

**Principe d'évaluation :**

- Les AFLP 1 et 2 sont évalués sur une situation en fin de séquence sur 12 points
- Les AFLP 5 et 6 sont retenus par l'équipe pédagogique pour être évalués au fil de la séquence en terminal sur 8 points.

**Modalités :**

AFLP 3 retenu : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.

AFLP 4 retenu : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu

En fin de formation, le candidat choisit la répartition des 8 points entre les deux AFLP 3 et 4.

Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève au cours des premières séances de la séquence, avant la situation d'évaluation.

**Justifications en lien avec les caractéristiques élèves et les objectifs éducatifs :**

Elèves provenant de SEGPA, ULIS et 3<sup>ème</sup> prépa métier, ayant une image négative d'eux même et peu enclin à produire des efforts longs ou intense.

Les élèves sont fragiles et présentent des difficultés plurielles : faible niveau scolaire, problèmes d'attitude, de compréhension, d'hygiène, problèmes sociaux, d'intégration, de maîtrise de la langue, de santé, d'échecs répétés (résignation apprise), voir problèmes d'ordre psychiatrique pour certains.

Ils ont besoin d'être placé en réussite à très court terme.

## Descriptif de l'épreuve

L'épreuve engage le candidat dans plusieurs matchs d'Ultimate en 4c4 sur un terrain de handball, présentant des rapports de force équilibrés (zone de marque de 6 m sur toute la largeur). Les équipes sont hétérogènes en leur sein et homogènes entre elles. Le règlement présente quelques adaptations (check des 2 équipes avant remise en jeu après une faute identifiée).

Pour chaque match, un temps d'analyse est prévu à la mi-temps pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

AFLP évalués	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p style="text-align: center;"><b><u>AFLP 1</u></b></p> <p>Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.</p> <p style="text-align: center;"><b>Note sur 7 points</b></p>	Fait régulièrement basculer le rapport de force en défaveur de son équipe. Jeu inefficace	Fait occasionnellement basculer le rapport de force en faveur de son équipe.	Fait régulièrement basculer le rapport de force, varie qqfois les coups et marque qqfois	Fait basculer le rapport de force en faveur de son équipe par une variété des coups, et marque
	Gain des matchs 0 < ----- > 1	Gain des matchs 1.5 < ----- > 3	Gain des matchs 3.5 < ----- > 5	Gain des matchs 5.5 < ----- > 7
<p style="text-align: center;"><b><u>AFLP 2</u></b></p> <p>Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer</p> <p style="text-align: center;"><b>Note sur 5 points</b></p>	Att : Se « débarrasse » vite de l'engin, statique, peu précis, peu de solution Def : Peu actif, ne gêne pas	Att : peu de solutions, faible démarquage Def : En retard, à 2 sur le porteur	Att : Bons choix, passes allongées, appuis /soutiens, réception efficace Def : marque son attaquant, dissuade	Att : Bonifie, accélère, se démarque, change de rythme Def : Marque son attaquant, dissuade, intercepte le frisbee
	0 < ----- > 0.5	1 < ----- > 2	2.5 < ----- > 3.5	4 < ----- > 5

AFLP évalués	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b><u>AFLP 3</u></b> Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.</p>	<p>Faible efficacité : passe et réception non maîtrisées Ne voit pas l'intérêt de répéter un exercice</p>	<p>Efficacité insuffisante : Trajectoire de la passe aléatoire et réception pas toujours réussie Agit pour respecter la consigne</p>	<p>Efficacité en progrès grâce à la répétition Agit pour progresser Passe précise en revers et réception souvent réussie</p>	<p>Efficacité construite Agit dans le but de progresser et de se dépasser Passe précise en revers et coup droit, pied de pivot et réception maîtrisée</p>
<p><b><u>AFLP 4</u></b> Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.</p>	<p>Irrespect, attitude et /ou mots déplacés Ne connaît pas les règles, n'intervient pas et laisse les autres joueurs gérer le match.</p>	<p>Eprouve quelques difficultés à contenir ses émotions Connait partiellement les règles, pas toujours attentif et se laisse influencé</p>	<p>Maîtrise correcte de soi Connait bien le règlement + fair play</p>	<p>Très respectueux aussi bien pour la défaite que la victoire Connait très bien le règlement, rapide et contribue au climat serein</p>

Répartition AFLP 3 et 4 en fonction du choix des élèves	/2 pts	0 – 0.5	1	1.5	2
	/4 pts	0 – 0.5	1.5	2.5	4
	/6 pts	0 – 0.5	2	4	6