



Degré	10 ^e à 12 ^e année (lycée/gymnase)
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Règles du jeu
Compétence	Connaître et appliquer les règles du jeu pour éviter les conflits
Niveau B	J'arbitre des jeux de balle.



Règles du jeu (B)

Description de la tâche	Diriger une partie d'un sport de balle en tant qu'arbitre pendant 15 minutes, et veiller au respect des règles.	
Evaluation/Exigences	Le test est réussi lorsque l'élève dirige le jeu correctement et sanctionne les infractions au règlement, permettant ainsi une partie fair-play.	
Critères d'observation	<ul style="list-style-type: none">• Le jeu est dirigé selon les règles officielles.• Les décisions sont fondées.	
Consignes aux élèves	«Dirige un jeu pendant 15 minutes et veille au respect des règles officielles.»	
Mise en place	-	
Matériel	Sifflet	
Source	-	
Aspects pratiques et indications pédagogiques	Durée	15 min. par candidats, 5 min. supplémentaires pour l'évaluation
	Organisation	L'élève prend le rôle d'arbitre et dirige le jeu pendant 15 minutes
	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