

SITUATION «JEU TOTAL»

Thème : Situation de référence à 5 X 5 (voire 6 X 6)

Objectifs :

- Évaluer les apprentissages
- Coopérer sur le plan offensif et défensif
- S'engager dans le rôle de juge-arbitre

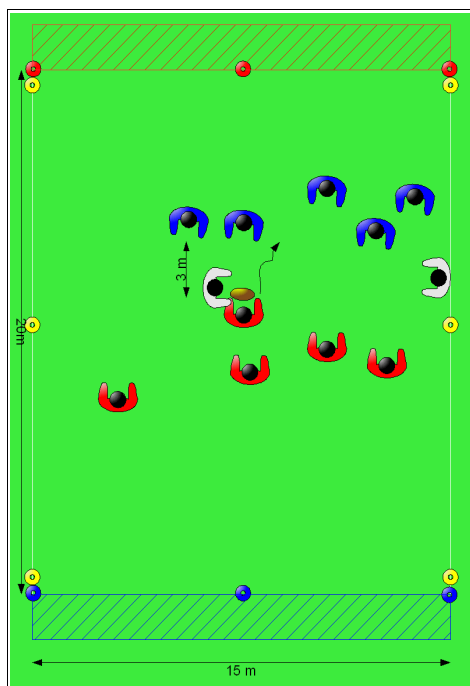
But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

ORGANISATION

Matériel : Plots (3 couleurs différentes par atelier), 2 ballons par terrain, 2 sifflets

Effectif : 5 x 5 + 2 arbitres (1 de chaque équipe)

Espace : Un rectangle de 20 x 15 mètres + 2 en-buts



DESCRIPTION

2 équipes de 5 joueurs s'opposent sur un terrain de 20 mètres de long et 15 mètres de large.

Possibilité de jouer à 6 ou avec un seul arbitre. Cela en fonction de l'effectif de la classe.

Le jeu est lancé par un des arbitres qui désigne l'équipe attaquante et pose le ballon au sol. L'attaquant le plus proche se saisit du ballon et fait une passe en arrière (ou sur le côté) à un partenaire. Le jeu commence au moment de la passe.

Les défenseurs se situent à 3 mètres.

Les remises en jeu se font à l'endroit de la faute, et à au moins 3 mètres de toutes lignes.

Remise en jeu

Après chaque en avant, chaque faute ou sortie en touche, l'arbitre qui a siffler nomme la faute, désigne l'équipe qui bénéficiera du ballon, pose le ballon au sol et fait 3 pas vers les défenseurs. Pour défendre les défenseurs doivent se situer au delà de ces 3 pas.

L'équipe attaquante joue sans délai.

Après essai, le ballon est remis en jeu au centre du terrain selon la même organisation.

Penser à changer d'arbitre à la moitié du temps de jeu