



Degré	7 ^e à 9 ^e année
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Règles de jeu
Compétence	Connaître les règles et les appliquer pour contribuer au bon déroulement du jeu
Niveau C	J'arbitre plusieurs jeux différents.



Règles du jeu (C)

Description de la tâche	Diriger et arbitrer une partie pendant 10 à 15 minutes et compter les points correctement.								
Evaluation/Exigences	Le test est réussi lorsque l'élève interrompt la partie avec son coup de «sifflet», qu'il indique la direction pour la suite du jeu, qu'il peut commenter 50% de toutes les décisions et que la partie se déroule sans anicroches.								
Critères d'observation	<ul style="list-style-type: none">• L'élève peut interrompre la partie en tout temps.• L'élève indique la direction pour la suite du jeu.• La moitié des décisions est commentée correctement (avec les signes officiels ou par oral) p.ex. double dribble, trop de pas, retenir l'adversaire, etc.• Le résultat de la partie est correct								
Consignes aux élèves	«Dirige un jeu pendant 10-15 minutes et interromps la partie dès que tu constates une irrégularité. Après une interruption, indique toujours la direction du jeu avec le bras. Commente ta décision avec des gestes ou par oral, lorsque tu es sûr. La responsabilité du résultat est entre tes mains.»								
Mise en place	-								
Matériel	Sifflet								
Source	Commission fédérale de sport (éd.). (1999). <i>Education physique, Manuel 5, 6^e-9^e année scolaire</i> . Berne: OCFIM. Brochure 5, p. 58-59.								
Aspects pratiques et indications pédagogiques	<table><tr><td>Durée</td><td>15 min. par candidats</td></tr><tr><td>Organisation</td><td>L'élève prend le rôle d'arbitre et dirige le jeu pendant 15 minutes</td></tr><tr><td>Personnes évaluées</td><td>Quelques élèves particulièrement indiqués</td></tr><tr><td>Problèmes</td><td>Pas tous les élèves ne s'y retrouvent dans le «mélange de rôles»: arbitre, collègue et élève.</td></tr></table>	Durée	15 min. par candidats	Organisation	L'élève prend le rôle d'arbitre et dirige le jeu pendant 15 minutes	Personnes évaluées	Quelques élèves particulièrement indiqués	Problèmes	Pas tous les élèves ne s'y retrouvent dans le «mélange de rôles»: arbitre, collègue et élève.
Durée	15 min. par candidats								
Organisation	L'élève prend le rôle d'arbitre et dirige le jeu pendant 15 minutes								
Personnes évaluées	Quelques élèves particulièrement indiqués								
Problèmes	Pas tous les élèves ne s'y retrouvent dans le «mélange de rôles»: arbitre, collègue et élève.								