

Compétences attendues N2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Dans un jeu à effectif réduit sans arbitre, rechercher le gain d'un match par des relais successifs et des lancers variés pour faire progresser vers l'en-but et prendre de vitesse une défense individuelle qui cherche à gêner et intercepter. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux situations favorables de marque. Influencer positivement le climat de jeu. Observer et auto-arbitrer		Match à effectif réduit 5 contre 5 sur le terrain avec un remplaçant, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré en auto arbitrage sur terrain type handball (40X20) ou ½ terrain de football. Match de 10'. 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 à tous les rôles joueur, observateur. Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées.		
Points	éléments à évaluer	<b>0</b>		<b>20</b>
<b>DEGRES D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 DE COMPETENCE</b>				
8	efficacité collective dans le gain du match /6  gains des matchs /2	<b>jeu en gagne terrain</b> jeu simple lié à la progression du disque dans l'axe, vers l'en-but adverse  <b>0-2.5</b>	<b>jeu simple, en contre attaque, en optimisant la répartition rationnelle des joueurs</b> enchaînements basés sur les variations du rythme de jeu et des déplacements. Utilisation d'un rapport de force favorable <b>3-4.5</b>	<b>jeu varié, en contre attaque en coordonnant les actions avec celles de ses partenaires.</b> Attaque de l'en-but adverse en utilisant une organisation collective en ligne et adaptée au rapport de force. <b>5-6</b>
8	efficacité individuelle dans l'organisation collective	<b>joueur intermittent</b> le joueur ne fait pas toujours des choix pertinents de passes par rapport aux possibilités offertes et aux receveurs potentiels. Gêne peu la progression adverse <b>0-3.5</b>	<b>joueur permettant le jeu rapide vers l'avant</b> Transmet rapidement et efficacement le disque ou offre des solutions de passe. Déstabilise le jeu défensif adverse par check ou interception du disque. <b>4-6</b>	<b>joueur assurant un jeu rapide, des contres attaques par des actions variées.</b> Bonifie les disques en variant la palette de techniques pour transmettre le disque. Anticipe et met une pression temporelle à l'adversaire. <b>6.5-8</b>
4	efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	<b>rôles insuffisamment assurés</b> Ne prend pas souvent l'initiation d'appeler une faute commise ou subie. Recueille des données peu fiables <b>0-1.5</b>	<b>Rôles assumés</b> Utilise le co- arbitrage et parfois l'auto-arbitrage lorsqu'on l'y pousse. Recueille des données globales, justes et fiables <b>2-3</b>	<b>Rôles assurés</b> Assure son rôle de joueur fair play pour toutes les fautes et infractions. Recueille des données différenciées exploitables. <b>3.5-4</b>
ITEMS socle commun.				
compétence 1 : participer à un débat		pouvoir discuter calmement d'une faute		
compétence 6 : respecter les règles de vie collectives		maîtriser ses émotions lors d'une faute		
compétences 7 : assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		remplir une fiche d'observation.		