

REFERENTIEL ACADEMIQUE

ULTIMATE

CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

Principes d'évaluation

- L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, par une épreuve d'évaluation respectant le référentiel national du champ d'apprentissage
- L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux
- L'évaluation de l'AFL2 et/ou de l'AFL3 peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement et/ou un outil de recueil de données
- Pour l'AFL3, l'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis en début de séquence (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc...)

Barème et notation

- L'AFL 1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points)
- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves avec trois possibilités de répartition : AFL2 = 4 pts /AFL3 = 4 pts ; AFL2 = 6 pts /AFL3 = 2 pts ; AFL2 = 2 pts /AFL3 = 6 pts

Choix possibles pour les élèves

- AFL1 : postes au sein de l'équipe
- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation
- AFL3 : les rôles évalués

Repères d'évaluation de l'AFL1 - « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

Principes d'élaboration de l'épreuve

Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs à effectif réduit (5 contre 5) en gymnase ou total (7 contre 7) sur un terrain extérieur d'une dimension d'environ 25m en largeur et 50m en longueur avec 2 en-but allant de 12 à 18m. La constitution des équipes sera équilibrée a priori dans le rapport de force. Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées. Le temps de jeu est défini par l'enseignant (durée totale et temps de concertation entre 2 séquences de jeu) Les élèves sont engagés dans tous les rôles : joueur, observateur et auto-arbitre.

Les différents temps de l'épreuve :

- Les candidats disposent d'un **temps d'échauffement** d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.
- Au cours du match, au moins un **temps de concertation** est prévu de manière à permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie en fonction contexte d'opposition.
- **A la fin du match**, les élèves réalisent un bilan : les éléments qui ont permis l'évolution du score, le comportement de l'ensemble des joueurs, notamment durant les appels des fautes et des infractions.

Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Élément 1 :</p> <p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p align="right">/8 points</p>	<p>Techniques peu maîtrisées</p> <p>Peu de techniques maîtrisées. Faible efficacité des techniques d'attaque (renvoi aléatoire). Passivité face à l'attaque adverse.</p> <p align="center"><i>De 0,5 à 2 points</i></p>	<p>Techniques limitées</p> <p>Utilisation efficace d'une ou deux techniques préférentielles. Exploitation de quelques occasions de marque. Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée.</p> <p align="center"><i>De 2,5 à 4 points</i></p>	<p>Techniques maîtrisées</p> <p>Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense. Création et exploitation d'occasions de marque. Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force.</p> <p align="center"><i>De 4,5 à 6 points</i></p>	<p>Techniques adaptatives</p> <p>Utilisation efficace d'une variété de techniques efficaces d'attaque et/ou de défense. Création et exploitation d'occasions de marque nombreuses et diversifiées. Opposition systématique et neutralisation de l'attaque adverse / Renversements réguliers du rapport de force.</p> <p align="center"><i>De 6,5 à 8 points</i></p>
<p>En attaque : En tant que Porteur du Disque</p> <p>En tant que partenaire non Porteur du Disque</p>	<p>Joueur imprécis</p> <p>Porteur de Disque : Le lanceur lance souvent de manière imprécise, sans reconnaître les situations de passes favorables. Le jeu en appui est principalement utilisé.</p> <p>Partenaire du Porteur de Disque : Appels absents.</p>	<p>Joueur précipité</p> <p>Porteur de Disque : Le lanceur lance souvent vers l'avant, sans reconnaître les situations de passes favorables. Le jeu en appui est privilégié.</p> <p>Partenaire du Porteur de Disque : Ne va pas au bout de ses appels.</p>	<p>Joueur patient ou rapide</p> <p>Porteur de Disque : Le lanceur sait attendre une solution de passe plus facile. Il utilise son pied de pivot pour rechercher aussi des solutions latérales.</p> <p>Partenaire du Porteur de Disque : va au bout de ses appels, mais avec peu de changement de rythme et de direction pour surprendre son adversaire direct.</p>	<p>Joueur patient, lucide et disponible</p> <p>Porteur de Disque : Le lanceur reconnaît et exploite les solutions les plus favorables. Il se sert systématiquement de son pied de pivot pour trouver une solution. Il sait aussi exploiter des situations favorables de passes longues.</p> <p>Partenaire du Porteur de Disque : libère systématiquement la zone avant de passer pour ses coéquipiers lorsqu'il n'est pas sollicité. Réalise des appels et des contre-appels pour se rendre disponible.</p>
<p>En défense : Efficacité individuelle pour dissuader la passe du lanceur, et/ou récupérer le disque.</p>	<p>Défenseur du Porteur de Disque : peu mobile, utilise uniquement les mains pour gêner la passe. Son action est ponctuelle, avec un compte qui reste rare.</p> <p>Défenseur sur le non-Porteur de Disque : se place rarement proche de son attaquant direct, agit parfois en réaction à ses courses (sans anticiper).</p>	<p>Défenseur du Porteur de Disque : mobile, utilise prioritairement les mains pour gêner la passe. Maintient son action durant une grande partie du compte.</p> <p>Défenseur sur le non-Porteur de Disque : se place de façon aléatoire proche de son attaquant direct, agit en réaction à ses courses (sans anticiper).</p>	<p>Défenseur du Porteur de Disque : très mobile, il réagit aux pivots du porteur de disque et gêne le lancer avec les pieds et les mains. Il maintient son action durant toute la durée du compte.</p> <p>Défenseur sur le non-Porteur de Disque : se place entre le disque et le receptriceur en prenant de l'avance sur ses appels, mais agit encore en réaction aux courses de l'attaquant.</p>	<p>Défenseur du Porteur de Disque : très mobile, il réagit aux pivots du porteur de disque, oriente les lancers dans une zone prévue avec ses coéquipiers, et gêne le lancer avec les pieds et les mains.</p> <p>Défenseur sur le non-Porteur de Disque : Le défenseur se place et se déplace en fonction des qualités de ses adversaires et de la position de ses partenaires. Il s'intègre dans un dispositif collectif.</p>
<p>Gain des matchs</p>				
<p>L'élève est positionné dans les degrés des éléments à évaluer 1 et 2, la note est ensuite ajustée selon la proportion d'oppositions gagnées</p>				
<p>Élément 2 :</p> <p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p align="right">/4 points</p>	<p>Adaptations aléatoires au cours du jeu. Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence. Peu de projection sur la période d'opposition à venir.</p> <p align="center"><i>De 0,5 à 1 points</i></p>	<p>Quelques adaptations en cours de jeu. Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes. Projection sur la période d'opposition à venir.</p> <p align="center"><i>De 1,5 à 2 points</i></p>	<p>Adaptations régulières en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence. Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir.</p> <p align="center"><i>De 2,5 à 3 points</i></p>	<p>Adaptations permanentes en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence. Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir.</p> <p align="center"><i>De 3,5 à 4 points</i></p>
<p>Organisations collectives</p> <p>Choix individuels</p>	<p>Rapport de force subi, perdu lorsqu'il est favorable</p> <p>Organisation collective de jeu absente, non projetée. Les changements de rôles attaquant/défenseur sont absents ou très tardifs</p> <p>Choix individuels qui desservent le rapport de force de son équipe</p>	<p>Maintien du rapport de force lorsqu'il est favorable</p> <p>Organisation simpliste et ponctuelle ne permettant pas une adaptation sur toute la durée du jeu Changements de rôles attaquant/défenseur tardifs et désorganisant</p> <p>Choix individuels qui permettent la conservation du disque sans peser sur le rapport de force</p>	<p>Rapport de force identifié et exploité lorsqu'il est favorable</p> <p>Organisation collective globale définie et appliquée sur toute la durée du jeu. Changements de rôles attaquant/défenseur effectifs.</p> <p>Choix individuels qui permettent la conservation du disque et d'exploiter les situations favorables</p>	<p>Création du déséquilibre en sa faveur</p> <p>Organisation collective qui permet une adaptation permanente au système de jeu adverse. Rôles attaquant/défenseur imbriqués par anticipation</p> <p>Choix individuels qui permettent d'influencer avec efficacité sur le rapport de force en attaque et en défense</p>
<p>Exploitation des temps d'analyse et adaptation au cours du jeu</p>	<p>Pas de choix ou inadapté au rapport de force qui est subi en permanence <i>Passivité lors des temps d'analyse</i></p>	<p>Des projections généralistes au regard du rapport de force analysé <i>Implication limitée lors des temps d'analyse.</i></p>	<p>Des projections précises et pertinentes au regard du rapport de force analysé avec impact positif repérable Des adaptations en cours de jeu (jeu direct, jeu latéral...) appropriées en réaction à la situation de jeu <i>Implication active lors des temps d'analyse</i></p>	<p>Des projections précises et différenciées selon les alternatives de jeu identifiées et les forces en présence. Des adaptations en cours de jeu rapides et efficaces pour rétablir le rapport de force et l'exploiter en sa faveur <i>Implication forte, argumentée et élargie au climat de jeu.</i></p>

Repères d'évaluation de l'AFL2 - « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Entraînement inadapté</p> <p>Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</p>	<p>Entraînement partiellement adapté</p> <p>Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</p> <p>L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.</p>	<p>Entraînement adapté</p> <p>Engagement régulier dans les différents exercices.</p> <p>L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler.</p>	<p>Entraînement optimisé</p> <p>Engagement régulier dans les différents exercices.</p> <p>L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler.</p>
<p>Pratiquant non investi</p> <p><i>Cheminement de la séance suivi superficiellement, n'est pas engagé dans un projet d'entraînement (pas d'objectif) Échauffement absent ou inadapté.</i></p>	<p>Pratiquant peu investi</p> <p><i>Applique un projet d'entraînement (suiveur) avec besoin de guidage Échauffement minimaliste, stéréotypé</i></p>	<p>Pratiquant investi</p> <p><i>Applique un projet d'entraînement adapté sans guidage, autour d'1 ou 2 objectifs identifiés, avec choix parmi des exercices. Échauffement complet (général et spécifique) Il évoque également le niveau de fair-play de façon lucide.</i></p>	<p>Pratiquant très investi</p> <p><i>Construit et met en œuvre un projet d'entraînement pertinent, avec des objectifs hiérarchisés (apprentissage technique, amélioration tactique...) avec proposition de situations adaptées Échauffement progressif, complet, en lien avec la séance</i></p>

Repères d'évaluation de l'AFL3 - « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc...)

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Rôles	L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif.	L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif.	L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.	L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis. Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif.
Arbitre et fair-play	Arbitre inefficace <i>Ne connaît pas les règles, il ne les appelle jamais ou les appelle de mauvaise foi. Ne maîtrise pas ses émotions, origine de conflit</i>	Arbitre débutant <i>Connaît peu les fautes et infractions, recherche la prise de position de l'enseignant pour arbitrer et décider en cas de litige Maîtrise globalement ses émotions, discussions subies</i>	Arbitre débrouillé <i>Connaît le règlement et appelle les fautes de bonne foi. Il connaît les réparations. Les discussions se font dans un climat serein.</i>	Arbitre expert <i>Connaît le règlement, appelle les fautes de bonne foi. Connaît les réparations. Les discussions se font dans un climat constructif et d'entraide.</i>
Partenaire d'entraînement, observateur, conseiller	Partenaire d'entraînement inefficace <i>Dysfonctionnement dans l'interaction. La méthode de recueil n'est pas comprise, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.</i>	Partenaire d'entraînement débutant <i>Interaction fonctionnelle limitée à l'observation. L'outil utilisé est compris, les indicateurs sont relevés avec davantage d'efficacité et sont plutôt fiables.</i>	Partenaire d'entraînement débrouillé <i>Interaction efficace pour l'observation et l'analyse du jeu. Les données recueillies sont fiables. Quelques incidences sont observables sur le joueur observé.</i>	Partenaire d'entraînement expert <i>Les interactions permettent aux élèves de se dépasser et de progresser. Les données recueillies sont fiables, leur communication au partenaire est efficace et permet d'ajuster la stratégie de jeu.</i>
Coach, organisateur	Aide inadaptée <i>L'élève est centré sur sa propre pratique. Ne respecte pas les règles de sécurité, ni d'organisation.</i>	Aide formelle <i>L'élève adhère au collectif de façon passive L'élève adhère aux conditions d'organisation et de sécurité.</i>	Aide assurée <i>L'élève coopère et s'implique dans les analyses et prises de décisions collectives et le respect des consignes d'organisation et de sécurité.</i>	Aide optimisée <i>L'élève apprécie et s'adapte avec leadership aux ressources des partenaires dans les analyses et prises de décision collectives. Organise et gère la sécurité de tous.</i>

Les AFL 2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves. (Trois choix sont possibles : AFL2 = 4 pts / AFL3 = 4 pts ; AFL2 = 6 pts / AFL3 = 2 pts ; AFL2 = 2 pts / AFL3 = 6 pts.)

Points choisis AFL2 / AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/4pts	1	2	3	4
/2pts	0,5	1	1,5	2
/6pts	1,5	2,5	4,5	6