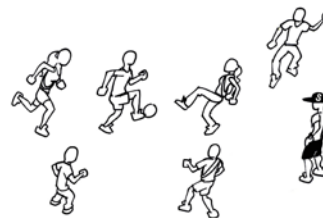






Degré	10 ^e à 12 ^e année (école professionnelle)
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Règles du jeu
Compétence	Respecter les règles de jeu fixées en commun
Niveau C	Je m'engage pour que tous respectent les règles fixées en classe. J'arbitre un jeu.



Règles du jeu (C)

Description de la tâche	L'élève peut arbitrer un jeu (football, basket, volley-ball, handball ou uni-hockey) pendant 10 minutes.
Evaluation/Exigences	La personne testée s'impose comme arbitre et est accepté par les joueurs. Le test est réussi lorsque les critères d'observation suivants sont remplis:
Critères d'observation	 <ul style="list-style-type: none">• L'arbitre connaît les règles du jeu.• Les décisions de l'arbitre sont justes et logiques (pas plus d'1 décision clairement erronée. Important: ne pas siffler lors d'une faute est également une décision erronée).• L'arbitre parvient à expliquer chacune de ses décisions et à s'imposer.  <ul style="list-style-type: none">• La conduite du jeu est hésitante et incohérente.
Consignes aux élèves	«Dirigez le jeu en tant qu'arbitre pendant 10 minutes dans l'un des sports de balle mentionnés. Veillez au respect des règles et dirigez le jeu de façon claire et cohérente.»
Mise en place	-
Matériel	Sifflet, balle en fonction du sport choisi
Source	-
Aspects pratiques et indications pédagogiques	Durée 10 min. pour diriger le jeu et 5 minutes pour l'évaluation Organisation - Personnes évaluées 1 personne testée Problèmes La séquence de test pour une personne est longue. Prévoir une période assez longue pour pouvoir tester tous les élèves en tant qu'arbitres. D'éventuelles décisions erronées peuvent provoquer des conflits. La dynamique de groupe et le rôle au sein du groupe pourraient fausser le résultat du test.