

Siffler les infractions



Objectif:

Être capable de siffler lorsqu'une infraction est commise



Compétence(s) visée(s):

Identifier les actions légales et illégales du jeu
Avoir le réflexe de siffler



BESOINS

1 Sifflet

Ballons

Chasubles

Plots

CONSIGNES

1. Construire la règle

Ce jeu est un excellent moyen de débiter une formation avec des jeunes licenciés qui découvrent l'arbitrage. Il va leur permettre, sous forme ludique, de donner leurs premiers coups de sifflet, ce qui n'est pas toujours facile.

Les entraîneurs/formateurs veilleront à les accompagner et les encourager !

2. Mise en place de l'exercice

EXERCICE

« Poules, renards, vipères »

3 équipes sont constituées : les renards, les poules et les vipères. Chaque joueur a un ballon et dribble pour se déplacer, s'arrête sans marcher. Une cabane par équipe est matérialisée sur le terrain grâce à des plots.

Les renards attrapent les poules qui attrapent les vipères qui piquent les renards. Les prises se font en touchant son adversaire, ce dernier doit alors s'arrêter et celui qui l'a pris l'amène dans sa cabane, il est alors immunisé et ne peut être touché pendant le trajet.

Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp. La partie est terminée quand une équipe est totalement prisonnière.



✕ Poules, Renards, Vipères

Consignes aux arbitres



Se rapprocher du jeu et se déplacer. Observer ce que font les joueurs.

Siffler fort quand un joueur touche un autre ou lorsqu'il commet une infraction telle que sortir du terrain, effectuer une reprise de dribble ou un marcher.

Dire le prénom de celui qui est touché (exemple : « Touché Paul »)

Consignes aux joueurs



Les joueurs doivent toucher leurs adversaires directs sans se faire toucher !

Une fois un joueur touché, celui-ci s'arrête, et celui qui l'a touché l'amène dans sa cabane.

Ce que le jeune doit retenir :

Se rapprocher du jeu pour mieux voir l'action.

Siffler fort pour bien arrêter le jeu et expliquer pourquoi il siffle.