|  |
| --- |
| **Compétences attendues :** Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en enchaînant des actions offensives basées sur l’alternative entre montée rapide et conservation du disque, pour se retrouver régulièrement en situation de marquer face à une défense organisée. Auto arbitrage de façon autonome et fairplay. |

**ULTIMATE : FICHE D’EVALUATION des COMPETENCES**

**NOM : prénom : classe :**

|  |  |
| --- | --- |
| ***ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ULTIMATE*** |  |
|  |  |
| **Le Joueur en attaque :** |  |
| Etape 1 : Objectifs d’apprentissage non atteints | **1 pt** |
| * Se précipite pour lancer le disque vers le camp adverse et/ou se débarrasse du disque très rapidement |
| * Peu de précision dans la passe. Le lancer est souvent vertical |
| * Ne maîtrise pas le pied de pivot |
| * Reste souvent en dehors de l’action et ne propose pas de solution au porteur ou vient se coller à lui |
| Etape 2 : Objectifs d’apprentissage partiellement atteints |  |
| * Propose des solutions mais dans un petit périmètre en utilisant les passes courtes et le revers | **1,5 pt** |
| * Ne choisit pas forcément le joueur le mieux placé (joue avec son copain) |
| * Demande le disque trop souvent dans la zone d’ombre ou si démarqué trop près du porteur |
| * La volonté de se projeter vers l’avant explique les erreurs techniques ou les mauvais choix |
| Etape 3 : Objectifs d’apprentissage atteints |  |
| * Assure la conservation du disque en offrant des solutions de passe | **2 pts** |
| * Parvient à se démarquer efficacement en appui et en soutien à distance de passe (sort de la zone d’ombre) |
| * Les passes s’allongent et sont plus précises permettant au jeu de gagner en profondeur |
| * Pose le jeu et fait les bons choix pour garder le disque |
| Etape 4 : Objectifs d’apprentissage dépassés |  |
| * varie les conditions de lancer en posant le jeu ou en l’accélérant |  |
| * la gestuelle est plus élaborée (coup droit, revers, inversé) et l’utilisation du pied de pivot maitrisé |
| * anticipe l’action suivante et utilise des feintes changement de rythme et de direction pour sortir de la zone d’ombre |
| * offre régulièrement des solutions à ses partenaires qui sont décisives pour marquer le point |
| **Le joueur en défense :** |  |
| Etape 1 : Objectifs d’apprentissage non atteints |  |
| * N’intervient que très rarement sur le porteur ou seulement lorsqu’il se trouve près de lui | **1 pt** |
| * Ne compte pas la possession du disque |
| * Commet beaucoup de fautes de contact |
| Etape 2 : Objectifs d’apprentissage partiellement atteints |  |
| * Se replace en défense mais sans prise en compte de ses partenaires ni observation des adversaires | **1,5 pt** |
| * Défend en retard sur le porteur et les joueurs déjà pris ce qui provoque des situations de doublon |
| Etape 3 : Objectifs d’apprentissage atteints |  |
| * Défend efficacement sur le porteur en le comptant et en dissuadant les passes par une attitude active | **2 pts** |
| * Cherche à défendre en individuel coûte que coûte au détriment de ce qui se passe sur le terrain |
| * Les interceptions restent fortuites |
| Etape 4 : Objectifs d’apprentissage dépassés |  |
| * La défense individuelle gagne en efficacité grâce à la prise d’informations de ce qui se passe sur le terrain   **2,5 pts** |  |
| * Les interceptions sont fréquentes. Gêne efficacement les non porteurs en cherchant la zone d’ombre |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **L’équipe en attaque :** |  |
| Etape 1 : Objectifs d’apprentissage non atteints |  |
| * Espace de jeu très rapproché autour du disque, les passes se font souvent par-dessus le défenseur direct | **1 pt** |
| * Perte du disque très rapide ,1 ou 2 passes ce qui entraine de nombreux changement de possession |
| * Pas d’accès à l’espace de marque adverse |
| Etape 2 : Objectifs d’apprentissage partiellement atteints |  |
| * L’espace de jeu reste assez proche avec quelques tentatives plus éloignées | **1,5 pt** |
| * Arrive à enchainer plusieurs actions et accède parfois à l’espace de marque adverse |
| Etape 3 : Objectifs d’apprentissage atteints |  |
| * L’espace de jeu s’élargit dans la profondeur mais le déplacement se fait en fonction de l’adversaire | **2 pts** |
| * Accès à l’espace de marque adverse mais des difficultés dans la conclusion |
| Etape 4 : Objectifs d’apprentissage dépassés |  |
| * L’espace de jeu représente tout le terrain et l’accès à l’espace de marque est presque systématique | **2.5 pts** |
| * Organisation de jeu plus rapide le disque ne reste plus dans les mains du porteur (contre-attaque) |
| **L’équipe en défense :** |  |
| Etape 1 : Objectifs d’apprentissage non atteints | **1 pt** |
| * Les joueurs sont exclusivement centrés sur le disque et cherchent à s’en saisir |  |
| Etape 2 : Objectifs d’apprentissage partiellement atteints | **1.5 pt** |
| * La défense est uniquement organisée par rapport au porteur du disque |  |
| Etape 3 : Objectifs d’apprentissage atteints | **2 pts** |
| * Organisation en défense individuelle qui se dégrade à mesure que la rencontre avance |  |
| Etape 4 : Objectifs d’apprentissage dépassés | **2.5 pts** |
| * Les joueurs organisent une défense individuelle en fonction de l’adversaire tout au long du match |  |
| **L’arbitre :** |  |
| Etape 1 : Objectifs d’apprentissage non atteints | **1 pt** |
| * Ne connaît pas les règles et attend la décision de l’enseignant pour arbitrer |  |
| Etape 2 : Objectifs d’apprentissage partiellement atteints | **1.5 pt** |
| * Connait et applique les règles essentielles mais reste souvent influencé par ses partenaires ou adversaires |  |
| Etape 3 : Objectifs d’apprentissage atteints | **2 pts** |
| * Joueur fairplay qui reconnaît ses fautes. Plus de difficulté suite à une faute appelée |  |
| Etape 4 : Objectifs d’apprentissage dépassés | **2.5 pts** |
| * Connaît et applique la majorité des règles. Appelle la plupart des fautes mais accepte le désaccord |  |
| **L’observateur** |  |
| Etape 1 : Objectifs d’apprentissage non atteints |  |
| * Les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitables |  |
| Etape 2 : Objectifs d’apprentissage partiellement atteints |  |
| * Les indicateurs sont relevés avec davantage d’efficacité |  |
| Etape 3 : Objectifs d’apprentissage atteints |  |
| * Début d’analyse du jeu à partir des données relevées |  |
| Etape 4 : Objectifs d’apprentissage dépassés |  |
| * Les données recueillies sont fiables et permettent à l’équipe de construire une stratégie collective |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **BILAN EVALUATION PROFESSEUR**  **Sur 15 points** | **Attaque**  **N/2.5** | **Défense**  **N/2.5** | **Eq. Att.**  **N/2.5** | **Eq. Déf.**  **N/2.5** | **Arbitrage**  **N/2.5** | **Obs.**  **N/2.5** | **Performance**  **N/ 5 points** |
| **Etape 1 non atteint (1 pt)** |  |  |  |  |  |  |  |
| **Etape 2 partiellement atteint (1.5pt)** |  |  |  |  |  |  |  |
| **Etape 3 atteint (2 pts)** |  |  |  |  |  |  |  |
| **Etape 4 dépassé (2.5 pts)** |  |  |  |  |  |  |  |

**EVALUATION ULTIMATE : /20**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | |  | | |
|  |  |  | |  |  |
|  | | | | | |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  | | | | | |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  | | | | | |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  | | | | | |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  | | | | | |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |