

Compétence attendue de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve			
<p>Dans un jeu collectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions permettant d'assurer la conservation du frisbee tout en progressant vers l'avant jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à stopper cette progression en anticipant sur les relations porteurs et non porteurs. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du frisbee par des joueurs en mouvement dans l'espace libre. S'auto-arbitrer et réguler ses interventions avec le respect de ses partenaires et adversaires.</p>		<p>Match à effectif réduit de 4 contre 4 en intérieur ou 5 contre 5 en extérieur, sur un terrain dont les dimensions peuvent varier d'un terrain de handball à un quart de terrain de football, en 2 mi-temps. Constitution d'équipes dont le rapport de force est a priori équilibré. Au cours de phases de jeu, des temps de concertation sont prévus de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, auto-arbitre et observateur. Les règles essentielles de l'Ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence. Par exemple : autoriser le compte du défenseur sur le porteur de disque jusqu'à 10 secondes, notamment en extérieur, tolérer le « marcher » s'il n'engendre pas un avantage pour l'attaque, bonus de score en cas de point marqué en 1 contre 0 (absence de duel entre le joueur qui marque et le défenseur), bonus de score en cas de réception en mouvement dans la zone d'en-but, résultats de matches relatifs à un double ou triple score</p>			
Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
8	<p>Efficacité collective dans le gain du match <b>sur 6 points</b></p> <p>Gain des matches <b>sur 2 points</b></p>	<p><b>Jeu direct et en réaction</b> Jeu simple dans l'axe du terrain, avec des passes engendrant souvent des duels et des changements de possession de disque. <b>De 0 à 2,5</b></p>	<p><b>Alternative de jeu direct et indirect</b> Progression et conservation du disque par une continuité d'action de passes courtes répondant à des appels majoritairement proposées vers le porteur de disque <b>3 à 4,5</b></p>	<p><b>Jeu assurant la progression du disque par une continuité d'actions variées.</b> Exploitation de l'espace et des mises en relation entre joueurs permettant une attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force <b>5 à 6</b></p>	
8	<p>Efficacité individuelle dans l'organisation collective.</p>	<p><b>Jeu intermittent et peu collectif</b> Réalise des passes en revers en appréciant sa distance de passe optimale. Ne fait pas toujours les bons choix, <b>De 0 à 3,5</b></p>	<p><b>Joueur permettant la continuité des actions</b> Réception du frisbee en mouvement, bonne utilisation du pied de pivot (sur une pression défensive), conserve le frisbee, assure une passe ou offre une solution de passe (démarquage). <b>4 à 6</b></p>	<p><b>Joueur assurant la continuité du jeu par des actions variées.</b> Bonifie le jeu en variant les conditions d'accès à l'en-but par des replacements, des anticipations et des intentions défensives <b>6,5 à 8</b></p>	
4	<p>Efficacité dans les rôles de joueur-arbitre sur le terrain et d'observateur</p>	<p><b>Rôles insuffisamment assurés</b> Auto-arbitrage : pas de réaction ou réaction tardive Observateur : s'implique peu dans l'amélioration de l'organisation collective. <b>0 à 1,5</b></p>	<p><b>Rôles assurés</b> Auto-arbitrage : reconnaît les situations de fautes, mais hésite à les appeler, réaction rapide mais toujours juste. Observateur : constate des dysfonctionnements, mais ne parvient pas à en identifier les causes. <b>2 à 3</b></p>	<p><b>Roles assurés</b> Auto-arbitrage : reconnaît et appelle immédiatement les fautes constatées. Recueil des données différenciées exploitables <b>3,5 à 4</b></p>	
<b>Items du socle commun liés à cette activité</b>		<b>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items</b>			
Compétence 1 : Développer de façon suivie un propos en public sur un sujet déterminé Adapter sa prise de parole à la situation de communication.		En réunissant les 2 équipes à la fin du match dans le cercle, les joueurs s'expriment en faisant un bilan en revenant sur le règlement et sur l'esprit du jeu.			
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences.		Appropriation de l'ensemble des règles et de leur sens. Chaque élève assume son rôle d'auto-arbitre sur le terrain en étant objectif et honnête.			
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.		L'élève prend l'initiative d'enseigner les règles et l'esprit du jeu à des joueurs moins avertis.			