Jeux avec les cartes d'arbitrage

Notice explicative de 5 jeux proposés

Objectif général

Apprendre et mémoriser les gestes d'arbitrage de manière ludique, en développant :
la reconnaissance visuelle • la compréhension des règles • la réactivité et la communication

1 Le mémo de l'arbitre

Mémoire / association • 2 à 8 joueurs

DEROULEMENT

- Mélanger toutes les cartes (images + explications) et les poser face cachée sur la table.
- À son tour, chaque joueur retourne 2 cartes.
- Si elles correspondent → il garde la paire et rejoue immédiatement.
- Sinon → il les remet face cachée et c'est au joueur suivant.
- La partie se termine quand toutes les paires ont été trouvées. Le joueur avec le plus de paires remporte la partie.

Variante : Limiter le temps total de la partie avec un sablier pour plus de dynamisme.

2 Le mime express

Expression / rapidité • 4 joueurs et plus (en équipes)

DEROULEMENT

- Diviser les joueurs en deux équipes ou plus.
- Un joueur pioche une carte « geste » et la mime sans parler ni émettre de son.
- Son équipe dispose de 5 à 10 secondes pour deviner le bon geste d'arbitrage.

BAREME DES POINTS

+1 pt	+2 pts	−1 pt
Bon geste deviné	Geste + règle expliqués	Mauvaise réponse

Variante : L'équipe adverse peut « voler » la question si la première équipe ne trouve pas dans le temps imparti.

3 Le sifflet d'or

Quiz / compétition • 2 à 10 joueurs

DEROULEMENT

- Un animateur retourne une carte image et la montre à tous les joueurs.
- Chaque joueur doit nommer le coup de sifflet correspondant à la carte le plus vite possible.
- Le premier à répondre correctement marque un point. Il peut en gagner un deuxième en fournissant l'explication complète de la règle.

BAREME DES POINTS

+1 pt	+2 pts
Bon coup de sifflet	+ bonne explication

Variante : Jouer en équipes et cumuler les points sur plusieurs manches pour désigner le meilleur « arbitre ».

4 Réaction arbitrale

Réflexes • 2 à 8 joueurs

PREPARATION

- Étaler toutes les cartes « geste » face visible au centre de la table.
- Désigner un animateur qui conserve le paquet de cartes « explication ».

DEROULEMENT

- L'animateur lit une carte explication à voix haute.
- Les joueurs doivent attraper la bonne carte geste le plus vite possible.
- Le premier à saisir la bonne carte marque un point. Une erreur ne rapporte rien.

Variante : L'animateur lit plusieurs explications à la suite sans pause pour intensifier la pression sur les joueurs.

5 La chaîne arbitrale

Logique / compréhension • 2 à 6 joueurs

OBJECTIF

Reconstituer une chaîne logique complète en reliant chaque geste à la faute commise et à la sanction qui s'applique.

LA CHAINE A RECONSTITUER

Geste → Faute → Sanction

DEROULEMENT

- Distribuer les cartes geste, faute et sanction mélangées entre les joueurs.
- Chaque joueur assemble sa ou ses chaînes et les soumet aux autres pour validation.
- Une chaîne complète et correcte rapporte 3 points. Une chaîne correcte sur un seul maillon rapporte 1 point.

Variante : Mode coopératif : les joueurs travaillent ensemble pour reconstituer un maximum de chaînes correctes en un temps limité.