

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>Dans jeu à effectif réduit (4 contre 4 ; 5 contre 5), marquer des points en recherchant à conserver et à faire progresser le disque en utilisant une zone d'action latérale de plus en plus élargie malgré une défense individuelle qui cherche à récupérer le disque. S'inscrire dans le cadre d'un projet.</p>		<p>Matches à effectif réduit (5 contre 5 maximum) terrain de 40m x 15m à 50m x 20m. Equipes dont le rapport de force est a priori équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres en 5 points ou 7 minutes dont au moins 2 contre la même équipe. Des temps de concertation sont prévus entre chaque rencontre ainsi que 1 temps mort par match et par équipe pour des adaptations tactiques. Les règles sont celles des niveaux 1 et 2 du programme académique, des aménagements sont possibles pour faciliter l'évaluation de la compétence par exemple : Bonus pour tous points marqués sur une défense placée, match à thème avec un joueur Joker toujours en attaque. L'auto arbitrage est de rigueur.</p>		
Points	Eléments à évaluer. Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition de niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Efficacité collective dans le gain du match Sur 6 pts	<u>Jeu direct</u> Contre-attaque et jeu en réaction directement orienté vers la zone de but adverse utilisant les pertes de possession adverse 0 - 2,5	<u>Jeu simple</u> assurant la progression du disque vers l'avant par continuité d'action, utilisation de relais profond 3 - 4.5	<u>Jeu varié</u> assurant la progression du disque par une continuité d'action variée indirecte : utilisation des soutiens latéraux et arrières en s'adaptant au rapport de force 5 - 6
	Gains des matchs Sur 2 pts			
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	<u>Joueur intermittent</u> En ATT : <ul style="list-style-type: none"> Porteur de Disque assure la conservation du disque mais sans progression Non Porteur de Disque, appels inefficaces, ne sort pas de la zone d'ombre En Def <ul style="list-style-type: none"> se positionne souvent en retard par rapport à la circulation du disque 0 - 3,5	<u>Joueur actif</u> En ATT <ul style="list-style-type: none"> Porteur de Disque participe à la progression du disque par des passes assurées Non Porteur de Disque, démarquages efficaces, sort de la zone d'ombre En Def <ul style="list-style-type: none"> se replace rapidement et efficacement 4 - 6	<u>Joueur organisateur</u> En ATT <ul style="list-style-type: none"> Porteur de Disque, bonifie la possession du disque par des passes décisives Utilise revers(Back), coup droit(Side) et Upside en rapport avec une logique de passe Non Porteur de Disque, appels variés et toujours efficaces En Def <ul style="list-style-type: none"> Se place sur les lignes de passes « compte » le porteur adverse 6,5 - 8
		<u>Rôles insuffisamment assurés</u> Recueille des données peu fiables Connaissance approximative du règlement, n'intervient pas ou de façon inappropriée en auto-arbitrage 0 - 1,5	<u>Rôles assumés</u> Recueille des données globales fiables. Connaissances réglementaires acquises mais difficulté à les faire respecter dans le jeu. 2 - 3	<u>Rôles assurés</u> Recueille de données fiables et analyse pertinente. Connaissances réglementaires acquises et mises en pratique loyalement. Assume le dialogue avec les autres. 3 - 4
Exemples d'items du socle commun liés à cette APSA		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items		
Compétence 1 : Participer à un débat, à un échange verbal		L'élève démontre sa capacité à justifier la faute réclamée en référence au règlement L'élève prend la parole dans la « Ronde » de fin de match		
Compétence 2 : pratique d'une langue étrangère		L'élève utilise les termes spécifiques en Anglais		
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie sociale		L'élève respecte et fait respecter les règles et l'esprit du jeu, il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables		