



FICHE ACTION N° 1 – Le Miroir

Compétences visées : Apprendre le rôle d'arbitre assistant

Objectif de l'atelier : Utilisation du drapeau de touche. Juger et décider de la signalisation appropriée



Consignes de l'atelier :

- Les candidats sont alignés, chacun avec un drapeau, et reproduisent les gestes du formateur
- 6 signalisations différentes (Touche, Hors-Jeu, 6m, Corner, Faute, Remplacement)
- Le formateur se déplace latéralement et enchaîne les signalisations. Les candidats doivent les reproduire.

Critères de réalisation :

- Interrompre la course afin d'effectuer le geste à l'arrêt.
- Faire face au terrain.
- Avoir le bras tendu.
- Avoir le drapeau déployé.
- Changer le drapeau de main.

Espace nécessaire :

Demi-terrain

Encadrement souhaité :

1 éducateur

Effectif idéal :

Indifférent

Durée de l'action :

Environ 15 min

Matériel nécessaire :

- Drapeaux de touche

Remarque :

