

Compétence attendue de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match soit en assurant des montées du disque par une continuité des actions en passes courtes, soit en adoptant un jeu de passes longues en situation favorable.</p> <p>Savoir s'intégrer dans l'esprit de fair-play qui anime cette activité en sachant appliquer l'ensemble des règles en auto arbitrage.</p> <p>Observer.</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.</p> <p>Constitution d'équipes dont le rapport de force est a priori équilibré.</p> <p>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.</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, auto-arbitre et observateur.</p> <p>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), augmenter la profondeur de l'en-but.</p>		
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points Gain des matches sur 2 points	Jeu direct et en réaction	Jeu simple assurant la progression du disque par une continuité d'actions.	Jeu assurant la progression du disque par une continuité d'actions variées.
		Jeu simple dans l'axe du terrain, avec des passes engendrant souvent des duels et des changements de possession de disque. De 0 à 2,5	Progression et conservation du disque par une continuité d'action de passes courtes répondant à des appels majoritairement proposés vers le porteur de disque 3 à 4,5	Progression du disque par une continuité d'action de passes courtes ou longues adaptée au rapport de force 5 à 6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective.	Jeu intermittent et peu collectif	Joueur permettant la continuité des actions	Joueur assurant la continuité du jeu par des actions variées.
		Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. De 0 à 3,5	Favorise la progression et la conservation du disque en exploitant une situation favorable de passe reconnue. 4 à 6	Contribue à la progression du disque en offrant ou en exploitant au mieux les différentes solutions offensives (appels et passes variés dans la profondeur et la largeur du terrain) 6,5 à 8
4	Efficacité dans les rôles d'auto-arbitre sur le terrain et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés	Rôles assumés	Rôles assurés
		<u>Auto-arbitrage</u> : reconnaît difficilement les situations de fautes, s'engage peu dans l'auto-arbitrage. <u>Observateur</u> : s'implique peu dans l'amélioration de l'organisation collective. 0 à 1,5	<u>Auto-arbitrage</u> : reconnaît les situations de fautes, mais hésite à les appeler. <u>Observateur</u> : constate des dysfonctionnements, mais ne parvient pas à en identifier les causes. 2 à 3	<u>Auto-arbitrage</u> : reconnaît et appelle immédiatement les fautes constatées. <u>Observateur</u> : L'analyse permet d'adapter l'organisation collective au jeu adverse. 3,5 à 4

Items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
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.