

APSA LISTE ACADEMIQUE COLLEGE

APSA: ULTIMATE

CP4
Groupe d'activités : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

NIVEAU 1

Compétences attendues : Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des **choix** pertinents d'actions de passe supposant une maîtrise suffisante du frisbee afin de lui permettre d' accéder régulièrement à la zone de marque, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu collectif simplifié dans la **progression** du frisbee. Respecter les partenaires, les adversaires et s'auto-arbitrer

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Connaissances du joueur :</u></p> <p>Règles simples adaptées au niveau de jeu et constitutives de l'activité. Reconnaître sa propre violation du règlement.</p> <p>Connaître les différents rôles et les positionnements sur le terrain (attaquants, milieux, défenseurs, PF, NPF...)</p> <p>Reconnaître le couloir de jeu direct et le couloir de jeu indirect s'il est impossible de faire passe directement vers l'en but</p> <p>Distance et direction maximale des lancers</p> <p><u>Connaissance de l'aide, de l'observateur :</u></p> <p>Les règles vues plus haut</p> <p>Observables concernant à la conservation du FB, la progression, l'atteinte de la cible, le démarquage et les opportunités de passes...</p>	<p><u>Joueur :</u></p> <p>Etre capable de percevoir les solutions de jeu simple (Partenaire démarqué en direction de l'en but ou sur le côté, voire en soutien)</p> <p>Etre capable de se placer et de tenir un rôle en attaque et en défense.</p> <p>Etre capable d'attraper le frisbee</p> <p>Etre capable de faire une passe courte ou longue à un partenaire démarqué, de varier son orientation par rapport à la cible (pivot) pour donner à un partenaire et assurer la continuité du jeu.</p> <p>Etre capable de donner des solutions au porteur du frisbee.</p> <p>Etre capable de se placer entre l'adversaire et son but pour empêcher la progression.</p> <p><u>Observateur-aide :</u></p> <p>Communiquer les résultats et informations relevés à une équipe</p>	<p><u>Joueur :</u></p> <p>Participer au jeu</p> <p>Tenir un poste</p> <p>Respecter tous les acteurs du jeu</p> <p>S'auto-arbitrer, reconnaître ses erreurs pour jouer avec fair-play.</p> <p>Accepter les aléas d'un match auto-arbitré et permettre la continuité du jeu malgré les décisions incertaines</p> <p><u>Aides-observateurs :</u></p> <p>Rechercher la fiabilité des données relevées</p> <p>Repérer les violations simples et les fautes de contact.</p>

APSA: ULTIMATE

CP 4	Groupe d'activités : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	NIVEAU 2
-------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

Compétences attendues : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de frisbee collectives par une **continuité** des actions avec et sans frisbee.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux passes décisives en **situation favorable**. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions des autres joueurs dans le cadre de l'auto-arbitrage.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Le joueur :</u> Connaître les règles principales, qui dépassent la simplification inhérente au niveau 1.</p> <p>Connaître les différentes possibilités de passe pour faire progresser le frisbee, les effets des angles d'envol et des hauteurs visées sur la trajectoire du frisbee.</p> <p>Connaître les postes et le positionnement le plus efficace sur le terrain</p> <p><u>Connaissance de l'aide, de l'observateur :</u></p> <p>Les règles vues plus haut Observables concernant à la conservation du FB, la progression, l'atteinte de la cible, le démarquage et les opportunités de passes...</p>	<p><u>Le joueur :</u></p> <p>Etre capable d'attraper le frisbee en position acrobatique sans lui faire toucher le sol. Etre capable de faire une passe à un partenaire qui se déplace. Etre capable de transmettre à un partenaire démarqué. Etre capable de donner des solutions au porteur du frisbee en soutien ou en appui. Etre capable d'occuper l'espace de manière efficace en défense pour récupérer le frisbee ou protéger son en but.</p> <p><u>Observateur-aide :</u></p> <p>Communiquer les résultats et informations relevés à une équipe. Orienter ses conclusions pour faire progresser l'équipe.</p>	<p>Participer au jeu en recherchant l'efficacité maximale.</p> <p>Accepter de tenir un ou plusieurs postes.</p> <p>Respecter tous les acteurs du jeu et s'auto-arbitrer. Affiner sa perception de son propre jeu afin de relever ses propres erreurs.</p> <p><u>Aides-observateurs :</u></p> <p>Rechercher la fiabilité des données relevées Repérer les violations simples et les fautes de contact.</p>