

Référentiel d'évaluation épreuve CCF CAP
CA4 – Ultimate
Département :
Ville :
Nom de l'établissement :

Principes d'évaluation

- 2 moments d'évaluation sont prévus ; l'un à l'occasion d'une fin de séquence et l'autre au fil de la séquence.
- **Situation de fin de séquence** : notée sur 12 points, elle porte sur l'évaluation des attendus suivants :
 - Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.
 - Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.
- **Evaluation au fil de la séquence** ; notée sur 8 points, elle porte sur l'évaluation de 2 AFLP.
 - Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.
 - Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.

Modalités ; Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP. Il doit répartir ces 8 points avec un minimum de 2 points pour un AFLP.

- Choix pour la répartition des points sur les 2 AFLP.
- Soit 4/4, soit 6/2 soit 2/6.

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage 4 ; Ultimate

L'épreuve engage l'élève dans un tournoi à 3 équipes de niveau homogène. Les équipes sont constituées par l'enseignant. Une formule de championnat en aller retour est mis en place. 2 équipes jouent, la 3^{ème} équipe arbitre.

Prise en compte du nombre de victoires pour placer l'élève dans chaque degré retenu. (De 0 à 4 victoires ; un match nul comptant pour une demie victoire).

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 ; Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	L'équipe a du mal à trouver sa place dans l'équipe, son rôle. Il est souvent attentiste, peu démarqué. Privilégie les très longues passes avec pas mal de déchet.	L'élève fait des efforts pour se démarquer. Il est en mouvement. Lorsqu'il est porteur il prend des informations autour de lui.	L'élève est en capacité de repérer les situations favorables. Lorsqu'il est porteur, il est en capacité de vite repérer le partenaire démarqué. Il joue vers l'avant.	L'élève fait l'effort de se démarquer de son défenseur direct par des feintes de corps. Lorsqu'il est porteur, il choisit les informations pertinentes pour permettre à son équipe de marquer et d'avancer.
Ajustement de la note selon le nbe de victoires. Sur 7 points	0V 1V 2V 3V 4V 0 0.5 0.5 0.75 1 pt	0V 1V 2V 3V 4V 1.5 1.75 2 2.5 3 pts	0V 1V 2V 3V 4V 3.5 3.75 4 4.5 5 pts	0V 1V 2V 3V 4V 5.5 5.75 6 6.5 7 pts
AFLP2 ; Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.	L'élève se précipite pour lancer le frisbee, il se « débarrasse » de l'engin. Du déchet dans son jeu de passe. Peu d'effort de démarquage. Participe essentiellement lorsqu'il est proche du porteur. Souvent statique en attaque comme en défense.	L'élève propose des solutions dans un petit périmètre. Commence à utiliser le pied de pivot. Il utilise surtout le revers. Demande le frisbee trop souvent dans l'ombre du défenseur. Et souvent soit trop près soit trop loin du porteur. Il défend trop souvent en retard.	Il fait souvent les bons choix pour conserver le frisbee. Il développe le jeu sur la profondeur car maîtrise les passes longues. Utilise le pied de pivot. Il propose des solutions de passe efficaces. Il parvient à se démarquer efficacement, réception à 2 mains maîtrisée. Il cherche à défendre en individuel en collant son adversaire direct. Attitude dynamique.	Il bonifie les frisbees en variant les conditions du lancer. Efficace en contre attaque. Il offre souvent des solutions à ses partenaires qui sont décisives pour marquer le point. Démarquage efficace sur la profondeur ou vers le porteur. Changement de rythme et de direction. Défense individuelle efficace grâce à une prise d'informations efficace.
Sur 5 points	0V 1V 2V 3V 4V 0 0.25 0.25 0.5 0.5	0V 1V 2V 3V 4V 1 1.25 1.5 1.75 2 pts	0V 1V 2V 3V 4V 2.5 2.75 3 3.5 4 pts	0V 1V 2V 3V 4V 4.5 4.5 4.75 4.75 5 pts

Evaluation au fil de la séquence ; notée sur 8 points

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 3 ; Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.	L'élève ne semble pas investi. Le fait de vite être en échec ne l'amène pas à persévérer. Il manque de motivation.	Il accepte de faire ce qui lui est proposé. Il ne fait pas toujours les efforts pour surmonter ses difficultés.	Il pratique avec plaisir et fait ce qui lui est proposé. Il persévère afin de réussir et cherche à aider son équipe. Il se valorise dans la réussite.	Il accepte ses difficultés et ses lacunes et fait les efforts nécessaires pour les surmonter. Il se questionne sur ce qui le met en difficulté lui ou son équipe.

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP5 ; Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	L'élève est passif. Il attend d'être dirigé par l'enseignant. Il s'engage avec peu d'enthousiasme.	L'élève commence certaines phases d'échauffement seul mais incomplète. Il a besoin d'être guidé par l'enseignant. Il s'engage avec modération.	L'élève connaît les différentes phases d'échauffement. Si cela lui est demandé Il peut s'échauffer seul mais ne prend pas l'initiative Il s'engage avec sérieux.	Il maîtrise l'échauffement et le fait de manière autonome. Il s'engage de manière efficace. Il est en capacité de diriger un petit groupe.

Correspondances entre degrés et points

Points choisis AFLP4/ AFLP5	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/4pts	1	2	3	4
/2pts	0,5	1	1,5	2
/6pts	1,5	2,5	4,5	6