

COMPETENCE ATTENDUE : NIVEAU 2		Principes d'élaboration de l'épreuve			
<p><b>Rechercher le gain d'un match en assurant des montées de frisbee rapides quand la situation est favorable ou en organisant une 1<sup>ère</sup> circulation des joueurs pour mettre un attaquant en situation favorable de marque quand la défense est remplacée.</b></p> <p><b>S'inscrire dans le cadre d'un projet collectif de jeu simple lié aux actions de marque en situation favorable.</b></p>		<p>Matches à effectif réduit (4 joueurs + un remplaçant) sur un terrain type hand-ball de 40m par 20m en deux mi-temps ; les équipes ont un rapport de force a priori équilibré.</p> <p>L'en-but est délimité par une bande de 7m x 20m devant le but de hand-ball + une zone de marque de 7m située avant l'en-but. La défense individuelle est préconisée.</p> <p>Au cours des mi-temps, un temps de concertation est privilégié afin d'ajuster les formes de jeu en attaque et en défense.</p> <p>En auto-arbitrage, la présence d'un médiateur est souhaitable. Choix des règles minimales en fonction du niveau.</p> <p>Au cours des phases de jeu, les équipes au repos sont chargées d'une observation quantitative simple d'actions.</p>			
Points	Elément à évaluer. Indicateurs de compétence	0		Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence.	20
8	Effacité collective dans l'attaque de la cible 3 pts	Nombre de points marqués / sur le nombre de possessions du frisbee. (Repère : $\geq 1/2$ = Niveau 2 atteint)		Nombre de frisbees atteignant la zone de marque / nombre de possessions ( <b>Zone de Marque = 7m avant en-but</b> ).	
	Effacité collective dans la défense de la cible. 3 pts	Nombre de frisbees récupérés (turn-over : chute de frisbee + frisbee gagné) / au nombre de possessions adverses. (Repère : $\geq 1/3$ = Niveau 2 atteint)			
	Gain des matchs 2 pts	Jouer au moins deux matchs contre des équipes différentes			
8	Contribution du joueur dans l'organisation collective pour attaquer et défendre la cible	<b>Jeu en relais précipité et aléatoire</b>		<b>Jeu en relais assuré</b>	
		<u>Porteur</u> : passes aléatoires et pertes nombreuses. <u>Non porteur</u> : appel trop proche, statique et souvent en retard. <u>Défenseur</u> : ne suit pas son adversaire direct ou et à la poursuite de son adversaire direct		<u>Porteur</u> : Contribue à l'avancée du frisbee avec des passes précises <u>Non porteur</u> : Contribue à l'avancée du disque par un démarquage approprié pour proposer des solutions. <u>Défenseurs</u> : S'interpose entre son joueur et l'en-but à protéger, tout en respectant le règlement.	
		0 à 3,5		4 à 6	
4	CMS : s'engager dans les différents rôles	<b>Rôles insuffisamment assurés</b>		<b>Rôles assumés</b>	
		<u>Observateur</u> : retranscription imprécise des résultats <u>Auto-arbitre</u> : connaît les règles mais ne s'impose pas, besoin du médiateur.		<u>Observateur</u> : relevés précis mais peu analysés <u>Auto-arbitre</u> : connaît et applique la majorité des règles mais est encore influencé.	
		0 à 1,5		2 à 3	
<u>Observateur</u> : relevés exacts avec analyse au service de la concertation. <u>Auto-arbitre</u> : Connaît et applique le règlement, explique et justifie ses choix. Accepte la discussion.		3,5 à 4			
Exemple d'items du socle commun liés à cette activité.		Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items.			
Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique.		Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport. S'engager dans un raisonnement logique ex : NP : si mon défenseur direct est près de moi je joue dans son dos, s'il est loin je me rends disponible en soutien du PF			
Compétence 5 : La culture humaniste		connaître les origines historiques de l'ultimate et ses valeurs fondatrices : fair-play, auto arbitrage, dialogue...			
Compétence 6 : comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences.		L'élève reconnaît les règles du jeu, les accepte pour jouer dans des conditions équitables.			
Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative.		Prise de conscience du rôle de la connaissance du résultat comme aide à l'apprentissage (utilisation des données prélevées sur le jeu). Se répartir les oppositions à 1 CONTRE 1 en fonction des qualités de chaque membre de l'équipe			