L. (2015). The fun integration theory: toward sustaining children and adolescents sport participation. *Journal of Physical Activity and Health*, 12(3), 424-433. doi: 10.1123/jpah.2013-0180
- Visek, A. J. et Manning, H. M. (2014). The FUN MAPS: A Youth Sport Scientific Breakthrough. *Olympic Coach*, 25(4), 39-42. doi: 10.1123/jpah.2013-0180
- Visek, A. J., Mannix, H., Chandran, A., Cleary, S. D., McDonnell, K. et DiPietro, L. (2018). Perceived importance of the fun integration theory's factors and determinants: A comparison among players, parents, and coaches. *International Journal of Sports Science et Coaching*, 13(6), 849-862. doi: 10.1177/1747954118798057
- Visek, A. J., Mannix, H., Chandran, A., Cleary, S. D., McDonnell, K. A., et DiPietro, L. (2020). Toward Understanding Youth Athletes' Fun Priorities: An Investigation of Sex, Age, and Levels of Play. *Women in Sport et Physical Activity Journal*, 28(1), 34-49. doi: 10.1123/wspaj.2018-0004
- Whitehead, M. (2010). *Physical literacy: Throughout the lifecourse*. London, NY: Routledge.

Annexe A : Certificat éthique



CERTIFICAT D'ÉTHIQUE DE LA RECHERCHE AVEC DES ÊTRES HUMAINS

En vertu du mandat qui lui a été confié par l'Université, le Comité d'éthique de la recherche avec des êtres humains a analysé et approuvé pour certification éthique le protocole de recherche suivant :

Titre : Plaisir, engagement et apprentissage chez les hockeuteurs novices

Chercheur(s) : Jean Lemovne
Département des sciences de l'activité physique

Organisme(s) : Aucun financement

N° DU CERTIFICAT : CER-19-254-07.11

PÉRIODE DE VALIDITÉ : Du 13 mars 2019 au 13 mars 2020

En acceptant le certificat éthique, le chercheur s'engage à

- Aviser le CER par écrit des changements apportés à son protocole de recherche avant leur entrée en vigueur;
- Procéder au renouvellement annuel du certificat tant et aussi longtemps que la recherche ne sera pas terminée;
- Aviser par écrit le CER de l'abandon ou de l'interruption prématurée de la recherche;
- Faire parvenir par écrit au CER un rapport final dans le mois suivant la fin de la recherche.

Bruce Maxwell
Président du comité

Fanny Lonardé
Secrétaire du comité

Décanat de la recherche et de la création Date d'émission : 13 mars 2019

Annexe B : Questionnaire

La perception du plaisir vécu dans la pratique du hockey



Consentement éclairé du participant (SIGNATURE DU PARENT)

Je, _____ [nom du PARENT],

Parent de _____ [nom du JOUEUR]

Confirme avoir lu et compris la lettre d'information au sujet du projet *La perception du plaisir vécu dans la pratique du hockey*. Les données recueillies serviront à mieux comprendre les facteurs associés à une expérience positive et hockey dès les premières années de hockey de mon enfant. J'ai bien saisi les modalités entourant la participation à ce projet. On a répondu à toutes mes questions à mon entière satisfaction. Je comprends que la participation de mon enfant est entièrement volontaire, et qu'il peut se retirer de la recherche en tout temps et sans préjudice.

Signature du parent/tuteur légal : _____

Initiales du joueur (participant) : _____

Date : _____

Cette recherche est approuvée par le comité d'éthique de la recherche avec des êtres humains de l'Université du Québec à Trois-Rivières et un certificat portant le numéro CER-19-254-07.11, a été émis le 13 mars 2019.

SECTION 1

Données sociodémographiques

1. Mois de naissance _____

2. Année de naissance _____

3. Dans quelle catégorie et quel niveau évolue votre enfant? (Encerclez la réponse)

Prénovice 1 2

Novice 1 2 3 4





























Atome AA BB CC A B C

SECTION 2

[Questions posées au joueur]

Comment te sens-tu lorsque tu joues au hockey ?

*La question est posée à l'enfant, et il **doit noircir la figure qui correspond à son opinion***

















































































4.	Je me sens plein d'énergie	   
5.	Je sens que c'est le fun	   
6.	Je me sens rapide sur la glace	   
7.	Je me sens bien et heureux	   
8.	Je suis content et enthousiaste quand je joue au hockey	   
9.	Je suis fier de moi lorsque je donne mon maximum	   
10.	Ça me rend de bonne humeur	   

















SECTION 3





































































[Questions posées au joueur PAR LE PARENT]

ÉTAPE 1 : Indique en noircissant la figure correspondant à ce que tu ressens dans les situations.

ÉTAPE 2 : Encerle le chiffre qui correspond à la fréquence (nombre de fois) à laquelle tu vis les situations énumérées.

Indique comment tu te sens et à quelle fréquence les situations suivantes se produisent		Comment te sens-tu ?	Fréquence		
			Jamais	Parfois	Souvent
11.	Patiner avec la rondelle	   	1	2	3
12.	Encourager mes coéquipiers	   	1	2	3
13.	Être encouragé par mes coéquipiers	   	1	2	3
14.	Patiner vite	   	1	2	3
15.	Être essoufflé parce que j'ai travaillé fort	   	1	2	3
16.	Gagner une course pour récupérer la rondelle	   	1	2	3
17.	L'entraîneur qui souligne mes bons jeux	   	1	2	3
18.	L'entraîneur me corrige quand j'ai des difficultés ou que je manque mon jeu	   	1	2	3
19.	Apprendre de nouvelles habiletés	   	1	2	3
20.	Essayer des nouveaux exercices	   	1	2	3
21.	Imiter les joueurs professionnels	   	1	2	3
22.	Avoir mes parents qui assistent aux entraînements	   	1	2	3
23.	Avoir mes parents qui assistent aux parties	   	1	2	3
24.	Avoir des parents qui m'encouragent	   	1	2	3
25.	Recevoir des compliments de l'entraîneur	   	1	2	3
26.	Attaquer le filet adverse	   	1	2	3
27.	Enlever la rondelle à un adversaire	   	1	2	3
28.	Améliorer mon patinage	   	1	2	3
29.	Déjouer un adversaire	   	1	2	3
30.	Marquer un but	   	1	2	3

31.	Lorsqu'un adversaire réussi à m'enlever la rondelle	   	1	2	3
32.	Faire un tir au but	   	1	2	3
33.	L'entraîneur donne des explications	   	1	2	3
34.	Faire des exercices de patinage	   	1	2	3

	Indique comment tu te sens et à quelle fréquence les situations suivantes se produisent	Comment te sens-tu ?	Fréquence		
			Jamais	Parfois	Souvent
35.	Faire des exercices de tir	   	1	2	3
36.	Faire des exercices de maniement de rondelle	   	1	2	3
37.	Jouer des matchs	   	1	2	3
38.	Prendre des pauses pour aller boire de l'eau	   	1	2	3
39.	Parler et blaguer avec mes coéquipiers	   	1	2	3
40.	Retourner au banc après une présence sur la glace	   	1	2	3
41.	Lorsque mon équipe mène	   	1	2	3
42.	Lorsque mon équipe perd	   	1	2	3
43.	Faire un cri d'équipe	   	1	2	3
44.	Porter le chandail de l'équipe	   	1	2	3
45.	Mon entourage souligne que je m'améliore	   	1	2	3
46.	Mon entraîneur souligne que je m'améliore	   	1	2	3
47.	Manger en équipe après les matchs	   	1	2	3
48.	Voir mes améliorations sur la patinoire	   	1	2	3
49.	Féliciter mes coéquipiers	   	1	2	3
50.	Féliciter mes adversaires	   	1	2	3
51.	Réussir un jeu spectaculaire	   	1	2	3

SECTION 4

Indique en ordre les choses que tu aimes (et celles que tu aimes le moins) lorsque tu joues ou tu pratiques le hockey.

**Ce que j'aime le plus au hockey est ...
étant l'aspect que tu aimes le plus)**

**Ce que j'aime le moins au hockey est ... (1
(1 étant l'aspect que tu aimes le moins)**

1.

1.

2.

2.

3.

3.

MERCI TU AS TERMINÉ LE QUESTIONNAIRE !

Annexe C : Tableau qualitatif des déterminants, facteurs et sous-facteurs positifs mentionnés par les joueurs

Trois choses que tu aimes du hockey	N	%
Action spécifique au hockey	421	83,4%
Match	408	80,8%
Offensive	229	45,3%
Défensive	47	9,3%
Victoire	56	11,1%
Jeu spectaculaire / Beau jeu	8	1,6%
Partie et Tournoi	28	5,5%
Patiner	39	7,7%
Autre	1	0,2%
Entraînement / Amélioration	13	2,6%
Ambiance / sociale	97	19,2%
Équipe	44	8,7%
Commentaire positif	4	0,8%
Plaisir et amitié	49	9,7%

Annexe D : Tableau qualitatif des déterminants, facteurs et sous-facteurs négatifs mentionnés par les joueurs

Trois choses que tu aimes moins du hockey	N	%
Situation spécifique au hockey	389	84,6%
Match	361	78,5%
Bon jeu adverse	98	21,3%
Manquer / Ne pas réussir un jeu	41	8,9%
Défaite	101	22,0%
Coup / blessure / accrochage	80	17,4%
Situation particulière	7	1,5%
Aller au banc/ Fin de match	14	3,0%
Punition	20	4,3%
Entraînement / Amélioration	19	4,1%
Ambiance et contexte entourant le hockey	71	15,4%
Équipe	20	4,3%
Sérieux / Effort / Chialage	10	2,2%
Jeu solitaire	5	1,1%
Autre	5	1,1%
Adversaire	5	1,1%
Calibre	2	0,4%
Autre	3	0,7%
Entraîneur	13	2,8%
Arbitre	8	1,7%
Réglementation	4	0,9%
Conduite / Commentaire	27	5,9%