

Les besoins de l'élève dans les différents domaines (D) de formation...

D1 : langages	D2 : méthodes et outils	D3 : personne et citoyen	D4 : systèmes naturels et techniques	D5 : représentation du monde
- actions fines - intentions liées à un rôle - communication tactique	- observer, prendre de l'info - coopérer - concevoir un projet collectif	- observer une équipe pour analyser le jeu - respecter et assumer des rôles	- gérer son investissement - contrôler son corps en déplacement	- connaître finement le règlement pour auto arbitrer - gagner avec humilité, accepter la défaite grâce à l'analyse

CHAMP D'APPRENTISSAGE (CA) 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

APSA : ULTIMATE

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4 définis par les programmes :

- A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l'équipe adverse
- A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
- A3 : Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaires et de l'arbitre
- A4 : Observer et Co-arbitrer
- A5 : Accepter le résultat de rencontre et savoir analyser avec objectivité

Le choix des compétences générales (CG)... les choix dans la compétence générale sont...

CG 1 : Utilisation de son corps	CG 2 : Méthodes et outils	CG 3 : Rôles et responsabilités	CG 4 : Gestion santé / sécurité	CG 5 : Culture sportive et artistique
- Lire et apprécier des trajectoires - Enrichir son répertoire de lancer : pied de pivot, revers, coup droit, coup à plat - Défense individuelle : attitudes...	- Reconnaître rapidement son statut (attaquant / défenseur) pour réagir rapidement. - Choisir ainsi Les décisions décisives adaptées	Observer une équipe pour repérer des types d'action et des zones atteintes (avec des critères simples)	Moduler son énergie pour être actif durablement sur tout le temps de jeu, en attaque comme en défense	Connaître le règlement et le protocole d'appel à la faute. Auto Arbitrer Réagir rapidement à la faute
- Se démarquer pour se mettre à disposition du porteur - Choisir entre « jeu placé » et « contre-attaque »	Chercher collectivement la progression rapide et organisée vers la zone d'en-but adverse. Freiner l'avancée adverse par des positionnements et postures adaptées	Connaître précisément le règlement pour appeler à la faute	Maîtriser son corps en déplacement, anticiper pour éviter les chocs et les chutes	Être « Fair-Play », accepter les décisions arbitrales

Étapes de construction des attendus de fin de cycle :

Équipe en attaque : 1 précipitation 2 progression vers en-but mais contre-attaque inefficace 3 espace de marque souvent atteint 4 adaptation et exploitation efficace du rapport de force

Joueur en attaque : 1 se débarrasse vite de l'engin, statique, peu précis, peu de solution 2 solutions, pivot, faible démarquage 3 bons choix, passes allongées, appuis soutiens, réception efficace 4 bonifie, accélère, se démarque, change de rythme

Équipe en défense : 1 but = frisbee 2 organisation sur porteur du disque 3 def indiv mais pas pérenne 4 def indiv pertinente durable

Joueur en défense : 1 peu actif, gêne pas, compte pas 2 en retard, à 2 sur porteur 3 colle son attaquant, dissuade 4 idem + prise info

Auto arbitre : 1 connaît peu les règles 2 connaît, applique mais influencé 3 connaît bien rgt + fair play 4 connaît très bien rgt – rapide, contribue au climat serein

Observateur : 1 données fausses/inexploitables 2 données fiables 3 idem + analyse le jeu 4 idem + communication efficace vers ajustement des stratégies collectives

Contexte d'évaluation des attendus de fin de cycle :



- Terrain 20 x40 m
- 4 contre 4
- 3 x 8'
- Rapport de force équilibré
- Mesure de l'efficacité collective :
Nb points marqués / nb de possession *ou*
Nb d'atteinte de la zone de marque

Critères retenus pour l'évaluation des acquisitions attendues en fin de cycle...

CG1 : Acquis fin de cycle	CG2 : Acquis fin de cycle	CG3 : Acquis fin de cycle	CG4 : Acquis fin de cycle	CG5 : Acquis fin de cycle
I – 0 à 25% de passes réussies – pas de pied de pivot - précipitation F – 25 à 50 % de passes réussies S – 50 à 75 % M – >75%	I – < 10 % d'atteinte de la zone de marque ./. possessions F – 10-15% (démarquage faible) S – 15-20% (démarquage fréquent) M – > 20% (contre-attaque rapide)	I – Observateur dissipé – non concerné F – Observe mais ne voit pas tout S – Observe mais erreurs parfois M – Observe avec précision + analyse	I – chute fréquemment - danger F – beaucoup de déséquilibre S – Peu d'erreur, peu de déséquilibre M – anticipe – évite - contrôle	I – n'appelle pas les fautes F – appelle parfois une faute S – appelle souvent les fautes M – appelle toujours en s'affirmant et en expliquant