



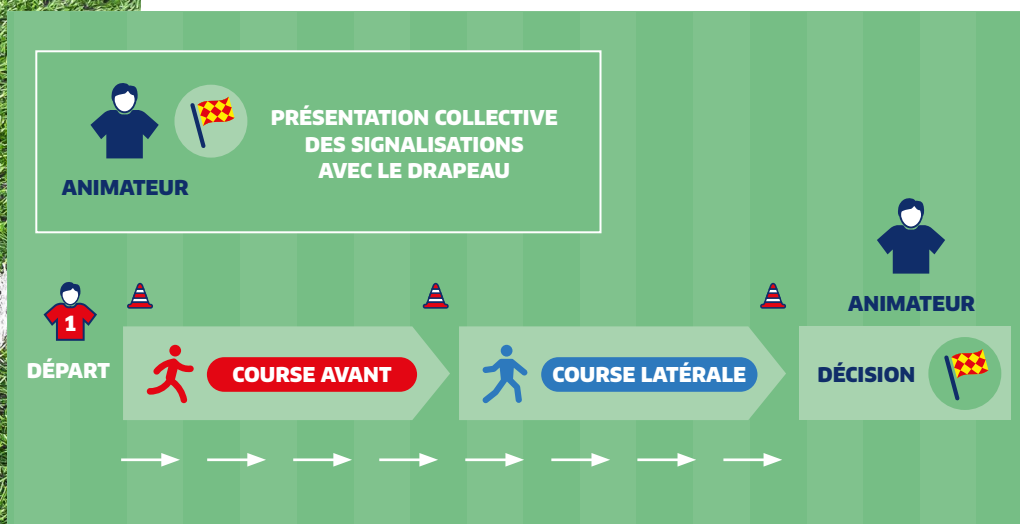
ACTION TERRAIN

OBJECTIF
DE L'ATELIER

Sensibiliser sur la
gestuelle appliquée
à la fonction
d'arbitre assistant.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- Tenir le rôle d'arbitre assistant

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Matérialiser 3 zones distinctes le long de la ligne de touche :
 - La zone « course avant »
 - La zone « course latérale »
 - La zone « décision »
- Réaliser une présentation collective de toutes les gestuelles associées à la fonction d'arbitre assistant : *Faute, Rentrée de touche pour la défense, Rentrée de touche pour l'attaque, Coup de pied de but, Hors-jeu, Coup de pied de coin, etc.*
- Débuter le parcours avec un drapeau à la main.
- Evoluer le long de la ligne de touche en adaptant ses courses aux différentes zones.
- Énoncer une « situation de jeu » lorsque le/la joueur(se) arrive dans la zone « décision ».
- Demander au/à la joueur(se) d'adopter la signalisation adéquate en fonction de la situation énoncée : faute de l'attaquant(e) - rentrée de touche pour la défense - hors-jeu - coup de pied de but - coup de pied de coin, etc.
- Intervenir pour valider ou non la signalisation réalisée par le/la joueur(se). Comptabiliser les points de manière individuelle ou collective.
- Réaliser un débriefing collectif au sujet des signalisations à retenir.