

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : Ultimate

Activité de la liste académique

Compétences attendues niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve			
<p><u>Niveau 2</u>: Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression collective du disque par une continuité des actions de démarquage et de passe afin d'accéder rapidement à la zone d'en-but. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux passes décisives. Observer et auto-arbitrer.</p>		<p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, sur terrain aux dimensions adaptées, équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. 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 (auto-arbitre), observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du l'ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : distance de charge porteur défenseur augmentée à +/- 1m au lieu de +/- 30 cm ; le disque reste en possession du joueur qui l'échappe lors de la réception d'une passe, le jeu reprend par un check mais sans turn-over (plus de continuité dans le jeu) ; le disque doit toucher le sol à la moitié du terrain lors de l'engagement pour permettre à l'équipe qui vient d'encaisser un but de ne pas repartir de trop loin ; lors des sorties du disque sur les côtés du terrain, engagement au centre pour faciliter la passe...)</p>			
Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20	
08	<p>Efficacité collective dans le gain du match <i>sur 6 pts</i></p> <p>+ Gains des matchs <i>sur 2 pts</i></p>	<p>Jeu direct et en réaction.</p> <p>Jeu simple lié à la progression du disque vers l'en-but adverse (sous forme de passe et suit essentiellement).</p> <p>0 - 2,5</p>	<p>Jeu simple assurant la progression du disque par une continuité d'actions.</p> <p>Progression du disque vers une zone favorable de marque en jeu d'appel rapide pénétrant ou jeu d'appui et de conservation.</p> <p>3 - 4,5</p>	<p>Jeu assurant la progression du disque par une continuité d'actions variées.</p> <p>Attaque intentionnelle et rapide de la zone d'en-but en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. Organisation en ligne observée.</p> <p>5 - 6</p>	
08	<p>Efficacité individuelle dans l'organisation collective</p>	<p>Joueur intermittent et peu collectif.</p> <p>Ne fait pas toujours les bons choix (type de passe, course de démarquage, DPE, zone d'ombre...), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.</p> <p>0 - 3,5</p>	<p>Joueur permettant la continuité des actions.</p> <p>Favorise la progression du disque et marque en 1 contre 0. Conserve le disque (maîtrise du pivot) et assure une passe, offre une solution de passe. Marque et gêne un adversaire.</p> <p>4 - 6</p>	<p>Joueur assurant la continuité du jeu par des actions variées.</p> <p>Bonifie les disques en variant les conditions d'accès à la cible. Contribue à la progression du disque et participe à la passe décisive. Intercepte les passes.</p> <p>6,5 - 8</p>	
04	<p>Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur</p>	<p>Rôles insuffisamment assurés</p> <p>Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.</p> <p>0 - 1,5</p>	<p>Rôles assumés</p> <p>Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide.</p> <p>2 - 3</p>	<p>Rôles assurés</p> <p>Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.</p> <p>3,5 - 4</p>	

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet de façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garants du plaisir de jouer dans des conditions équitables.
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.