|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EVALUATION COLLEGE**  **- Propositions à adapter à votre contexte et au niveau de vos élèves-** | | **Maitrise Insuffisante** | **Maitrise Fragile** | **Maitrise Satisfaisante** | **Très bonne maitrise** |
|  |  | | | | |
| **D1** | **Cycle 3 : Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité**  **Cycle 4 : Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience** | | | | |
| ATTAUQE - DEFENSE | ***Lanceur / Le porteur de disque****: Etre capable de réceptionner et de faire des passes en dehors de la zone d’ombre, à plat, en coup droit et en revers en utilisant son pied de pivot.* | « LE DEBUTANT »  Ne maitrise pas le CD et le RV. Chute de frisbee quasi-systématique à la réception. | « L’IRREGULIER » : Est capable de faire un RV (et parfois CD) mais peu précis, n’utilise pas son pied de pivot.  Passes au-dessus de la défense, parfois le mauvais choix de passe, se précipite.  Quelques erreurs de réception. | « LE RELAYEUR »  CD et RV maitrisés avec pied de pivot. Passes plus précises, mieux réalisées. Fais souvent le bon choix de passe avec encore quelques rares TURN-OVER.  Réception maitrisée. | « LE MAITRE PATIENT »  CD et RV à plat avec pied de pivot. Fais le bon choix, capable de patienter pour avoir la bonne solution.  Passes à plat dans un couloir libre. Ne passe pas par-dessus la défense. |
| ***Réceptionneur / Non porteur de disque :***  *être capable de proposer une solution au lanceur en faisant une course dans un espace libre pour réceptionner un disque.* | « LE PASSIF »  Ne bouge pas ou toujours en retard. Pas de changement de statut. | « L’INTERMITTENT »  Ne se place pas à une distance de passe raisonnable. Ne se démarque pas en dehors de la zone d’ombre et fait souvent l’essuie-glace sans trouver de solutions. | « LE REGULIER »  Propose des solutions en course au lanceur. Arrive à se détacher de sa défense. Courses soudaines et franches pour sortir de la zone d’ombre. Appels de disque maitrisés. | « LE TOUJOURS-LA »  Bonne lecture des trajectoires. Propose des solutions au lanceur qui font gagner du terrain. |
| *En* ***défense*** *homme à homme* | « L’ABSENT »  Ne suit pas son homologue. | « LE PERTURBATEUR »  Se replace toujours entre le frisbee et le camp défendu pour tenter de faire basculer le rapport de force ; **perturbe** le jeu. | « LE PERTINENT »  Défense **homme à homme** :  Sur le porteur de disque : Je suis à une distance de disque et crée une zone d’ombre.  Sur le non porteur de disque : je le suis de près pour dissuader la passe, je me mets entre lui et la trajectoire du disque pour intercepter le disque ou le dévier. Je choisis mon homologue sur la ligne. | « LE PERFORMANT »  Fait basculer le rapport de force en **interceptant ou déviant** le frisbee , en coupant volontairement sa trajectoire |
|  |  | | | | |
| **D2** | **Cycle 3 : Apprendre par l’action, l’observation, l’analyse de son activité et de celle des autres**  **Cycle 4 : Construire et mettre en œuvre des projets d’apprentissage indiv. ou coll.**  *Ou si numérique utilisé*  **Cycle 3 : Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions**  **Cycle 4 : Utiliser des outils numériques pour analyser, évaluer ses actions et celles des autres** | | | | |
| OBSERVATEUR | ***Recueillir*** *des données numériques ou avec des coupelles* | Ne se sent pas concerné. Ne participe pas à recueillir les données. | Recueille les données de façon aléatoire. Implication aléatoire. | Recueille les données de façon précise. | Donne des conseils et coach en fonction des résultats du recueil. |
| ***Efficacité collective****: Ratio pour l’équipe*  *nb de possessions / nb de turnover* | 1-2  Jeu aléatoire, temps de possession faible, beaucoup de passes ratées souvent lié à un joueur qui se débarrasse du disque. | 3  Jeu qui se construit, plus d’accès à la cible. Encore beaucoup de turn-over. | 4-5  Jeu adapté, plus construit, 50% des possessions vers l’en-but. | 6-7  Jeu collectif maitrisé, montées de frisbee collective et organisées. |
| ***Analyser*** l’efficacité collective | Ne s’intéresse pas aux statistiques de l’équipe. Ne connais pas l’efficacité collective de l’équipe, ni si elle est en progrès. | Connait les statistiques de son équipe, mais ne fait pas le lien avec des axes de progression de l’équipe. | Comprends les statistiques. A envie de progresser. Modifie sa façon de jouer en étant plus appliqué au moins dans l’intention. | Comprends l’intérêt de l’outil. En jeu, réorganise l’équipe et a la volonté de prendre le temps pour faire les bons choix de jeu. |
|  |  | | | | |
| **D3** | **Cycle 3 : Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements**  **Cycle 4 : Respecter, construire et faire respecter règles et règlements** | | | | |
| LE FAIR-PLAY – ESPRIT DU JEU | ***Fautes et contacts****: je ne fais pas de contact. Mon engagement physique, mon envie de gagner ne doit jamais compromettre l’intégrité physique des autres joueurs* | Fait des contacts. Engagement non maitrisé. Menace l’intégrité physique de ses adversaires. | Quelques contacts. | Pas de contact. Ou s’excuse directement = reconnaît rapidement son erreur. | Pas de contact, et évite les contacts malgré un gros engagement physique. Jeu propre et engagé. |
| ***Connaissance et application des règles*** *: j’appelle les fautes, je corrige mes erreurs et je sais discuter pour résoudre un litige* | N’appelle pas les fautes et connaissance du règlement très aléatoire.  Appelle les fautes de façon « abusive » ou « provocatrice ».  Conteste systématiquement les fautes appelées. | Reconnait les fautes, connait les règles mais n’arrive pas à les appeler. | Appelle les fautes. Discute calmement. Capable de contester ou d’accepter.  Attitude active dans l’auto-arbitrage du match. | Appelle les fautes, communique cordialement et est capable de faire une résolution en cas de contestation.  Aide le match à avancer. |
| ***Temps de jeu*** *: je ne fais pas perdre du temps de jeu, je me mets et remets en place efficacement avec mon équipe* | Ne se replace pas dans son en-but après un point.  Met du temps à se mettre en place en début du match. | N’est pas suffisamment efficace lors du replacement entre les points. | Pas de perte de temps. | Pas de perte de temps. Est leader pour son équipe. |
| ***État d’esprit et maîtrise de soi*** *: je donne le meilleur de moi-même, je ne recherche pas l’exploit personnel, je célèbre la victoire humblement, j’accepte de jouer avec tous et toutes* | Dit des gros mots, insulte ou parle mal à ses partenaires ou ses adversaires.  N’accepte pas de jouer avec tout le monde. | A encore du mal à gérer ses frustrations.  Ne parle jamais dans la ronde/huddle de fin de match. | Fait preuve d’un bon état d’esprit. Se propose pour parler dans la ronde/huddle de fin. | Fait preuve d’un bon état d’esprit. Parle dans la ronde/huddle de fin de façon constructive et bienveillante. |