

Compétences attendues de niveau 2	Principe d'élaboration de l'épreuve
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de disques collectives par une continuité des actions avec ou sans le disque, face à une défense qui s'organise autour d'une prise en charge individuelle. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux passes décisives en situation favorable. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions des autres joueurs dans le cadre de l'auto-arbitrage.	Matches à effectif réduit, au cap, entre équipes dont le rapport de force est équilibré à priori. A la fin de chaque match, chaque équipe devra mettre une note de fair-play à l'équipe qu'elle vient de rencontrer. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus (sous forme de temps mort), de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les joueurs passent dans tous les rôles : joueur, observateur. Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles permettant d'évaluer la compétence. Par exemple : possibilité d'une deuxième chance sur l'ultime passe, d'augmenter le temps du compte à 10 secondes ou plus, de retirer un joueur à l'équipe de défense...

Points	Eléments à évaluer Indicateur de compétence	0 Degrés d'acquisition de niveau 2 de compétence 20		
8	Efficacité collective dans le gain du match. sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Jeu de conservation et de centration sur le disque. En attaque Jeu conduisant souvent à des interceptions ; Les arrêts et le pied de pivot ne sont pas toujours maîtrisés. En défense Organisation défensive centrée sur le disque. Déplacements souvent tardifs. 0 – 2,5	Jeu simple orienté vers l'embut adverse. En attaque La zone de marque est régulièrement atteinte. Le disque est quelque fois réceptionné en mouvement. Le pied de pivot est maîtrisé La perte de disque est liée à des passes trop risquées vers l'en-but adverse. En défense La défense individuelle sur le porteur est maîtrisée (compter et distance de charge) ; L'équipe se place par rapport à l'en-but à défendre ; 3 - 4,5	Jeu varié avec des passes décisives en situation favorable. En attaque La montée collective du disque est rapide quand la situation est favorable ou progressive quand la défense est en place. Les passes sont orientées dans l'espace proche des non porteurs. Des actions de soutien sont visibles. Le disque est souvent réceptionné en mouvement. En défense Le placement s'organise par rapport au porteur de disque, aux non porteurs et à l'en-but. 5 - 6
6	Efficacité individuelle dans l'organisation collective.	Joueur de conservation et peu collectif Ne fait pas toujours les bons choix (les passes, le marquage et le démarquage) ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. Le pied de pivot est observable mais est réalisé sans la volonté de déborder son adversaire. Perd le disque lorsqu'il joue autrement qu'en revers. 0-2,5	Joueur permettant la progression Conserve le disque, Joueur maîtrise les passes courtes en coup droit et en revers Offre une solution de passe grâce à un démarquage à distance de passe et vers l'avant . Joueur permettant la rupture Assume son rôle de défenseur 3 - 4,5	Joueur assurant la continuité du jeu par des actions variées La progression du disque est assurée sur des passes courtes en utilisant coup droit, revers, renversé. Apparition de trajectoires en courbe. Réception du disque en mouvement. Joueur assurant la rupture Articule ses actions avec celles des partenaires. Provoque la perte de disque adverse par son placement et ses déplacements. 5 - 6
6	Efficacité dans l'auto-arbitrage et dans le rôle d'observateur. sur 4 points Classement du fair-play sur 2 points	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. Hésite dans son rôle d'auto-arbitrage. 0 - 1,5 Les fautes appelées sont injustifiées. Ne reconnaissent pas leurs fautes. 0	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Assume son rôle en auto-arbitrage avec de l'aide. 2 - 3 Reconnaissent leurs fautes sans discuter longuement. 1	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle en auto-arbitrage. 3,5 - 4 Reconnaissent leurs fautes et complimentent l'équipe adverse. 2

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Participer à un débat, à un échange verbal. Parler en public.	L'élève participe au cercle de fin de match, respecte les échanges et les prises de paroles. L'élève prend la parole, donne son point de vue quand une faute est appelée.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective.	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu par le biais de l'auto-arbitrage. Il appelle les fautes. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif. Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.	L'élève assume son rôle de joueur arbitre en prenant des décisions avec justesse et lucidité. Il participe activement à l'élaboration d'une stratégie et d'un projet de jeu en match.