

## Marqueur



### Avec un membre de mon association :

- Je tiens la feuille de marque et/ou le panneau des scores.
- Je comptabilise les points gagnés.
- Je renseigne le document valorisant l'esprit sportif avec l'arbitre et les juges.
- J'annonce clairement, à la fin du jeu, le score de chaque équipe.

### Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »
- Emplacement : table de marque

### Matériel

- Table, feuille de marque, panneau de scores, stylo

Références aux programmes de l'Education Nationale du cycle 3

### Objectif:

- Assumer des rôles sociaux
- Utiliser des outils pour observer, évaluer et modifier ses actions

Autonomie et responsabilisation



### SAVOIRS

- Connaître les règles du jeu
- Connaître les gestes de l'arbitre et des juges
- Connaître les outils de prise en compte du score

### SAVOIR FAIRE

- Traduire à bon escient les gestes de l'arbitre en point(s)
- Tenir la feuille de marque
- Annoncer, à haute voix, un résultat

### SAVOIR ÊTRE

- Rester attentif au déroulement du jeu
- Assumer ses responsabilités
- Être neutre, loyal
- Oser prendre la parole pour se faire entendre