

## **DIPLOME NATIONAL DU BREVET : ULTIMATE (Liste académique ROUEN)**

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions permettant d'assurer la conservation du frisbee tout en progressant vers l'avant jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à stopper cette progression en anticipant sur les relations porteurs et non-porteurs.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du frisbee par des joueurs en mouvement dans l'espace libre. S'auto-arbitrer et réguler ses interventions avec le respect de ses partenaires et ses adversaires.</p>		<p>Matches à effectif réduit comportant 2 mi-temps sur un terrain aux dimensions adaptées, dont le rapport de force est équilibré a priori. Des temps de concertation peuvent être prévus lors de la mi-temps, après le match, lors d'un temps mort ou encore après chaque point lors du changement de camp de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les joueurs passent tous dans les rôles : le « joueur arbitre » et l'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 bonus de score en cas de réception en mouvement dans l'en-but (zone de départ du receveur hors de l'en-but), bonus de score pour tout point issu d'une possession démarrant depuis sa moitié de terrain et/ou de son en-but, résultats de matchs relatifs à un double ou triple score.</p>		
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
8	<p><b>Efficacité collective dans le gain du match sur 6 pts</b></p> <p>Gains des matchs sur 2pts</p>	<p><b><u>Jeu direct</u></b></p> <p>Accès régulier à la cible lié à une progression du frisbee vers l'en-but adverse</p> <p style="text-align: center;"><i>0 – 2,5</i></p>	<p><b><u>Alternative de jeu direct et indirect en fonction du placement des partenaires et adversaires</u></b></p> <p>Utilisation d'un rapport de force favorable permettant la progression et la conservation du frisbee</p> <p style="text-align: center;"><i>3 – 4,5</i></p>	<p><b><u>Jeu assurant la progression du frisbee par une continuité d'actions variées</u></b></p> <p>Exploitation de l'espace et des mises en relations entre joueurs permettant une attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force</p> <p style="text-align: center;"><i>5 - 6</i></p>
8	<p><b>Efficacité individuelle dans l'organisation collective</b></p>	<p><b><u>Joueur intermittent et peu collectif</u></b></p> <p>Réaliser des passes en revers à distance optimale.</p> <p>Ne fait pas toujours les bons choix offensifs et défensifs ce qui limite son efficacité</p> <p style="text-align: center;"><i>0 – 3,5</i></p>	<p><b><u>Joueur permettant la continuité des actions</u></b></p> <p>Réception du frisbee en mouvement Bonne utilisation du pied pivot (sur une pression défensive) Conserve le frisbee, assure une passe ou offre une solution de passe (démarquage)</p> <p style="text-align: center;"><i>4 - 6</i></p>	<p><b><u>Joueur assurant la continuité du jeu par des actions variées</u></b></p> <p>Bonifie le jeu en variant les conditions d'accès à l'en-but par <i>des placements, déplacements, replacements</i>, des anticipations et des intentions défensives</p> <p style="text-align: center;"><i>6,5 - 8</i></p>
4	<p><b>Efficacité dans le rôle de « joueur-arbitre » et d'observateur</b></p>	<p><b><u>Rôles insuffisamment assurés</u></b></p> <p>Auto-arbitrage : Pas de réaction ou réaction tardive : - à l'appel des fautes (possesseur de balle) - pour appeler les fautes (non porteur) Recueil de données insuffisamment fiables</p> <p style="text-align: center;"><i>0 – 1,5</i></p>	<p><b><u>Rôles assumés</u></b></p> <p>Auto-arbitrage : Réaction rapide mais pas toujours juste Recueil de données globales, justes et fiables</p> <p style="text-align: center;"><i>2 - 3</i></p>	<p><b><u>Rôles assurés</u></b></p> <p>Auto-arbitrage : Réaction rapide, juste et maîtrise de l'échange de point de vue Recueil de données différenciées exploitables</p> <p style="text-align: center;"><i>3,5 - 4</i></p>
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de « renseigner » ces items		
<p><b>Compétence 1</b> : Formuler clairement un propos simple. Participer à un débat et un échange verbal.</p>		<p>L'élève démontre sa capacité à exprimer son opinion ou expliquer son point de vue lors des échanges de point de vue. Il maîtrise un vocabulaire précis.</p>		
<p><b>Compétence 3</b> : Rechercher, extraire et organiser l'information utile.</p>		<p>L'élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation avec fiabilité. Les informations permettent ainsi d'offrir une régulation du projet de jeu.</p>		
<p><b>Compétence 7</b>: Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.</p>		<p>L'élève démontre la capacité à discuter et argumenter une décision, à rester fairplay en toute circonstance. Il est reconnu dans son rôle de « joueur-arbitre » en prenant des initiatives avec justesse et lucidité.</p>		