**DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ULTIMATE ACADEMIE DE LA NOUVELLE-CALEDONIE**

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences attendues de niveau 2 | Principes d’élaboration de l’épreuve |
| Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées rapides de frisbee quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de l’engin et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de marque quand la défense est replacée.  S’inscrire dans le cadre d’un projet de jeu simple lié à la progression du frisbee par des joueurs en mouvement dans l’espace libre. Observer et s’auto-arbitrer. | Match 1 : sur un demi-terrain de HB (20x20) avec deux zones d’en-but de 2 m, rencontre en 4 c 4 de 2x6mn où les deux équipes sont équilibrées. Des temps de concertation peuvent être prévus lors de la mi-temps, après le match, lors d’un temps mort ou encore après chaque point lors du changement de camp de manière à permettre aux joueurs d’une même équipe d’ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse.  Match 2 : avec équipes équilibrées, mais possibilité de regrouper des élèves des deux niveaux, en 4c4 de 2x6 mn. Règles essentielles de l’ultimate mais contrainte à respecter : défense en homme à homme sur demi-terrain avec binôme de même niveau.  Les joueurs passent dans tous les rôles : « joueur arbitre » et observateur. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Points | Éléments à évaluer Indicateurs de compétence | 0 Degrés d’acquisition du niveau 2 de compétence 20 | | |
| **8** | **Efficacité collective dans le gain du match sur 6 pts**  **Gains des matchs sur 2pts :**  . Gagné avec plus de 3 pts d’écart = 2  . Gagné avec moins de 3 pts d’écart = 1.5  . Perdu avec moins de 3 pts d’écart = 1  . Perdu avec plus de 3 pts d’écart = 0.5 | **Jeu direct**  Prise de frisbee à l’arrêt, peu d’actions vers l’en-but.  Peu d’activités défensives, regardent les adversaires progresser et marquer.  **0 - 2,5** | **Alternative de jeu direct et indirect en  fonction du placement des partenaires et  adversaires**  Utilisation d’un rapport de force favorable permettant la progression du frisbee.  Majorité des passes décisives déclenchées par un joueur non gêné par un défenseur.  Défense soit orientée sur le frisbee soit en protection de sa cible.  **3 - 4,5** | **Jeu assurant la progression du frisbee par une continuité d’actions variées** Exploitation de l’espace et des mises en relations entre joueurs permettant une attaque intentionnelle de la cible en s’adaptant constamment et rapidement au rapport de force.  Défense organisée : le plus proche défenseur harcèle le porteur, les autres protègent la cible en contrôlant leur adversaire.  **5 - 6** |
| **8** | **Efficacité individuelle dans  l’organisation collective**  (Feuille de match 2) | **Joueur intermittent et peu collectif**  Efficacité de jeu < 0.7  Réaliser des passes en revers en appréciant sa distance de passes optimales  Ne fait pas toujours les bons choix offensifs et défensifs ce qui limite son efficacité  **0 - 3,5** | **Joueur permettant la continuité des  actions dans un jeu rapide ou placé**  Efficacité de jeu entre 0.7 et 1.2  Réception du frisbee en mouvement  Bonne utilisation du pied pivot (sur une pression défensive)  Conserve le frisbee, assure une passe ou offre une solution de passe (démarquage)  **4 - 6** | **Joueur assurant la continuité du jeu par  des actions variées**  Efficacité de jeu > 1.3  Joueur actif qui bonifie le jeu en variant les conditions d’accès à l’en-but par des replacements, des anticipations et des intentions défensives.  Beaucoup de points marqués et de passes décisives.  **6,5 - 8** |
| **4** | **Efficacité dans le rôle de  « joueur-arbitre » et  d’observateur** | **Rôles insuffisamment assurés**  Auto-arbitrage : pas de réaction ou réaction tardive.  Recueille des données insuffisamment fiables, observation aléatoire.  **0 - 1,5** | **Rôles assumés**  Auto-arbitrage : Réaction rapide mais pas toujours juste  Recueille des données globales, justes et fiables  **2 - 3** | **Rôles assurés**  Auto-arbitrage : Réaction rapide, juste et  maîtrise de l’échange de point de vue  Recueille des données différenciées  exploitables  **3,5 - 4** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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.  Participer à un débat et un échange verbal. | L’élève démontre sa capacité à exprimer son opinion ou expliquer son point de vue lors des échanges de point de vue. Il maîtrise un vocabulaire précis. |
| Compétence 3 : | Rechercher, extraire et organiser l’information utile. | L’élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d’observation avec fiabilité. Les informations permettent ainsi d’offrir une régulation du projet de jeu. |
| Compétence 7: | Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions. | L’élève démontre la capacité à discuter et argumenter une décision, à rester fair-play en toute circonstance. Il est reconnu dans son rôle de « joueur-arbitre » en prenant des initiatives avec justesse et lucidité. |

EQUIPE : MATCH GAGNE OU PERDU : ……………… A…………………

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| POSSESSIONS DE FRISBEE | JOUEURS PARTICIPANT A L’ACTION (frisbee tenu) | | | | | | | | | | | | | | | FINALE DE L’ACTION |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 16 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 17 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 18 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 19 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 20 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 21 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 22 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 23 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 24 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 25 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 26 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 27 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 28 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 29 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 30 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Finale de l’action** : passe à un joueur situé dans l’en-but (PE), passe lorsqu’il est seul, à un joueur situé dans l’en-but (PS), passe qui permet de marquer (PM), ou rien

**Joueurs participant à l’action** : mettre leur numéro et si interception en défense entourer le numéro du joueur qui a récupérer le frisbee

**Efficacité du jeu** : somme des points du joueur / nombre de possession de l’équipe

Somme des points du joueur : nombre de fois où le joueur touche le frisbee (1pt), où il intercepte (2pts).

Nombre de possession de l’équipe : . chaînon offensif coefficient 1 si finale de l’action = PE

. chaînon offensif coefficient 2 si finale de l’action = PS

. chaînon offensif coefficient 3 si finale de l’action = PM