

LA FORMATION INITIALE DU JEUNE JOUEUR ET DU JEUNE ARBITRE « CONTINUONS À JOUER D'UNE AUTRE FAÇON »

Comment profiter de notre contexte pour continuer à former, mobiliser les JA-AJ et faire émerger des vocations pour l'arbitrage ?

SOMMAIRE

N° 183 - THÈME 1

J'anime des situations d'entraînement en respectant un protocole sanitaire.

J'anime des situations à l'extérieur (en dehors du gymnase).

➤ N° 184 - THÈME 2

J'anime des situations d'entraînement en alternant la pratique - théorie (jeu).

J'anime des situations avec des outils d'apprentissage.

J'anime des situations à distance.

N° 185 - THÈME 3

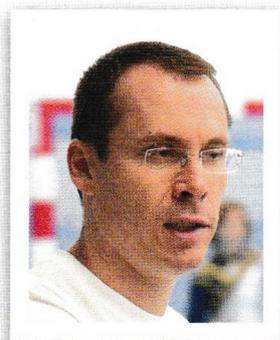
J'anime mon école d'arbitrage à travers les aventures d'un personnage qui sera un focus sur un outil distanciel ludique « Genially » (contenus spécifiques des JA-AJ).



Niort / Chauray



Par Jérôme BRIOIS
CTS Ligue Nouvelle Aquitaine
Responsable PPF Arbitrage



Et Boris THIÉBAULT
Conseiller Technique Ligue AURA
Photos : © Mazzol

Dans le précédent numéro, avec le groupe des chargés arbitrage nationaux, nous avons voulu montrer aux entraîneurs / animateurs d'école d'arbitrage que l'activité, même à l'extérieur, est toujours possible malgré le protocole sanitaire renforcé en avril 2021. Des exemples de situations de jeux pour reprendre l'activité physique et pour sensibiliser aux règles du jeu (nouvelle démarche dans la formation initiale du joueur-arbitre) ont ainsi été proposées.

Pour ce numéro, nous allons nous focaliser sur les effets produits sur le comportement des acteurs grâce à aux alternances (situations théories - pratiques) instaurées dans la séance. Dans un premier temps, nous expliquerons la méthode en prenant l'exemple d'un outil comme le jeu du coup de sifflet. Dans un deuxième temps, nous mettrons en valeur une école arbitrage qui propose un accompagnement à distance auprès des jeunes arbitres.

➔ LES INTÉRÊTS DE L'ALTERNANCE DANS LA SÉANCE

Depuis plusieurs années, l'entraîneur construit les séances en proposant systématiquement des situations avec du/des duel(s) - une cible (dont l'intégration du gardien de but) et du changement de statut. Dans la formation initiale du joueur-arbitre, nous demandons aux entraîneurs de prendre en compte l'arbitrage :

- Entraîneur Titre 4 : J'intègre l'arbitre dans les situations (Animateur Ecole Arbitrage).
- Entraîneur Titre 5 : J'intègre l'arbitrage pour accompagner la transformation des joueurs/joueuses.
- Entraîneur Titre 6 : Je prends en compte l'arbitrage dans mon environnement professionnel.

En conservant les paramètres ci-dessous, l'entraîneur est constamment dans une recherche de rentabilité du temps d'activité des joueurs/joueuses pour éviter les comportements déviants (bavardage, non implication, joue avec le ballon...) et pour favoriser l'apprentissage (répétitions - ateliers). Notre démarche dans la formation du joueur-arbitre est d'utiliser ce temps de récupération - d'attente en proposant une activité rapide et simple. Cette alternance pratique / théorie doit être un moyen pour accélérer la compréhension du jeu : ce que je peux faire ? Ce que je ne peux pas faire ?

AVANTAGES DE LA DÉMARCHÉ FORMATION INITIALE JOUEUR-ARBITRE

- Conserver la concentration / l'attention des acteurs.
- Gérer les effectifs - éviter les comportements déviants.
- Apprendre en dehors du temps d'activité.
- Etre toujours en activité (même de lecture).
- Faire apprendre ou stabiliser des connaissances.
- Donner des responsabilités (confiance en soi).
- Evaluer son action.

Illustrations de la démarche

Voici des exemples de situations en utilisant l'outil du jeu « Au coup de sifflet » <https://aucoupdesifflet.com/le-jeu>.

Echauffement

Placez plusieurs cartes en dehors du terrain. Composez deux équipes, enchaînez des passes entre les équipes A – B et dès que j'effectue une passe, je cours vers une carte, je réalise le geste et j'accélère pour revenir dans le jeu en demandant la balle à deux mains.

Echauffement gardien

Chaque joueur a un ballon, tirs en colonne pour échauffer le gardien qui repousse les ballons. En attendant son tour pour tirer, le joueur regarde une carte gestuelle au sol et effectue le geste avec le ballon avant de commencer son action motrice (courir + tirer).

Une colonne de demi-centres, un défenseur, un arrière latéral, un gardien. Le demi-centre s'engage en lançant le ballon et, dès qu'il le récupère, il s'organise sur deux appuis pour effectuer une passe à l'arrière latéral. Ce dernier reçoit la balle, contourne le défenseur (jouer loin de lui) et tire. Le défenseur n°3 bas, se déplace latéralement côté ballon, lors de la passe demi-centre – arrière. Pendant ce temps d'attente, un joueur de la colonne observe le duel et sélectionne une carte : marcher – passage en force – but – zone.

Situation

Par 3 avec un ballon, 1 défenseur – 1 attaquant – 1 observateur sur la moitié d'un but (1/4 de terrain). Départ du couple attaquant – défenseur vers la ligne médiane. Objectif de récupérer la balle pour le défenseur : subtilisation ou créer une faute du porteur de balle (marcher, 3 sec., passage en force). Le signal de départ sera donné par l'attaquant, dès qu'il effectue un dribble = signal départ pour le défenseur. Après le duel et le tir, l'observateur montre une carte pour donner le résultat : but – renvoi – marcher... Variantes aux fonctions des départs (placement du défenseur par rapport à l'attaquant) = poursuite, sur le côté, devant.



Stage d'arbitres à Celles-sur-Belle

Relire les situations de l'intervention de l'Ecole Internationale en janvier 2017 (Approches n°173).

Match

Pendant que deux équipes jouent sur le terrain, la 3^{ème} joue au jeu coup de sifflet sur le côté (espace de changement).

Si vous ne connaissez pas le jeu « Au Coup de sifflet », vous pouvez néanmoins, proposer une activité pendant ce temps de latence : lire une affiche au sol et effectuer le geste, observer le duel en cours pour donner une réponse... Dans cette première partie, nous sommes dans la démonstration d'une méthode pédagogique qui favorise l'alternance pour conserver l'attention et la motivation des acteurs. Sur un temps présentiel, nous pouvons porter nos intérêts sur l'animation de la vie du groupe, sur des mises en situations pratiques en gérant l'hétérogénéité et sur l'évaluation des réponses données.

Dans la deuxième partie, nous allons donner un exemple d'une école arbitrage qui a organisé des temps à distance afin

de préparer les futures rencontres sur le terrain (continuum). Cette séance est animée par Erwan Paganotto, animateur Ecole Arbitrage du club de Cournon Auvergne.

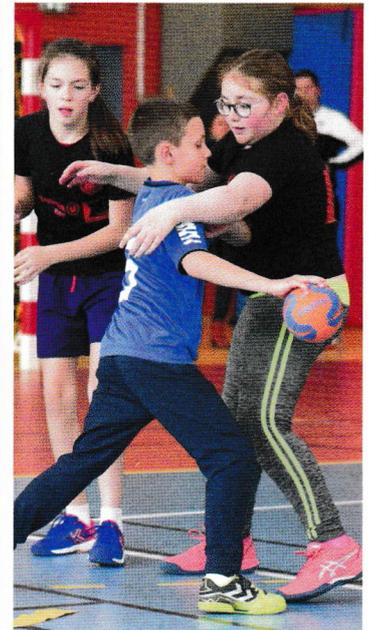


Erwan PAGONOTTO





Niort / Poitiers EC



Niort / Chauray

UNE ÉCOLE D'ARBITRAGE DYNAMIQUE À DISTANCE

Thème

La notion de réparation sportive (jet franc, jet de 7 mètres).

Public

Effectif de 6-8 arbitres jeunes du club.

Définition de la notion de faute :

- Liée à la règle de jeu (marcher, reprise, etc).
- Liée au contact.
- Liée au comportement anti-sportif.

Programmation à distance

Accueil et présentation avec un point sur l'utilisation de Zoom (vérifications micro, caméra, zone discussion, réaction des émotions, lever la main pour prendre la parole, écriture sur le tableau blanc, etc) et des règles de fonctionnement, contexte de formation objectifs → 10 minutes.

Inclusion ludique (fonctionnalité tableau blanc Zoom), renommer son avatar avec le nom que l'on veut (Abalo et, exprimer comment on se sent dans ce contexte (tableau des émotions), donner une attente vis-à-vis de la formation (joueur, faire des vidéos, apprendre, etc) → 10 minutes.

Définition d'une faute à partir de l'avis des JAJ et stabilisation (équipe 2-3 joueurs) : celui qui demande la main en la levant peut dire une notion, en énumérer, l'équipe qui en donne le plus gagne le défi (5 minutes max), nombre de points avec la stabilisation → 10 minutes max.

Critère Occasion Manifeste de But à partir des JAJ (équipe 2-3 joueurs) : ceux qui

écrivent le plus de notions sur le tableau blanc gagnent (Zoom tableau blanc (3 minutes) ; si une notion est déjà écrite, on ne valide que le point de la première ; nombre de points stabilisation → 10 minutes max.

Défi jeux avec des séquences vidéos avec un choix avec le jeu au coup de sifflet.

On fait défiler les cartes au coup de sifflet (carte vide au coup de sifflet on laisse jouer, jet franc, jet de 7 mètres).

Chaque point compte pour son équipe : 1 carte juste + 1 point et 2 cartes = 2 points et ainsi de suite ; on interroge les personnes via le tchat qui répondent en réponse privée ; stabilisation avec une jeune JAJ → 20 minutes.

Kahoot (3 questions de stabilisation en lien avec la formation et 3 vidéos avec proposition de réponse) → 15 minutes.

Diverses questions, ouverture vers sanction disciplinaire pour réparer le préjudice → 10 minutes.

Retour qualitatif formatif (ludique, appris de nouvelle, chose, notion de plaisir) → 5 minutes.

Pour conclure

Nous avons la volonté de montrer qu'il est possible d'utiliser les différents temps de la formation (mise en situation et à distance) dans l'arbitrage pour développer le potentiel joueur-arbitre. Dans le prochain numéro, nous proposerons une nouvelle animation dynamique d'une école arbitrage qui prendra en compte l'alternance et l'émergence des nouveaux outils à distance... en voyant dans le monde de Harry Potter. ■

➔ INTÉRÊTS ET LIMITES DE LA FORMATION À DISTANCE

Conserver un lien avec les jeunes de manière originale pour continuer la formation l'accompagnement.

Anticiper la gestion des outils numériques (Zoom, ordinateur et portable, Kahoot portable, vidéo, vidéos...).

Se mettre à la place des JAJ pour les accompagner ou leur expliquer comment marquer les différentes manipulations.

Préparer le contenu de manière différente pour capter l'attention du public (complément théorique ludique).

Individualiser l'accompagnement (suivi après un match).