

Thème de séance :

- Permettre aux Juges Arbitres Jeunes de se faire comprendre
- Siffler toutes les fautes d'attaquants et de défenseurs en utilisant les gestes qui s'y rapportent.

Situation 1:

Objectifs « HANDBALL »

⇒ Devenir attaquant

⇒

Objectifs « Arbitrage »

CONNAISSANCES	COMPETENCES
Savoir les règles permettant la continuité du jeu	Se positionner en binôme
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant
Savoir l'échelle des sanctions	Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes
	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives
	Se déplacer pour toujours voir le jeu

Disposition / Organisation « HANDBALL »

- ⇒ Partagez le terrain en longueur avec des balises et posez une réserve de balle à côté de chaque but.
- ⇒ Placez une gardienne dans un but l'autre à côté
- ⇒ Composez trois équipes de 6 joueurs
- ⇒ Composez des groupes de 3 joueurs au sein de chaque équipe avec des chasubles de couleurs différentes.
- ⇒ Une équipe d'attaquants et une de défenseurs sur la ligne médiane.

Disposition / Organisation « Arbitrage »

- ⇒ La troisième équipe doit arbitrer deux côtés du terrain

Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation**But du jeu :**

- ⇒ Pour les attaquants : Se jouer de la défense, et marquer
- ⇒ Pour les défenseurs : Récupérer la balle et jouer une contre attaque en prenant de vitesse le repli défensif.

Règles de fonctionnement

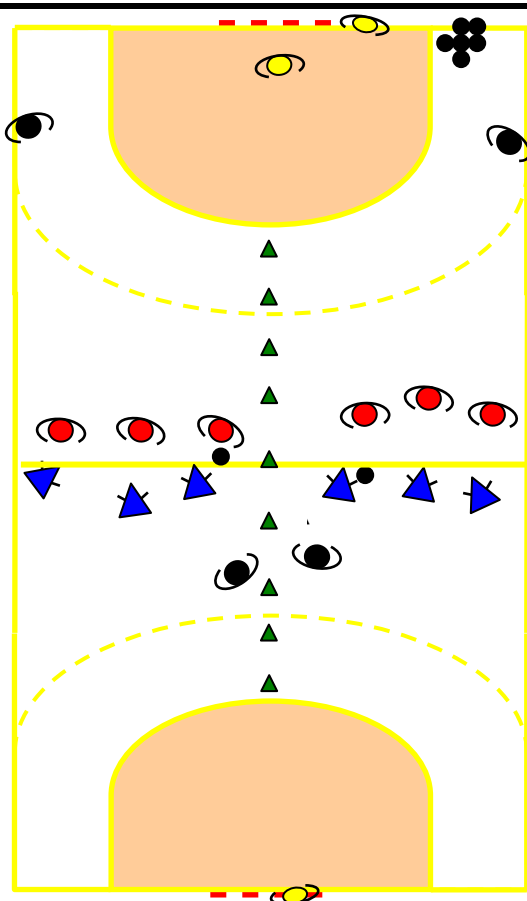
- ⇒ L'équipe qui attaque doit marquer en moins de 4 passes et sans se faire prendre la balle.
- ⇒ Lorsque les attaquants réalisent la dernière passe, les 2 défenseurs éloignés commencent à accéder vers le but adverse.
- ⇒ Quand les bleus récupèrent la balle, ils doivent poser la balle dans les 9 mètres adverses.

Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre

- ⇒ Être proche du jeu
- ⇒ Suivre la progression du ballon, en n'étant pas dans le jeu
- ⇒ Valider les buts
- ⇒ Effectuer des rotations durant le jeu (Arbitre de champ, arbitre de zone)
- ⇒ Sanctionner l'ensemble des fautes

Evolution

- ⇒ L'équipe qui contre attaque doit effectuer au moins trois passes pour accéder à la zone adverse
- ⇒ Faire évoluer le nombre de joueurs de chaque côté du terrain





Situation 2 :

Objectifs « Handball » :

- ⇒ Comment collaborer pour récupérer la balle collectivement.

Objectifs « Arbitrage » :

CONNAISSANCES	COMPETENCES
Savoir les règles permettant la continuité du jeu	Se positionner en binôme
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant
Savoir l'échelle des sanctions	Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes
	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives
	Se déplacer pour toujours voir le jeu

Disposition / Organisation « Handball »

- ⇒ Placer un gardien de but et quelques balles près de la ligne médiane
- ⇒ Composer 3 groupes de 4 joueurs positionnez sur le terrain
 - Un effectif en défense avec un joueur en dehors des 9 mètres (rouge)
 - Un effectif en attaque avec une balle : 3 arrières et un pivot. (bleu)
 - Un effectif attend derrière la ligne médiane avec une balle. (Vert)

Disposition / Organisation « Arbitrage »

- ⇒ 1 joueur du groupe qui attend (Vert) est désigné pour arbitrer le jeu. (Si possible arrière latéral)

Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

But du jeu :

- ⇒ Pour les attaquants : Marquer un but
- ⇒ Pour les défenseurs : Récupérer la balle par la mise en place d'intentions défensives

Règles de fonctionnement

- ⇒ Les attaquants font une circulation de balle et la transmettent au pivot qui sort en poste.
- ⇒ Le pivot redonne à un joueur de la base arrière.
- ⇒ Ce dernier est désigné comme joueur « JOKER »

Seul peuvent tirer le JOKER et le joueur qui a reçu en premier une passe du JOKER.

L'équipe en défense doit récupérer la balle pour rester en défense.

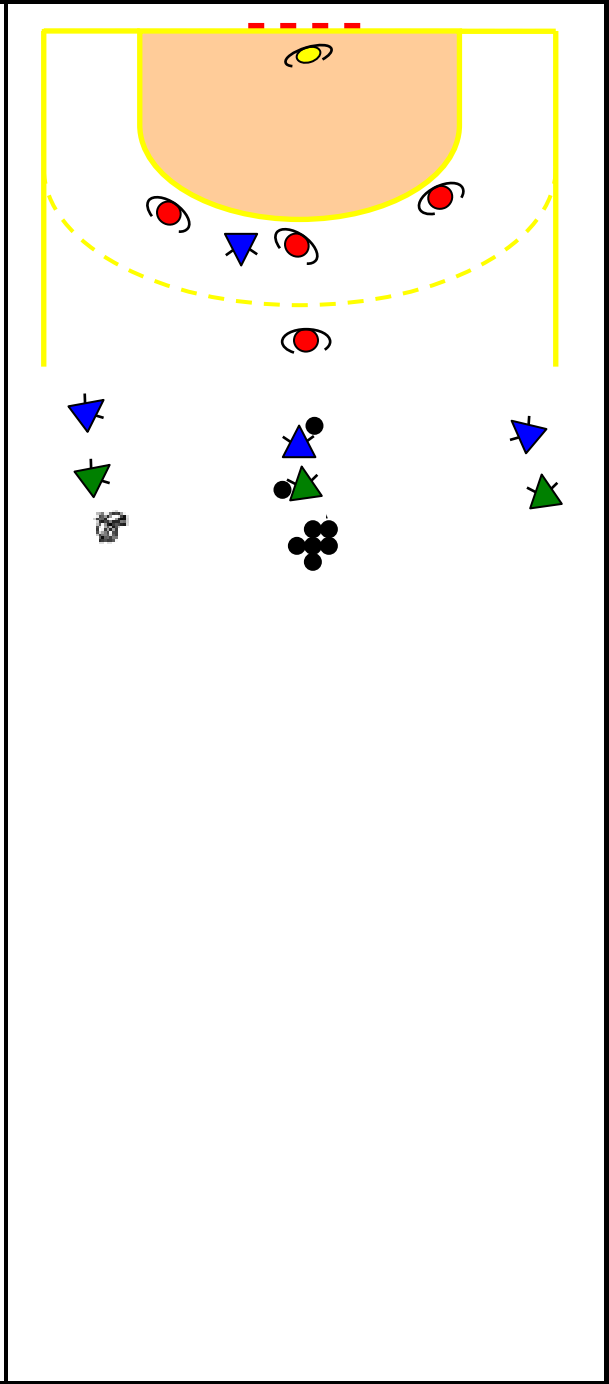
L'équipe qui gagne est celle qui est restée le plus longtemps en défense.

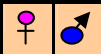
Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre

- ⇒ Etre proche du jeu, en se positionnant dans le couloir de jeu direct des attaquants afin de visualiser les duels avec son défenseur.
- ⇒ Moduler son coup de sifflet et ne pas hésitez à utiliser l'échelle des sanctions au niveau sportif et disciplinaire.

Evolution

- ⇒ Pas de redoublement de passe.
- ⇒ Limiter les crédits d'action des attaquants.
- ⇒ Faire évoluer le dispositif défensif





Situation 3 :

Objectifs « Handball » :

- ⇒ Récupérer la balle de manière collective

Objectifs « Arbitrage » :

CONNAISSANCES	COMPETENCES
Savoir les règles permettant la continuité du jeu	Se positionner en binôme
Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants	Utiliser les gestes permettant la continuité du jeu
Savoir les règles concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant	Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant
Savoir l'échelle des sanctions	Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes
	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives
	Se déplacer pour toujours voir le jeu

Disposition / Organisation « Handball »

- ⇒ Composez 3 équipes avec des chasubles de couleurs différentes.
- ⇒ 2 équipes jouent, la troisième arbitre.
- ⇒ Un ballon

Disposition / Organisation « Arbitrage »

- ⇒ 2 joueurs du groupe qui attend (Vert) sont désignés pour arbitrer le jeu.

Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

But du jeu :

- ⇒ Pour les attaquants : Situation de match. Les joueurs recherchent l'accès au but et doivent se jouer du gardien.
- ⇒ Pour les défenseurs : 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

- ⇒ **Etre proche du jeu, en se positionnant dans le couloir de jeu direct des attaquants afin de visualiser les duels avec son défenseur.**
- ⇒ **Moduler son coup de sifflet et ne pas hésitez à utiliser l'échelle des sanctions au niveau sportif et disciplinaire.**
- ⇒ **Utiliser la gestuelle en relation avec les coups de sifflet.**

Evolution

- ⇒ Pas de redoublement de passe.
- ⇒ Limiter les crédits d'action des attaquants.
- ⇒ Faire évoluer le dispositif défensif

