

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : ULTIMATE (Académie de POITIERS)

Compétence attendue de niveau 2	Principe de l'élaboration de l'épreuve
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de disque (frisbee) rapides par une continuité des actions ou en organisant une circulation des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de marque quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'exploitation de situations favorables. S'auto arbitrer et observer.	Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, sur un terrain de dimension égales à un terrain de 20X40m, 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, observateur.

Points	Eléments à évaluer ; indicateurs de compétence	Degré d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0	20	20
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 pts Gains des matchs sur 2 pts	Jeu direct et en réaction Jeu simple lié à la progression du disque (frisbee) vers l'en-but adverse. 0 - 2,5	Jeu simple, en contre-attaque ou placé Progression du frisbee vers une zone favorable de marque en jeu de contre attaque ou en organisant une première circulation de l'engin et des joueurs Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5	Jeu varié, en contre-attaque ou placé Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. <i>S'engage dans la construction et la réalisation d'un projet collectif.</i> 5 - 6
		Joueur intermittent et peu collectif Ne fait pas toujours les bons choix (peu actif, choix des courses de démarcage, tarde à transmettre le disque...etc), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur permettant le jeu rapide ou placé Facilite la circulation du frisbee, assure une passe, ou offre une solution de passe. Contribue par ses déplacements à assurer la conservation de l'engin et sa montée vers la cible. 4 - 6	Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées Bonifie les actions en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélère Contribue à la progression du frisbee et offre des opportunités favorables d'accès à la cible. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. Ne participe pas à l'auto arbitrage et ne signale pas de faute. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Intervient et participe à l'auto arbitrage 2 - 3	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables Prend des responsabilités pour signaler des fautes et arrêter le jeu. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Participer à un débat, un échange verbal	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer les choix réalisés dans les différents rôles (joueur, arbitre, observateur). Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu, lors d'un temps mort.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation avec une grande fiabilité. Les informations ainsi collectées permettent ainsi d'offrir des informations pertinentes pour la régulation du projet de jeu de l'équipe observée au temps mort.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif. Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance une rencontre. 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