

## L'arbitrage numérique au handball

### Présentation du contexte

Pour l'élaboration de ce dossier, j'ai sélectionné la thématique de l'arbitrage au handball. Plus spécifiquement, l'arbitrage numérique par le biais d'un iPad. Cette méthode d'arbitrage permettra non seulement aux élèves d'appliquer et de faire respecter les règles d'une discipline sportive mais également de collaborer, de s'inscrire dans un projet et d'expérimenter l'arbitrage de façon ludique.

Cette expérience s'est déroulée lors d'un cours d'éducation physique et sportive avec 12 élèves d'une classe d'accueil de l'École de l'Accueil (EdA) à Lausanne. Cette école scolarise des jeunes âgé.e.s de quinze à vingt-cinq ans, domicilié.e.s dans le canton de Vaud depuis leur arrivée récente en Suisse après avoir terminé un cursus scolaire dans leur pays d'origine. Les effectifs des classes d'accueil sont restreints (maximum 12 élèves par classe) et deux de leurs périodes hebdomadaires sont consacrées au sport. La particularité lors du cours de sport est la présence de plusieurs classes simultanément, à savoir trois classes pour deux enseignants de sport. Ainsi, chaque enseignant prend en charge une classe et demie, à savoir une classe dans son intégralité ainsi qu'une demi-classe, dans deux salles distinctes.

### Objectifs pédagogiques de l'activité

Lors de l'élaboration d'une leçon d'éducation physique et sportive, l'enseignant.e doit veiller à l'alignement curriculaire. En d'autres termes, un fil conducteur doit être visible entre les objectifs d'apprentissage (CM) du Plan d'Études Romand (PER), ses composantes, les attentes fondamentales, les objectifs de fin de cycle et les objectifs opérationnels. L'objectif d'apprentissage du PER qui a été retenu pour travailler la thématique de l'arbitrage numérique est le suivant : « adapter son comportement, son rôle et affiner les habiletés spécifiques dans des formes de jeu » (CIIP, 2023). Les composantes pour atteindre cet objectif d'apprentissage sont les suivantes : « en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiqués... en respectant les règles sportives, l'arbitre, ses pairs et ses adversaires... en sachant régler d'éventuels conflits... en intégrant dans ses pratiques les principes d'une éthique sportive » (CIIP, 2023). À propos des attentes fondamentales, chaque élève sera tenu de « respecter les principales règles de jeu, l'arbitre, les coéquipiers et l'adversaire... arbitrer ses pairs » (CIIP, 2023).

La séquence est composée de quatre leçons dont l'objectif de fin de cycle est : l'ESC d'adapter son comportement lors des situations de jeu (phases défensive, offensive et de transition), d'arbitrer et de s'auto-arbitrer avec fair-play et en respectant ses camarades. La leçon qui a attiré à l'arbitrage est la dernière leçon de ce cycle, avec pour objectifs opérationnels : l'ESC de choisir pertinemment entre le dribble et la passe lorsqu'il est en possession du ballon (1) et l'ESC de respecter les principales règles du handball scolaire et d'arbitrer ses pairs lors d'un match (2). Pour l'objectif (1), les critères sont les suivants : exploiter les espaces libres en dribblant (différenciation : avec fluidité, maîtrise et dans un rythme adapté) ; passer le ballon à une main lorsque je suis bloqué ou gêné par un adversaire (différenciation : avec précision et le bon dosage). Quant à l'objectif (2), voici les critères : connaître le règlement ; repérer et sanctionner toutes sortes de fautes (pénétration dans la zone, double dribble, faute offensive, plus de 3 pas, plus de 3 secondes, passe au gardien, faute de pied) ; respecter et se faire respecter par les joueurs ; justifier des décisions arbitrales à l'aide d'un iPad. Dans un sens plus large, l'arbitrage dans le contexte scolaire permettrait à l'élève de prendre des responsabilités et des décisions, d'assumer ses choix et d'évaluer leur portée et leurs effets dans la relation à autrui (Ganière et al., 2018).

#### Planification de l'activité/différenciation

La leçon a été planifiée comme suit (voir annexe A pour la planification complète) :

Timing	Activités	Organisation / contrôle de l'objectif
5'	<b>Mise en place</b> Appel et présentation des objectifs de la leçon.	
10'	<b>Mise en train</b> <b>Au coup de sifflet</b> Tous les joueurs sont munis d'un ballon. Selon le nombre de coups de sifflet, ils doivent effectuer une tâche. 1 coup de sifflet = marcher dans la salle en dribblant. 2 coups de sifflet = courir dans la salle en dribblant. 3 coups de sifflet = faire une passe à un coéquipier. 4 coups de sifflet = faire un une-deux contre le mur.  <b>Le transport</b> Les joueurs d'une équipe sont divisés en deux colonnes qui se font face, placées aux deux extrémités de la salle. À mi-distance se trouve un cerceau dans lequel est posé un ballon de handball. Avec un autre ballon, le premier joueur d'une des deux colonnes dribble jusqu'au cerceau, y dépose son ballon, fait une passe au joueur d'en face avec l'autre ballon et va se placer derrière la colonne.	<b>Organisation</b> - Un ballon par joueur.  <b>Contrôle de l'objectif</b> - Les joueurs respectent les consignes. - Les joueurs sont en mouvement.  <b>Organisation</b> - Diviser la classe en 3 équipes.  <b>Contrôle de l'objectif</b> - Le dribble est fluide. - L'enchaînement dépôt du ballon – passe est rapide. - La passe est faite à une main et

	<p>Variante : effectuer un une-deux contre le mur avant de déposer le ballon dans le cerceau. Différenciation : + avec la mauvaise main / - d'autres cerceaux sont ajoutés de façon à réduire la distance de la passe</p>	avec précision (au niveau de la poitrine du coéquipier).
30'	<p><b>Partie principale</b> <b>Du 3vs1 au 3vs2</b> Une zone interdite en arc de cercle est formée avec des assiettes et un tapis fait office de but. Pour marquer, il faut viser le tapis. Une équipe a pour tâche de défendre son but, elle place un seul joueur sur le terrain (3vs1). Une autre équipe a pour tâche de marquer, elle place trois joueurs sur le terrain. La troisième équipe a le rôle d'arbitre et veille à siffler chaque faute, sortie et but. À chaque coup de sifflet, tous les joueurs (attaquants et défenseurs) changent.</p> <p>Différenciation : + idem mais avec 2 défenseurs (3vs2) ; obligation d'un rebond avant de marquer / - idem mais avec 4 attaquants</p> <p><b>Tournoi</b> Tournoi avec des matchs 3vs3 avec gardien. L'équipe remplaçante est en charge de l'arbitrage.</p>	<p><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappel des principales règles du handball scolaire (les lister sur le tableau). Introduction de l'iPad pour l'équipe à l'arbitrage. Ils notent sur l'iPad (sur la représentation d'un terrain de handball) chaque faute sifflée et inscrivent l'endroit de la faute sur le terrain.</li> </ul> <p><b>Contrôle de l'objectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les arbitres font respecter les règles discutées et mises en place.</li> <li>- Les attaquants gèrent l'alternative dribble/passe.</li> </ul> <p><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le match sera filmé avec un iPad sur un trépied. À la fin du match, l'enseignant effectue des arrêts sur image lorsqu'une faute a été sifflée. Les arbitres de la rencontre doivent justifier pourquoi ils ont sifflé telle faute à tel endroit à l'aide de la représentation du terrain annotée. Les arbitres ont la possibilité d'expliquer davantage de situations s'ils le souhaitent.</li> </ul> <p><b>Contrôle de l'objectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les arbitres notent sur la représentation du terrain chaque faute sifflée et inscrivent l'endroit de la faute sur le terrain.</li> <li>- Choix judicieux des joueurs entre le dribble et la passe.</li> </ul>
5'	<p><b>Retour au calme</b> Retour sur les objectifs, partage de l'expérience vécue et introduction de la prochaine leçon.</p>	