**Fiche ressource académique**

APSA SUPPORT

**ULTIMATE**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Domaines du socle | | Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées | | |  |
|  | D1 Des langages pour penser et communiquer | | CG1 Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer avec son corps | | |  |
|  | D2 Les méthodes et les outils pour apprendre | | CG2 S’approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre | | |  |
|  | D3 La formation de la personne et du citoyen | | CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités | | |  |
|  | D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques | | CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière | | |  |
|  | D5 Les représentations du monde et de l’activité humaine | | CG5 S’approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde | | |  |
|  |  | CHOIX PEDAGOGIQUES | | | EVALUATION | |
|  | « Ce qu’il y a à apprendre » / enjeux d’apprentissage | | Exemple de mises en œuvre/ choix de stratégies |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A1 : S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.  **D1-CG1** | ROLE(S)  **JOUEUR**  **ET**  **JOUEUR**  **ARBITRE** | Attendu 1 :  - Statut du joueur : se situer attaquant ou défenseur (Porteur de FB, Non Porteur de FB, défenseur)  - Reconnaître une situation favorable de contre-attaque.  - Jouer avec : progresser vers la cible en faisant le choix de jouer vers un partenaire placé vers l’avant (en appui) ou vers l’arrière (en soutien).  - Réaliser une passe à distance optimale.  - Réceptionner le FB : anticiper la trajectoire et l’attraper à 2 mains (en « crocodile ») ou en pince à une main (« canard »).  - Construire l'équilibre du joueur : appuis, arrêts lors de la passe  - Prendre des informations en utilisant un pied de pivot efficace.  - Faire des choix pertinents de passes principalement en revers.  - Se démarquer à distance de passe en rompant l’alignement porteur/défenseur ( sortir de la zone d’ombre). | | Attendu 1 :  - Montée de FB : situations de surnombre (3 contre 1, 3 contre 2 dans des zones de défense définies)  - Montées de FB sous pression temporelle en 3 contre 0 puis avec défenseur(s) pour construire le jeu rapide, le jeu en relais, le jeu en appui, la distance de passe, le démarquage  -Quadriller le terrain pour faire progresser le FB vers l’avant : jouer sur tout le terrain, faire progresser de FB en largeur et en profondeur | **Maîtrise Insuffisante**  L’équipe atteint la cible de manière intermittente.  Porteur de FB (PFB) : joue dans l’urgence (se débarrasse du disque ou le conserve). Passes imprécises : en cloche, à la verticale  Non Porteur de FB (NPFB) : déplacement aléatoire ou reste statique en offrant peu de solutions au PFB.  Défenseur : élève peu concerné par ce rôle défensif ou inversement, élève qui commet de nombreuses fautes.  **Maîtrise fragile**  L’équipe se dirige vers la cible mais trouve peu de solutions pour atteindre la zone de marque.  PFB : se limite à un choix spontané et/ou hasardeux  NPB : se démarque trop loin ou trop proche du FB.  Défenseur : les joueurs sont mobilisés uniquement par le déplacement disque.  **Maîtrise satisfaisante**  L’équipe parvient à atteindre la zone de marque et marque de façon régulière.  PFB : A partir d’une position équilibrée (à l’arrêt, fléchi, regarde le jeu), l’élève fait le choix de faire une passe courte ou longue pour faire progresser disque rapidement vers l’en-but.  NPFB : se déplace en avant du porteur de disque dans un espace libre. Réception à l’arrêt à 2 mains.  Défenseur : gêne la progression du disque dans le respect du non-contact. Il prend en charge un joueur prédéfini.  **Très bonne maîtrise**  L’équipe s’organise tactiquement pour marquer.  PFB : s’organise plus rapidement pour faire le choix de passe courte ou longue. Il utilise le pivot de façon efficace.  NPFB : fait le choix de se démarquer en avant (appui) ou en arrière (soutient) et à bonne distance de passe du PFB. Est en mouvement. Réceptionne à 2 mains ou à 1 main efficacement.  Défenseur : ralentit la progression du disque vers la cible. | |
| A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre.  **D3-CG3** | Attendu 3 :  - Maîtriser ses émotions, son langage, sa gestuelle :   * Accepter et respecter les règles : * Du marcher, * Des sorties, * Du « non contact ». * Distance de sécurité par rapport au porteur de FB * 10 secondes pour jouer le disque * Accepter les décisions (appel à la faute) * Accepter les erreurs de ses camarades et reconnaître les siennes dans les divers rôles. * Gérer ses émotions. * Contrôler son engagement physique dans l’activité par rapport à son ou ses adversaires. * Se mettre au service des autres dans un projet de jeu ou une action. * Défendre loyalement sur un joueur prédéfini | | Attendu 3 :  - Situation de match aménagé avec des aides arbitres : chaque joueur doit être capable d’identifier ses fautes, de les signaler par un appel en annonçant « faute ! ». Les aide-arbitre régulent.  - Le joueur-arbitre appelle la faute et sait reconnaître les siennes lorsqu’elles sont signalées par un joueur adverse et « check » (redonne) le disque après une faute pour que le jeu reprenne rapidement |
| A5 : Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.  **D2-CG2**  **D5-CG5** | Attendu 5 : Accepter le résultat  - Construire une posture :   * Accepter le score et la défaite. * Rester modeste dans la victoire.   - Savoir analyser la pratique :   * S’engager dans une démarche d’analyse de sa pratique qu’elle soit individuelle et ou collective.   - Prendre du recul par rapport à sa pratique (oublier l’enjeu).  - Accepter les commentaires des autres.  - Avoir un jugement critique objectivé sur son projet d’action ou celui de ses camarades. | | Attendu 5 :  - Se serrer la main à la fin du match.  - Utiliser le principe des jeux coopétitifs (Revue EPS) : rééquilibrer le rapport de force entre les équipes par l’utilisation d’avantages ou d’handicaps en fonction du niveau de chacune. |
| A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.  **D2-CG2**  **D3-CG3** | ROLE(S)    **OBSERVATEUR**  **AIDE**  **ARBITRE** | Attendu 4 :  - Relever des indicateurs simples :  ***LE MEME CRITERE D’OBSERVATION POUR TOUTE LA CLASSE*** *(à réaliser en jeu à effectif réduit)*   * Etre concentré. * Remplir une fiche avec 1 critère. * Savoir interpréter les données récoltées.   - Rester objectif et fair-play :   * Rester centré sur le critère d’observation. * Rester impartial.   -jouer son rôle d’aide arbitre en intervenant en cas d’absence de réaction des joueurs-arbitre. | | Attendu 4 :  - Progression du FB : par exemple noter le nombre de FB arrivés en zone de marque.  -Rapport des actions positives et des actions négatives (fiches papier / applications avec tablettes numériques)  - Rester objectif : aménagement matériel donnant une indication immédiate (par exemple : lever un plot à chaque fois qu'un objectif est atteint). | **Maîtrise Insuffisante**  Le recueil du critère d’observation est erroné.  L’observateur manque de concentration, se disperse, ne s’investit pas dans ce rôle.  **Maîtrise fragile**  La méthode de recueil est comprise, mais comporte encore des erreurs. L’observateur tente d’observer, mais commet encore des erreurs de recueil.  **Maîtrise satisfaisante**  Recueil fiable d’un critère d’observation.  L’observateur est concentré et observe de manière efficace.  **Très bonne maîtrise**  Recueil fiable d’un critère d’observation et interprétation simple et pertinente. L’observateur observe attentivement et est capable de faire un retour simple sur son observation. | |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.  **D3-CG3** | ROLE(S)  **JOUEUR**  **ARBITRE** | Attendu 4 : assurer simultanément les rôles de joueur et d’arbitre. | | Attendu 4 :  - Dédramatiser le rôle : parrainage (tuteur/tutoré), arbitrer en duo.  - Construire le rôle de joueur-arbitre : mettre un arbitre lors des situations d'apprentissage.  - Un arbitre = une règle principale (évolution vers la prise en charge de plusieurs règles).  Les critères :   * Les limites du terrain et zone d’en-but * Le non-contact, * Le marcher (« tolérance »). * Distance de sécurité par rapport au porteur de FB. * 10 secondes pour jouer le disque | **Maîtrise Insuffisante**  L’élève est peu concerné par son rôle, la règle est méconnue, il a une attitude passive sur le terrain.  **Maîtrise fragile**  L’élève connaît la règle mais est hésitant.  **Maîtrise satisfaisante**  L’élève connaît la règle et intervient pour arrêter le jeu.  **Très bonne maîtrise**  L’élève est capable de repérer au moins deux règles et intervient de façon sûre pour arrêter le jeu. | |
| **Situation d’évaluation/compétence attendue**  **Compétence attendue** : dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression du disque vers la zone d’en-but adverse dans le cadre d’un projet de jeu simple, basé sur des choix de passes pertinents, en appui et en soutien, dans le but de conserver le disque et de se retrouver en situation favorable de marque ; face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact. Respecter les partenaires, les adversaires, les décisions de l'arbitre. Observer à l'aide d'indicateurs simples. | | | | | | |
| **Situation d’évaluation :** Situation à effectif réduit (3 contre 3 ou 4 contre 4) :  1pt  1pt  1pt  10 pts  10 pts   * Engagement à partir de la zone d’en-but. * Co-arbitrage avec les équipes (aide à l’auto-arbitrage). * Chaque élève assure le rôle d’aide- arbitre.   Situation de gagne terrain avec des zones à points qui bonifient le jeu vers l’avant. Exemple : | | | | | | |