

# L'arbitrage par les élèves

## Une nécessaire guidance par l'enseignant

Ce document fait référence aux

- Règlements sportifs déclinés pour le département de l'ALLIER
  - o <http://www.ac-clermont.fr/dsden03/action-educative/ressources-pedagogiques/eps/activites-physiques-et-sportives/reglements-sportifs-eps-dans-l-allier/>
- Document explicatif du choix évolutif des règlements sportifs
  - o [http://www.ac-clermont.fr/fileadmin/user\\_upload/DSDEN-03/Action\\_educative/Ressources\\_pedagogiques/EPS/documents\\_p%C3%A9da/citoyennet%C3%A9/L\\_arbitrage\\_en\\_sports\\_collectifs.pdf](http://www.ac-clermont.fr/fileadmin/user_upload/DSDEN-03/Action_educative/Ressources_pedagogiques/EPS/documents_p%C3%A9da/citoyennet%C3%A9/L_arbitrage_en_sports_collectifs.pdf)

Tout au long de l'apprentissage de l'arbitrage mais aussi durant les rencontres sportives, l'adulte doit être présent.

### Le guidage doit être approprié :

- Pas trop de liberté car l'enfant a besoin d'être rassuré par la présence d'un référent
- Pas trop d'intervention de l'adulte car l'enfant doit apprendre à prendre des décisions

Il convient donc de trouver le juste dosage pour que l'enfant apprenne en faisant sans qu'il ne soit trop inhibé par le fait d'être trop esseulé ou d'être trop maîtrisé.

### L'enfant arbitre doit donc apprendre à :

- Être actif durant le jeu des autres camarades
- Observer le cours du jeu
- Connaître les règles minimales (les identifier)
- Reconnaître les règles minimales dans le jeu
- Prendre une décision
- Réagir suffisamment rapidement
- Décider de manière audible
- Assumer sa décision

## Une progression sur les différents points du règlement

Pour cela une progression depuis le CP est fondamentale ; c'est le cadre fixé par les règlements proposés dans le département.

Pour cela aussi, la présence de l'enseignant doit être effective. Il doit proposer des situations pour progressivement :

- Identifier de manière décontextualisée l'aspect à arbitrer (une balle qui sort du terrain sort par un endroit précis qu'il faut montrer à l'enfant) (une balle a été sortie par un joueur d'une équipe ce qui déterminera l'équipe à qui l'arbitre va rendre la balle)...
- Identifier en contexte de jeu un seul aspect du règlement qui sera évalué par l'arbitre (il est utile à ce titre de proposer à chaque séance une situation de jeu ou une situation permettant à l'élève de se tester sur une règle de l'arbitrage).
- Associer en contexte de jeu deux aspects du règlement à arbitrer (l'adulte s'occupant du reste)
- Associer en contexte de jeu plusieurs aspects du règlement à arbitrer (voir plus loin les aspects à garder pour cet apprentissage selon les sports collectifs)

Chaque enseignant pourra utilement faire référence au document sur la progressivité en termes d'objectifs ([voir le document cité en référence n°2](#)).

## Rôle de l'enseignant

Le rôle de l'enseignant sera de permettre donc à l'enfant de prendre des décisions suite à son constat lié à son observation.

Le développement de l'observation est donc fondamental et se rapproche ici d'une démarche scientifique.

Pour aider à observer, hormis les compétences liées à l'identification de la règle, l'enseignant peut de manière progressive :

### Pour l'arbitre de terrain

- Accompagner physiquement l'enfant en restant ensemble et en vérifiant bien ne pas cacher le champ de vision de l'enfant (l'enseignant se déplace sur le terrain comme s'il était un enfant car sa vision est différente de celle d'un enfant de par son expertise mais aussi de par sa taille). Il faut donc que l'enfant puisse être suffisamment près du jeu tout en ayant une vision assez globale.
- Informer l'enfant sur la faute observée, anticiper éventuellement la faute et donc la prise de décision de l'enfant et laisser l'enfant tout simplement sifflé lui-même.
- Codifier si possible par un geste l'aspect du règlement : « balle au gardien » avec main cassée vers le gardien, « faute » en désignant la direction du jeu, « sortie en touche » en désignant la direction du jeu...

- L'inciter à se faire entendre grâce à son coup de sifflet et grâce à un accompagnement oral de la décision (« faute du joueur bleu », « balle au gardien », « touche pour les rouges »).
- L'inciter à assumer sa décision par le fait que l'arbitre ne peut être contesté lorsqu'il a pris une décision (respect des joueurs vis-à-vis de cette décision).

#### **Pour l'arbitre de touche**

- accompagner l'enfant en le faisant suivre le ballon au niveau du jeu sur le terrain, en lui demandant dans un second temps de récupérer le ballon et d'indiquer l'endroit de la sortie et plus tard l'équipe à qui il attribue le ballon.

L'adulte doit ainsi petit à petit prendre plus de distance quant à sa présence orale sur la prise de décision.

L'adulte doit ainsi petit à petit prendre plus de distance quant à sa présence physique rassurante dans un premier temps.

Sur le bord du terrain par la suite il montre qu'il peut être un recours à l'enfant en cas de besoin pour le rassurer (sa présence est effective mais à distance avec moins d'interaction orale).



<p>L'enfant tient le sifflet.</p>	<p>L'arbitre est proche de l'action sous le regard de l'adulte pour une aide éventuelle.</p>	<p>Observer et être actif cela s'apprend avec un adulte ou un autre camarade.</p>
		
<p>Les arbitres viennent donner les résultats mais cela peut être un enfant qui tient la feuille des points.</p>	<p>L'arbitre de touche est au niveau de l'action de jeu.</p>	<p>Une aide orale à distance peut être prodiguée pour aider la prise de décision.</p>
		
<p>L'arbitre de touche montre l'endroit de la sortie.</p>	<p>En attendant le début du match, l'arbitre doit aussi être responsable du ballon pour la mise en jeu.</p>	<p>L'arbitre utilise des gestes pour se faire comprendre.</p>
		
<p>Un acteur bien identifié sur le terrain.</p>	<p>Même les arbitres de touche ont besoin d'un accompagnement.</p>	<p>L'arbitre se déplace au niveau de la faute et peut prendre le ballon.</p>

## Les règles nécessaires et suffisantes par activité collective

Tout arbitrer pour un enfant de primaire est impossible. C'est pourquoi il faut réserver l'observation et l'intervention sur des points particuliers les plus fréquents.

### Règles communes aux différentes activités

- La validation du point et attribution du point à l'équipe : le but, le panier, l'essai.
- La sortie de terrain et l'attribution à l'équipe (sur la touche, à l'arrière du terrain selon le cas pour le hand, pour le basket et pour le foot : choix entre jet de coin ou balle au gardien).
- La remise en jeu après un but ou en début de mi-temps.

### Règles spécifiques aux différentes activités à évaluer par un arbitre enfant :

- **En Handball :**
  - o le marcher (même si dans l'apprentissage on insiste pas trop sur la règle spécifique pour éviter aux enfants de compter et donc le manque de spontanéité), la reprise de dribble, le pied, la zone, la passe au gardien
  - o la faute sur le joueur (bousculé ou ballon enlevé de la main)
- **En basketball :**
  - o le marcher (même si dans l'apprentissage on insiste pas trop sur la règle spécifique pour éviter aux enfants de compter et donc le manque de spontanéité), la reprise de dribble, le pied
  - o la faute sur le joueur (bousculé ou ballon enlevé de la main)
- **En Football :**
  - o la main, le pied et le ballon en l'air
  - o la faute sur le joueur (bousculé ou coup sur les pieds de l'adversaire)
  - o la faute sur le joueur (bousculé ou ballon enlevé de la main)
- **En rugby :**
  - o la passe en avant, le ballon non relâché lorsque le joueur est à terre
  - o la faute sur le joueur (tirage de maillot et raffut)