

ULTIMATE collèges – Référentiel d'évaluation niveau 2 (DNB)

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve			
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression rapide du disque quand la situation est favorable, ou en organisant une circulation du disque, pour mettre un attaquant en situation favorable de marque quand la défense est replacée.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple autogéré basé sur le fairplay. Exploiter des données d'observation.</p>		<p>Matches à effectif réduit. Equipes si possible mixtes dont le rapport de force est à priori équilibré. Des temps de concertation sont prévus en cours de jeu de manière à permettre aux équipes d'ajuster leur organisation collective. Les élèves passent dans les rôles de joueur-arbitre et observateur. Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence.</p> <p>Par exemple : adapter le temps de compte, retarder la mise en place de la défense par rapport à l'attaque lors de l'engagement, bonifier le point marqué sans perte de disque.</p>			
Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			20
8	<p>Efficacité collective dans le gain du match</p> <p>Sur 6 points Gains des matches sur 2 points</p>	<p>Jeu direct Jeu simple lié à la progression du disque principalement dans l'axe du terrain.</p> <p>Espace de jeu effectif orienté par rapport à la cible mais réduit en largeur Passes courtes avec pertes de disque et nombreux changements de possessions (turnover). Des appels majoritairement dans l'axe porteur-cible adverse</p> <p style="text-align: center;">0 - 2,5</p>	<p>Jeu indirect Jeu vers l'avant et début d'organisation de contre-attaque</p> <p>Jeu de progression vers la cible alternant « jeu d'appui » et « jeu de relais » révélant la perception et l'utilisation d'un rapport de force favorable. L'espace de jeu effectif s'élargit essentiellement vers l'avant et les côtés Continuité d'actions de passes courtes. Beaucoup d'appels, essentiellement vers le porteur, mais pas forcément organisés dans le temps et dans l'espace</p> <p style="text-align: center;">3 - 4,5</p>	<p>Jeu varié et alterné Contre-attaque ou posé autour de la cible</p> <p>Jeu qui combine volontairement la progression vers la cible et le jeu posé autour de la cible avec exploitation du « jeu de soutien » dès lors que le rapport d'opposition s'équilibre. L'espace de jeu effectif s'élargit dans la progression et intègre les périphéries de la cible. Attaques prenant intentionnellement en compte le rapport de force avec un choix plus adapté des passes. Continuité d'actions de passes courtes et semi-longues Organisation des appels dans le temps et dans l'espace pour libérer des espaces de jeu.</p> <p style="text-align: center;">5 - 6</p>	
		<p>Joueur intermittent et peu collectif En deçà du rythme de l'équipe</p> <p>Ne fait pas toujours les bons choix offensifs (pivot, passes longues, passes courtes, zone et timing de l'appel). Utilise exclusivement le revers ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. Défend de manière intermittente sur son adversaire direct</p> <p style="text-align: center;">0 - 3,5</p>	<p>Joueur permettant le jeu rapide et placé Dans le rythme</p> <p>Sait se démarquer en sortant de l'axe porteur-cible. Conserve le disque, accélère le jeu par des réceptions en course, assure une passe (avec peu de pression défensive) ou offre une solution de passe Utilise coup droit, revers et pivot Réalise un marquage plus systématique de l'adversaire direct induisant des ralentissements du jeu adverse voire des pertes de disque.</p> <p style="text-align: center;">4 - 6</p>	<p>Joueur assurant le jeu rapide ou situé par des actions variées Donne le rythme</p> <p>Favorise et varie les conditions d'accès à la cible par un jeu en contre-attaque ou d'attaque située autour de la cible Contribue à la progression du disque et à sa conservation en utilisant indifféremment coup droit, revers et pivot de manière efficace face à une pression défensive élevée. Défend sur son adversaire direct et permet de renverser le rapport de force en sa faveur.</p> <p style="text-align: center;">6,5 - 8</p>	
4	<p>Efficacité dans les rôles de joueur-arbitre et d'observateur</p>	<p>Rôles insuffisamment assurés</p> <p>Recueille des données peu fiables. Appelle peu ou pas les fautes (uniquement celles liées aux limites du terrain) par manque de connaissance du règlement ou d'assurance et attend une intervention extérieure</p> <p style="text-align: center;">0 - 1,5</p>	<p>Rôles assumés</p> <p>Recueille des données globales, justes et fiables. Assume son rôle de joueur - arbitre. Appelle les fautes (marcher, sorties,) mais souvent de manière tardive et pas toujours justifiée.</p> <p style="text-align: center;">2 - 3</p>	<p>Rôles assurés</p> <p>Recueille des données différenciées et exploitables. Assure son rôle de joueur - arbitre. Reconnait et appelle les fautes (marcher, sorties, contacts, temps) rapidement et sait les expliquer.</p> <p style="text-align: center;">3,5 - 4</p>	
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items			
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple		L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer ses choix dans les différents rôles avec un vocabulaire précis et spécifique			
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective		L'élève s'approprie les règles pour assurer l'auto-arbitrage. Il doit être impartial dans le respect des règles et de l'esprit du jeu.			
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		L'élève est reconnu dans son rôle de joueur-arbitre en prenant des initiatives avec justesse et lucidité. L'élève prend l'initiative d'expliquer les règles et l'esprit du jeu à des joueurs moins avertis.			