# RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2023/2024

# TRIATHLON

## 8 CLASSES

**Document à l'attention des enseignants**

ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale de la Seine-Saint-Denis

VILLE DE ILLEPINTE

USEP Seine-Saint-Denis 93

Lundi 17 Juin 2024

**Documents d'appui**

**En ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS.**
**Dossier livret de compétences au cycle 3 pour l'athlétisme, le cyclisme et les sports collectifs :**
**http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1239**

**Document académique sur la natation : http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article6519**
**Ressources d'accompagnement sur Eduscol : http://eduscol.education.fr/cid100041/eps-c3.html**

## Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée

**Attendus de fin de cycle**
Réaliser des efforts et enchainer plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.
Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.
Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.
Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.

| Compétences travaillées pendant le cycle | Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève |
|---|---|
| Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.<br>Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).<br>Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/<br>ou nautiques.<br>Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.<br>Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.<br>Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.<br>Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.<br>Respecter les règles des activités.<br>Passer par les différents rôles sociaux. | Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation. |

## Adapter ses déplacements à des environnements variés

**Attendus de fin de cycle**
Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement
Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème
Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015

| Compétences travaillées pendant le cycle | Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève |
|---|---|
| Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.<br>Adapter son déplacement aux différents milieux.<br>Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).<br>Gérer son effort pour pouvoir revenir au point<br>de départ.<br>Aider l'autre. | Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc. |

## Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle
En situation aménagée ou à effectif réduit,
S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

| **Compétences travaillées pendant le cycle** | **Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève** |
|---|---|
| Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.<br>Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.<br>Coordonner des actions motrices simples.<br>Se reconnaitre attaquant / défenseur.<br>Coopérer pour attaquer et défendre.<br>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.<br>S'informer pour agir. | Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères-renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré- sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis). |

# Documents à l'attention des enseignants

## A. Cadre

1. **Lieu**

Piscine municipal de Villepinte – Rue Pierre Audat – 93420 Villepinte

2. **Capacité d'accueil :**

8 classes de CM2 toute la journée.

3. **Horaires :**

Accueil à partir de 9 heures 30, la première épreuve doit impérativement débuter à **10h au plus tard : merci de prévoir le temps de déplacement en conséquence**.
Le pique-nique a lieu entre 12h et 12h50.
Fin de la rencontre vers 15h15.

4. **Organisation générale**

L'implantation des ateliers est la suivante :

- la natation à la piscine
- les sports collectifs en extérieur pour le unihoc et pour le basket
- le cyclisme sur le parking de la piscine
- l'athlétisme

5. **Encadrement**

Chaque classe est encadrée par 3 adultes (l'enseignant et 2 accompagnateurs)

6. **Sécurité**

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.
Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».

7. **Transport**

Le transport est à la charge des écoles ou des circonscriptions (CPC EPS) assurez-vous de sa réservation, de l'heure du rendez-vous et de l'horaire de retour (fin des ateliers vers 15h; départ du car vers 15h15). Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.
Munissez-vous de l'adresse et des coordonnées indiquées sur ce document.

8. **Météo**

En cas d'intempérie et de prévisions météorologiques et/ou atmosphériques très pessimistes, un appel téléphonique du CPC EPS de chaque circonscription entre 8h et 8h30 préviendrait de l'annulation de la journée.

9. **Matériel**

Chaque élève apportera ses affaires de bain pour les épreuves de natation **(bonnet obligatoire).**
Chaque classe devra se munir de 5 jeux de 6 chasubles, de la liste des élèves pour noter les performances ; le reste du matériel sera fourni par les organisateurs. Prévoir des sifflets pour l'arbitrage.

## B. Contenus

| Activités proposées | Natation – Athlétisme – Cyclisme – Basket Ball / Unihoc |
|---|---|
| **AVANT** | |
| **Préparation à la rencontre** | Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en natation, en athlétisme, en cyclisme et en sports collectifs (basket et unihoc). Utiliser les livrets de compétences de l'équipe EPS 1, voir documents d'appui sur le site de la DSDEN du 93.<br><br>Préparer les élèves à l'arbitrage pour le basket et l'unihoc (voir documents en annexe). |
| **PENDANT** | |
| **Objectifs** | Voir la présentation des ateliers |
| **Organisation matérielle** | Vous passez d'atelier en atelier selon la rotation suivante, et ce quel que soit votre premier atelier :<br><br>***Natation*** → ***Sports collectifs*** → ***Athlétisme*** → ***Cyclisme*** → ***Natation***<br><br>**<u>LES HORAIRES SONT :</u>**<br><br>- 1er atelier : **10h à 11h**<br>- 2ème atelier : **11h à 12h**<br><br>pause repas de 12h à 13h *<u>(prévoir pique-nique)</u>*<br><br>- 3ème atelier : **13h à 14h**<br>- 4ème atelier : **14h à 15h**<br><br>***<u>VOUS AVEZ DONC 1H POUR</u>*** :<br>*- vous rendre sur le lieu de l'atelier*<br>*- réaliser l'épreuve*<br>*- noter les résultats et rassembler les élèves*<br><br>***<u>Il est impératif de respecter ces horaires.</u>***<br>***<u>Vous vous déplacez toujours avec le même groupe de classes.</u>*** |
| **APRES** | |
| **Continuité du projet après la rencontre** | Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves.<br>Prolonger la progression en athlétisme, en cyclisme et en sports collectifs.<br>Travailler les compétences liées à l'APER<br><br>Documents d'appui : sur le site de la DSDEN du 93 |

# Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales

| Pour l'élève | Pour l'enseignant |
|---|---|
| . Se projeter en amont, donner du sens aux APSA par la finalité de la rencontre.<br>. Répondre aux fondamentaux du de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre.<br>. Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes.<br>. Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques.<br>. Se dépasser par l'aspect compétitif.<br>.Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière -porter secours) et langagières<br>. S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres. | . Réfléchir sur la didactique, analyser les APSA, les enjeux, les fondamentaux.<br>. Construire une démarche d'apprentissage<br>. Programmer<br>. Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage.<br>. Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet.<br>. Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier…<br>. Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement.<br>. Evaluer … Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire).<br>. Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves.<br>. Créer du lien avec les autres disciplines scolaires.<br>. Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée |

# C. Organisation de la journée

- Le TRIATHLON propose 4 domaines d'activités : ***Natation, sports collectifs, athlétisme et cyclisme.***

Pour chaque domaine, plusieurs épreuves sont à réaliser *(nota bene: si le temps disponible ne le permet pas, une épreuve serait soit écourtée, soit supprimée):*

**Natation (n): Piscine**

- **1-** réaliser la distance de 25m selon ses compétences, c'est à dire, en nageant, en s'aidant de la ligne d'eau ou du bord, avec ou sans ceinture. La classe effectue un relais chronométré. Tous les élèves d'une classe participent (lieu : grand bassin).

- **2- Répartir en 3 groupes sensiblement équivalents en nombre l'effectif de votre classe** pour participer à l'un des ateliers suivants :
  - atelier-parcours pour les non nageurs (lieu : petit bassin)
  - atelier-basket pour les moyens nageurs (lieu : petit bassin)
  - atelier-water-polo pour les nageurs (lieu : fosse à plongeon)

**Sports collectifs**

Afin de proposer une épreuve de rencontre entre les classes, un atelier sport collectif sera organisé ainsi :

- chaque classe prépare **5 équipes de 5 joueurs** (plus des remplaçants) ;
- chaque équipe est **mixte (deux filles sur le terrain)**
- **3** équipes joueront **au unihoc** ; les **2** autres **au mini-basket**
- chaque classe doit proposer **5 arbitres pour le unihoc** et **4 pour le mini-basket** (l'arbitrage par ces joueurs se fera pendant les matchs qui ne concernent pas leur classe)

***Unihoc : (lieu : gymnase)***

Le jeu se fera sans gardien de but.
Une zone impénétrable (pour tous les joueurs) sera tracée devant le but (rayon=1,50m).
Les changements de joueurs peuvent se faire à n'importe quel moment. L'engagement se fait du milieu du terrain au début du match et après chaque but marqué.
La crosse ne peut être levée plus haut que le genou.
Toute brutalité est interdite ; une faute est sanctionnée d'un coup-franc.

***Mini-basket : (lieu : plateau extérieur devant le gymnase)***

Les paniers de mini-basket seront entourés d'une zone circulaire impénétrable quel que soit le joueur. Les joueurs peuvent se déplacer dans tout le reste de l'espace disponible.
Après un panier de marqué et accordé par l'arbitre, l'engagement se fait depuis le panier.
Toute brutalité est interdite, une faute étant sanctionnée par un coup-franc.

- ***1-course*** : parcourir le circuit et se passer le témoin de coureur en coureur (distance d'environ 400m).
- ***2-lancer*** : effectuer 2 lancers consécutifs avec une « fusée » (javelot en mousse) ; seule la meilleure des 2 distances sera comptabilisée.

# RESULTATS ATHLETISME

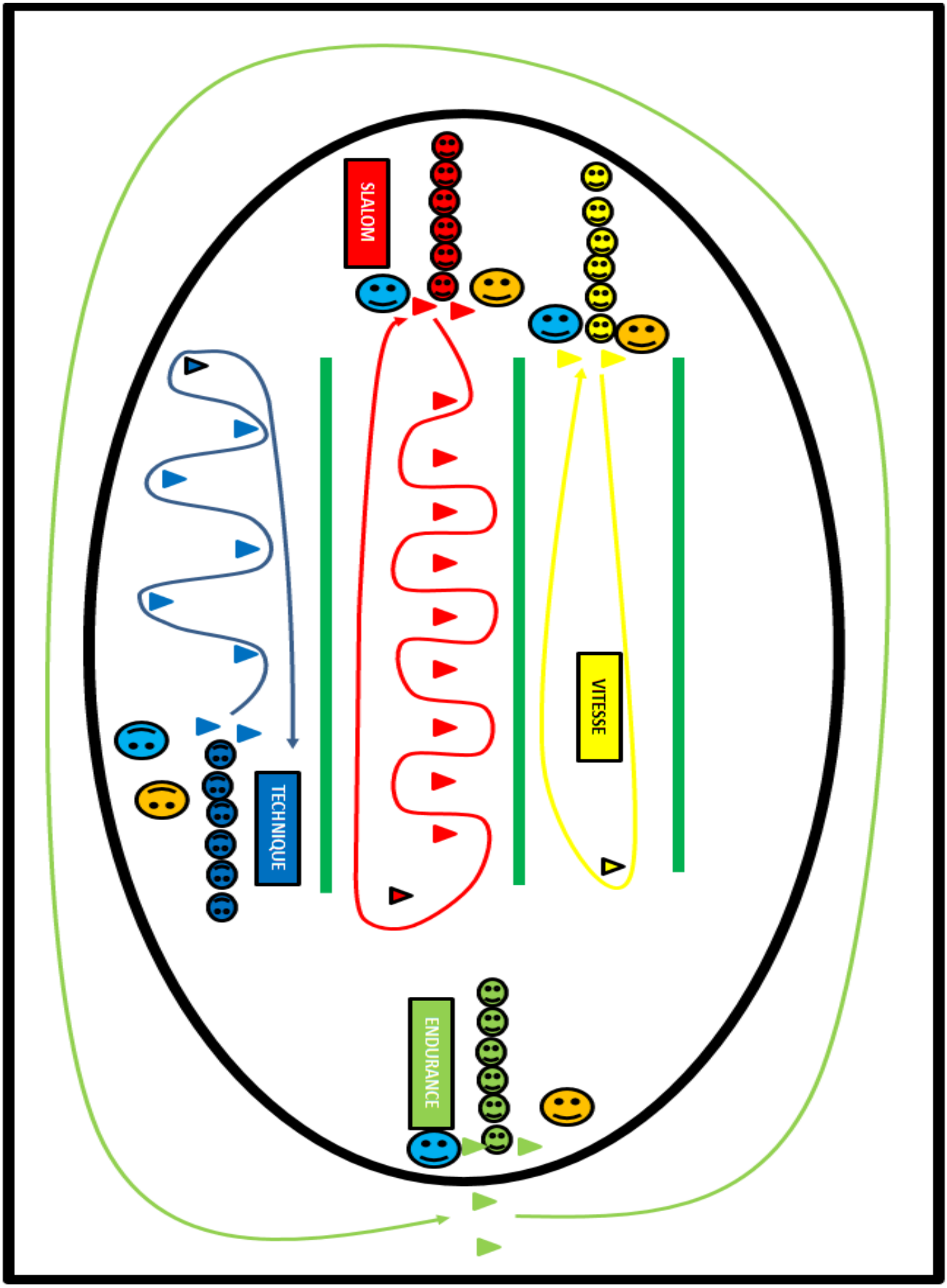
| | Résultats de la classe | | | Résultats des autres classes du groupe | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Temps ou Distance. Total** | **Nombre d'élèves** | **Moyenne Points** | **Classe ..... Moyenne Points** | **Classe ..... Moyenne Points** | **Classe ..... Moyenne Points** |
| **ATHLETISME** **course** (en seconde) | | | | | | |
| **lancer** (en mètre) | | | | | | |
| **TOTAL DE POINTS** | | | | | | |
| **CLASSEMENT** | | | | | | |

**Remarque : c'est la plus petite moyenne qui correspond au meilleur résultat pour les temps et la plus grande pour les distances.**

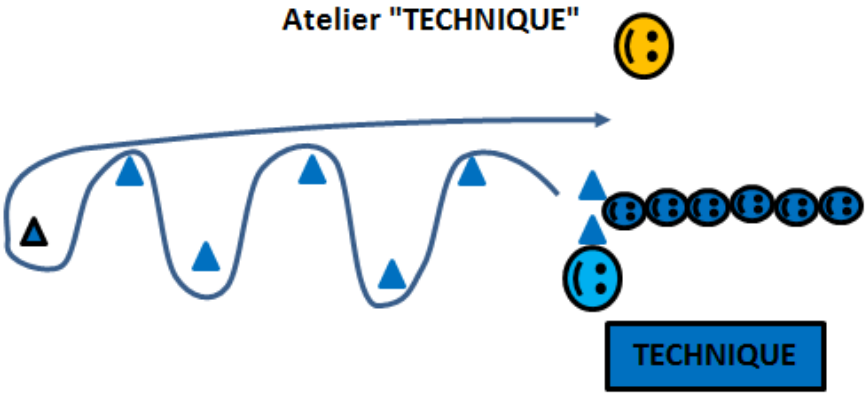
| ATHLETISME : ATELIER LANCER | | |
|---|---|---|
| **NOMS DES ELEVES** | **PERFORMANCE 1** | **PERFORMANCE 2** |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| **TOTAL DES « MEILLEURES » PERFORMANCES** | | |

On ne comptabilise que la meilleure performance de chaque élève.

# Ateliers vélo Triathlon

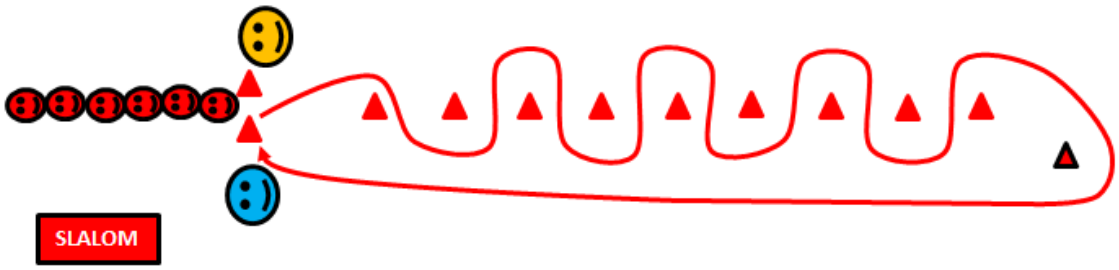


## Atelier "TECHNIQUE"



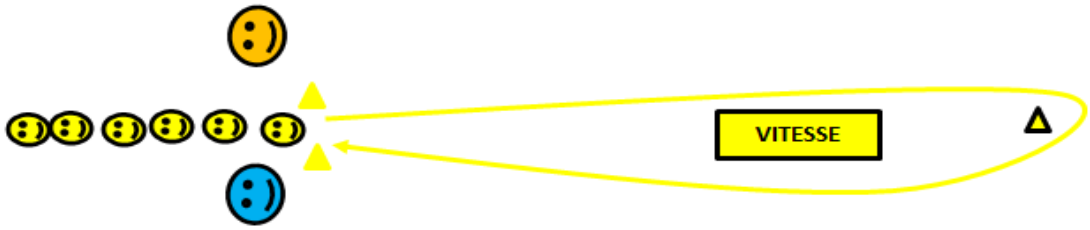

| Atelier " TECHNIQUE " | |
|---|---|
| **Explications Atelier** | **Légende** |
| Le but de cet atelier est de parcourir le slalom en posant le moins possible les pieds au sol, le coureur suivant part lorsque que son prédécesseur est arrivé à la fin du slalom. Ainsi il faudra faire le maximum de passages en 10 min. Attention si le coureur pose plus de 3 fois le pied au sol pendant le slalom, le passage n'est pas comptabilisé. | = Educateur USEP<br>= Enseignant<br>= Enfants<br>= Plots<br>= Direction Enfants |

## Atelier "SLALOM"



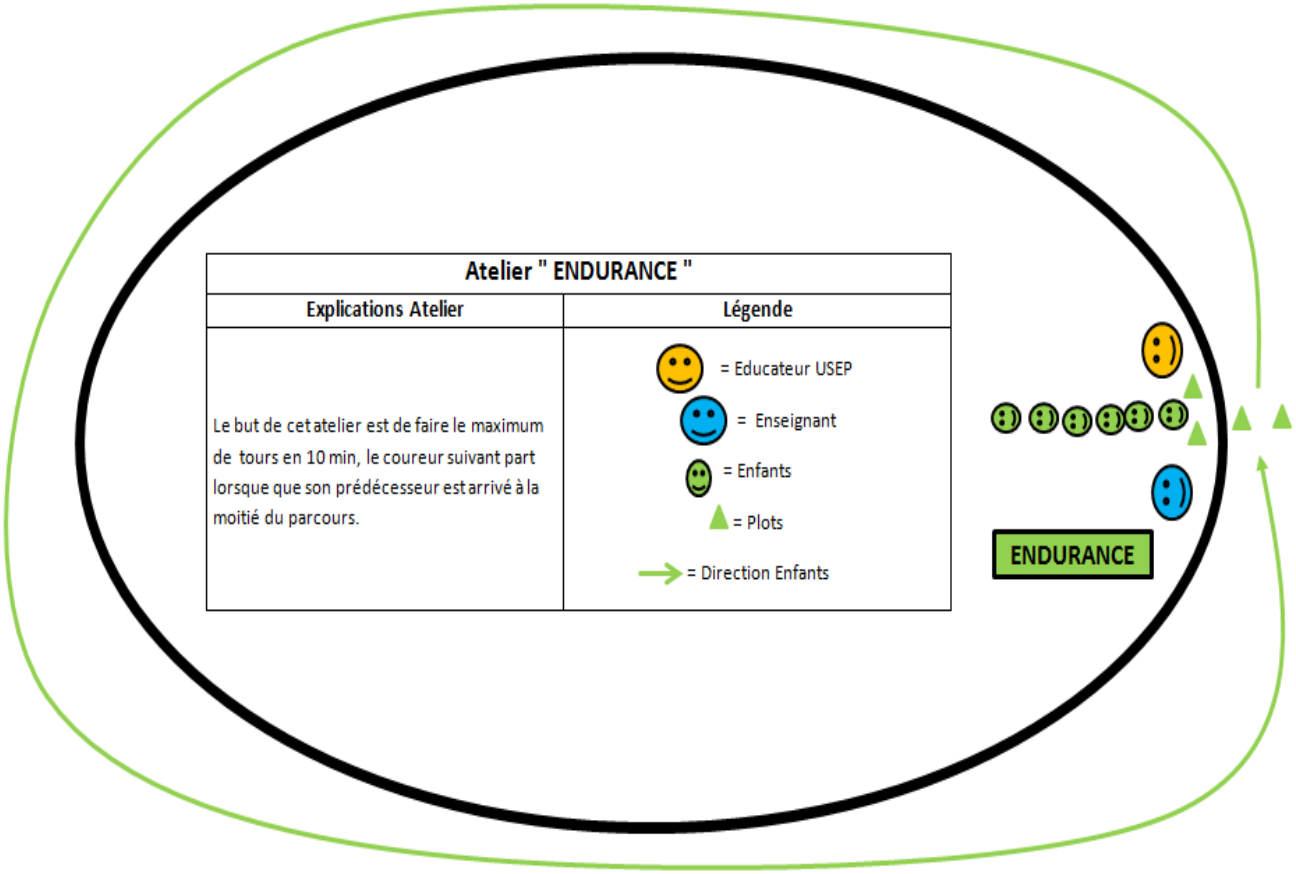

| Atelier "SLALOM" | |
|---|---|
| **Explications Atelier** | **Légende** |
| Le but de cet atelier est de parcourir le slalom le plus rapidement possible, le coureur suivant part lorsque que son prédécesseur est arrivé à la fin du slalom. Ainsi il faudra faire le maximum de passages en 10 min. | = Educateur USEP<br>= Enseignant<br>= Enfants<br>= Plots<br>= Direction Enfants |

## Atelier "VITESSE"




| Atelier "VITESSE" | |
|---|---|
| **Explications Atelier** | **Légende** |
| Le but de cet atelier est de parcourir l'aller-retour le plus rapidement possible, le coureur suivant part lorsque que son prédécesseur est au plot à mi-chemin. Ainsi il faudra faire le maximum de tours en 10 min. | = Educateur USEP<br>= Enseignant<br>= Enfants<br>= Plots<br>= Direction Enfants |

## Atelier "ENDURANCE"



# Tableau de notation

# Classe

# Atelier Vélo

# GROUPE

| | |
|---|---|
| **Nom de l'école :** | |
| **Nom de l'enseignant :** | |
| **Groupe :** | |
| **Atelier "VITESSE"** | |
| **Résultats (Nombre de Tours en 10 min) :** | ***Total*** **:** |
| **Atelier "ENDURANCE"** | |
| **Résultats (Nombre de Tours en 10 min) :** | ***Total*** **:** |
| **Atelier "SLALOM"** | |
| **Résultats (Nombre de Tours en 10 min) :** | ***Total*** **:** |
| **Atelier "TECHNIQUE"** | |
| **Résultats (Nombre de Tours en 10 min) :** | ***Total*** **:** |
| | |
| **TOTAL des 4 Ateliers :** | |

# FEUILLE DE RESULTATS

| | Résultats de la classe | Résultats des autres classes du groupe | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Classe ..... Points | Classe ..... Points | Classe ..... Points |
| **NATATION** | | | | |
| **ATHLETISME** | | | | |
| **CYCLISME** | | | | |
| **TOTAL DE POINTS** | | | | |
| **CLASSEMENT** | | | | |

**A chaque épreuve, les classes marquent 4, 3, 2 ou 1 points selon leur classement (ex : 4 pts pour le 1er)**

**Les totaux et les classements doivent être mis à jour, à la fin de chaque « pôle d'activité ».**

**Fin des rencontres à 15h15**

# COMMENT PREPARER UNE CLASSE A L'ARBITRAGE AU BASKET

| Compétences travaillées | Domaines du socle |
|---|---|
| **Développer sa motricité et construire un langage du corps**<br>▪ Adapter sa motricité à des situations variées.<br>▪ Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.<br>▪ Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. | 1 |
| **S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre**<br>▪ Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.<br>▪ Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.<br>▪ Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. | 2 |
| **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**<br>▪ Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).<br>▪ Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.<br>▪ Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.<br>▪ S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. | 3 |
| **Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**<br>▪ Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.<br>▪ Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.<br>▪ Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. | 4 |
| **S'approprier une culture physique sportive et artistique**<br>▪ Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.<br>▪ Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. | 5 |

## Objectifs pour l'enseignant

**Construire le rôle d'arbitre :**

- Acquérir **des méthodes de travail** (connaître les règles du basket, analyser l'action, prendre la décision en fonction de cette action)

**- Transformer ses attitudes par la capacité à faire respecter les règles et à se faire respecter**

- **Connaître « ce qu'il y a à apprendre »** (connaissances expertes des règles)

- **Savoir se placer et se déplacer** stratégiquement sur le terrain pour observer, gérer le jeu, prendre la décision en fonction de l'action

- **Identifier les actions, les conséquences des actions et décider** (voir tableau page suivante)

- Etre capable de répondre, **justifier**, argumenter, décider

# LES DECISIONS DE L'ARBITRE PAR RAPPORT AUX REGLES :

| **Il y a** | **si** | **Alors, s'ensuit** | **qui sera** |
|---|---|---|---|
| panier | le ballon est passé dans le panier. | une remise en jeu par l'équipe qui a encaissé un panier | sous le panier. |
| touche | un joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain ou marche sur la ligne. | une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse | à l'endroit où est sorti le ballon ou le joueur, à l'extérieur du terrain. |
| sortie sur une ligne de fond | un joueur fait sortir le ballon sur une des largeurs du terrain ou marche sur la ligne. | une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse | à l'endroit où est sorti le ballon ou le joueur, à l'extérieur du terrain mais pas sous le panier. |
| marcher | le porteur du ballon fait plus de deux pas (3 appuis), balle à la main (au début accepter le piétinement). | une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse | sur la ligne de touche, face à l'endroit où a lieu la faute. |
| pied | un joueur touche volontairement la balle avec le pied. | | |
| reprise de dribble | un joueur recommence à dribbler après avoir contrôlé la balle. | | |
| 3 secondes | le joueur immobile garde le ballon 3 secondes. | | |
| faute sur un joueur | si l'adversaire rentre en contact avec ce dernier ou lui arrache la balle des mains. | | |
| faute sur le tireur | si l'adversaire rentre en contact avec ce dernier ou lui arrache la balle des mains. | une succession de 2 lancers francs | fait à 4,5m du panier adverse. |
| contestation | un joueur critique l'arbitrage. | un lancer franc | fait à 4,5m du panier adverse. |

# <u>SITUATION DE REFERENCE</u> *(de l'évaluation diagnostique à l'évaluation finale lors de la rencontre)*

**Organisation type**
Joueurs :
4 joueurs sur le terrain, 2 ou 3 remplaçants maximum, équipe mixte, au cycle 3.

**Terrain :**

| | Taille du terrain | Hauteur du panier | Distance du lancer franc |
|---|---|---|---|
| Au CM1/CM2 | 10 x 20m | 2,6m | 4,5m |

**Remplacement :** à chaque panier marqué, dans les deux équipes, un remplaçant rentre sur le terrain et un joueur sort. A l'extérieur du terrain, le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant.

**Temps de jeu** : 7' **Ballon :** taille 5 **Equipements :** chasubles

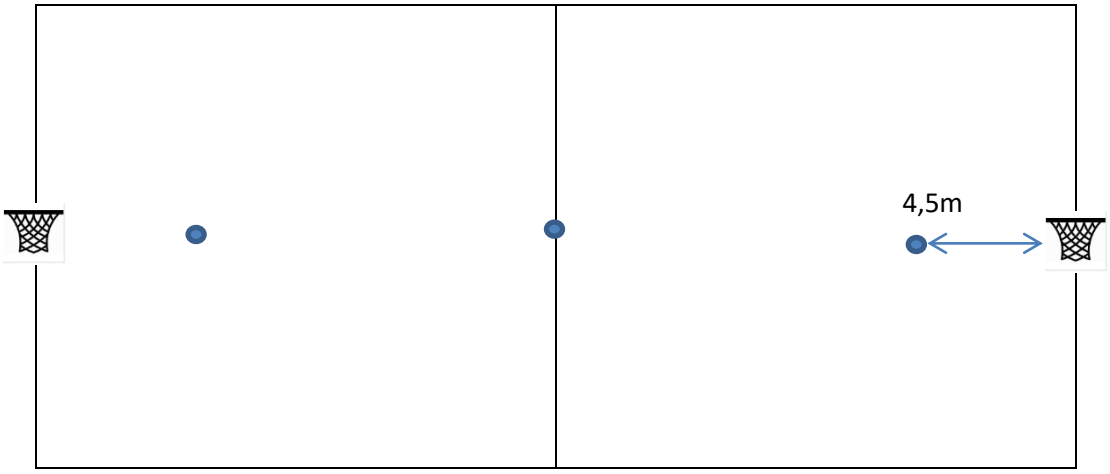
**Organisation / arbitrage :** 1 arbitre central, 2 arbitres de touche, 1 chronométreur, 1 responsable feuille de match + 1 meneur de jeu pour les défis coopétitifs

**Règles minimales à adapter selon le niveau des joueurs et la séance dans le cycle d'apprentissage**

- **Jeu à l'intérieur des limites du terrain** (si le ballon sort des limites, remise en jeu par l'équipe adverse, derrière la ligne de touche, là où il est sorti).
- **Pour les remises en jeu,** les adversaires se mettent à 3m
- **Progression du ballon par passes à la main ou dribble à la main**, (en cas de reprise de dribble, de marcher, de jeu dangereux, ballon à l'équipe adverse joué d'où a eu lieu la faute).
- **Tout contact est interdit**.
- **Engagement :** Au début du match, les 2 équipes sont dans leur propre camp. L'engagement se fait par un entre-deux.
- **Panier :** Engagement par un jouer sous le panier.
- **Chaque panier** vaut 2 points par panier et 1 point par lancer franc.

**Exemple : Terrain « type »**

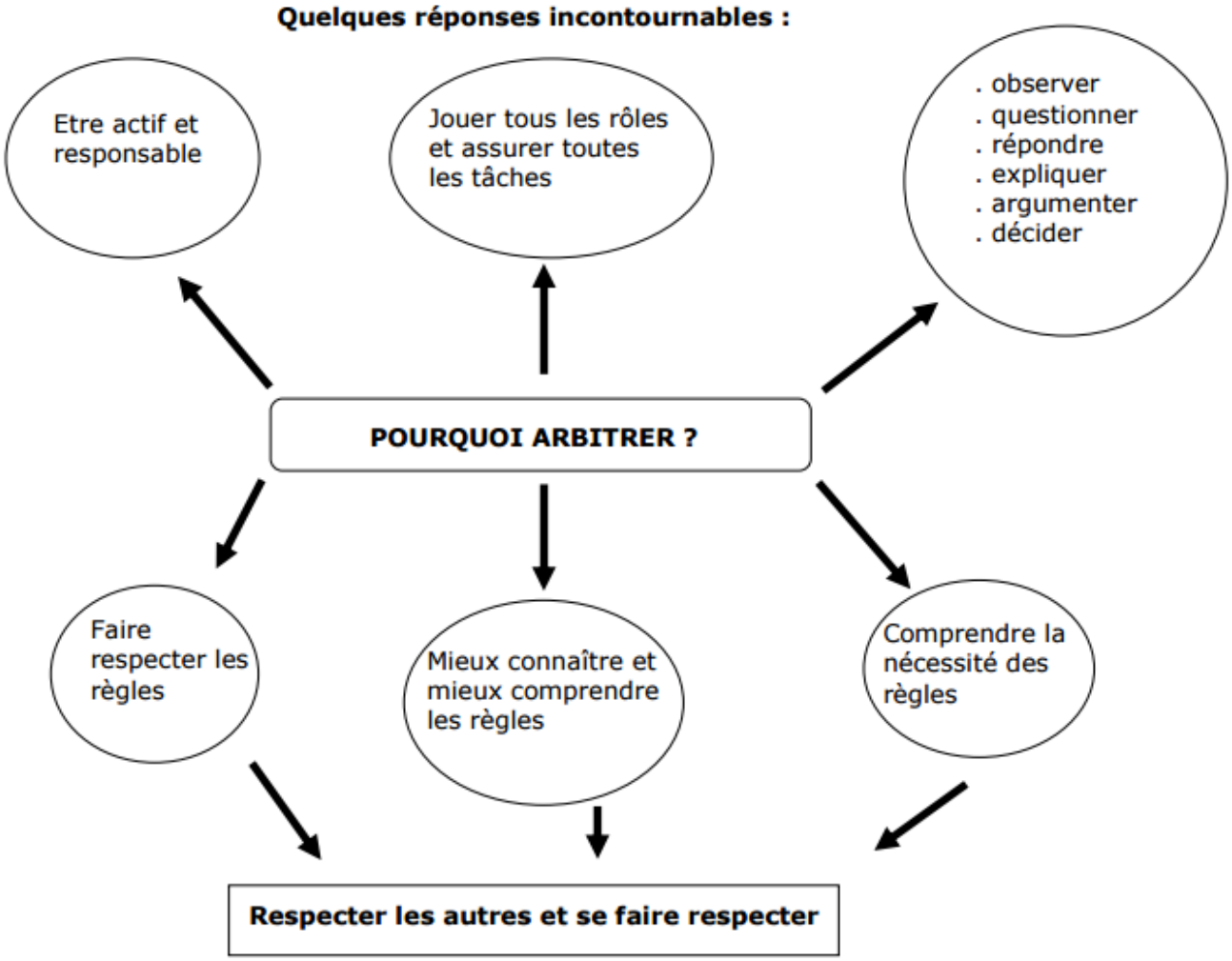
**20m x 10m**



# POUR ABORDER L'ARBITRAGE AVEC SA CLASSE

**Susciter le débat en demandant : pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ?**

**Quelques réponses incontournables :**




**Apprentissage de l'arbitrage :**

Il ne peut y avoir de jeu sans mise en place **d'un code commun, de règles simples mais comprises par tous**. Les règles sont **au service du et des joueurs.** La mise en place d'une nouvelle règle devra répondre à un besoin et non à un souci immédiat de sanction. La connaissance des règles « primaires » du jeu par les élèves doit aller de pair avec les connaissances techniques et stratégiques (règles secondaires ou règles de l'action efficace).

Connaître et appliquer quelques règles simples (en tant que joueur mais aussi en tant qu'arbitre) aura des incidences fortes sur la construction de la motricité spécifique liée à l'activité des élèves.
La charge émotionnelle peut être importante pour un élève désigné pour l'arbitrage ; l'enseignant veillera à préserver chaque élève :
- en proposant une « doublette » d'arbitres, surtout lors des premières séances,
- en graduant la responsabilité de l'arbitre (ne peut siffler que les ballons hors du jeu, dans un premier temps, par exemple)
- en étant un recours éventuel en cas de problème (dans le cas d'une délégation de pouvoir à un élève arbitre, l'enseignant devra éviter au maximum d'intervenir).

# CONSEILS A L'ATTENTION DES ELEVES – ARBITRES

**Pour arbitrer le plus justement possible, il faut :**

- *bien connaître les règles du jeu :*
  - § ce qu'il est permis de faire
  - § ce qu'il est interdit de faire
- *prendre fermement les décisions :*
  - § pour cela le coup de sifflet doit être assez fort et sec (bref)
  - § il faut indiquer :
    - · ce qui s'est passé : en parlant (« sortie ») ou en faisant un geste que tout le monde comprend
    - · ce que vous avez décidé : par exemple en parlant bien fort (« balle à l'équipe rouge »)

Si vous pensez que votre décision est juste, vous faites appliquer aussitôt votre décision.
Si votre décision est contestée et que quelqu'un (un joueur ou un adulte) vous explique en quoi vous vous êtes trompé, vous pouvez modifier votre décision, en expliquant la nouvelle décision.

**<u>Avant le début du match :</u>**

- vous comptez les joueurs sur le terrain. Les joueurs se trouvent dans leur camp.
- vous appelez un joueur de chaque équipe pour faire un entre-deux, ces deux joueurs se mettent dans le camp adverse.

**<u>Début du match :</u>**

- vous lancez la balle en l'air entre les 2 joueurs.

**<u>Pendant le match :</u>**

- vous suivez le déplacement de la balle en restant assez près du jeu (pour bien observer ce qui se passe).
- vous faites respecter les règles du jeu en sifflant toute faute commise (une faute peut être une erreur faite par le joueur ; exemple : il touche le ballon avec le pied); ce peut être également une faute commise sur un autre joueur : par exemple un joueur bouscule un adversaire en voulant lui prendre le ballon).
- aucune insulte n'est permise : si une insulte est proférée pendant le jeu, vous sifflez pour arrêter le jeu, vous expliquez au joueur que le insultes ou grossièretés sont interdites ; vous donnez un lancer franc contre l'équipe fautive. Si vous constatez des violences qui se répètent (violences physiques : des coups répétés, ou violences verbales : insultes ou gros mots) vous arrêtez le jeu et vous demandez à un adulte d'être présent avec vous pour sanctionner les joueurs.
- Quand un panier est marqué et que vous l'accordez, vous sifflez **deux fois.**

**<u>Fin du match :</u>**

- quand le temps de jeu est terminé vous sifflez **trois fois**, vous récupérez la balle et vous annoncez le résultat du match.

*Un adulte est toujours à proximité du terrain de jeu : il faut l'appeler à chaque fois que vous avez un doute, un problème, une question.*

**<u>Matériel nécessaire à l'arbitre</u>** : un sifflet

**« Bon courage et bonne préparation »**