



Référentiel baccalauréat général et technologique – Session 2023

Vécu antérieur	2 ^{de}	1 ^{ère}
Dans le champ d'apprentissage 3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dans la même APSA	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Établissement : Lycée Henri Matisse

Commune : Cugnaux

RNE : 0312290W

Champ d'apprentissage n°4 : Ultimate Nationale Académique Établissement

Lien avec le projet pédagogique EPS : Stabiliser les compétences motrices acquises en fin de seconde. Objectif confirmé dans l'activité ultime.

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".

L'épreuve engage le candidat dans plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés. En fonction des contextes et des effectifs, différentes possibilités sont possibles en termes de composition d'équipe, de poules, de formules de compétition ou de formes de pratiques. Dès que les conditions le permettront, des équipes mixtes seront constituées avec, au sein de chacune d'elles, des joueurs de niveaux différents.

Le règlement sera adapté par rapport à la pratique sociale de référence : 2x10min de jeu.

- les rencontres se feront à 5 joueurs contre 5 (plus ou moins un joueur, en fonction des effectifs).

- terrains de 40x20m (en-but de 5m compris)

- la mise en jeu se fera par l'équipe qui vient de marquer, changement de sens après chaque but.

AFL décliné dans l'APSA choisie :

Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre son en-but ou intercepter le frisbee.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre 2 séquences de jeu pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Évaluation AFL 2 au fil de la séquence en fin de séquence les 2

Évaluation AFL 3 au fil de la séquence en fin de séquence les 2

AFL 1 noté sur 12 pts	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Partie 1 de l'AFL 1 :	Vol.jeu: faible	Vol.jeu: moyen	Vol.jeu: bon	Vol.jeu: fort
« S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu ».	P : passes de travers, se déplace avec le frisbee pour se défaire du marquage. NP/Def : Aucune pertinence des déplacements en général.	P : passes proches maîtrisées. Pas de pied de pivot. NP : pas de démarquage, zones de courses inadéquates. Def : retard du repli , placement approximatif, excès d'engagement, fautes de contact.	P : Passes longues sans opposition, pied de pivot pour trouver un angle de passe. NP : démarquages dans les espaces libres. Def : repli efficace , placement entre la porteur et son adversaire. Perd parfois son adv direct de vue. Décompte pas systématique.	P : Passes en revers et coup droit , dans les espaces libres. Feintes de passe. NP : enchaînement de démarquages dans les zones appropriées. Def : communiquer avec ses partenaires. Maîtrise la pression sur le P, décompte systématique .
/6pts	De 0,5 à 1 pt	De 1,5 à 2,5 pts	De 3 à 4,5 pts	De 5 à 6 pts
Partie 2 de l'AFL 1 :	Le « RETARDATAIRE » Pas d'analyse du rapport de force.	Le " SUIVEUR " Analyse trop tardive .	Le " PARTENAIRE " Analyse le rapport de force .	L" ORGANISATEUR " Analyse et anticipe .
PRISE d'INFORMATION	Subit les changements de statut att/def. Déplacements incohérents .	Prise d'information quand il y a pression défensive . Passes courtes en première intention, 6s et perte du frisbee.	Prise d'information après réception du frisbee.	Prise d'information avant réception du Frisbee. Régule le rythme, enchaînement d'actions permanent .

« Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force ».		Retard des déplacements.	Choix d'actions pertinent entre la passe longue dans l'espace libre, la passe de relai et la passe de conservation. Quelques enchaînements d'actions. Repli défensif systématique.	Anticipe le repli et le placement pour l'interception.
/6pts	De 0,5 à 1 pt	De 1,5 à 2,5 pts	De 3 à 4,5 pts	De 5 à 6 pts
Gain des matchs	le gain des matchs servira à situer la note dans le haut ou le bas de chaque degré			

Repères d'évaluation de l'AFL 2 :	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Se préparer Echauffement Implication dans les exercices et les situations de jeu S'entraîner Répétitions des exercices et situations de jeu Intégration du règlement pour optimiser sa pratique.	Pas ou peu d'"échauffement" Participation épisodique . Répétitions insuffisantes . Règlement (joueur) incompris .	"Echauffement" incomplet. Participation irrégulière dans les exercices et situations. Répétitions minimales . Règlement mal maîtrisé .	"Echauffement" complet. Participation active dans les exercices et situations. Répétitions fréquentes . Règlement maîtrisé .	"Echauffement" complet et progressif. Autonomie. Participation active dans les exercices et situations. Nombreuses répétitions. Réflexion sur sa pratique (gestion du rythme de jeu)
Cas n°1 6 points <input type="checkbox"/>	0,5 à 1 point	1 à 2,5 points	3 à 4,5 points	5 à 6 points
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	1 point	1,5 à 2 points	2,5 à 3 points	3,5 à 4 points
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points

Repères d'évaluation de l'AFL3:	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Choisir et assumer 1 rôle (en plus de l'auto-arbitre) qui permet un fonctionnement collectif solidaire. 1/ Partenaire d'entraînement 2/ Auto arbitrage (fairplay). 3/ Coach, animateur. 4/ Observateur.	1/ Manque d'attention et d'application. Peu de motivation . 2/ Méconnaissance des règles , comportement d'anti-jeu. 3/ Peu ou pas de gestion du groupe. Ne prend pas part à l'organisation. 4/Prise de données sur un match : le score .	1/ Partenaire neutre : "exécutant" . Implication irrégulière . 2/ Les règles sont mal maîtrisées . Réactions lentes au changement de statut. 3/ Interventions épisodiques sur les joueurs. Encourage . Aide à l'organisation. 4/ Prise de données sur un joueur : nombre de frisbee joués.	1/ Partenaire attentif et pertinent . Bonne assiduité et implication . 2/ Bonne connaissance des règles de base. Réaction rapide . 3/ Remarques sur le jeu . Gère les remplacements. Encourage. Organise un exercice . 4/ Prise de données multiples : nombre de frisbee reçus/ frisbee transmis (stat.).	1/ Au service de l'équipe , d'un coéquipier (aide, régule). 2/ Très bonne connaissance des règles. Utilise la règle pour aider son équipe (décompte). 3/ Donne des informations sur l'adversaire. Projet tactique . Conseille et encourage . Anime un exercice. 4/ Prise de données sur l'efficacité collective . Analyse . Possessions/ But, Zone de perte...
Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/>	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	1 point	1,5 à 2 points	2,5 à 3 points	3,5 à 4 points
Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/>	0,5 à 1 point	1 à 2,5 points	3 à 4,5 points	5 à 6 points

