

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : ULTIMATE – ACADEMIE D'AMIENS

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par l'élaboration d'un jeu rapide vers l'avant pour prendre de vitesse la défense en situation de contre-attaque ou d'une circulation rapide de l'engin en situation d'attaque placée.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu d'équipe organisée.</p> <p>S'observer et se conseiller. S'auto arbitrer</p>	<p>Matches à effectif réduit avec un score ou un temps limité, sur un terrain aux dimensions et zone de marque adaptées.</p> <p>Les équipes sont de rapport de force équilibré, a priori</p> <p>Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse.</p> <p>Les élèves passent tous dans les rôles : joueur, observateur, coach et auto-arbitrage.</p> <p>Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées avec des aménagements pouvant être mise en place pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : système de score aménagé en fonction de la compétence recherchée, moyens d'actions limités pour faciliter la prise de décision, adaptation du règlement sans dénaturer l'activité).</p>

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			20
		0			
8	<p>Efficacité collective dans le gain du match 6 Pts</p> <p>Gain des rencontres 2 Pts</p>	<p>Jeu direct</p> <p>Jeu simple lié à la progression du frisbee vers la zone de marque.</p> <p style="text-align: center;"><i>0 – 2,5</i></p>	<p>Jeu simple, en contre-attaque ou placé</p> <p>Progression du frisbee vers la zone de marque en jeu de contre attaque ou jeu placé.</p> <p>Utilisation d'un rapport de force favorable.</p> <p style="text-align: center;"><i>3 – 4,5</i></p>	<p>Jeu varié, en contre-attaque ou placé</p> <p>Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.</p> <p style="text-align: center;"><i>5 – 6</i></p>	
8	<p>Efficacité individuelle dans l'organisation collective 8 Pts</p>	<p>Joueur intermittent ou devant bénéficier de règles aménagées</p> <p>Ne fait pas toujours les bons choix (partenaire, trajectoires, distances) ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.</p> <p>Défense sur le porteur du frisbee.</p> <p style="text-align: center;"><i>0 - 3,5</i></p>	<p>Joueur permettant le jeu rapide ou placé</p> <p>Assure la progression du frisbee par des techniques d'envoi variées (coup droit et revers) et offre une solution de passe (démarquage). Défendre sur un receveur potentiel pour empêcher la progression du frisbee.</p> <p style="text-align: center;"><i>4 - 6</i></p>	<p>Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées</p> <p>Maitrise les différents effets de trajectoires (courbes et/ou up-side), discerne ou provoque les appels des partenaires dans les espaces libres (couloirs de progression). Pose le jeu, ou l'accélère.</p> <p style="text-align: center;"><i>6,5 – 8</i></p>	
4	<p>Efficacité dans l'auto-arbitrage et le rôle d'observateur 4 Pts</p>	<p>Rôles insuffisamment assurés</p> <p>Recueille des données insuffisamment fiables.</p> <p>Connait les règles de base mais ne les applique pas (n'appelle pas la faute).</p> <p style="text-align: center;"><i>0 – 1,5</i></p>	<p>Rôles assumés</p> <p>Recueille des données globales, justes et fiables.</p> <p>Assume les différents rôles (coach, autoarbitrage, conseiller) avec de l'aide.</p> <p style="text-align: center;"><i>2-3</i></p>	<p>Rôles assurés</p> <p>Recueille des données différenciées exploitables et les utilise à bon escient.</p> <p>Assure les différents rôles en autonomie et fait preuve de fair-play.</p> <p style="text-align: center;"><i>3,5 - 4</i></p>	

Liens avec le socle commun :

C 1 : Maîtriser la langue dans les commentaires et échanges liés à l'élaboration du projet d'action ou la transmission des observations lors des bilans.

C 2 : Connaître le sens de la terminologie anglaise spécifique.

C 6 : S'investir dans les rôles sociaux de secrétaire et d'observateur, écouter et conseiller ses partenaires.

C 7 : Gérer un tournoi de manière autonome.