

Le langage corporel et oral sur les sanctions.

Objectif : Travailler le langage oral et corporel sur les sanctions.

Mise en place : A tour de rôle, les JAJ viennent par deux. L'un est l'arbitre et l'autre le joueur fautif. Le joueur (en faute) se place si la salle le permet à 4 ou 5 mètres de l'arbitre. On donne, en secret, une situation à l'arbitre. L'idéal est de le faire en gymnase. On indique une zone de la pièce qui représente la table. Ce dernier doit faire toute la gestuelle

- Coup de sifflet
- Arrêt éventuel du temps
- Sanction
- Geste, puis se diriger vers le joueur pour lui expliquer.
- Simuler la relation avec la table.

En gymnase il est possible de mettre deux arbitres, pour que l'arbitre de zone en profite pour permuter avec l'arbitre de champ.

Des exemples de situations ont données ci-dessous. Il est possible d'en découper, de les écrire sur une feuille ou sur ardoise. Quand il est écrit *il faut siffler ceci ou cela*, c'est la contrainte de l'exercice, c'est la décision de l'arbitre. Savoir si c'est la bonne demanderait de voir l'action.

Les autres JAJ doivent essayer de deviner de quelle faute il s'agit.

Situation 1. Le joueur fautif a poussé un attaquant qui a pris l'intervalle et provoqué sa chute. Il n'y a pas but. Il faut siffler **Jet de 7 mètre (penalty)** avec une **exclusion de 2 minutes**.

Situation 2. Le joueur fautif a tiré le maillot de l'attaquant. Il faut siffler **Jet franc** et donner un **carton jaune**.

Situation 3. Le joueur fautif a attrapé le bras du tireur par derrière. Celui-ci a quand même réussi à tirer et a marqué. Il faut **But accordé** avec une **exclusion de 2 minutes**

Situation 4. Le joueur fautif a attrapé poussé le tireur en l'air. Celui-ci est tombé et a frappé le sol avec sa tête. Il faut siffler **Jet franc** avec une **disqualification (carton rouge)**.

Situation 5. Le joueur fautif a ceinturé durablement le pivot, l'empêchant de se retourner. Il faut siffler **Jet de 7 mètre (penalty)** avec une **exclusion de 2 minutes**

Situation 6. Le joueur fautif a poussé en l'air le tireur, qui a eu du mal à retomber sur ses pieds. Le tir a pu être fait, le but a été marqué. Il faut mettre un **carton jaune** et **accorder le but**.

Situation 7. Le joueur fautif a donné un léger coup d'épaule à un joueur en contre attaque, sur le côté. Le porteur de balle perd la balle. Il faut siffler **Jet de 7 mètre (penalty)** avec une **exclusion de 2 minutes**

Situation 8. Le joueur fautif a tiré pleine tête du gardien, à 6 mètres sans qu'une faute ne soit comise sur lui. **Jet franc** avec une **exclusion de 2 minutes**.

Situation 9. Le joueur fautif a, sans mauvaise volonté, mis la main au visage de l'attaquant. Il faut siffler **Jet franc** avec une **exclusion de 2 minutes**.

Situation 10. Le joueur fautif a tendu le bras sur le côté alors que le porteur de balle prenait l'intervalle à pleine vitesse. Il se prend le bras dans le cou, s'écroule au sol, en ayant du mal à respirer. Il faut siffler **Jet franc** avec une **exclusion (carton rouge)**.

Situation 11. Le joueur fautif défend numéro 1 (à l'aile). Pour fermer l'angle il fait un grand pas chassé et il y a un choc avec l'ailier qui prend appui. Ce dernier tombe. Il faut siffler **7 mètre (penalty)** avec une **exclusion de 2 minutes**.