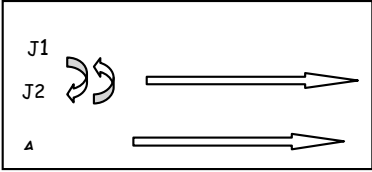
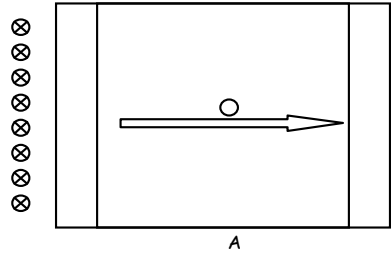
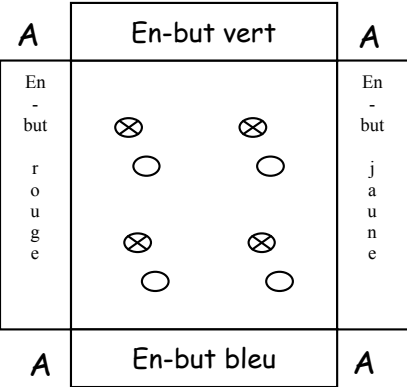

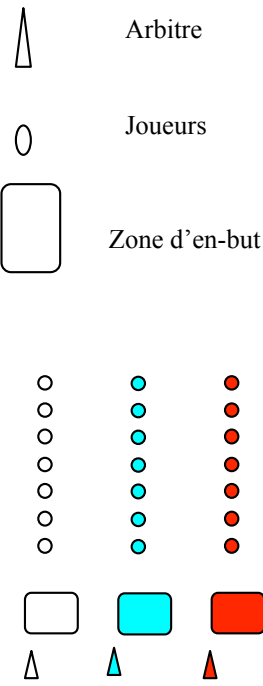
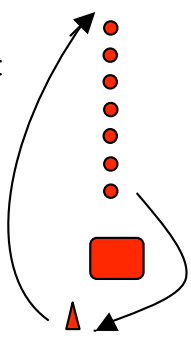
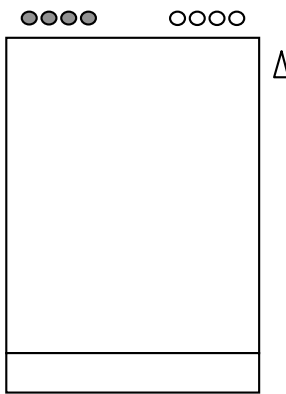


SITUATIONS D'APPRENTISSAGE DU JEU ET DE L'ARBITRAGE

Situations	Apprentissage du jeu	Apprentissage de l'arbitrage
<p>1 : JEU DE PASSES</p>  <p>Objectifs : se placer correctement pour faire une passe en arrière ou pour réceptionner le ballon</p>	<p>But : se faire des passes vers l'arrière</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - groupe de 3 (2 joueurs, 1 arbitre) - un ballon par groupe - Terrain assez long pour plusieurs passes <p>Variables : nombre de joueurs, zone de passes délimitée</p>	<p>But : observer et juger les passes vers l' avant</p> <p>Dispositif : l'arbitre se place sur la ligne de jeu, suit le jeu et compte le nombre de passe vers l'avant</p> <p>Variables : donner un sifflet ou un drapeau à l'arbitre</p>
<p>2 : EPERVIER</p>  <p>Objectifs : marquer des essais, défendre</p>	<p>But : déposer son ballon dans l'en but adverse, empêcher un joueur de déposer son ballon en l'immobilisant</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par épervier - terrain 15/25 m - en-but 2 m <p>Score : 1 point par essai</p> <p>Variables : façon d'immobiliser (toucher, attraper, déflager, ceinturer, plaquer), nombre de défenseur, zone de défense limitée</p>	<p>But : valider des essais, juger et siffler l'immobilisation</p> <p>Dispositif : l'arbitre se place hors du terrain, signale l'immobilisation ou l'essai</p> <p>Variables : nombre d'arbitre : 1 par épervier ou par défenseur, 1 par tache, mettre l'arbitre sur le terrain, ajouter un ou des arbitre(s) de touche</p>
<p>3 : LAPIN/CHASSEUR</p>  <p>Objectifs : savoir immobiliser son adversaire</p>	<p>But : aller déposer son ballon dans l'en-but désigné, empêcher un joueur de déposer son ballon en l'immobilisant</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - groupe de 3 (2 joueurs, 1 arbitre) - un ballon par groupe - terrain 10/10 m - en-but 2 m - dossards (3 couleurs) - plots (4 couleurs) <p>Score : 1 point par essai</p> <p>Variables : façon d'immobiliser, position de départ des joueurs, vitesse de déplacement, distance entre le lapin et le chasseur</p>	<p>But : valider des essais, juger et siffler l'immobilisation</p> <p>Dispositif : l'arbitre se place hors du terrain, signale l'immobilisation ou l'essai</p> <p>Variables : arbitre sur le terrain, suivant son groupe de jeu</p>
<p>4 : BERET</p>  <p>Objectifs : construire la notion de partenaire, se faire des passes vers son camp</p>	<p>But : s'emparer du ballon, aller marquer dans l'en-but adverse</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - groupe de 3 (2 joueurs, 1 arbitre) - un ballon - terrain 15/25 m - en-but 2 m - dossards (3 couleurs) - un numéro par groupe- <p>Score : 1 point par essai</p> <p>Variables : façon d'immobiliser, nombre de joueurs appelé, jeu chronométré</p>	<p>But : valider des essais, juger les passes vers l'avant, l'immobilisation, les touches, remettre la balle en jeu</p> <p>Dispositif : l'arbitre se place suivant sa tache</p> <p>Variables : nombre de tâche attribué à un arbitre</p>

<i>Situation</i>	<i>Apprentissage du jeu</i>	<i>Apprentissage de l'arbitrage</i>
<p>1. LA CHAINE DES POMPIERS</p> 	<p>Objectif : Introduire la passe à 2 mains en arrière.</p> <p>But du jeu : Faire progresser le ballon le plus rapidement possible en arrière et le placer dans un cerceau.</p> <p>Dispositif : 3 groupes de 6 à 8 enfants Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs ont été arbitre. Joueurs sur une ligne, l'un derrière l'autre, espacés de 2 à 3 mètres (positions matérialisées par des plots)</p> <p>Score : 1 point marqué à l'équipe la plus rapide.</p> <p>Variables : Distance entre les joueurs Nombre de ballons en jeu.</p>	<p>But : Valider l'arrivée du (des) ballon(s) dans le cerceau (essai). Marquer les points.</p> <p>Dispositif : Un arbitre par équipe qui se place près du cerceau. Changer de rôle : l'arbitre devient joueur, un joueur devient arbitre.</p> <p>Variable : Nombre de rotation des rôles dans une équipe.</p> <p>Rotation :</p> 
<p>2. LES POMPIERS SONT PRESSES</p> 	<p>Objectif : Le porteur du ballon se place toujours devant les autres.</p> <p>But du jeu : Aller poser le ballon dans l'en-but après un nombre de passes en arrière imposé.</p> <p>Dispositif : Equipe de 2 à 4 joueurs Les équipes se placent derrière la ligne de fond et se déplacent vers l'en-but.</p> <p>Score : 1 point marqué à l'équipe la plus rapide.</p> <p>Variables : Nombre de joueurs Nombre de passes imposées Introduction de défenseur</p>	<p>But : Vérifier et compter les passes en arrière. Valider l'essai.</p> <p>Dispositif : L'arbitre se place sur la ligne de progression du jeu.</p> <p>Variable : Lever le drapeau pour les passes en avant.</p>