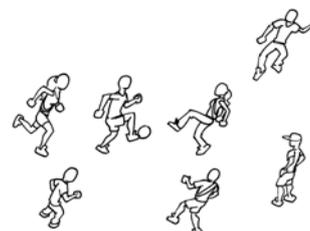




Degré	10 <sup>e</sup> à 12 <sup>e</sup> année (lycée/gymnase)
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Règles du jeu
Compétence	Connaître et appliquer les règles du jeu pour éviter les conflits
Niveau A	Je connais les règles principales des jeux de balle. Je garantis l'observation de certaines d'entre elles pendant le jeu.



## Règles du jeu (A)

<b>Description de la tâche</b>	Pendant un jeu, un élève est nommé «assistant» de l'arbitre et est responsable du respect d'une règle donnée. Il doit pouvoir justifier ses décisions sur la base du règlement (p.ex. fautes, juge de touche, hors jeu, arbitre de filet, fautes de pas, etc.)	
<b>Evaluation/Exigences</b>	Le test est réussi lorsque les critères d'observation suivants sont remplis.	
<b>Critères d'observation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Infractions reconnues</li><li>• Jeu interrompu lors d'une infraction.</li><li>• Infraction expliquée sur la base du règlement.</li></ul>	
<b>Consignes aux élèves</b>	«Pendant la partie, tu prends le rôle d'assistant de l'arbitre et tu es responsable de faire respecter les règles "xy". Dès que tu constates une infraction, tu interromps le jeu et justifies ta décision sur la base du règlement.»	
<b>Mise en place</b>	-	
<b>Matériel</b>	Sifflet	
<b>Source</b>	-	
<b>Aspects pratiques et indications pédagogiques</b>	Durée	15 min. par candidats, 5 min. supplémentaires pour l'évaluation
	Organisation	L'enseignant dirige le jeu, un élève est engagé comme «assistant»
	Personnes évaluées	1 élève
	Problèmes	Pas tous les élèves ne s'y retrouvent dans le «mélange de rôles»: arbitre, collègue et élève. Cette forme de test exige beaucoup de temps → répartir sur un semestre ou sur l'année