

L'arbitrage pour et par les élèves

L'arbitrage concerne ici les sports collectifs : handball, basketball, football et rugby. Ce procédé peut aussi être étendu à d'autres activités physiques avec quelques aménagements.

Aspects citoyens

Il implique et suppose un continuum éducatif pour que les acquis antérieurs servent les nouveaux apprentissages.

Modalités d'implication des élèves dans la mise en œuvre de l'activité : arbitrage, jugement, secrétariat, compte de points et calculs divers (place de l'adulte dans la validation des résultats)

Gestion des remplaçants

En GS/CP : se fait par l'adulte qui décide qui remplace qui

En CE1/CE2 : se fait par l'adulte après concertation avec l'enfant qui décide qui il remplace

En CM1/CM2 : se fait par les enfants sous le regard de l'adulte

GS/CP	CE1/CE2	CM1/CM2
Arbitrage par l'adulte Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe)	Arbitrage de deux enfants ensemble pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche) ; arbitrage de l'adulte pour les fautes et les litiges. Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe puis ajout des points de match selon le gain, le nul ou la défaite). L'adulte remplit la fiche tournoi.	Arbitrage à trois : deux enfants pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche), un autre pour les fautes et les litiges, recours à l'adulte si litige pour une faute style demande vidéo. Comptage des buts par un enfant avec un arbitre qui compte les bonus (ex : notation des points sur une fiche résultat préconçue). Un enfant remplit la fiche de tournoi.
Travail pédagogique au niveau de l'arbitrage Progression de travail avec les élèves		
GS/CP	CE1/CE2	CM1/CM2
	Postulat que les élèves savent repérer correctement qu'il y a eu point.	Postulat que les élèves savent arbitrer les sorties de balle et les points marqués. Les élèves ont déjà vécu le rôle de juge de touche et de point. Ceux qui se sentent les plus à l'aise arbitrent sur le terrain.
Objectif : donner le point à la bonne équipe 1. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même	Objectif : repérer le lieu de sortie de la balle 1. Deux élèves, un pour chaque moitié de terrain dans le sens de la longueur et ceci pour les deux longueurs, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur secteur (ils se placent au niveau	Objectif : Repérer la faute de jeu 1. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.

<p>couleur). L'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui marque.</p> <p>2. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Ils retrouvent l'équipe qui a marqué. Les élèves qui s'occupent d'une équipe sont placés du côté du terrain où l'équipe marque. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur). L'arbitre annonce simplement qu'il y a un but et désigne là où il y a eu un but.</p> <p>3. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Ils retrouvent l'équipe qui a marqué. Les élèves sont au milieu du terrain. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur). L'arbitre annonce simplement qu'il y a un but.</p> <p>Objectifs : observer que la balle donne le point et donner le point à la bonne équipe</p> <p>4. Les élèves comptent les buts lorsqu'un camarade les annonce. L'arbitre annonce valide auprès des élèves compteurs s'il y a un but.</p> <p>5. Les élèves comptent les buts après qu'ils les aient eux-mêmes annoncés. L'arbitre annonce valide auprès des élèves compteurs s'il y a un but.</p>	<p>de la sortie). L'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui doit avoir la balle : ex « sortie, bleue ».</p> <p>2. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur longueur (ils se placent au niveau de la sortie). L'arbitre montre le sens du jeu pour désigner l'équipe qui doit avoir la balle.</p> <p>Objectif : repérer quelle équipe a sorti la balle</p> <p>3. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur. L'arbitre annonce « sortie » et montre le lieu de celle-ci. Il valide la décision de l'élève.</p> <p>Objectif : associer le repérage de l'équipe qui a sorti la balle et le lieu de sortie</p> <p>4. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». L'arbitre montre uniquement le lieu de celle-ci. Il valide la décision de l'élève.</p> <p>5. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». Ils montrent aussi le lieu de sortie de la balle. L'arbitre valide la décision de l'élève.</p> <p>Objectif : associer le jugement de touche et le jugement du point</p> <p>6. Deux élèves, un pour chaque moitié de terrain dans le sens de la longueur et ceci pour les deux longueurs, annoncent l'endroit</p>	<p>L'arbitre adulte ne juge que les fautes sur l'adversaire.</p> <p>2. Un élève arbitre les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes sur l'adversaire.</p> <p>Objectif : Repérer la faute sur l'adversaire</p> <p>3. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes de jeu.</p> <p>4. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot...). L'arbitre adulte ne juge que les fautes de jeu.</p> <p>Objectif : associer la faute de jeu et la faute sur l'adversaire</p> <p>5. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte est un recours et peut intervenir quand il le souhaite.</p> <p>6. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby,</p>
--	--	---

	<p>de sortie du ballon sur leur secteur (ils se placent au niveau de la sortie), annoncent l'équipe qui doit jouer la balle. Les deux élèves placés du côté d'un but annoncent la marque et indiquent l'équipe qui doit avoir la balle : ex « but équipe verte, balle aux bleus ».</p> <p>L'arbitre valide la décision du ou des deux élèves.</p> <p>7. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». Ils montrent aussi le lieu de sortie de la balle. Les deux élèves annoncent la marque et indiquent l'équipe qui doit avoir la balle : ex « but équipe verte, balle aux bleus ».</p> <p>L'arbitre valide la décision de l'élève.</p> <p>Objectif : juger la touche et identifier et prendre en compte la valeur du point marqué</p> <p>8. L'élève saura attribuer le nombre de points selon la caractéristique de l'action (au basket sur le fait de toucher le panier ou de marquer pour une marque maximale par attaque ; marque bonus en fonction du lieu de tir en hand).</p>	<p>reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours et peut intervenir quand il le souhaite.</p> <p>7. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours mais uniquement sur demande vidéo.</p> <p>Objectif : juger la touche et identifier et prendre en compte la valeur du point marqué</p> <p>8. L'élève saura attribuer le nombre de points selon la caractéristique de l'action (au basket le fait de toucher le panier ou marquer pour une marque maximale par attaque ; marque bonus sur nombre de passes en hand et en foot ; marque bonus en rugby pour lieu de l'essai, point de pénalité pour faute grave caractérisée en foot)</p> <p>Le recours à la vidéo</p> <p>Dans tous les cas, l'élève qui arbitre au milieu a le droit de faire un recours vidéo. Ce recours permet d'obtenir l'avis de l'adulte. Pour cela il place ses doigts en carré signifiant un écran et va voir l'adulte.</p>
--	---	--