

| Compétences attendues de niveau 2 | | Principes d'élaboration de l'épreuve | | |
|--|---|---|---|---|
| Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de disque rapides par une continuité des actions en utilisant des lancers variés en dosage, direction, effets en revers et coup droit et en mettant, grâce à l'utilisation de choix tactiques pertinents, un des attaquants en situation favorable de marque. | | <p>Matches à effectif réduit, entre équipes mixtes si possible dont le rapport de force est équilibré a priori. Des temps de concertation peuvent être prévus (mi-temps, temps-morts, après chaque point...), de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse et des ressources de son équipe.</p> <p>Les élèves occupent tous les rôles: joueur, «joueur arbitre», observateur.</p> <p>Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence.</p> <p><i>Par exemple</i> : modulation de la distance minimale porteur/défenseur direct, des 8 secondes de décompte, bonus de score selon la situation de jeu...</p> | | |
| Points | Eléments à évaluer Indicateurs de compétence | 0 | Degré d'acquisition du niveau 2 de compétence | 20 |
| 8 | Efficacité collective dans le gain du match Sur 6 points Gain des matchs sur 2 points | <p>Jeu direct Jeu simple lié à la progression du disque vers la cible adverse</p> <p>0 – 2.5</p> | <p>Alternative de jeu direct (contre-attaque) ou indirect en fonction du placement des partenaires et adversaires Progression du disque vers une zone favorable de marque en jeu direct (contre-attaque) ou indirect (jeu en contournement)</p> <p>3 – 4.5</p> | <p>Jeu varié, en contre-attaque ou placé Attaque de l'en-but en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force</p> <p>5 - 6</p> |
| 8 | Efficacité individuelle dans l'organisation collective | <p>Joueur intermittent qui ne fait pas toujours les bons choix. PF(porteur de fresbee) : Joue sur partenaire à proximité immédiate en utilisant prioritairement le revers. Passes peu précises sur les partenaires en déplacement rapide. Pivot de démarquage peu utilisé. Choix du réceptionneur peu judicieux, précipité ou choix affectif. NPF(non porteur de fresbee) : se démarque dans un espace proche et /ou offre des solutions d'échanges lointains pas toujours possibles. Défense : Gêne partiellement</p> <p>0 – 3.5</p> | <p>Joueur permettant le jeu rapide ou placé PE : permet la conservation : bonne utilisation du pied de pivot et passe assurée. Augmente sa distance de passe efficace. NPE : Permet la progression du disque en offrant une solution de passe (se démarque et réceptionne en mouvement). Défense : gêne l'offensive adverse (gêne le porteur avec tout son corps, marque systématiquement un joueur).</p> <p>4 - 6</p> | <p>Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées. Bonifie le jeu collectif en variant les conditions d'accès à l'en- but. Pose le jeu ou l'accélère. Produit des passes variées, utilise le pied de pivot pour feinter. Anticipe ses placements et ses replacements offensifs et défensifs (intercepte)</p> <p>6.5 - 8</p> |
| 4 | Efficacité dans les rôles : * joueur arbitre * observateur | <p>Rôle(s) insuffisamment assuré(s) En auto-arbitrage, pas de réaction ou réactions trop tardives (à l'appel des fautes ou pour appeler les fautes), passivité ou attitude contestataire</p> <p>Recueil des données insuffisamment fiables</p> <p>0 – 1.5</p> | <p>Rôle(s) assumé(s) En auto-arbitrage, réaction rapide mais pas toujours juste ou réaction adaptée mais tardive. Accepte les aléas d'un match auto-arbitré pour permettre la continuité du jeu malgré les décisions incertaines Recueil des données globales, justes et fiables</p> <p>2 - 3</p> | <p>Rôle(s) assuré(s) En auto-arbitrage, réactions justifiées et rapides (remise en jeu spontané «check»)</p> <p>Recueil des données différenciées et exploitables</p> <p>3.5 - 4</p> |
| Exemples d'items du socle commun liés à cette activité | | Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items | | |
| Compétence 1 : Participer à un débat et à un échange verbal | | L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour justifier une décision d'arbitrage ou d'actions. | | |
| Compétence : 6 Respecter les règles de la vie collective | | L'élève respecte les règles et l'esprit du jeu favorisant une ambiance positive et sereine | | |
| Compétence : 7 Assumer des rôles, prendre des décisions et des initiatives | | L'élève démontre sa capacité à auto-arbitrer avec assurance, sait se faire respecter par la pertinence de ses décisions. Observe et élabore des projets de jeu avec efficacité. | | |

