

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

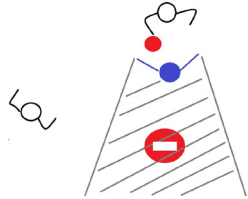
Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Ultimate : repères d'évaluation

	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE				
	AFC 1 : s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	AFC 2 : maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	AFC 3 : respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.	AFC 4 : assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	AFC 5 : accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>Rechercher le gain du match <i>(Lien avec AFC1 et AFC2)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Se mobiliser dans un collectif stable pour chercher à gagner des rencontres. Consentir des efforts et de la répétition pour progresser. <p>Conserver le disque pour progresser vers la cible adverse <i>(Lien avec AFC1)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliser un pied de pivot efficace. Passer en revers efficacement et en coup droit occasionnellement à courte distance. Réceptionner le disque en course. <p>Chercher à gêner la progression adverse, dans le respect du non contact <i>(Lien avec AFC1)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Défendre individuellement sur un adversaire prédéterminé. <p>Jouer en respectant les règles et les adversaires grâce l'auto arbitrage (appel à la faute) <i>(Lien avec AFC3 et AFC4)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Connaître les règles principales pour mieux les respecter (appel à la faute, le non contact, le marcher, la marque, le «turn-over»). <p>Gagner avec humilité, comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter. Se montrer « fair-play » <i>(Lien avec AFC3 et AFC5)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Chercher à gagner sans se laisser dépasser par l'enjeu de la rencontre. <p>Grâce à des indicateurs simples (nombre de «turn-over», nombre de zones franchies en match) mesurer l'efficacité de son équipe <i>(Lien avec AFC4 et AFC5)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre le score et le résultat de la rencontre, être capable de le commenter grâce à des indicateurs simples. 				

	SUR LE PLAN COLLECTIF EN ATTAQUE	SUR LE PLAN COLLECTIF EN DÉFENSE
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION « COLLECTIF »	<p>Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Attaques souvent échouées par une précipitation du porteur qui fait des mauvais choix de passe (par exemple, passes en revers par-dessus le défenseur direct). Les partenaires ne sont pas vraiment démarqués, plutôt des joueurs « oubliés » par la défense. Ils demandent le disque en collant le porteur. Grosse densité de joueurs près du disque. Nombreux «turn-over» (changements de possession).</p> <p>Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Progression irrégulière du disque vers la zone d'en-but. Les attaques parviennent peu en zone de marque, l'équipe identifie un rapport de force favorable mais se précipite et fait souvent tomber le disque sans pression particulière de la défense.</p> <p>Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints L'équipe prend le temps pour construire une conservation par une succession de passes courtes mais assurées. Si l'espace de marque n'est encore atteint que dans 10 à 20% des possessions, celles-ci sont désormais majoritairement positives (possession qui progresse spatialement).</p> <p>Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés L'attaque s'adapte efficacement au rapport de force. L'espace de marque est atteint fréquemment (15 à 20% des possessions).</p>	<p>Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Les joueurs sont uniquement mobilisés par les déplacements du disque et cherchent à s'en saisir sans prise d'information sur les autres joueurs (partenaires et adversaires).</p> <p>Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints La défense est uniquement organisée par rapport au porteur de disque. Les autres joueurs sont soit oubliés, soit mal répartis (doublons).</p> <p>Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints Une défense individuelle s'organise mais les joueurs, lorsqu'ils deviennent défenseurs, mettent encore quelques secondes de trop à identifier le changement de statut.</p> <p>Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés Une défense individuelle s'organise. Si elle demeure efficace sur le porteur de disque (qui est compté automatiquement), elle peut encore être perturbée ponctuellement par l'accumulation des efforts qu'elle sollicite</p>
	LE JOUEUR EN ATTAQUE	LE JOUEUR EN DÉFENSE
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION « INDIVIDUEL »	<p>Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Se précipite pour le lancer vers le camp adverse (éloigne le danger sans intention réelle de le conserver) et/ou panique et se débarrasse du disque dès qu'il en a la possession. Fait des passes imprécises: lancer haut, aérien, en cloche, dû à une absence de pied de pivot. Reste statique, peu concerné par le jeu ou bien cristallisé par l'intention de toucher le disque coûte que coûte. Offre peu de solutions au porteur, ou vient le coller pour lui demander le disque.</p> <p>Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Propose des solutions de passes dans un petit périmètre. Commence à utiliser le pied de pivot mais pas toujours efficacement (se trompe de pied, marche avec le disque). Utilise essentiellement le revers et les passes courtes. La volonté de se projeter rapidement vers l'avant explique les erreurs techniques ou les mauvais choix (passes longues aléatoires).</p>	<p>Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints Pas ou peu actif pour récupérer le disque, le joueur ne gêne que quand il se situe près du porteur de disque mais ne le compte pas (n'entame pas le compte de 10 secondes au bout duquel le porteur de disque doit avoir fait sa passe). Commets beaucoup de fautes de contact.</p> <p>Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints Défend en retard sur le porteur et/ou sur un joueur déjà pris (provoque des situations de doublons), ne compte pas toujours le porteur de disque.</p> <p>Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints Cherche à défendre en individuel coûte que coûte en collant son adversaire direct, préalablement identifié, et en délaissant parfois la lecture du jeu. Défend efficacement sur le porteur en comptant et en dissuadant les passes par une attitude dynamique.</p> <p>Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés Défense individuelle qui gagne en efficacité grâce à une meilleure prise d'informations (aller-retour visuel entre le disque et le joueur adverse). Elle permet d'optimiser la gestion de ses ressources.</p>

	LE JOUEUR EN ATTAQUE	LE JOUEUR EN DÉFENSE
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION « INDIVIDUEL »	<p>Demande le disque trop souvent dans « la zone hachurée », ou bien en étant démarqué, mais trop près du porteur.</p>  <p>Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints</p> <p>Le porteur de disque pose le jeu et fait les bons choix pour le conserver. Il allonge les passes et permet au jeu de gagner de la profondeur.</p> <p>Assure la conservation du disque en offrant des solutions de passes. Se démarque efficacement en appui et en soutien, à distance de passe, avec contact visuel.</p> <p>La réception en mouvement à 2 mains est maîtrisée.</p> <p>Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés</p> <p>Le porteur de disque assure ses passes grâce à une technique recevable (revers + coup droit à courte distance).</p> <p>Le choix de passes aux partenaires est prudent mais pertinent. Cette alternative de choix est autorisée par un pied de pivot désormais acquis et efficace, permettant de feinter le défenseur direct.</p> <p>Les joueurs attaquants offrent régulièrement des solutions au porteur de disque, de plus en plus décisives pour marquer le point.</p> <p>Le démarquage est efficace vers la cible (passe longue) ou vers le porteur. Les changements de rythmes et de directions créent une pression sur la défense.</p>	
	COMPÉTENCE ATTENDUE	<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression du disque vers la zone d'en-but adverse dans le cadre d'un projet de jeu simple basé sur des choix de passes pertinents. Le but étant de conserver le disque par des passes en appui (en avant du porteur de disque) puis en soutien (en retrait du porteur de disque) pour se retrouver en situation favorable de marque, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse, dans le respect du non contact. Respecter les partenaires, les adversaires et les règles pour s'auto-arbitrer avec l'aide d'observateurs.</p>
RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	<p>Le test de compétence mis en place fait émerger les comportements caractéristiques de l'élève dans toutes les dimensions de la compétence définie par l'équipe enseignante, au regard des attendus de fin de cycle 3 des programmes.</p> <p>Il permet à l'élève de vivre tous les rôles attendus dans la compétence (moteur, méthodologique et social) écrite par chaque équipe enseignante.</p> <p>Dans le cadre du champ d'apprentissage 4, ce test met en place un rapport de force équilibré pour permettre à chaque élève de s'investir dans un match qu'il peut remporter.</p> <p>L'aménagement du score doit révéler la façon dont l'équipe joue. L'efficacité collective bien davantage que le simple gain du match permet d'inférer un niveau de compétence exprimé.</p>	

RÈGLES
CONSTITUTIVES
DES MODALITÉS
D'ÉVALUATION**Exemple de dispositif d'évaluation (test de compétence):**

Matches en 3 contre 3 entre équipes homogènes entre elles, en auto-arbitrage.

4 à 5 rencontres de 6 minutes.

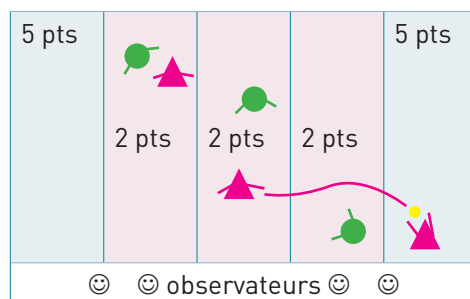
Terrain 20 m de large, 36 m de long.

2 en-buts de 6 m de profondeur.

3 zones délimitées de 8 m de profondeur.

A partir du point de récupération du disque, l'équipe qui franchit une zone cumule des points jusqu'à la dernière zone où elle est en possession (2 points par zone, 5 points en zone de « touch-down »).

Chaque possession peut donc rapporter en fonction de la progression de l'équipe de 0 à 11 points.

**Exemple de données observables et utilisables pour améliorer le projet de jeu :**

Efficacité collective en attaque :

Nombre de points marqués / nombre de possessions.

Efficacité collective en défense :

Types de défenses mis en place (individuelle, de zone, mixte) pendant les rencontres, ou bien nature des récupérations.

Contribution et efficacité du joueur dans l'efficacité collective.