

# Bien communiquer : Gestes et règles de base



## Objectif:

Découvrir l'utilisation du sifflet et des bons gestes en tant qu'outil de communication



## BESOIN

1 Ballon



## Compétence(s) visée(s):

Être capable de se faire comprendre en sifflant et en faisant des gestuelles correspondant aux fautes ou aux reprises de jeu



### CONSIGNES

## 1. Construire la règle

En cercle l'éducateur questionne les joueurs sur les règles et gestes qu'ils connaissent et complète la liste des gestes représentant les règles fondamentales : marcher, reprise de dribble, passage en force, jeu passif, ceinturage, empiètement, validation d'un but, arrêt du temps etc.



Marcher

But

Arrêt du temps

### EXERCICE

## 2. Mise en place de l'exercice

Les matchs sont des 6 contre 6 sur un demi-terrain avec une défense en 3 - 3.

Les arbitres sont en binôme.

Les attaquants remportent un point par but, les défenseurs gagnent un point s'ils neutralisent de manière régulière l'attaquant.



Empiètement

Dribble irrégulier

### Consignes aux joueurs



Il est possible de donner des contraintes aux attaquants (un seul dribble, nombre de passes maximum avant le tir, etc.).

### Consignes aux arbitres



Pour cet exercice, il est interdit de communiquer des informations oralement. Seule l'utilisation des gestes et du sifflet est autorisée.

L'arbitrage en binôme :

L'arbitre de zone intervient sur le jeu à 6 mètres, l'arbitre de champ sur le jeu devant la ligne des épaules des défenseurs. L'arbitre prendra soin de communiquer ses décisions avec les bons gestes.