

Règles du jeu et arbitrage

Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Placer l'élève en situation d'apprentissage du football.
- Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.
-

PROPOSITION DE DÉROULEMENT DE SÉQUENCE

- Proposer cette séquence avant une séance d'EPS.
- Aborder le contenu pédagogique de la séquence (voir ci-contre).
- Faire travailler les élèves sur les activités proposées.

NOTIONS ABORDÉES

La coopération. Les jeux collectifs mettent l'accent sur la notion de coopération au sein d'une équipe, de rapport de force entre deux équipes et de règles à comprendre et à respecter pour que le jeu puisse se réaliser. Ils éduquent à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales par le respect des règles, le respect de soi-même et d'autrui.

Les règles du jeu. Il est essentiel pour les élèves de savoir se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :

- les règles des jeux ;
- les règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, respecter ses adversaires et ses partenaires, coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets, faire évoluer les règles d'un jeu, arbitrer plusieurs des séquences de jeu, définir des stratégies ensemble et les essayer, conseiller une équipe, connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités : attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre...

L'arbitrage :

- faire arbitrer les élèves régulièrement lors des séances d'EPS ;
- diviser l'arbitrage d'un jeu en plusieurs tâches très précises ;
- discuter des règles avec les élèves lors de litiges pendant le jeu ;
- formaliser les règles sous la forme de dessins et/ou par écrit en fonction de l'âge des élèves.

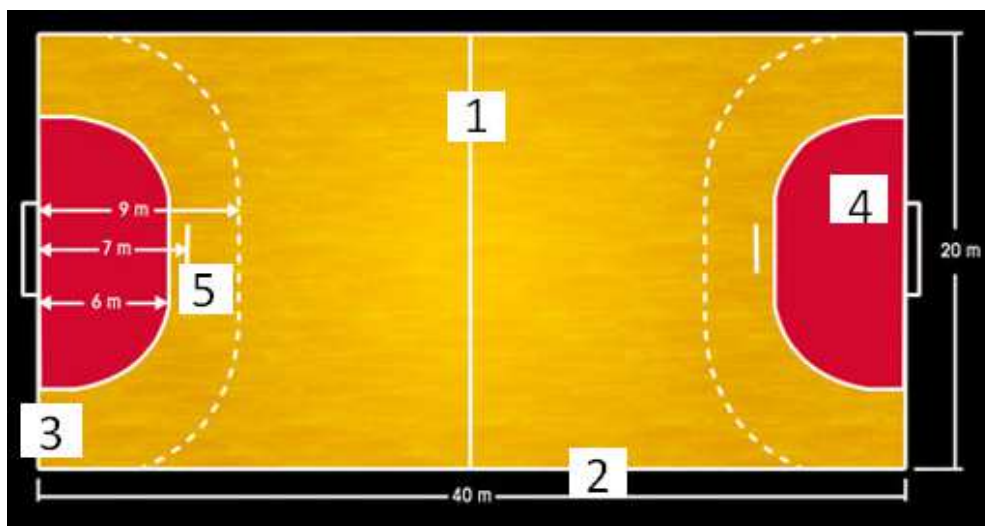
ACTIVITÉS PROPOSÉES ET COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Activités	Individuel / collectif	Compétences associées
Activité 1 : connaître les différentes parties d'un terrain de handball.	Travail individuel	- Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique).
Activité 2 : quiz sur les règles du jeu dans le handball.	Travail individuel	- Avoir un comportement responsable. - Respecter les règles de la vie collective. - Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique).

ACTIVITÉ 1

UN TERRAIN DE HANDBALL À LA LOUPE

Indique les numéros correspondant à chaque partie d'un terrain de handball sur le dessin.



Zone : Point de penalty : Ligne médiane : Ligne de sortie de but : Ligne de touche :

ACTIVITÉ 2

VRAI OU FAUX ?

Parmi ces règles du jeu au handball, lesquelles sont vraies ?

Règle du jeu	Vrai	Faux
1• Un jet franc est infligé quand un joueur recommence à dribbler après avoir contrôlé la balle.		
2• Si un joueur, autre que le gardien, touche le ballon délibérément du pied, il est sanctionné par un pénalty.		
3• Un corner est accordé quand un joueur (à l'exception du gardien) fait sortir le ballon derrière sa ligne de but.		
4• Un joueur immobile est sanctionné s'il garde le ballon 3 secondes.		
5• Quand le ballon franchit entièrement la ligne de touche, une touche est accordée à l'équipe du joueur qui a touché le ballon en dernier.		
6• Un carton rouge est infligé à un joueur s'il adopte un comportement violent, tient des propos ou effectue des gestes blessants ou injurieux, ou crache sur un adversaire ou une autre personne.		
7• Un penalty est accordé quand un joueur défenseur met le pied volontairement dans la zone.		
8• Un coup d'envoi est donné pour débuter un match ou pour reprendre le jeu après un but marqué.		
9• Pour qu'un but soit marqué, le ballon doit avoir partiellement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale.		
10• L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts au cours d'un match remporte la victoire.		

Corrigé des activités

- Activité 1 : Zone : 4 ; Point de penalty : 5 ; Ligne médiane : 1 ; Ligne de sortie de but : 3 ; Ligne de touche : 2
- Activité 2 : 1/Vrai – 2/Faux – 3/Vrai – 4/Vrai – 5/ Faux (la touche est accordée à l'équipe adverse) – 6/Vrai – 7/ Vrai – 8/Vrai – 9/Faux (il doit avoir totalement franchi la ligne de but) – 10/Vrai.

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP