

Le futsal, le mini-basket, le touch rugby, le kin-ball et le tchoukball

Objectifs : L'apprentissage des règles

Le contrôle de ses émotions, l'auto discipline

Le respect du règlement, de l'éducateur, de l'adversaire de jeu, de l'arbitre, du public.

Le respect de soi-même et d'autrui

Le respect du matériel

Mots-clés : règles- sanction – coopération – respect – EPS

Type de fiche : activité

Niveau scolaire : cycles 2, cycle 3 et collège

Durée : 45 minutes en salle pour l'apprentissage des règles

Nombre de séances :

Matériel : ballons adapté au sport choisi – chronomètre – bracelets de couleurs – maillots de couleurs – sifflet.

1) Apprentissage des règles et de l'arbitrage :

1-1- Qu'est-ce qu'un arbitre ?

Un arbitre est une personne, choisie par les parties intéressées, pour trancher un différent. C'est une personne possédant un « poids » suffisant pour imposer son autorité. Un arbitre est une personne capable de juger quelque chose. En matière sportive, un arbitre est une personne chargée de diriger une rencontre sportive dans le respect des règlements.

1-2- Apprendre les règles

Afin de juger correctement, l'arbitre doit avant tout acquérir une connaissance parfaite des règles du jeu et de l'esprit de celui-ci, mais il est également nécessaire que les joueurs les connaissent parfaitement eux-aussi. L'enseignant devra donc prendre le temps d'expliquer en salle, les règles du sport qu'il veut faire pratiquer aux élèves, soit comme joueurs soit comme arbitres.

Des règles strictes de comportement sur le terrain doivent être énoncées, et les participants doivent connaître aussi bien les comportements prohibés que les comportements valorisés qui seront sanctionnés par des pénalités ou des distinctions.

Cependant la meilleure manière d'intégrer les règles est encore de pratiquer le sport envisagé avec, dans un premier temps un arbitrage par l'éducateur. A la fin de la partie, il peut y avoir un retour réflexif, pour une meilleure compréhension de ces règles et des décisions de l'arbitre. Ces décisions sont guidées surtout par la recherche du « plaisir de jouer » des participants mais aussi par l'effort de se conformer à l'application des règles.

1-3- Commencer par un arbitrage à plusieurs

L'introduction de l'arbitrage par les enfants se fera progressivement. Tous devront pouvoir faire l'expérience de l'arbitrage. Arbitre de terrain, arbitres de limites de terrain, arbitre comptable des buts, des fautes et des belles et des bonnes actions, doivent apprendre à coopérer, à s'entraider pour asseoir l'autorité de l'arbitrage et la confiance en soi. Prévoir la possibilité d'interruption en cours de partie pour permettre aux arbitres de se concerter. Au début l'éducateur pourra jouer le rôle d'un des arbitres

1-4- Le sifflet, les gestes

- Il peut être fait le choix de ne pas utiliser le sifflet car il peut être un frein pour l'enfant qui n'ose pas siffler ou une frustration pour les joueurs lorsqu'un enfant abuse du sifflet et de l'autorité qu'il lui confère en inventant des « erreurs des joueurs. »
- Certains enfants n'osent pas siffler et l'éducateur devra l'encourager et valoriser chacune de ses interventions, mêmes si elles sont rares.
- Pour l'enfant qui abuserait de son autorité d'arbitre, l'éducateur pourra mettre en place un ou des temps de régulation pour discuter avec les enfants de ce qu'il faut sanctionner ou pas, du travail qui est demandé aux arbitres et du ressenti de chacun.
- L'apprentissage de l'arbitrage portera également sur les gestes qui codifient l'erreur qui est sanctionnée. Ces gestes peuvent être ceux qui sont codifiés dans les différentes disciplines sportives (football, judo, handball, etc.) Ils peuvent également être choisis par les élèves, lors de l'apprentissage des règles du sport envisagé et de son arbitrage.
- Si on supprime le sifflet, pratiquement, sur le terrain, on demandera à l'enfant de dire et/ou de lever le bras quand il verra une infraction aux règles. Par exemple, si le ballon sort, l'enfant crie « sortie », si un adversaire pousse un autre, l'enfant crie « poussée »
- Bien sûr, dans l'ambiance d'un match avec un public, le sifflet est indispensable.

1-5- Cinq exemples de sports collectifs

Ces exemples ont été choisis parce qu'ils se prêtent parfaitement à la mixité des équipes et que dans un cadre éducatif ils permettent de développer l'apprentissage des notions de règles et de la sanction.

Le premier exemple qui sera détaillé est celui du futsal. Les trois autres seront seulement présentés plus brièvement : il s'agit du mini-basket, du kin-ball, du touch rugby et du tchoukball.

2) Le respect des règles et l'arbitrage avec la pratique du futsal (cycle 3 et collège)

Sources : numéro 176, janvier 1994 de la revue Non-Violence Actualité – www.nonviolence-actualite.org

Le futsal est un jeu de ballon qui a été conçu en modifiant quelque peu les règles du football afin de le rendre moins dangereux. Voici quelques aménagements :

Le futsal est né en Amérique latine vers 1930. Le terme *futsal* vient de la contraction des mots *futebol* et *sala* qui peuvent se traduire par *football en salle*. Il existe une Association Mondiale du Futsal (AMF) qui organise tous les trois ans des championnats du monde.

Le terrain et les joueurs

Le futsal se joue sur un terrain de la taille d'un terrain de handball avec 5 joueurs, dont un gardien. Le gardien peut sortir de sa surface et participer au jeu, comme n'importe quel joueur.

Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de sept mais le nombre de remplacements n'est pas limité et un joueur qui a été remplacé peut revenir ultérieurement sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

Les changements de joueurs peuvent se faire à n'importe quel moment du jeu, que le ballon soit hors jeu ou dans le jeu, et le gardien peut se faire remplacer par n'importe quel joueur en cours de partie.

Le ballon

Le ballon, de la taille d'un ballon de handball est conçu de manière à n'avoir que très peu de rebond (par exemple un ballon rempli de chiffons ou avec une faible pression d'air). De ce fait il n'y a pas de jeu en l'air et cela permet un jeu au sol, très technique.

Le tacle est interdit

Durée de la rencontre

Le match se compose de deux périodes de 20 minutes chacune. Les équipes ont la possibilité de demander une minute de temps mort lors de chaque période, si l'un de ses joueurs est en possession du ballon. La mi-temps ne doit pas excéder 15 minutes.

Le futsal peut se pratiquer sur la cour de récréation ou en salle. Le plaisir au jeu est conditionné par le respect des règles très strictes qui favorisent la sécurité, l'engagement physique des joueurs et le dynamisme du jeu.

2-1- Les règles essentielles

- Un joueur a cinq secondes pour remettre le ballon en jeu (relance du gardien, coups-francs, touches ou corners). Passé ce délai, le ballon passe à l'adversaire. La remise en jeu après une touche ou un corner se fait à la main. Cela permet un rythme intense au jeu.
- Il n'y a pas de règle de hors jeu.
- Le tacle glissé est interdit et les contacts sont proscrits. Chacune de ces infractions est sanctionnée par un coup-franc et par « une faute personnelle. » Le coup-franc doit être tiré directement au but sans passe à un partenaire. L'équipe fautive, si elle a cumulé moins de 6 fautes personnelles, peut faire « un mur » qui doit se tenir au moins à cinq mètres du ballon.
- Autre règle essentielle : le silence absolu pendant les matchs. Seuls les capitaines ont le droit de parler à l'arbitre. Les fautes personnelles sont comptabilisées (parler est comptabilisée comme une faute personnelle) et toutes les fautes sont sanctionnées.

2-2- Il y a trois degrés de sanctions :

- 1- Quand un joueur prend une « une faute personnelle », le ballon passe à l'adversaire et il peut y avoir un coup franc contre son équipe.
- 2- Au bout de cinq fautes personnelles, le joueur est exclu du terrain. Il est néanmoins remplacé.
- 3- Le nombre de fautes personnelles pour une équipe est comptabilisé et au bout de six fautes, tous les coups-francs sont joués sans le mur défensif.

2-3- Des bonifications qui encouragent l'auto discipline

- Il est possible d'imaginer des valorisations qui encouragent les équipes à s'autodiscipliner puisque les bonifications à l'issue d'un match sont les mêmes pour tous les coéquipiers. On peut décerner des petits bracelets de poignet, avec les mêmes couleurs progressives qu'au judo pour indiquer le niveau de respect et d'esprit de coopération atteint par les joueurs.
- A titre d'exemple, voici une manière de procéder : à l'issue de chaque match, on comptabilise toutes les fautes personnelles de chaque équipe et, en se référant à un barème qui aura été préétabli, on donne ou non des points bonifications à chacune des deux équipes. Chaque joueur engrange donc les points de bonification qui ont été attribués à son équipe. Les points de bonifications sont cumulables lors des matches suivants et les bracelets de couleurs sont attribués en fonction du nombre de bonifications obtenues. (par exemple à 10 points on obtient le bracelet jaune, 20 points le bracelet orange, 30 points le bracelet vert, etc.)
- Un autre système de bonification a déjà été mis en œuvre au niveau d'un championnat ou d'un tournoi où les mêmes équipes sont appelées à disputer plusieurs matchs. Pour chaque équipe, toutes les fautes personnelles sont comptabilisées. Le nombre obtenu est divisé par le nombre de match joué par l'équipe. On obtient une moyenne qui donne ou non, des points de bonifications à l'équipe tout entière. Les bracelets de couleurs qui seront ainsi gagnés sont portés par tous les équipiers.

2-4- Arbitrage

Il est géré par quatre arbitres.

- Un arbitre principal est désigné avant la rencontre et dispose de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu. C'est toujours lui qui aura le dernier mot en cas de désaccord avec l'autre arbitre central.
- Un deuxième arbitre est désigné pour couvrir le côté du terrain opposé à celui de l'arbitre principal.
- Fonction de comptabiliser les fautes des deux équipes.
- Un chronométrateur est, entre autres, chargé de veiller à la durée normale du match, arrêtant son chronomètre lorsque le ballon sort des limites du terrain.

2-5- Les rituels

Parmi les rituels qui aident à créer un environnement de respect mutuel, les équipes, au début et à la fin de chaque match saluent l'arbitre par un geste significatif qui peut être emprunté à un art martial.

3) Apprentissage des règles et de l'arbitrage du mini-basket pour les enfants de 6 à 10 ans

Référence : Vous pouvez télécharger la version revue le 24 septembre 2009 du mémoire réalisé de Johann Jeanneau, intitulé *Comment intégrer l'arbitrage au mini-basket pour les 6-10 ans* à partir de l'adresse :

http://www.basketfrance.com/arbitrage/docs/memoire_jeanneau_minibasket.pdf

Ce mémoire s'attache à montrer les avantages d'une formation de l'arbitre en parallèle à celle des joueurs, dès le plus jeune âge. La discipline traitée est celle du basket pour les enfants de l'école élémentaire. Le document décrit de nombreux jeux et exercices où intervient un arbitrage de un ou plusieurs enfants et qui permettent d'acquérir de manière progressive les règles du basket et les habiletés nécessaires pour le plaisir du jeu et de l'arbitrage.

Pour comprendre la représentation que les enfants ont de l'arbitre, voici l'extrait d'un questionnaire qui a été proposé à une classe de CM2 et qu'il est possible d'utiliser dans une classe de cycle 3

- 1- Pratiques-tu un sport ?
 - Oui
 - Non
- 2- As-tu déjà participé à des compétitions ?
 - Oui
 - Non
- 3- À l'entraînement, as-tu déjà été arbitre ?
 - Oui
 - Non
- 4- Pourquoi ?
 - On ne te l'a pas proposé
 - Tu as refusé car tu n'aimes pas ça
- 5- Lorsque tu gagnes à un jeu, tu es :
 - indifférent-e
 - content-e
 - très content-e
- 6- Lorsque tu perds tu es :
 - indifférent-e
 - mécontent-e
 - très mécontent-e
- 9- Penses tu qu'il est normal de critiquer un arbitre :
 - quand il se trompe : Oui Non
 - quand il ne se trompe pas : Oui Non
- 10- Un arbitre peut-il se tromper ? Oui Non
- 11- Pourquoi un arbitre peu-il se tromper ?

Voici quelques réponses obtenues à la question 11 : *Quelques réponses choisies :*

« Parce qu'il n'a pas vu la faute »

« Parce qu'il n'est pas partout »

« Parce qu'il doit tout surveiller et c'est difficile de voir exactement ce que fait chaque joueur »

« Parce que tout le monde peut se tromper »

« Oui, même s'il a beaucoup d'expérience, il peut se tromper parce qu'il ne peut pas tout voir »

4) Les règles du touch rugby (collège)

Le touch rugby est un sport de la famille du rugby. Le jeu consiste à marquer des essais par équipe de six joueurs, sans jeu de pied ni contact physique autres que les touchers (*touch* en anglais signifie *toucher*). Le terrain rectangulaire de 70 mètres sur 50 mètres correspond à la moitié d'un terrain de rugby. Il n'y a pas de poteaux, ni de but. Un joueur touché pose le ballon au sol, souvent entre ses jambes, un peu en arrière pour qu'un autre joueur de son équipe puisse le reprendre et poursuivre l'action. Après 6 touchers consécutifs de joueurs d'une même équipe, le ballon revient à l'équipe adverse.

La Fédération Internationale de Touch (F.I.T.) a été formée par un regroupement des championnats nationaux d'Australie qui se sont tenus en 1985 à Melbourne.

Les règles du touch rugby sont assez simples. Les règles de jeu s'apparentent à celles du rugby. Pour obtenir ces règles, ainsi que les définitions des termes spécifiques à ce sport, vous pouvez télécharger le fichier au format pdf à partir de l'adresse : http://touchfrance.fr/IMG/pdf/regles_touch_TF.pdf

Certaines règles ressemblent à celles du futsal en ce sens qu'elles assurent la sécurité physique des joueurs, encourage l'engagement physique des joueurs et le dynamisme du jeu et permettent la mixité des équipes : pas de retard dans la remise en jeu ; nombre de remplacements non limité à n'importe quel moment du jeu sans arrêter celui-ci ; pas de contact physique avec les adversaires autres que le toucher d'une main, « non appuyé ».

Une partie se déroule en deux mi-temps de vingt minutes avec une pause de cinq minutes entre chaque. Le ballon a la même forme que le ballon traditionnel du rugby. Il est cependant plus petit.

L'arbitrage est effectué par deux personnes : un arbitre de champ qui se place du côté de l'équipe en défense et un arbitre assistant qui se place au niveau de l'équipe attaquante.

Pour la pratique du touch rugby dans les écoles, il serait facile d'introduire un système de sanctions aux infractions comparable à celui du futsal pour encourager le respect et l'autodiscipline sur le terrain : décompte des fautes personnelles ; exclusion à la cinquième faute personnelle ; sanction donnée à l'équipe qui aura cumulé 6 fautes personnelles, par exemple en reculant la défense à 15 ou 20 mètres du mark lorsque l'équipe adverse joue une pénalité. De même on peut proposer un système de bonifications et des rituels qui favorisent un environnement de respect mutuel. Si ces options sont choisies, il est nécessaire d'introduire un troisième arbitre de ligne qui comptabilise les fautes personnelles.

On peut enfin confier à un quatrième arbitre la gestion du chronomètre et du temps.

5) Le kin-ball

Origine : le kin-ball est un sport collectif créé au Québec en 1986 par Mario Demers, professeur d'éducation physique. Il existe aujourd'hui une fédération internationale de kin-ball (visionner des vidéos de kin-ball sur Internet)



← **L'équipe grise est à l'attaque.**

Les règles du jeu ont été élaborées de manière à mettre l'accent sur le respect des autres joueurs et des arbitres, la coopération et l'esprit d'équipe et l'implication permanente de tous les joueurs.

But du jeu : L'objectif de ce sport est d'attraper le ballon (1,22 m de diamètre et 1 kg de poids) avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'il ne touche le sol lorsque son équipe est nommée. L'équipe qui a attrapé le ballon le relance à une autre équipe et le jeu se poursuit tant qu'il n'y a pas de faute commise.

Déroulement de la partie :

- Équipes : trois équipes sont sur le terrain en même temps soit : les roses, les gris et les noirs. Dans chaque équipe, il y a quatre joueurs, ce qui fait un total de 12 joueurs sur le terrain en tout temps. L'équipe en possession du ballon doit effectuer un lancer à l'une des deux autres équipes.
- Limites du jeu : la surface de jeu est délimitée par les murs, le plafond ainsi que par les obstacles fixes qui se trouvent dans le gymnase.
- Durée de la partie : une partie de kin-ball consiste en trois périodes de 15 minutes. Un temps d'arrêt de trois minutes est alloué entre chaque période. Le lancer du début de période s'effectue au point central du gymnase par une frappe au poing.
- Validité d'un lancer :
 - Pour qu'un lancer soit accepté, il faut que les quatre joueurs de l'équipe soient ou aient été en contact corporel avec le ballon au moment de l'envoi.
 - À partir du moment où trois joueurs de la même équipe sont en contact avec le ballon ou après le signal de l'arbitre, le lancer doit être effectué dans les 5 secondes qui suivent.
 - Les lancers sont précédés du mot "Omnikin", suivi de la couleur de l'équipe qui doit attraper le ballon.
 - Ils doivent couvrir au moins une distance de 6 pieds (1,83 m) et le départ de la trajectoire du ballon doit avoir une pente ascendante ou nulle.
- Pointage : si l'équipe nommée ne réussit pas à attraper le ballon ou si elle commet une faute selon les règles du jeu, un point est accordé aux deux autres équipes. Il s'agit de conquérir un maximum de points.

6) Le tchoukball

Origine : le tchoukball est né des réflexions et des recherches du docteur Hermann Brandt, débutées au cours des années soixante. Il résulte d'une étude scientifique critique des sports d'équipes les plus populaires. Le Dr. Brandt, médecin genevois, a côtoyé, tout au long de sa carrière un grand nombre d'athlètes blessés plus au moins gravement lors de la pratique de leur sport. Il constata que ces traumatismes étaient dus à l'exécution de mouvements inadaptés à la physiologie de l'individu, ainsi qu'aux nombreuses formes d'agression présentes dans certains sports. Son analyse a renforcé cette inquiétude relative à la valeur éducative des sports modernes, qui pour lui ne doivent pas aboutir à la fabrication systématique de champions, mais "contribuer à l'édification d'une société humaine valable" (Brandt H., " Étude scientifique des sports d'équipe - Le Tchoukball, le sport de demain", Éditions Roulet, Genève, 1971). Il conçoit donc un nouveau jeu, le tchoukball, qu'il expose dans le cadre de son " Étude scientifique des sports d'équipe ". Le tchoukball se présente comme un mélange de pelote basque, de handball et de volley-ball. Il s'agit d'un sport de balle et d'équipe qui se joue à l'aide de deux surfaces de renvoi (les cadres) et se caractérise par la suppression de toutes formes d'agressions corporelles entre les adversaires. Par son caractère ludique, il est conçu pour inciter chaque individu à pratiquer ce sport, quels que soient son âge, son sexe ou ses capacités athlétiques.

Site du premier club de tchoukball de Paris : <http://www.tchoukball.free.fr>

Règles du tchoukball : <http://tchoukball.free.fr/regles.html>

Charte du Tchoukball : <http://tchoukball.free.fr/regles.html>

