LE PARCOURS DE L'ARBITRE

NOVEMBRE

U10 / U13

THÈME 5 — **Règles du jeu et arbitrage**

Compétences visées : Tenir le rôle d'arbitre central

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur la gestuelle appliquée à la fonction d'arbitre

Modélisation de l'atelier :

Consignes de l'atelier :

- ❑ Matérialiser 2 zones sur le terrain
  - La zone « évolution » : l'arbitre évolue sur le terrain
  - La zone « décision » : l'arbitre adapte sa gestuelle et sa signalisation en fonction de la consigne émise par l'éducateur
- ❑ Réaliser une présentation collective de toutes les gestuelles associées à la fonction d'arbitre central : Signaler un pénalty, un coup franc direct pour la défense, un coup franc indirect, un coup de pied de coin, un coup de pied de but, un hors-jeu etc..
- ❑ Réaliser le parcours technique avec un ballon au pied dans la zone « évolution »
- ❑ Se présenter dans la zone « décision »
- ❑ Demander à l'arbitre d'adopter une signalisation en fonction d'une situation de jeu énoncée : Un pénalty, un coup franc direct pour la défense, un coup franc indirect, un coup de pied de coin, un coup de pied de but, un hors-jeu etc..
- ❑ Intervenir pour valider ou non la signalisation réalisée par le joueur
- ❑ Réaliser un débriefing collectif sur l'exercice réalisé

Espace nécessaire :
Terrain de football
Encadrement souhaité :
2 personnes
Effectif idéal :
10 à 15 joueurs
Durée de l'action :
30 minutes
Matériel nécessaire :
Sifflets – Ballons – Coupelles – Cerceaux – Cônes
Remarque :
Possibilité de réaliser l'atelier avec ou sans ballon, par équipe ou en individuel avec un système de points et des bonus selon la gestuelle utilisé

P — PLAISIR
R — RESPECT
Ê — ENGAGEMENT
T — TOLÉRANCE
S — SOLIDARITÉ