

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : Académie de Caen/ liste académique

Compétence attendue de niveau 2	DNB ULTIMATE	Principes d'élaboration de l'épreuve
Dans un jeu à effectif réduit, de grand terrain et de plein-air, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'action permettant d'assurer la progression du frisbee vers l'avant jusqu'à l'en-but adverse, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du frisbee. S'auto-arbitrer et respecter partenaires et adversaires.	Enchaînement de matchs à effectif réduit (les dimensions du terrain sont adaptées) de 8 minutes, entre équipes dont le rapport de force est équilibré à priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les règles essentielles de l'ultimate sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence.	

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degré d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points Gain du match sur 2 points	Jeu direct Jeu simple pour faire progresser le frisbee vers l'avant et le transmettre au réceptionneur dans la zone d'en but. 0-2.5	Jeu simple de progression et de contre attaque. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace de jeu .Utilisation d'un rapport de force favorable 3-4.5	Jeu varié d'alternance, entre progression rapide et contre attaque directe. L'organisation adoptée tient compte du rapport de force, les actions d'attaque sont variées et l'équipe peut s'adapter en jeu. 5-6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective.	Joueur intermittent et peu collectif Utilise passes courtes et moyennes pour faire progresser le frisbee. 0-3.5	Joueur permettant le jeu rapide ou placé. Transmet de façon pertinente par des passes courtes et longues le frisbee dans la course d'un partenaire. 4-6	Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées. Produit des passes décisives en variant le rythme de jeu et en privilégiant l'atteinte directe de la zone de marque. 6.5-8
4	Efficacité dans l'auto-arbitrage et le rôle d'observateur.	Rôles insuffisamment assurés. Recueille des données insuffisamment fiables. Epreuve parfois des difficultés à accepter l' auto-arbitrage. 0-1.5	Rôles assumés. Recueille des données globales, justes et fiables. Assume l'auto-arbitrage. 2-3	Rôles assurés. Recueille des données différenciées. Assure l'auto-arbitrage. 3.5-4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple, adapter sa prise de parole à la situation de communication, participer à un débat.	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible ses choix d'action dans le jeu ou dans l'auto-arbitrage.
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences. Respecter les règles de la vie collective.	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.
Compétence 7 : assumer des rôles, prendre des décisions.	Participation active à l'élaboration d'une stratégie et d'un projet de jeu en match. L'élève démontre la capacité à s'intégrer dans le fonctionnement en auto-arbitrage.