



Pourquoi faire arbitrer les élèves ?

Pour former un enfant responsable, actif et participant : *l'enfant Citoyen*.

L'arbitrage favorise une meilleure compréhension / connaissance de la pratique du sport collectif et de ses règles.

Pour débiter l'arbitrage avec sa classe :

L'enseignant pourra organiser un débat autour de la question "pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ?"

On peut ensuite, selon le niveau de pratique, construire une situation de jeu à partir de 4 ou 5 règles minimales.

Exemple en basket :

- on marque : 2 points pour un panier réussi.
- on ne joue qu'avec les mains, mais on ne peut pas prendre le ballon dans les mains de l'adversaire,
- on ne touche pas l'adversaire porteur du ballon,
- on ne peut pas se déplacer en portant le ballon (on doit dribbler ou faire des passes)

Les conditions d'un arbitrage efficace :

- La fiche de règlement du sport pratiqué devra être étudiée en classe.

Les critères pour réaliser un arbitrage efficace seront étudiés mutuellement. (Voir "Ce que doit faire l'élève arbitre")

Il conviendra de construire une unité d'apprentissage (une dizaine de séances) où tous les élèves devront arbitrer au moins un match. L'arbitrage pourra être étudié au préalable en éducation civique. L'enseignant reste le garant du respect des règles et du bon déroulement des matchs.

On pourra également définir des niveaux d'expertise d'arbitrage :

- Pertinence des fautes sifflées.
- Gestuelle adaptée à la faute signalée.
- Avertissements verbaux avant la sanction (en fonction de la gravité de la faute).
- Gestion globale de la rencontre (échanges avec le chronométreur, les juges de ligne, la table de marque, ...).

Le jour de la rencontre :

- Au cours de la rencontre, chaque match est encadré par une équipe désignée par la feuille de match.
- **Chaque équipe devra avoir 1 ou 2 enfants susceptibles** d'arbitrer un match (les autres joueurs de l'équipe de l'arbitre s'occuperont du comptage des points, du chronométrage et pourront assurer le rôle de juge de ligne). « L'enfant-arbitre » sera secondé par un adulte. Les fautes sifflées par les enfants sont les suivantes :
 - les sorties de balle
 - les reprises de dribble.

Les autres fautes seront sifflées par les adultes.

La distribution des différents rôles à assumer et la sensibilisation à leur importance sera faite en classe, avant la rencontre.

- Chaque équipe aura un capitaine, qui devra renseigner la feuille de match, en concertation avec les capitaines des autres équipes. Celui-ci devra également rassembler les joueurs de son équipe avant chaque match.
- Matériel à prévoir : un sifflet, un chronomètre.

Ce que doit faire l'élève-arbitre :

1. Avant tout, connaître les règles.
2. Vérifier avant de donner le coup d'envoi, que tous les acteurs de la rencontre sont en place (nombre de joueurs dans chaque camp, chronométreur, table de marque, juges de ligne...).
3. Se déplacer en suivant toutes les actions de jeu.
4. Siffler immédiatement la faute et venir se placer à l'endroit où elle a été commise.
5. Regarder le juge de ligne lorsque le ballon sort.
(*Le juge de ligne lève un bras quand il y a "touche". Il annonce à qui revient la balle. Exemple : "touche du joueur jaune, ballon aux rouges".*)
6. Donner trois coups de sifflets pour indiquer la fin du match.

Ce que fait l'enseignant au cours de la rencontre arbitrée par un élève :

1. Il peut donner des explications individuelles à l'arbitre en évitant de le "désavouer publiquement" : **une faute sifflée est une faute sifflée même si l'arbitre s'est trompé.**
2. Il n'intervient que pour résoudre un conflit ou répondre à une demande de l'arbitre.