

Public(s) ciblé(s)	-9	-11	-13	-15	-18	Sen		Thème	Intégration de la notion d'arbitrage
- Permettre aux Juges Arbitres Jeunes de se faire comprendre et de savoir communiquer - Permettre aux Juges Arbitres Jeunes de reconnaître les fautes et de les siffler.									

Situation 1 :

Objectifs « Handball » ⇒ Comment améliorer l'occupation de l'espace											
Objectifs « Arbitrage » ⇒ Permettre la continuité du jeu.											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>CONNAISSANCES</th> <th>COMPETENCES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Savoir les règles permettant la continuité du jeu (engagement, remise en jeu)</td> <td>Signifier le sens du jeu</td> </tr> <tr> <td>Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants</td> <td>Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu (Engagement, remise en jeu, jet franc)</td> </tr> <tr> <td>Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants</td> <td>Siffler les fautes d'attaquant (Marcher, double dribble, passage en force)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Siffler les fautes de défenseur (Ceinturage, poussette, tirage de maillot)</td> </tr> </tbody> </table>	CONNAISSANCES	COMPETENCES	Savoir les règles permettant la continuité du jeu (engagement, remise en jeu)	Signifier le sens du jeu	Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu (Engagement, remise en jeu, jet franc)	Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Siffler les fautes d'attaquant (Marcher, double dribble, passage en force)		Siffler les fautes de défenseur (Ceinturage, poussette, tirage de maillot)	
CONNAISSANCES	COMPETENCES										
Savoir les règles permettant la continuité du jeu (engagement, remise en jeu)	Signifier le sens du jeu										
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu (Engagement, remise en jeu, jet franc)										
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Siffler les fautes d'attaquant (Marcher, double dribble, passage en force)										
	Siffler les fautes de défenseur (Ceinturage, poussette, tirage de maillot)										
Disposition / Organisation « Handball » ⇒ Placer 4 cibles délimitées par des plots ⇒ Composer deux équipes avec des chasubles de couleurs différentes ⇒ Un ballon											
Disposition / Organisation « Arbitrage » ⇒ 1 joueur de chaque équipe est désigné pour arbitrer le jeu . (Prévoir des rotations toutes les deux minutes de jeu environ)											
Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation											
But du jeu : ⇒ <u>Pour les attaquants</u> : Vous devez poser le ballon dans une des deux cibles adverses. ⇒ <u>Pour les défenseurs</u> : Vous devez récupérer la balle sans toucher le porteur de balle											
L'ensemble des joueurs doit respecter le règlement Handball											
Règles de fonctionnement ⇒ Quand un joueur franchit la ligne de touche, entre les plots, son équipe marque un point. C'est un joueur de l'autre équipe qui relance ⇒ L'équipe qui marque 5 points a gagné la manche.											
Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre.											
* Il est important que les arbitres ne soient pas dans le jeu. * Ils doivent se répartir l'espace de jeu de manière équilibré afin de pouvoir être toujours proche du jeu. * Les arbitres doivent par leur gestuelle être compris de tous. * Chaque point doit être validé comme un but, après concertation des deux Jeunes Arbitres.											
Evolution											
⇒ Limité le nombre de passe pour accéder aux zones de points ⇒ Augmenté le nombre de zone de points ⇒ Si les équipes ont des difficultés à marquer un point, demandez au buteur de rester derrière la cible. Il rentrera en jeu lorsque l'équipe adverse aura marqué un point. ⇒ Quand l'équipe qui récupère la balle dans une cible située dans la diagonale du dernier point, le but compte double.											

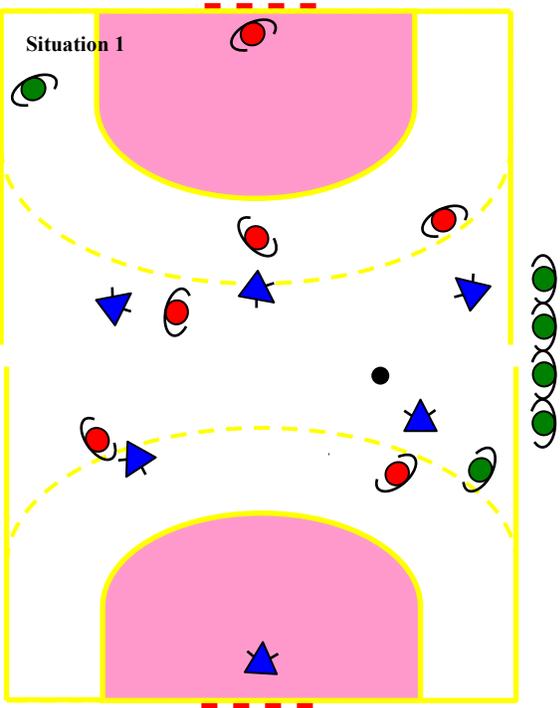
Public(s) ciblé(s)	-9	-11	-13	-15	-18	Sen		Thème	Intégration de la notion d'arbitrage
- Permettre aux Juges Arbitres Jeunes de se faire comprendre et de savoir communiquer - Permettre aux Juges Arbitres Jeunes de reconnaître les fautes et de les siffler.									

Situation 2 :

Objectifs « Handball » ⇒ Développer les notions de marquage et de démarquage											
Objectifs « Arbitrage » ⇒ Permettre la continuité du jeu.											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>CONNAISSANCES</th> <th>COMPETENCES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Savoir les règles permettant la continuité du jeu (engagement, remise en jeu)</td> <td>Signifier le sens du jeu</td> </tr> <tr> <td>Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants</td> <td>Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu (Engagement, remise en jeu, jet franc)</td> </tr> <tr> <td>Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants</td> <td>Siffler les fautes d'attaquant (Marcher, double dribble, passage en force)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Siffler les fautes de défenseur (Ceinturage, poussette, tirage de maillot)</td> </tr> </tbody> </table>		CONNAISSANCES	COMPETENCES	Savoir les règles permettant la continuité du jeu (engagement, remise en jeu)	Signifier le sens du jeu	Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu (Engagement, remise en jeu, jet franc)	Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Siffler les fautes d'attaquant (Marcher, double dribble, passage en force)		Siffler les fautes de défenseur (Ceinturage, poussette, tirage de maillot)
CONNAISSANCES		COMPETENCES									
Savoir les règles permettant la continuité du jeu (engagement, remise en jeu)		Signifier le sens du jeu									
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants		Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu (Engagement, remise en jeu, jet franc)									
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants		Siffler les fautes d'attaquant (Marcher, double dribble, passage en force)									
		Siffler les fautes de défenseur (Ceinturage, poussette, tirage de maillot)									
Disposition / Organisation « Handball » ⇒ Composez 3 équipes avec des chasubles de couleurs différentes. ⇒ 2 équipes jouent, la troisième arbitre. ⇒ 1 « joueur cible » de chaque équipe se place dans chaque zone ⇒ Un ballon											
Disposition / Organisation « Arbitrage » ⇒ L'équipe qui ne joue pas doit présenter un binôme d'arbitre. Des rotations d'arbitre doivent être effectuées durant le temps de l'opposition.											
Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation											
But du jeu : ⇒ Pour les attaquants : Pour marquer un point, vous devez faire une passe à rebond à un partenaire (« joueur cible ») situé dans une des zones. ⇒ Pour les défenseurs : Ils tentent de récupérer la balle, l'adversaire direct du « joueur cible » l'empêche de recevoir la balle. ⇒ Le « joueur cible » redonne la balle à un partenaire puis il change de place avec le joueur qui lui a passé la balle à rebond.											
L'ensemble des joueurs doit respecter le règlement Handball											
Règles de fonctionnement L'équipe qui gagne est la première qui marque 5 points. Vous pouvez aussi gérer en utilisant un temps de jeu pré déterminé.											
Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre.											
* Il est important que les arbitres ne soient pas dans le jeu. * Ils doivent se répartir l'espace de jeu de manière équilibrée afin de pouvoir être toujours proche du jeu. * Les arbitres doivent par leur gestuelle être compris de tous. * Chaque point doit être validé comme un but, après concertation des deux Jeunes Arbitres.											
Evolution											
⇒ Privilégier certaines formes de passes ⇒ Limiter les solutions de passe et va ⇒ L'équipe qui enchaîne trois points gagne la partie.											

Public(s) ciblé(s)	- 9	-11	-13	-15	-18	Sen		Thème	Intégration de la notion d'arbitrage
 - Permettre aux Juges Arbitres Jeunes de se faire comprendre et de savoir communiquer - Permettre aux Juges Arbitres Jeunes de reconnaître les fautes et de les siffler.									

Situation 3 :

Objectifs « Handball » ⇒ Progresser vers le but en se jouant de la défense.											
Objectifs « Arbitrage » ⇒ Permettre la continuité du jeu.											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>CONNAISSANCES</th> <th>COMPETENCES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Savoir les règles permettant la continuité du jeu (engagement, remise en jeu)</td> <td>Signifier le sens du jeu</td> </tr> <tr> <td>Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants</td> <td>Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu (Engagement, remise en jeu, jet franc)</td> </tr> <tr> <td>Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants</td> <td>Siffler les fautes d'attaquant (Marcher, double dribble, passage en force)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Siffler les fautes de défenseur (Ceinturage, poussette, tirage de maillot)</td> </tr> </tbody> </table>		CONNAISSANCES	COMPETENCES	Savoir les règles permettant la continuité du jeu (engagement, remise en jeu)	Signifier le sens du jeu	Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu (Engagement, remise en jeu, jet franc)	Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Siffler les fautes d'attaquant (Marcher, double dribble, passage en force)		Siffler les fautes de défenseur (Ceinturage, poussette, tirage de maillot)
CONNAISSANCES		COMPETENCES									
Savoir les règles permettant la continuité du jeu (engagement, remise en jeu)		Signifier le sens du jeu									
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants		Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu (Engagement, remise en jeu, jet franc)									
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants		Siffler les fautes d'attaquant (Marcher, double dribble, passage en force)									
		Siffler les fautes de défenseur (Ceinturage, poussette, tirage de maillot)									
Disposition / Organisation « Handball » ⇒ Composez 3 équipes avec des chasubles de couleurs différentes. ⇒ 2 équipes jouent, la troisième arbitre. ⇒ Un ballon											
Disposition / Organisation « Arbitrage » ⇒ L'équipe qui ne joue pas doit présenter un binôme d'arbitre. Des rotations d'arbitre doivent être effectuées durant le temps de l'opposition.											
Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation											
But du jeu : ⇒ <u>Pour les attaquants</u> : Situation de match. Les joueurs recherchent l'accès au but et doivent se jouer du gardien. ⇒ <u>Pour les défenseurs</u> : Situation de match. Ils tentent de récupérer la balle											
L'ensemble des joueurs doit respecter le règlement Handball											
Règles de fonctionnement L'équipe qui gagne est la première qui marque 3 points. Vous pouvez aussi gérer en utilisant un temps de jeu pré déterminé.											
Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre.											
* Il est important que les arbitres ne soient pas dans le jeu. * Ils doivent se répartir l'espace de jeu de manière équilibré afin de pouvoir être toujours proche du jeu. * Les arbitres doivent par leur gestuelle être compris de tous. * Chaque point doit être validé comme un but, après concertation des deux Jeunes Arbitres.											
Evolution											
⇒ Le joueur qui vient de marquer ne peut plus être sur le terrain. Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs dans une équipe (GB non compris) ⇒ L'équipe qui enchaîne trois points gagne la partie.											