

Classe du cycle 3 élèves arbitres

La préparation devra se faire en classe pour le bon déroulement de l'après-midi.

Un ou deux élèves du cycle 3 seront placés à chaque atelier. Les places seront déterminées en classe précisant l'atelier et la zone (Ex atelier B3)

Rôle de l'arbitre :

- Expliquer l'atelier, le plus simple est de faire devant les enfants.
- Permettre une phase de découverte de 2 minutes aux élèves afin de vérifier que chacun ait compris. Pendant ce temps, les arbitres ne chronomètrent pas les joueurs.
- **Attribuer des points à chaque classe selon le classement : 4-3-2-1 (si 4 classes) ; 3-2-1 (si 3 classes)**
 - En cas d'égalité, les points sont attribués selon le rang. Ex : deux meilleures performances rapportent 3 points. Cela devra être explicité en classe.
 - Si deux élèves à un atelier sont d'une même classe, on prend en compte le meilleur des 2 scores pour la classe
- A la fin de chaque épreuve, remplir la feuille de score (voir plus loin)

Remarque : Il n'est pas nécessaire de connaître le nom des enfants, **il suffit de repérer la couleur du maillot.**

- Chaque élève arbitre doit :
 - **connaître le fonctionnement de son atelier**
 - **savoir utiliser le matériel (notamment chronomètre)**
 - **savoir comment se positionnent les joueurs sur la ligne de départ**
 - **savoir comment attribuer les points**
 - **savoir remplir la fiche résultat**
 - **faire le total des points en fin de rencontre**
- Chaque atelier dure environ 5 minutes. 2 minutes environ sont prévues pour l'explication de l'atelier et la découverte par les joueurs (ils peuvent rapidement essayer). Évidemment si les élèves ont fini avant le temps imparti ils peuvent refaire l'atelier « pour du beurre ».
- Au signal qui marque la fin de l'atelier, l'arbitre accompagne son groupe à l'atelier suivant.
- Les arbitres attendent bien le signal de départ avant de commencer l'atelier.

Préparation en classe :

La préparation est moins compliquée qu'il n'en paraît car les enfants n'ont qu'un atelier à charge. Il suffit juste de leur proposer **quelques situations problèmes** afin qu'ils comprennent le fonctionnement.

- Répartition des ateliers
- Proposer aux enfants de présenter devant la classe l'atelier qu'il devra expliquer
- Savoir compléter le tableau de résultats en proposant différents problèmes qu'ils pourront rencontrer

Exemples :

- Aux haies **le vert** a mis 10s, **le jaune** 14s, **un rouge** 15s, **un bleu** 12s et un autre **un bleu** 9s. Comment vais-je compléter le tableau ?

J'écris d'abord les temps réalisés dans le brouillon puis j'affecte les points à chaque équipe dans le tableau du haut : bleu (9s) 4 points (prise en compte du meilleur des 2 bleus), vert 3 points, jaune 2 point et le rouge 1 point.

- A la poutre, **le rouge** et **le vert** ont fait 12 allers-retours, **le bleu** 3 allers-retours, **le jaune** 2 et demi. Comment compléter le tableau ?

J'écris d'abord les distances dans le tableau brouillon puis j'affecte les points à chaque équipe dans le tableau du haut : rouge et vert 4 points (meilleures distances ex-æquo), Bleu 2 points et jaune 1 points.

- A l'atelier « ramper », comment organiser la rencontre s'il y a **2 verts**, **1 jaune**, **1 bleu** et **1 rouge** ?

Je fais d'abord se rencontrer les 2 verts, le gagnant rencontre le jaune, le bleu et le rouge.

J'organise les rencontres : 1) J-V, 2) R-B, 3) V-B, 4) J-R, 5) J/B, 6) V-R

J'écris qui gagne et qui perd à chaque rencontre. 1 point pour celui qui gagne et 0 pour celui qui perd

J'effectue le classement et attribue les points : R 3 victoires : 4 points, V 2 victoire : 3 points, B 1 victoire : 2 point, J aucune victoire : 1 point.