

Sifflet, gestuelle et règle de base



Objectif:

Découvrir l'utilisation du sifflet et des bons gestes en tant qu'outil de communication



Compétence(s) visée(s):

Être capable de se faire comprendre en sifflant et en faisant des gestuelles correspondant aux fautes ou aux reprises de jeu



BESOINS

Ballons

Sifflets

Plots

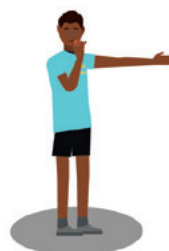
Chasubles

CONSIGNES

1. Construire la règle

Les joueurs arbitres se mettent en cercle et chacun à leur tour demande à un autre de siffler et de réaliser la gestuelle de telle ou telle situation (exemple en-avant = coup de sifflet fort et court + gestuelle) :

- En-avant et passe en avant,
- Coup de pied de pénalité,
- Coup de pied franc,
- Avantage,
- Mêlée ordonnée,
- Ballon gardé au sol,
- Hors-jeu,
- Plaquage haut,
- 10 mètres de plus.



Mêlée ordonnée



Coup franc



Avantage



Essai et essai de pénalité

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

Organiser un jeu en opposition où le joueur arbitre devra mettre en application ce qu'il vient d'apprendre.

Consignes aux arbitres



Mettre en application les règles apprises avant en utilisant le geste et coup de sifflet adapté.

Consignes aux joueurs



Respecter et appliquer les décisions de l'arbitre.