

ULTIMATE - N 3

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
<p>NIVEAU 3 :</p> <p>Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise judicieusement le jeu rapide face à une défense qui cherche à récupérer le disque au plus tôt dans le respect des règles.</p>		<p>Selon que le cycle d'apprentissage se déroule à l'extérieur ou à l'intérieur, l'enseignant choisira soit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à l'extérieur, terrain de 50 x 25 comprenant deux zones d'en-but de 8m de profondeur, pour un match à 5 contre 5 - à l'intérieur d'un gymnase, sur un terrain de hand-ball comprenant deux zones d'en-but de 6 m, pour un match à 5 contre 5 opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). <p>Chaque équipe joue plusieurs rencontres de 8 minutes minimum.</p> <p>Les règles essentielles sont celles de l'Ultimate.</p> <p>(1) Commentaires :</p> <p>Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE		
		De 0 point à 9 points	De 10 à 14 points	De 15 points à 20 points	
8 Points	<p align="center">Efficacité de l'organisation collective.</p> <p align="center"><i>En attaque</i> (3 points)</p> <p align="center"><i>En défense</i> (3 points)</p>	<p>Faible niveau d'organisation offensive</p> <p>jeu essentiellement dans l'axe</p> <ul style="list-style-type: none"> - le jeu de conservation : dans l'espace proche sans prise en compte de la cible et des adversaires - tentative de longues passes dans ou vers l'en-but <p>L'organisation défensive désordonnée erreur ou lenteur dans la répartition des joueurs à marquer ; marquage insuffisant des non porteurs</p>	<p>organisation offensive simple (2 ou 3 joueurs)</p> <p>début de l'occupation de l'espace adverse</p> <ul style="list-style-type: none"> - le jeu évolue davantage à 2 joueurs, passe et va - prédominance de passes courtes (3 / 4 mètres) Passes courtes à mi-distance sont utilisées à bon escient. - Apparition de la répartition des rôles (Appui, Soutien) <p>La défense s'organise avec une répartition individuelle efficace, oriente le jeu d'attaque et permet régulièrement d'intercepter.</p>	<p>Fait basculer le rapport de force ou conserve le disque</p> <p>L'organisation offensive prévoit des repères de jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - des longues passes concluent parfois le point - des passes courtes et à mi-distances assurent la conservation du disque - passes rapides et précises caractérisent le jeu, ainsi que des déplacements intensifs offensifs. <p>La défense se réorganise collectivement en fonction de l'attaque adverse et dans la situation immédiate. Les partenaires se coordonnent et communiquent pour assurer une défense continue- tout le terrain, replis et zone-</p>	
	<p align="center">Efficacité collective (2 points)</p>	en fonction du match joué (gagnés et ou perdus) + goal average			
12 Points	<p align="center">Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p align="center"><i>En attaque :</i> (6 points)</p> <p align="center"><i>Auto-arbitrage en action :</i> (2 points)</p> <p align="center"><i>En défense :</i> (4 points)</p>	<p>Joueur peu vigilant</p> <p>Joueur impliqué quand le frisbee arrive à proximité de son espace de jeu.</p> <p>PE : difficulté à réceptionner et à lancer le disque</p> <p>NPE : placer dans le couloir central, très près ou très loin du porteur (perte fréquente du disque)</p> <p>connaissances règlementaires très approximatives.</p> <p>DEF : en retard sur l'action , action par défaut</p>	<p>Joueur engagé</p> <p>PE : passes stables en coup droit et revers à mi-distance et précises avec de la vitesse pour les passes longues.</p> <p>Le pivot est recherché pour trouver des solutions.</p> <p>Le « Upside » est utilisé aussi pour marquer</p> <p>NPE : se démarque dans les espaces non utilisés, se replace en appui et/ou en soutien à bon escient.</p> <p>Le joueur s'inscrit dans l'organisation collective de son équipe. Il connaît les règles : application rapides</p> <p>Défenseur : le joueur se retrouve le plus souvent dans l'espace de réception du disque. Début de pression sur les passes adverse.</p>	<p>Joueur ressource et décisif.</p> <p>PE : les coups droit et les revers sont stables. Utilise des feintes pour fixer la défense</p> <p>NPE : le joueur se démarque continuellement pour réceptionner les passes grâce à des déplacements adaptés.</p> <p>Le joueur maîtrise « Calls » et « Contests ». Chacun contribue à la conception du projet collectif de son équipe.</p> <p>Défenseur : anticipe les situations à venir. Récupère souvent le disque. Par son action, il limite le choix des attaquants pour favoriser l'interception de disque par ses partenaires</p>	

ULTIMATE N4

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
<p>NIVEAU 4 :</p> <p>Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer le disque.</p>		<p>Selon que le cycle d'apprentissage se déroule à l'extérieur ou à l'intérieur, l'enseignant choisira soit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à l'extérieur, sur un demi terrain de football comprenant deux zones d'en-but de 8m de profondeur, pour un match à 7 contre 7 - à l'intérieur d'un gymnase, sur un terrain de hand-ball comprenant deux zones d'en-but de 6 m, pour un match à 5 contre 5 opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). <p>Chaque équipe joue plusieurs rencontres de 8 minutes minimum.</p> <p>Les règles essentielles sont celles de l'Ultimate.</p> <p>(1) Commentaires :</p> <p>Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 point à 9 points	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE De 10 à 14 points De 15 points à 20 points		
10 Points	<p>Efficacité de l'organisation collective.</p> <p><u>En attaque</u> (4 points)</p> <p><u>En défense</u> (4 points)</p>	<p>Maintient le rapport de force s'il est favorable</p> <p>Bonne occupation de l'espace de jeu mais l'organisation reste stéréotypée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le jeu est rapide, de préférence à 2 - prédominance des passes courtes avec apparition des passes à mi-distance. Apparition de tentative de passe longue. <p>L'organisation défensive se structure en individuel avec une répartition des adversaires qui sont parfois bloqués. Début de communication et intercepte parfois</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</p> <p>Le jeu en attaque est alterné : direct/indirect, court/long</p> <ul style="list-style-type: none"> - le jeu évolue sur l'alternance de solutions en appui et en soutien mais les décisions ne sont pas toujours judicieuses. - Passes courtes à mi-distance sont utilisées à bon escient. - Apparition de la répartition des rôles (Appui, Soutien) <p>La défense s'organise avec une répartition individuelle efficace, oriente le jeu d'attaque et permet régulièrement d'intercepter.</p>	<p>Fait basculer le rapport de force ou conserve le disque</p> <p>L'organisation offensive prévoit des repères de jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - des longues passes concluent parfois le point - des passes courtes et à mi-distances assurent la conservation du disque - passes rapides et précises caractérisent le jeu, ainsi que des déplacements intensifs offensifs. <p>La défense se réorganise collectivement en fonction de l'attaque adverse et dans la situation immédiate. Les partenaires se coordonnent et communiquent pour assurer une défense continue- tout le terrain, replis et zone-.</p>	
	<p>Efficacité collective (2 points)</p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe</p>	
10 Points	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><u>En attaque :</u> (4 points)</p> <p><u>Auto arbitrage en action :</u> (2 points)</p> <p><u>En défense :</u> (4 points)</p>	<p>Joueur impliqué</p> <p>Joueur impliqué quand le frisbee arrive à proximité de son espace de jeu.</p> <p><u>PE</u> : utilise le pivot, trouve des solutions rapides. Les passes nécessitent une adaptation du réceptionneur dans deux coups.</p> <p><u>NPE</u> : meilleur enchaînement des action course-réception-lancer.</p> <p>Le jeu est respecté.</p> <p>DEF : joueur actif dans sa zone. Changement rapide de statut.</p>	<p>Joueur engagé</p> <p><u>PE</u> : passes stables en coup droit et revers à mi-distance et précises avec de la vitesse pour les passes longues.</p> <p>Le pivot est recherché pour trouver des solutions.</p> <p>Le « Upside » est utilisé aussi pour marquer</p> <p><u>NPE</u> : se démarque dans les espaces non utilisés, se replace en appui et/ou en soutien à bon escient.</p> <p>Le joueur s'inscrit dans l'organisation collective de son équipe. Il connaît les règles : application rapides</p> <p><u>Défenseur</u> : le joueur se retrouve le plus souvent dans l'espace de réception du disque. Début de pression sur les passes adverse.</p>	<p>Joueur organisateur</p> <p><u>PE</u> : les passes sont flottantes pour le revers à mi-distance et moins précises pour les distances supérieures.</p> <p>Le pivot est utilisé pour rechercher des solutions.</p> <p><u>NPE</u> : Se démarque dans les espaces non utilisés par ses partenaires.</p> <p>Se replace si pas de solutions</p> <p>Connaissances réglementaires acquises : les « Calls » (infractions) sont réalisés et appelés et/ou justifiés.</p> <p><u>Défenseur</u> : Mise au sol principalement , remplacement défensif, repli défensif avec interception possible.</p>	