

Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

Activités de coopération et d'opposition

Ultimate _ Niveau 1

Compétences attendues

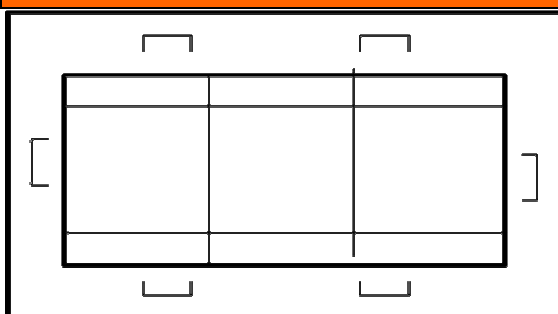


Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe pour **accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable**, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du frisbee. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions d'auto-arbitrage.



Situation de référence



- 3 terrains
- 4 contre 4
- 2 matchs par équipe (GG, PP)
- Equipes hétérogènes en leur sein et homogènes entre elles
- Temps de jeu : 8 min
- 2 équipes en jeu, 2 en observation


Performance Niveau 1 / 6

Efficacité collective	1 point	2 points	3 points
en attaque 	Ne trouve peu ou pas de position favorable de tir	Trouve quelquefois des positions favorables de tir	Trouve régulièrement des positions favorables de tir
	Accède peu ou pas à la zone de marque. Marque peu ou pas de point	Accède régulièrement à la zone de marque et transforme une partie de ses tentatives en position favorable	Accède régulièrement à la zone de marque et transforme ses tentatives en position favorable
en défense	0.5 point Peu ou pas de turn-over d'interception	1 point Quelques turn-over, peu d'interceptions	1.5 point Turn-over et interceptions fréquents
	0.5 point Match perdu	1 point Match nul	1.5 point Match gagné
Gain des rencontres			

Investissement Niveau 1 / 5

2	Connait le vocabulaire spécifique et les règles du jeu Respecte le règlement et le protocole de coarbitrage S'engage avec fair-play dans le jeu avec n'importe quel partenaire
2	S'acquitte des tâches d'observation avec sérieux Interprète et communique les résultats en vue d'aider ses camarades à progresser
1	Prends en compte les informations données par les observateurs, les partenaires ou l'enseignant pour optimiser son action ind ou collective

Maitrise Niveau 1 / 9

Maitrise ind	Non Acquis	En Voie d'A	Acquis
En attaque	1 point	1.5 point	2 points
PF	Ne maîtrise ni le RV ni le CD	Maîtrise partielle du RV ou du CD	Maîtrise 1 des 2 lancers basiques : le RV ou le CD
	L'élève se débarrasse du disque ou le garde trop longtemps	Fait souvent le même choix de passe ou de partenaire	Profite du temps d'avance sur son défenseur pour enchaîner la passe suivante et déséquilibrer le rapport de force att/def
NPF	1 point	1.5 point	2 points
	Peu ou pas d'appel Ne se déplace pas 	Fait des appels, et sort de la zone d'ombre de son adv	Fait plusieurs appels dans des espaces libres dans diverses directions et à distance de passe.
	Ne réceptionne jamais le frisbee	Réceptionne le frisbee à l'arrêt parfois en mouvement	Réceptionne le frisbee en mouvement
En défense	1 point	1.5 point	2 points
	Pas de repli défensif Peu d'intérêt pour la récup du frisbee	Repli défensif S'occupe de l'élève le plus proche de lui	Repli défensif S'occupe de son adv direct
Organisation collective	1 point	2 points	3 points
en attaque	Ne conserve pas ou peu le disque	Conserve le disque	Conserve le disque Et profite du déséquilibre entre att et la def
en défense	Peu d'organisation Pas de repli défensif	Organisation concertée, repli défensif qui ralentit la progression adv	Organisation concertée efficace, repli défensif qui bloque la progression adv