

ARBITRAGE

ACTION TERRAIN

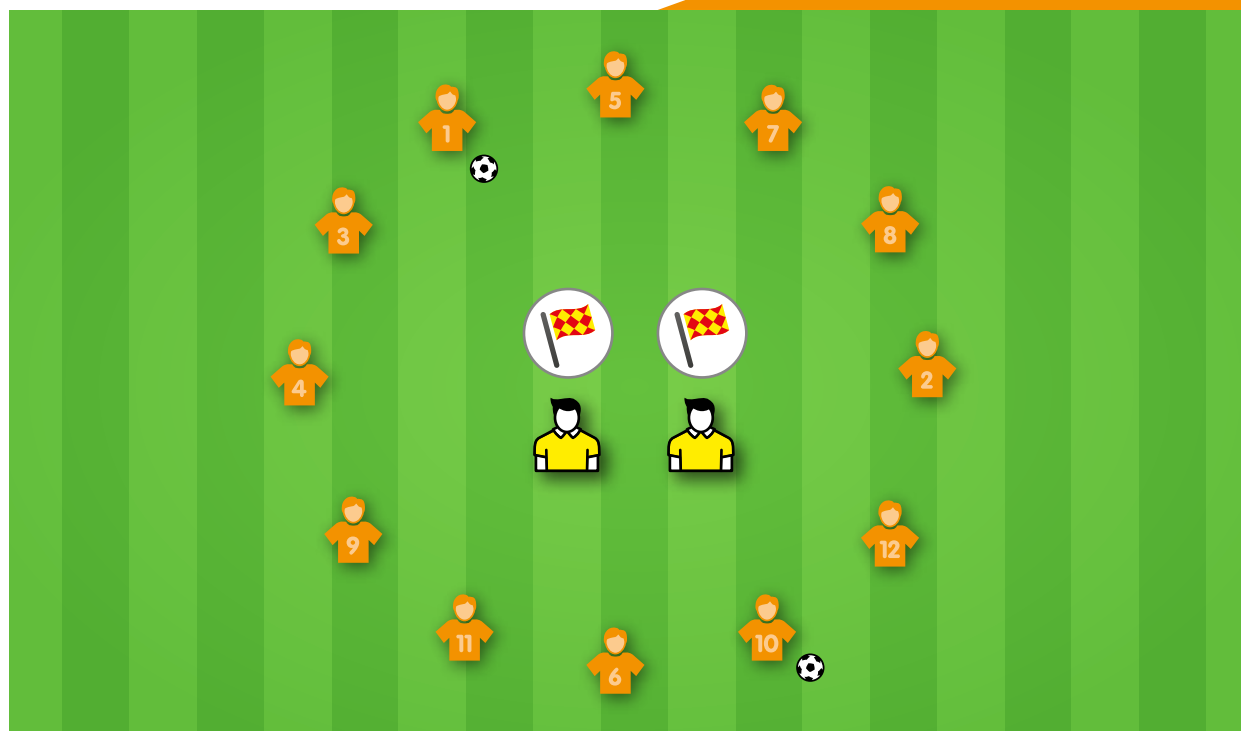
La ronde de l'arbitrage

U6
U9

Compétences visées : Connaître les fautes à ne pas commettre

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur les fautes à ne pas commettre par l'intermédiaire d'un atelier de signalisation

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Désigner 2 joueurs qui occuperont la fonction d'arbitre.
- Répartir les autres joueurs en ronde autour de ces 2 arbitres.
- Transmettre, à la ronde de joueurs, les consignes suivantes :
 - Réaliser 10 passes à la main sans faire tomber le ballon au sol
 - Passer le ballon et le réceptionner avec une seule main
 - Contrôler le ballon avec la cuisse avant de le prendre à la main
 - Faire une passe de la tête
 - Etc...
- Demander à ces joueurs désignés « arbitres » :
 - De signaler (drapeau ou sifflet) la première erreur commise (ex : ballon qui tombe au sol).
 - D'être remplacé dans la fonction d'arbitre (dès que l'utilisation du drapeau est conforme) par le joueur fautif dans la ronde.

Espace nécessaire :

1/4 terrain de football

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

10 à 15 joueurs

Durée de l'action :

20 minutes

Matériel nécessaire :

Ballons - Drapeau de touche ou sifflet - Chasubles - Coupelles

Remarque :

Au-delà de la dimension « arbitrage », ce travail est basé sur la concentration de tous les participants.