

Etude de cas : le « vivre ensemble » en basket-ball (arbitrage)

Les enseignants mettent souvent en place des rôles d'arbitre dans les sports collectifs. Toutefois les arbitres sont parfois absents (pots de fleurs) ou ne savent pas ce qu'ils doivent faire pour arbitrer.

Quels sont les apprentissages prioritaires, nécessaires pour arbitrer un match de sports collectifs en classe de quatrième ?

En fonction des caractéristiques des élèves, les apprentissages visés pourraient être différents. Avec certains élèves méconnaissant les règles, l'appropriation des règles est travaillée prioritairement. Avec d'autres élèves connaissant les règles qui ne savent pas ce qu'ils doivent faire pour arbitrer, des capacités à se placer sur le terrain et à donner des directives aux joueurs au moment des coups de sifflets peuvent être travaillées. Enfin, avec des élèves effacés, les attitudes portant sur le fait d'oser intervenir sont à apprendre prioritairement pour atteindre un premier niveau de compétence en arbitrage.

Quelles sont les conditions que l'enseignant peut mettre en place pour faciliter l'apprentissage de l'arbitrage ?

Cette proposition s'inscrit dans une situation d'un match de basket-ball de quatre contre quatre sur une largeur de gymnase. Une troisième de quatre élèves comprend deux arbitres et deux élèves chargés du score

Investir les élèves dans le rôle d'arbitre

- Demander à l'arbitre d'être toujours proche de la balle
- Mettre en place deux arbitres qui ont chacun en charge une moitié de terrain afin de limiter les déplacements des arbitres mais sans diluer leur responsabilité
- Rendre les arbitres visibles à l'aide de maillots spécifiques (couleur fluo par exemple)
- Demander aux arbitres de siffler d'un coup sec pour arrêter le jeu

Limiter le nombre d'informations pour faciliter la prise de décision

- Donner des règles minimales pour pouvoir jouer mais peu nombreuses. Quatre règles sont données (sortie, contact, marcher, reprise de dribble).
- Clarifier les règles à l'aide de démonstration et d'indices clairs. Par exemple, la reprise de dribble, c'est dribbler, reprendre la balle à deux mains et re-dribbler. La règle du marcher peut être aménagée en autorisant 3 pas afin de faciliter son identification.
- Partager entre différents élèves les informations à prélever. Les arbitres ne sont responsables que des fautes et non du score qui est pris en charge par un autre binôme. Si les arbitres sont en difficulté, il est possible de demander aux responsables du score d'identifier une des quatre fautes comme les marchers qui sont très difficiles à identifier.
- Faciliter l'identification des fautes dans des exercices techniques. L'arbitrage est souvent travaillé en situation de match mais certaines fautes peuvent être identifiées dans le cadre d'exercices techniques. Un exercice technique de shoot à la suite d'un déplacement dans lequel les élèves doivent marquer le maximum de paniers en 2 minutes peut servir de support à l'identification des reprises de dribbles et des marcher. Dans ce cas, un arbitre sera présent sur chaque panier et devra identifier le nombre de fautes commises.

Favoriser la prise de parole

-Demander à l'arbitre de prendre la balle à chaque fois qu'il siffle afin de bien préciser le moment pendant lequel l'arbitre doit prendre la parole.

-Structurer la prise de parole de l'arbitre par des consignes claires. L'arbitre doit d'abord annoncer la faute puis la couleur du maillot de l'équipe à qui revient la balle. Par la suite, l'enseignant peut demander à l'arbitre de justifier sa décision.

Disposer d'indicateurs permettant d'évaluer l'arbitrage

Nous proposons cette grille de niveau permettant aux élèves de se situer et à l'enseignant de réguler son activité vis à vis de l'arbitre.

	<i>arbitrage</i>
1	Reste sur le côté et siffle peu souvent
2	Est près de la balle et siffle pour arrêter le jeu
3	Repère les contacts et touches. Annonce à qui est la balle
4	Repère les contacts et touches, justifie ses choix
5	Repère les marchers et reprises de dribble
6	Repère les marchers et reprises de dribble et justifie ses choix

Réguler les conflits

Lors des premières séances, l'activité de régulation de l'enseignant est essentiellement centrée sur les arbitres et non sur les joueurs. L'enseignant encourage, assiste et conseille les arbitres afin de prévenir les conflits. Si des contestations apparaissent, l'enseignant peut utiliser différentes alternatives.

- Persuader les joueurs de la difficulté à arbitrer en utilisant des remarques comme « c'est très dur d'arbitrer, même les arbitres de haut niveau font des erreurs, donc vous qui commencez, il est tout fait normal que vous en fassiez »
- Associer les joueurs à l'arbitrage en leur demandant de lever la main quand ils font une faute.
- Charger l'élève contestataire du rôle d'aide à l'arbitre. Dans ce cas le joueur contestataire et l'arbitre deviennent immédiatement partenaires.
- Exclure les élèves contestataires en dernier ressort tout en leur expliquant que ce n'est pas la raison pour laquelle ils ont contesté qu'ils sont exclus mais pour le fait même de ne pas avoir facilité le travail de l'arbitre.