



Nom :

Prénom :

Classe :

Compétence propre : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

Bilan des acquisitions de fin de cycle

Compétence visée de niveau 1 :

- Dans un jeu à effectif réduit sans arbitre, rechercher le gain du match en réalisant des passes afin de conserver et faire avancer le disque jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à gêner la progression.
- Reconnaître les fautes et jouer sans arbitre en respectant les partenaires et adversaires.

CONNAISSANCES « je dois connaître » / 2	Acquis	Partiellement Acquis	Non-acquis
Les règles pour les appliquer et jouer en auto-arbitrage : (marque, sortie, engagement, turn-over, non-contact, un défenseur sur le porteur...)	2- 1.5	1 – 0.75	0.5- 0
Le rôle des attaquants pour conserver le disque et progresser vers l'avant et celui des défenseurs pour gêner la progression.			
CAPACITES « je suis capable de » / 8	Acquis	Partiellement Acquis	Non-acquis
<u>Porteur de frisbee :</u> Pouvoir envoyer le frisbee en revers de façon précise et rectiligne en utilisant le pied de pivot.	2 - 1.5	1- 0.75	0.5- 0
<u>Attaquant non-porteur de frisbee :</u> Enchaîner rapidement une réception et une passe et de me rendre disponible après celle-ci.	2 - 1.5	1- 0.75	0.5- 0
Se démarquer <ul style="list-style-type: none"> - en créant une ligne de passe (sortir de « l'ombre du défenseur ») - en changeant de direction et de rythme - à distance de passe 	2 - 1.5	1- 0.75	0.5- 0
<u>Défenseur :</u> Se replacer rapidement entre le frisbee et son en-but et couper les lignes de passe (être entre le porteur de frisbee et un de ses partenaires).	2 - 1.5	1- 0.75	0.5- 0
ATTITUDES / 4	Acquis	Partiellement Acquis	Non-acquis
Respecter le matériel, mes partenaires et adversaires	2 -1.5	1- 0.75	0.5 - 0
Pouvoir jouer en autonomie en appliquant les règles de l'auto-arbitrage	2 -1.5	1- 0.75	0.5 - 0

	Très satisfaisant	Satisfaisant	Passable	Insuffisant
Participation et investissement en cours				
Niveau de performance atteint /6 (possession frisbee/utilisation) Volume de jeu: nombre de frisbee joués / frisbee perdus, passes décisives, interceptions...)	6 - 5	4.5 - 4	3.5 - 3	2 - 1

NOTE /20