

ULTIMATE – 4^{ème}

Quel cycle ?

Cycle Cycle 4

Quel champ d'apprentissage ?

Champ d'apprentissage 4

↳ Au regard des caractéristiques des élèves de l'établissement...

1

Quels domaines à valider ?

D1.4 et D3

2

Quels éléments signifiants ?

- ↳ Pratiquer une APSA
- ↳ Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives
- ↳ Connaître et comprendre la règle et le droit.

3

Quelle APSA support ?

APSA Ultimate
Séquence 2

4

Quels objets d'enseignement ?
Découlant du diagnostic



5

A partir de nos 4 objets d'enseignement : quelle forme de pratique ?

D1.4 (domaine 1 composante 4) ➔ **OE 1** (Objet d'enseignement 1)
Enrichir son répertoire de lancers et utiliser un pied de pivot efficace.

D1.4 (domaine 1 composante 4) ➔ **OE 2** (Objet d'enseignement 2)
Se retrouver régulièrement en situation favorable de marquer face à une défense organisée

Domaine 3 ➔ **OE 3** (Objet d'enseignement 3)
Auto-arbitrer de manière autonome et fair-play

Domaine 3 ➔ **OE 4** (Objet d'enseignement 4)
Je respecte mes partenaires, mes adversaires et l'arbitrage.

Forme de pratique scolaire choisie :

Matches – gain du match
Fiche d'observation
Passes réussies/ratées : Pourcentage
Autonomie de la classe
Recherche de technique efficace
Fiche d'auto évaluation
Bilan, remédiation
Groupe de besoin/niveau
Situations proposées en fonction des besoins individuels
Situation de référence : Matches 5 contre 5
Terrain complet

FICHE EVALUATION – VERSION PROF – 4^{ème}

Domaine du socle	Éléments signifiants	Compétences générales en EPS	Acquisitions en Ultimate (AFC)	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS	OBJECTIFS ATTEINTS	OBJECTIFS DEPASSES
D1.4 Les langages <u>Compétences</u> <i>Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience</i>	Pratiquer des APSA	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force => PORTEUR DU DISQUE	Lance n'importe où et n'importe comment.	Passes courtes et imprécises.	Passes courtes et précises.	Passes variées, longues et courtes.
			Grâce à des indicateurs simples, élaborer un projet de jeu pour défendre efficacement et pour se retrouver régulièrement en situation favorable de marque. => NON PORTEUR	Spectateur du jeu.	Ne se démarque pas.	Se démarque.	Lit les trajectoires et le jeu. Propose des solutions variées
				Inactif.	Défend en retard ou sur un joueur déjà pris (doublon).	Suit et gêne les attaquants. / Compte parfois en retard.	Harcèle et compte systématiquement.
D3 La formation de la personne et du citoyen <u>Compétences</u> <i>Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité</i>	Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre => Auto-arbitrage, fair play pendant le jeu	N'a pas intégré le règlement ou essaie de le transgresser. Aucun fair play	Fait de nombreuses fautes. Rôle après les décisions	Respecte la plupart des règles : quelques fautes de maladresse. Joueur fair play	Respecte toutes les règles du jeu. Gère les conflits, fait le médiateur quand il y a conflit.
			Gagner avec humilité, comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter. Se montrer fair-play. => Respect des partenaires et adversaires	Ne respecte pas l'arbitrage ni les adversaires.	Respecte l'arbitrage et ses partenaires.	Respecte l'arbitrage ses partenaires et ses adversaires. Gagne avec modestie	Gagne avec humilité et capable d'analyser le jeu

Domaine du socle	Objectifs	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS	OBJECTIFS ATTEINTS	OBJECTIFS DEPASSES
D1.4 Les langages Compétences <i>Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité</i>	Je suis porteur du disque	Je lance n'importe où et n'importe comment.	Mes passes sont courtes et imprécises. Je ne fais que des coups droits.	Mes passes sont courtes et précises.	Mes passes sont variées, longues et courtes.
	Je ne suis pas porteur du disque	Je suis spectateur du jeu.	Je ne me démarque pas.	Je me démarque.	Je lis les trajectoires et le jeu. Je propose des situations variées
		Je reste inactif	Je défends en retard ou sur un joueur déjà pris (doublon).	Je suis et gêne les attaquants. / Je compte parfois en retard.	J'harcèle et je compte systématiquement.
D3 La formation de la personne et du citoyen Compétences <i>Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité</i>	Fair play pendant le match et auto arbitrage	Je n'intègre pas le règlement ou j'essaie de le transgresser. Je ne fais pas preuve de fair-play	Je fais de nombreuses fautes. Je râle après les décisions prises	Je respecte la plupart des règles : quelques fautes de maladresse. Je suis Fair-play	Je respecte toutes les règles du jeu. Je gère les conflits, je fais le médiateur quand il y a un conflit.
	Respect des partenaires et adversaires	Je ne respecte pas l'arbitrage ni mes adversaires.	Je respecte l'arbitrage et mes partenaires.	Je respecte l'arbitrage, mes partenaires et mes adversaires	Je gagne avec humilité