

CHAMP 4, APSA ULTIMATE

Cycle : 3

Séquence d'apprentissage N° 1/1

Niveau de Classe : 6^{ème}

Objectifs de l'EPS :

Attendus de fin de cycle

AFC 1 = S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque

AFC 2 = Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu

AFC 3 = Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre

AFC 4 = Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe

AFC 5 = Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

Compétence attendue (retenue)

Après un échauffement adapté (AFC2), dans un jeu à effectif réduit à 4 contre 4, rechercher le gain du match (8') en assurant les montées de disque collectives par une continuité des actions avec et sans disque face à une défense organisée (AFC1).

S'inscrire dans un projet simple lié à la remontée collective par passes courtes ou par passes longues en situation favorable. Respecter les partenaires, les adversaires et la décision de l'auto-arbitrage.

Observer et co-arbitrer. (AFC3 et 4). Accepter le résultat de la rencontre (AFC5).

Acquisitions prioritaires

-Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut.

-Identifier son placement en attaque et en défense.

-Coordonner ses actions avec celles de ses partenaires.

PD : Choisir par rapport à sa position sur le terrain et en fonction du rapport d'opposition, de réaliser une passe rapide vers l'avant ou en soutien en coup droit ou revers. En position favorable, chercher la passe longue vers un partenaire dans la zone d'en-but.

Enchaîner des actions de passe et de déplacement pour donner et recevoir le disque en mouvement (appui court ou plus long) Faire des choix : Jeu court, jeu long, jeu direct, jeu indirect.

NPD : Enchaîner des actions de placement, déplacement et remplacement

S'écarter du PD

Se démarquer

En défense agir sur le PD par un placement judicieux, le gêner pour perturber sa passe.

Sur les NPD : agir en se mettant sur les lignes de passes en interceptant le disque ou en provoquant un turnover.

-S'engager dans le jeu quelque soit les partenaires ou les adversaires

-Savoir perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire et de l'auto-arbitrage.

-Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe

-Gérer son effort pour enchaîner plusieurs matchs de 8'.

- En tant qu'arbitre :
- Connaître les principales règles et les faire appliquer en tant que co-arbitre (limites du terrain, turnover, non contact...)
- Etre fair-play dans les prises de décision.
- Réussir à jouer et arbitrer en même temps
- Rester impartial et neutre par rapport aux remarques des joueurs et spectateurs

Situation d'évaluation

- Jeu à effectif réduit **4x4 ou 5x5, match d'opposition homogène** (soit des équipes constituées de joueurs de niveaux hétérogènes, soit des équipes constituées de joueurs de même niveau)
- Terrain de handball** (zone en-but = hauteur de la zone de handball)
- Règlement simplifié** (non contact, marché, check, limite du terrain, engagement...)
- Match de 8 min
- Co arbitrage

EVALUATION D'ULTIMATE en 6^{ème} : FICHE EQUIPE EPS

COMPETENCE ATTENDUE = Après un échauffement adapté (AFC2), dans un jeu à effectif réduit à 4 contre 4, rechercher le gain du match (8') en assurant les montées de disque collectives par une continuité des actions avec et sans disque face à une défense organisée (AFC1).

S'inscrire dans un projet simple lié à la remontée collective par passes courtes ou par passes longues en situation favorable. Respecter les partenaires, les adversaires et la décision de l'auto-arbitrage. Observer et co-arbitrer. (AFC3 et 4). Accepter le résultat de la rencontre (AFC5).

Fin cycle	D1 = S'opposer individuellement ou collectivement pour gagner un duel ou un match	D1 = S'opposer individuellement ou collectivement pour gagner un duel ou un match	D3 = Accepter les règles d'un jeu et adopter des rôles variés	D3 = Maîtriser l'expression de la sensibilité et des opinions, respecter celles des autres	D4 = Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé
CT	D1-1 : Adapter sa motricité à des situations variées.	D1-2 : Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.	D3-1 : Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).	D3-2 : Comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlements.	D4-3 : Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger
AFC	AFC 1 : <u>S'organiser tactiquement</u> pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque	AFC 1 : S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les <u>situations favorables de marque</u>	AFC 5 : Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter	AFC 3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. AFC 4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe	AFC 2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
Compétence attendue	Projet de jeu collectif pour la progression du disque	Choix individuel du joueur	Observation d'une organisation collective (vocabulaire)	Rôles d'arbitre (auto-arbitrage)	Echauffement et Engagement moteur
Maîtrise très satisfaisante	Jeu déployé vers l'avant : Changement de statut rapide avec un jeu de passes précis et variés dans toutes les dimensions du terrain (latéralité) 6.....7 points	Joueur influent Passes courtes, longues et en profondeur Démarquage en fonction du PD, du déf et des zones libres Réceptions variées ++ 6.....7 points	Observateur conseiller Reconnait la forme de jeu collective et conseille 2 points	Co arbitrage participatif et collectif (résolution des conflits) 2 points	-Echauffement progressif ET autonome -Engagement moteur dans le jeu permanent (att et def) 2 points
Maitrise satisfaisante	Jeu vers l'avant : Changement de statut rapide + progression du disque avec peu de perte, passes variées (longues / courtes) 4 5.5 points	Joueur complet Passes courtes et longues Démarquage en fonction du PD et de son défenseur Réceptions variées 4.....5.5 points	Observateur commentateur Reconnait la forme de jeu collective 1.5 points	Co arbitrage participatif (résolution des problèmes uniquement entre lui et son défenseur) 1.5 points	-Echauffement progressif OU autonome -Engagement moteur dans le jeu permanent (att et def) 1.5 points
Maitrise fragile	Jeu en comète : démarquages à distance de passe du PD, des pertes de disques fréquentes dans un jeu de passes limités 1.5..... 3.5 points	Joueur intermittent : Passes courtes privilégiées Démarquage autour du PD Réception aléatoire 1.5.....3.5 points	Observateur Relevé d'informations simples 1 point	Co-Arbitrage autocentré (résolution principalement des problèmes sur les fautes subies) 1 point	Engagement irrégulier dans l'échauffement OU dans le jeu (souvent en attaque) 1 point
Maîtrise insuffisante	Jeu statique en grappe : peu de démarquage, perte de disque, quasiment aucun jeu de passe 0.....1 point	Joueur spectateur Se débarrasse du disque Statique en Att/Def Mauvaises réceptions 0.....1 point	N'accepte pas le résultat des rencontres 0.....0.5 point	-Non connaissance du règlement -Non-respect des personnes 0.....5 point	Engagement irrégulier dans l'échauffement ET dans le jeu 0.....0.5 point