

Compétence attendue de niveau 2	Principe d'élaboration de l'épreuve
<p><u>Compétences attendues</u> :</p> <p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match, soit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en assurant la progression rapide du frisbee (quand la situation est favorable).</li> <li>- en organisant une circulation du frisbee pour mettre un attaquant en situation favorable de marque quand la défense est replacée</li> </ul>	<p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, entre équipes dont le rapport de force est équilibré à priori.</p> <p>Au cours des 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 et observateur.</p> <p>Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence.</p>

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0	20	
8	<p>Efficacité collective dans le gain du match <b>sur 6 pts</b></p> <p>Gain des matchs <b>sur 2 pts</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Jeu direct</b></p> <p>Jeu simple lié à la progression du disque vers l'en-but adverse</p> <p style="text-align: center;"><b>0 – 2,5</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Jeu simple, en contre attaque ou placé</b></p> <p>Progression du disque vers une zone favorable de marque en jeu de contre-attaque ou jeu placé.</p> <p>Utilisation d'un rapport de force favorable</p> <p style="text-align: center;"><b>3 – 4,5</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Jeu varié, en contre-attaque ou placé</b></p> <p>Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.</p> <p style="text-align: center;"><b>5 - 6</b></p>
8	<p>Efficacité individuelle dans l'organisation collective</p>	<p style="text-align: center;"><b>Joueur intermittent</b></p> <p>Ne fait pas toujours les bons choix ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.</p> <p style="text-align: center;"><b>0 – 3,5</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Joueur permettant le jeu placé</b></p> <p>Réceptionne le disque, assure une passe ou offre une solution de passe</p> <p style="text-align: center;"><b>4 - 6</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées</b></p> <p>Bonifie les actions en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou accélère. Contribue efficacement à la progression du disque.</p> <p style="text-align: center;"><b>6,5 - 8</b></p>
4	<p>Efficacité dans le rôle d'auto-arbitre et d'observateur</p>	<p style="text-align: center;"><b>Rôles insuffisamment assurés</b></p> <p>Recueille des données insuffisamment fiables.</p> <p>Connait certaines règles mais hésite sur les appels de fautes.</p> <p style="text-align: center;"><b>0 – 1,5</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Rôles assurés</b></p> <p>Recueille des données globales justes et fiables.</p> <p>Connait les règles mais fait des appels de fautes encore décalés.</p> <p style="text-align: center;"><b>2 - 3</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Rôles assurés</b></p> <p>Recueille des données différenciées exploitables.</p> <p>Connait la majorité des règles et les applique avec fair-play en les justifiant</p> <p style="text-align: center;"><b>3,5 - 4</b></p>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
<b>Compétence 1</b> : Participer à un débat, à un échange verbal.	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision qu'elle soit d'arbitrage ou bien un choix d'action.
<b>Compétence 6</b> : S'engager dans les rôles sociaux assumés de joueur, observateur, auto-arbitre.	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.
<b>Compétence 7</b> : Connaissance de soi, ses points forts et faibles, connaissance de ses partenaires et adversaires.	Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement une situation d'apprentissage ou de match