

Public(s) ciblé(s)	-9	-11	-13	-15	-18	Sen		Thème	Notion d'Arbitrage
Thème de séance									
		<ul style="list-style-type: none"> - Siffler juste, se faire comprendre et savoir communiquer - La priorité à la protection du joueur : Utilisation des sanctions disciplinaires - Utilisation de la règle de l'avantage - Esprit des nouvelles règles 							

Situation 1:

<p>Objectifs « Handball »</p> <p>⇒ Comment collaborer pour récupérer la balle collectivement.</p> <p>Objectifs « Arbitrage »</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>CONNAISSANCES</th> <th>COMPETENCES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Connaître l'échelle des sanctions</td> <td>Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def</td> </tr> <tr> <td>Connaître la règle de l'avantage</td> <td>Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant.</td> </tr> <tr> <td>Connaître les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs</td> <td>Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes.</td> </tr> <tr> <td>Connaître les systèmes et dispositifs défensifs</td> <td>Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Gérer les rapports de force</td> </tr> </tbody> </table> <p>individuels et collectifs</p> <p>Disposition / Organisation « Handball »</p> <p>⇒ Placer un gardien de but et 5 balles près de la ligne médiane</p> <p>⇒ Composer 3 groupes de 4 joueurs positionnez sur le terrain</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 et arbitre et arbitre. (Vert) <p>Disposition / Organisation « Arbitrage »</p> <p>⇒ 2 joueurs du groupe qui attend (Vert) sont désignés pour arbitrer le jeu.</p> <p>Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation</p> <p>But du jeu :</p> <p>⇒ <u>Pour les attaquants</u> : Marquer le plus de but possible en 5 tentatives</p> <p>⇒ <u>Pour les défenseurs</u> : Récupérer la balle le plus de fois possible par la mise en place d'intentions défensives</p> <p>Règles de fonctionnement</p> <p>⇒ Les attaquants font une circulation de balle et la transmettent au pivot qui sort en poste.</p> <p>⇒ Le pivot redonne à un joueur de la base arrière.</p> <p>⇒ Ce dernier est désigné comme joueur « JOKER »</p> <p>Seul peuvent tirer le JOKER et le joueur qui a reçu en premier une passe du JOKER.</p> <p>L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de point en attaque.</p> <p>Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre</p> <p>⇒ Se positionner pour analyser les rapports de force individuels</p> <p>⇒ Ne pas hésitez à utiliser les sanctions disciplinaires</p> <p>Evolution</p> <p>⇒ Faire évoluer le dispositif défensif</p> <p>⇒ Permettre à l'ensemble des joueurs en attaque de tirer après la relation avec le joueur en poste.</p>	CONNAISSANCES	COMPETENCES	Connaître l'échelle des sanctions	Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def	Connaître la règle de l'avantage	Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant.	Connaître les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs	Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes.	Connaître les systèmes et dispositifs défensifs	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels)		Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée		Gérer les rapports de force	
CONNAISSANCES	COMPETENCES														
Connaître l'échelle des sanctions	Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def														
Connaître la règle de l'avantage	Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant.														
Connaître les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs	Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes.														
Connaître les systèmes et dispositifs défensifs	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels)														
	Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée														
	Gérer les rapports de force														

Public(s) ciblé(s)	-9	-11	-13	-15	-18	Sen		Thème	Notion d'Arbitrage
Thème de séance									
		<ul style="list-style-type: none"> - Siffler juste, se faire comprendre et savoir communiquer - La priorité à la protection du joueur : Utilisation des sanctions disciplinaires - Utilisation de la règle de l'avantage - Esprit des nouvelles règles 							

Situation 2:

<p>Objectifs « Handball »</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Développer les notions de marquage et de démarquage ⇒ Jeu sur grand espace <p>Objectifs « Arbitrage »</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>CONNAISSANCES</th> <th>COMPETENCES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Connaître l'échelle des sanctions</td> <td>Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def</td> </tr> <tr> <td>Connaître la règle de l'avantage</td> <td>Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant.</td> </tr> <tr> <td>Connaître les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs</td> <td>Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes.</td> </tr> <tr> <td>Connaître les systèmes et dispositifs défensifs</td> <td>Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Gérer les rapports de force</td> </tr> </tbody> </table> <p>individuels et collectifs</p> <p>Disposition / Organisation « Handball »</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 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 <p>Un ballon Disposition / Organisation « Arbitrage »</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 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. <p>Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation</p> <p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 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. <p>L'ensemble des joueurs doit respecter le règlement Handball</p> <p>Règles de fonctionnement</p> <p>L'équipe qui gagne est la première qui marque 5 points. Vous pouvez aussi gérer en utilisant un temps de jeu pré déterminé.</p> <p>Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Se positionner pour analyser les rapports de force individuels ⇒ Ne pas hésitez à utiliser les sanctions disciplinaires <p>Evolution</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Faire évoluer les dispositifs défensifs ⇒ Privilégier certaines formes de passes ⇒ Limité les solutions de passe et va ⇒ L'équipe qui enchaîne trois points gagne la partie. 	CONNAISSANCES	COMPETENCES	Connaître l'échelle des sanctions	Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def	Connaître la règle de l'avantage	Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant.	Connaître les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs	Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes.	Connaître les systèmes et dispositifs défensifs	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels)		Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée		Gérer les rapports de force	
CONNAISSANCES	COMPETENCES														
Connaître l'échelle des sanctions	Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def														
Connaître la règle de l'avantage	Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant.														
Connaître les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs	Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes.														
Connaître les systèmes et dispositifs défensifs	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels)														
	Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée														
	Gérer les rapports de force														

Public(s) ciblé(s)	-9	-11	-13	-15	-18	Sen		Thème	Notion d'Arbitrage
Thème de séance									
		<ul style="list-style-type: none"> - Siffler juste, se faire comprendre et savoir communiquer - La priorité à la protection du joueur : Utilisation des sanctions disciplinaires - Utilisation de la règle de l'avantage - Esprit des nouvelles règles 							

Situation 3:

<p>Objectifs « Handball »</p> <p>⇒ Récupérer la balle de manière collective</p> <p>Objectifs « Arbitrage »</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">CONNAISSANCES</th> <th style="width: 50%;">COMPETENCES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Connaître l'échelle des sanctions</td> <td>Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def</td> </tr> <tr> <td>Connaître la règle de l'avantage</td> <td>Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant.</td> </tr> <tr> <td>Connaître les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs</td> <td>Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes.</td> </tr> <tr> <td>Connaître les systèmes et dispositifs défensifs</td> <td>Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Gérer les rapports de force</td> </tr> </tbody> </table> <p>individuels et collectifs</p> <p>Disposition / Organisation « Handball »</p> <p>⇒ Composez 3 équipes avec des chasubles de couleurs différentes.</p> <p>⇒ 2 équipes jouent, la troisième arbitre.</p> <p>⇒ Un ballon</p> <p>Disposition / Organisation « Arbitrage »</p> <p>⇒ 2 joueurs du groupe qui attend (Vert) sont désignés pour arbitrer le jeu.</p> <p>Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation</p> <p>But du jeu :</p> <p>⇒ <u>Pour les attaquants</u> : Situation de match. Les joueurs recherchent l'accès au but et doivent se jouer du gardien.</p> <p>⇒ <u>Pour les défenseurs</u> : Situation de match. Ils tentent de récupérer la balle.</p> <p>L'ensemble des joueurs doit respecter le règlement Handball</p> <p>Règles de fonctionnement</p> <p>L'équipe qui gagne est la première qui marque 3 points. Vous pouvez aussi gérer en utilisant un temps de jeu pré déterminé.</p> <p>Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre</p> <p>⇒ Se positionner pour analyser les rapports de force individuels</p> <p>⇒ Ne pas hésitez à utiliser les sanctions disciplinaires</p> <p>Evolution</p> <p>⇒ Faire évoluer les dispositifs défensifs</p> <p>⇒ Privilégier certaines formes de passes</p> <p>⇒ Limité les solutions de passe et va</p> <p>⇒ L'équipe qui enchaîne trois points gagne la partie.</p>	CONNAISSANCES	COMPETENCES	Connaître l'échelle des sanctions	Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def	Connaître la règle de l'avantage	Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant.	Connaître les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs	Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes.	Connaître les systèmes et dispositifs défensifs	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels)		Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée		Gérer les rapports de force	
CONNAISSANCES	COMPETENCES														
Connaître l'échelle des sanctions	Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def														
Connaître la règle de l'avantage	Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant.														
Connaître les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs	Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes.														
Connaître les systèmes et dispositifs défensifs	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels)														
	Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée														
	Gérer les rapports de force														