

APSA ACADEMIQUE ULTIMATE





ANCRAGE ACADEMIQUE

Activité collective en plein essor, l'ultimate se développe dans les établissements scolaires de l'académie de Toulouse au sein des cours d'EPS ainsi qu'à travers sa pratique en UNSS avec un nombre de licenciés augmentant chaque année.

Les différentes modalités de pratiques dans la région (indoor, outdoor et beach) en font une activité ludique, diversifiée et adaptée à tous les profils.

Par la richesse de ses apprentissages et sa transversalité aux autres sports collectifs, elle est un support d'enseignement original et ludique qui se prête volontiers aux enjeux d'une éducation vers des valeurs de fair-play, d'autonomie et de responsabilisation. L'ultimate peut également permettre la mise en place de projets interdisciplinaires, notamment avec les langues (vocabulaire anglais utilisé en jeu), l'histoire (sport originaire des USA) et les sciences physiques (analyse des trajectoires).

POURQUOI LE CHOIX DE L'ULTIMATE COMME ACTIVITE ACADEMIQUE ?






-  Activité permettant la réussite de tous : les élèves ont souvent peu de représentation de l'APSA (égalité sociale) et sont quasi tous débutants (égalité en termes de vécu).
-  Activité valorisant la mixité (cf. : pratique fédérale) où l'hétérogénéité physique est gommée puisqu'aucun contact n'est autorisé et le marquage individuel est défini et choisi dès l'engagement.
-  Activité collective par excellence valorisant le travail de démarquage individuel : nous ne pouvons pas courir avec le disque en main, ce qui supprime les actions purement individuelles et impose à chaque membre de l'équipe de proposer des solutions pour faire progresser le jeu.
-  Activité permettant de développer la responsabilisation, l'autonomie et le fair-play des élèves au travers des différents rôles sociaux :
 - L'auto arbitrage impose la nécessité pour tous de connaître et de faire appliquer le règlement. Pour chaque faute appelée, il y a une solution même en cas de contestation, cette règle de « réparation » permet de limiter les tensions développant le fair-play au fil des séquences de jeu.
 - Le rituel de rassemblement de début de match pour le « Toss » (tirage au sort) et l'utilisation de la « Side line » (ligne de remplaçants) permettent aux élèves de développer leur autonomie, leur esprit de coopération, ainsi que leur responsabilisation face au jeu.
 - Enfin la réflexion collective engagée en fin de match lors du « Huddle » (ronde avec les deux équipes) amène les élèves à se responsabiliser en menant une réflexion sur le match joué, tant sur le plan sportif que sur le plan de l'esprit du jeu.

REFERENTIEL BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE : ULTIMATE

APSA académique - Champ d'apprentissage n°4

| | |
|--|---|
| <p>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. »</p> | <p>Principes d'élaboration de l'épreuve : Match à 5 contre 5 sur un terrain extérieur de 20 x 66 m dont une zone d'embut de 12 m comprise, de chaque côté ou 4 contre 4 (voire 3 contre 3) sur un terrain intérieur de Handball avec une zone d'embut de 6 m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du règlement UNSS d'Ultimate (compte de 10sec sur le porteur du disque). Évaluation AFL2 au fil de la séquence <input type="checkbox"/> en fin de séquence <input type="checkbox"/> les 2 <input checked="" type="checkbox"/> Évaluation AFL3 au fil de la séquence <input type="checkbox"/> en fin de séquence <input type="checkbox"/> les 2 <input checked="" type="checkbox"/></p> |
| <p>AFL décliné en Ultimate : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur en utilisant opportunément le jeu court de fixation et le jeu long de progression. La défense s'organise pour orienter le jeu de l'équipe adverse. Être capable d'auto-arbitrer.</p> | |

| AFL 1 noté sur 12 points | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
|--|---|---|---|--|
| <p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.</p> | <p>Joueur effacé. PF : Tente et réussit des passes courtes de revers et de coup droit. Passes longues en revers rares et aléatoires. Tente des formes de passes basiques, pas toujours adaptées au contexte et pas toujours réussies. Utilisation du pivot de façon aléatoire (pivot qui ralentit l'action et n'est pas au service de l'attaque). NPF : Suit le sens du jeu et essaye de se rendre disponible. Propose des courses qui ne permettent pas toujours le démarquage (joueur peu servi par le disque). Se défait rarement de la pression défensive de son</p> | <p>Joueur intermittent PF : Efficace dans les passes courtes de revers et de coup droit. Tente et réussit des passes longues en revers. Tente différentes formes de passes, pas toujours adaptées au contexte et pas toujours réussies. Utilisation du pivot comme élément offensif (qualité de vol du frisbee et démarquage). NPF : Suit le sens du jeu et se rend disponible « en deuxième intention ». Propose des courses qui ne permettent qu'une seule solution de passe. Se défait parfois de la pression défensive de son adversaire</p> | <p>Joueur engagé et réactif PF : Produit différentes formes de passes adaptées au contexte. Augmente sa distance de marque efficace. Utilise feintes de passes et feintes d'orientation en pivotant. Choisit d'utiliser appuis, appels ou jeu long. NPF : Utilise et crée les espaces libres autour du porteur, à distance optimale, en fonction d'un code commun. Maîtrise plusieurs techniques de démarquage. Lit efficacement toutes sortes de trajectoires et attrape le frisbee même de</p> | <p>Joueur ressource Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PF : Créé le danger par des passes variées (types, longueur) dans le dos de la défense adverse. S'adapte à la pression défensive et feinte grâce à un pivot ample et rapide qui ne perturbe pas la qualité de ses passes. NPF : Toujours disponible grâce à des appels dans des espaces libres (qu'il créé aussi), des changements de rythmes et de directions. Maîtrise et fait évoluer les combinaisons dans l'action. Est capable de lire les</p> |

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| | <p>adversaire direct. Attrape les passes précises et de rapidité modérée. DEF : Utilisation du compte, gêne partiellement l'attaque et propose peu d'interception. Est souvent en retard pour suivre son adversaire.</p> | <p>direct. Attrape les passes peu précises et rapides. DEF : Perturbe le passeur et tente d'intercepter. Reste entre son adversaire et le frisbee pour dissuader le porteur de lui passer le frisbee.</p> | <p>façon acrobatique. Adapte son remplacement au déroulement du jeu DEF : Empêche son adversaire direct de passer avant le « compte 8 ». Oriente le jeu. Adapte ses actions en fonction de celles de ses partenaires.</p> | <p>trajectoires les plus improbables et attrape le frisbee même de façon acrobatique. DEF : Bloque réellement les passes du porteur avec mobilité et l'oriente vers un côté choisi et connu de tous. Anticipe et intercepte les passes adverses.</p> |
| <p>(Ajustement de la note dans le degré atteint en fonction de la proportion de matchs gagnés)</p> <p>MATCHS PERDUS. MATCH</p>  <p>GAGNE / PERDU. MATCHS GAGNES</p> | <p>Gain des matchs</p>  | <p>Gain des matchs</p>  | <p>Gain des matchs</p>  | <p>Gain des matchs</p>  |
| <p>Répartition équilibrée des points entre les degrés /6pts</p> | <p>De 0 à 1,5 pts</p> | <p>De 1,75 à 3 pts</p> | <p>De 3,25 à 4,5 pts</p> | <p>De 4,75 à 6 pts</p> |
| <p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> | <p>L'équipe n'arrive pas à basculer le rapport de force quand il est défavorable.</p> <p>Organisation offensive aléatoire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une répartition des rôles et des tâches (handler, middle) peu judicieuse. - Une occupation de l'espace de jeu irrégulière et des relations à deux joueurs. - Une progression par des allers et retour dans l'axe central en passes courtes. - Aucun respect des zones de jeu et de repos, les partenaires se gênent. <p>Organisation défensive qui tente un marquage individuel basique. Les récupérations du</p> | <p>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable.</p> <p>Organisation offensive identifiable qui repose sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une répartition des rôles et des tâches recherchées mais aléatoire (handler, middle). - Une occupation de l'espace de jeu irrégulière et des relations à deux joueurs. - Une progression par des allers et retour dans l'axe central, alternant passes courtes réussies et passes allongées plus hasardeuses. - Respect partiel des zones de jeu et de repos, les déplacements ne sont pas toujours judicieux et gênent l'organisation collective. | <p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</p> <p>Organisation offensive efficace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Répartition des rôles et des tâches (handler, middle) adaptable dans l'action. - L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). - Les actions d'attaque sont variées et organisées (combinaisons, passe et va, passe et suit, etc....) et utilisent à la fois les espaces latéraux et la profondeur. - Les zones de jeu ainsi que de repos/remplacement sont respectées et organisées. | <p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation créatrice d'incertitudes par des combinaisons organisées d'actions de plusieurs joueurs (passe et suit, une – deux, combinaisons d'appels libérant des espaces à exploiter). - Les zones de jeu et de repos sont respectées par tous, le remplacement est toujours judicieux et actif afin de créer des espaces libres. - Variation du rythme de jeu permettant d'accélérer le jeu de passes ou de faire circuler le |

| | | | | |
|---|--|---|---|---|
| | frisbee sont hasardeuses. La pression directe au porteur est peu efficace. | Organisation défensive qui tente un marquage individuel se transformant souvent en repli pour les uns et récupération pour les autres. Les récupérations du frisbee dépendent uniquement d'initiatives individuelles. La pression directe au porteur fait parfois perdre le disque à l'attaque. | Organisation défensive efficace : le marquage individuel est assez bien tenu et souple pour permettre : - des permutations judicieuses dans l'urgence de l'action. - des interceptions par anticipation. - une réelle pression sur le porteur. | disque de façon sûre si nécessaire Il devient difficile pour la défense de récupérer le frisbee (possession assurée). - Jeu long efficace. Organisation défensive capable d'évoluer en individuelle ou en zones, afin de créer un problème à l'attaque et récupérer le frisbee plus proche de la zone de marque. La pression sur le porteur est mobile, orientée vers un côté choisi et connu de tous. |
| (Ajustement de la note dans le degré atteint en fonction de la proportion de matchs gagnés) | Gain des matchs | Gain des matchs | Gain des matchs | Gain des matchs |
| <p>MATCHS PERDUS. MATCH GAGNE</p> <p>PERDU. MATCHS GAGNES</p> | | | | |
| Répartition équilibrée des points entre les degrés /6pts | De 0 à 1,5 pts | De 1,75 à 3 pts | De 3,25 à 4,5 pts | De 4,75 à 6 pts |

| Repères d'évaluation de l'AFL 2 | « Se préparer et s'entraîner, collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif. » | | | |
|---|--|--|--|--|
| | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| Évaluation réalisée tout au long de la séquence et/ou le jour de l'épreuve par une observation de l'engagement des élèves dans l'entraînement et la préparation aux matchs. | Entraînement inadapté Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. | Entraînement partiellement adapté Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices. | Entraînement adapté Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler. | Entraînement optimisé Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler. |
| | Élève isolé | Élève suiveur | Élève acteur | Élève moteur/leader |
| Cas n°1 6 points <input type="checkbox"/> | 1,5 points | 3 points | 4,5 points | 6 points |
| Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/> | 1 point | 2 points | 3 points | 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'AFL 3 : | « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. » | | | | |
|---|---|--|--|---|----------|
| | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 | |
| <p>Éléments à évaluer :</p> <p>AUTO-ARBITRAGE (Évaluation de la connaissance et de l'application des règles pendant un match)</p> <p>CO-EQUIPIE = SIDE LINE (Évaluation des informations données aux joueurs par la ligne des remplaçants pendant un match)</p> <p>COACH /CAPITAINE (Évaluation de l'élève sur le coaching de son équipe lors des phases de match et/ou d'entraînement)</p> | <p>Rôles subis :</p> <p>Connaît partiellement le règlement et l'applique mal.</p> <p>Transmission d'informations rare, ou injustifiée, qui intervient de façon aléatoire. (Ex : encouragements)</p> <p>Ne contribue pas au fonctionnement du collectif. Peu attentif aux phases de match et/ou d'entraînement de son équipe.</p> | <p>Rôles aléatoires :</p> <p>Connaît le règlement l'applique mais n'ose pas appeler les fautes.</p> <p>Transmission d'informations générales pas toujours en lien avec la situation de match vécue.</p> <p>Participe au fonctionnement du collectif. Attentif aux phases de match et/ou d'entraînement de son équipe, encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching.</p> | <p>Rôles préférentiels :</p> <p>Connaît le règlement, l'applique, appelle les fautes.</p> <p>Transmission d'information générale in situ mais qui n'apporte pas d'information supplémentaire sur le jeu pour le co-équipier.</p> <p>Favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles. Attentif aux phases de match et/ou d'entraînement de son équipe, encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching.</p> | <p>Rôles au service du collectif :</p> <p>Maitrise le règlement, l'applique, appelle les fautes, et sait les expliquer.</p> <p>Transmission d'informations sur ce qu'il se passe ou peut se passer sur le terrain, qui permettent au co-équipier d'avoir des informations complémentaires qu'il n'aurait pas pu percevoir seul.</p> <p>Acteur essentiel du fonctionnement du collectif. Attentif aux phases de match et/ou d'entraînement de son équipe, encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching. Exploite avec pertinence les temps morts.</p> | |
| 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 | 2 points | 3 points | 4 points |
| Cas n°3 | 6 points <input type="checkbox"/> | 1,5 points | 3 points | 4,5 points | 6 points |

* Les zones grisées ne sont pas modifiables