

> ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Champ d'apprentissage 4

Ultimate Repères d'évaluation

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE				
A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	A3 : Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	A4 : Observer et co-arbitrer	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	Gérer l'alternative entre deux formes de jeu (jeu placé / contre-attaque). Pour cela enrichir son répertoire de lancers et utiliser un pied pivot efficace. Lien avec A1 & A2			
	Réagir très rapidement au changement de statut attaquant / défenseur. Exploiter efficacement une situation de contre-attaque. Lien avec A1 & A2			
	Rationaliser l'engagement défensif pour récupérer rapidement le frisbee (défendre en individuel). Lien avec A1 & A2			
	S'engager dans une pratique apaisée par une meilleure connaissance du règlement et du protocole d'appel à la faute. Lien avec A3			
	Gagner avec humilité, comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter. Se montrer fair-play. Lien avec A3, A4 & A5			
	Grâce à des indicateurs simples, élaborer un projet de jeu pour défendre efficacement et pour se retrouver régulièrement en situation favorable de marque. Lien avec A3, A4 & A5			

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (SUITE)	
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	L'ÉQUIPE EN ATTAQUE Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Attaques souvent avortées par une précipitation du porteur, des choix de passes inopportuns (passes en revers par-dessus le défenseur direct), des tentatives de démarquages inefficaces ou peu pertinents. Nombreux turn-over (changement de possession). Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Assure une progression régulière du frisbee vers la zone d'en-but et se retrouve souvent en situation favorable de marquer. Exploite un rapport de force lorsqu'il est favorable (si défense en retard ou non individuelle). La contre-attaque n'est pas encore menée efficacement (difficultés techniques à jouer en profondeur). Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints L'attaque s'adapte efficacement au rapport de force. L'espace de marque est atteint fréquemment (20 % des possessions). Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment au rapport de force. Exploitation efficace d'une situation favorable de contre-attaque.
	L'ÉQUIPE EN DÉFENSE Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Les joueurs sont uniquement mobilisés par les déplacements du frisbee et cherchent à s'en saisir sans prise d'informations sur les autres joueurs (partenaires et adversaires). Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints La défense est uniquement organisée par rapport au porteur de disque. Les autres joueurs sont soit oubliés, soit mal répartis. Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Une défense individuelle s'organise mais elle se dégrade par l'accumulation des efforts et perd de son efficacité à mesure que la rencontre avance. Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Les joueurs organisent une défense individuelle pertinente (en fonction des ressources des adversaires) tout au long du match.
	LE JOUEUR EN ATTAQUE Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints L'élève se précipite pour lancer le frisbee vers le camp adverse et/ou panique et se débarrasse du frisbee dès qu'il en a la possession. Aucune précision dans la passe due à une absence de pied de pivot. L'élève est statique, peu concerné par le jeu ou bien cristallisé par l'intention de toucher le disque coûte que coûte. Il offre peu de solutions au porteur ou vient le coller pour lui demander le frisbee. Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Propose des solutions de passe dans un petit périmètre. Commence à utiliser le pied de pivot mais pas toujours efficacement (se trompe de pied, marche...). Utilise essentiellement le revers et les passes courtes. La volonté de se projeter rapidement vers l'avant explique les erreurs techniques ou les mauvais choix. Demande le frisbee trop souvent dans « la zone d'ombre », ou bien si démarqué, trop près du porteur.
	LE JOUEUR EN DÉFENSE Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Pas ou peu actif pour récupérer le disque. Ne gêne que quand il se situe près du porteur de disque mais « ne le compte pas » (= n'annonce pas à voix haute les secondes de possession du disque par le porteur). Commet beaucoup de fautes de contact. Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Défend en retard, sur le porteur et ou sur un joueur déjà pris (provoque des situations de doublons), « ne compte pas » le porteur de frisbee. Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Cherche à défendre en individuel coûte que coûte en collant son adversaire direct, préalablement identifié, et en délaissant parfois la lecture du jeu. Défend efficacement sur le porteur « en comptant » et en dissuadant les passes par une attitude dynamique. Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Défense individuelle qui gagne en efficacité grâce à une meilleure prise d'informations (aller-retour visuel entre le frisbee et le joueur adverse). Elle permet d'optimiser la gestion de ses ressources.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (SUITE)		
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Pose le jeu et fait les bons choix pour conserver le frisbee. Il allonge les passes et permet au jeu de gagner de la profondeur. Assure la conservation du frisbee en offrant des solutions de passe. Parvient à se démarquer efficacement en appui et soutien à distance de passe, avec contact visuel. Réception en mouvement à 2 mains maîtrisée. Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés « Bonifie » les frisbees en variant les conditions de lancer. Pose le jeu ou l'accélère. Offre régulièrement des solutions à ses partenaires qui sont décisives pour marquer le point. Démarquage décisif vers le fond (passe longue) ou vers le porteur. Changements de rythme et de direction.	
	LE JOUEUR D'ULTIMATE AUTO-ARBITRE Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Ne connaît pas les règles, recherche la prise de position de l'enseignant pour arbitrer et décider en cas de litige. Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Connaît et applique les règles essentielles mais est souvent influencé par ses partenaires ou cherche à influencer l'adversaire. Change très vite d'avis, ce qui nuit à la fluidité du jeu. Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Joueur fair-play qui reconnaît ses fautes. Sa connaissance encore perfectible du règlement ralentit parfois le jeu et la prise de décision suite à une faute appelée. Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Connaît et applique la majorité des règles. Appelle la plupart des fautes et explique ses choix. Accepte le désaccord. Remet le disque rapidement en jeu. Contribue à un climat serein.	L'OBSERVATEUR Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints La méthode de recueil n'est pas comprise, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable. Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints L'outil utilisé est compris, les indicateurs sont relevés avec davantage d'efficacité (attribution de rôles précis : observateur / script) et sont plutôt fiables. L'utilisation des indicateurs relevés reste abstraite sans accompagnement (questionnement) de l'enseignant. Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Début d'analyse du jeu possible avec quelques incidences individuelles. Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Les données recueillies sont fiables, leur communication à l'équipe est efficace et permet d'ajuster la stratégie collective.
COMPÉTENCE ATTENDUE	Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en enchaînant des actions offensives basées sur l'alternative entre montée rapide et conservation du disque, pour se retrouver régulièrement en situation favorable de marquer face à une défense organisée. Auto-arbitrer de manière autonome et fair-play. Faire évoluer son jeu d'après des observations significatives (score d'efficacité collective).	

RÈGLES
CONSTITU-
TIVES DES
MODALITÉS
D'ÉVALUATION

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (SUITE)

Le test de compétence mis en place fait émerger les comportements caractéristiques de l'élève dans toutes les dimensions de la compétence attendue définie par l'équipe enseignante, au regard des attendus de fin de cycle 4 des programmes.

Il permet à l'élève de jouer tous les rôles attendus dans la compétence (dans ses dimensions motrice, méthodologique et sociale) écrite par chaque équipe enseignante.

Dans le cadre du CA4, ce test met en place un rapport de force équilibré pour permettre à chaque élève de s'investir dans un match qu'il peut remporter.

Exemple de test 1 :

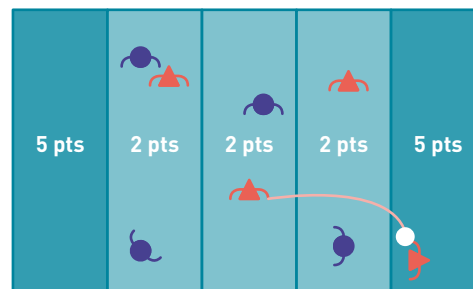
Il s'agit dans ce dispositif d'Ultimate à zones de traduire par le score le niveau de gestion collectif du rapport de force et la capacité de l'équipe à progresser collectivement vers l'en-but adverse.

3 matches en 4 contre 4 entre équipes homogènes entre elles, en auto-arbitrage. 4 à 5 rencontres de 6 minutes sur un terrain de 20 m de large, 40 m de long.

2 en-buts de 6m de profondeur. 3 zones délimitées de 9,3m de profondeur.

A partir du point de récupération du disque, l'équipe qui franchit une zone cumule des points (2 points par zone, 5 points en zone de d'en-but).

Chaque possession peut donc rapporter en fonction de la progression de l'équipe de 0 à 11 points.



Observateurs

Exemple de données observables et utilisables pour améliorer le projet de jeu :**Efficacité collective en attaque :**

nombre de points marqués / nombre de possessions.

Efficacité collective en défense :

Type de défense mise en place pendant les rencontres ou nature des récupérations.

Contribution et efficacité du joueur dans l'efficacité collective.

Exemple de test 2 :

Il s'agit de valoriser, dans ce dispositif, une organisation collective offensive qui utilise opportunément la contre-attaque pour scorer rapidement.

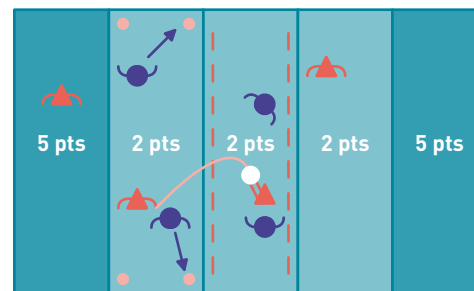
Matches en 4 contre 4 entre équipes homogènes entre elles, en auto-arbitrage. 4 à 5 rencontres de 6 minutes sur un terrain 20m de large.

2 en-buts de 6m de profondeur. 3 zones délimitées de 9,3 m de profondeur.

Même dispositif que pour le test précédent, sauf que les joueurs qui attaquaient sont obligés (pour ceux qui se situent dans le camp adverse au moment de la perte de disque) d'aller toucher une coupelle avec le pied avant de pouvoir défendre, pour créer (voire accentuer) une situation de déséquilibre numérique devant favoriser un jeu en contre-attaque.

RÈGLES
CONSTITU-
TIVES DES
MODALITÉS
D'ÉVALUATION

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (FIN)



Observateurs

Exemples d'indicateurs pouvant traduire l'efficacité collective en attaque et en défense :

Le ratio accès à la cible / nombre de contre-attaques jouées.

Le ratio accès à la cible / nombre de contre-attaques adverses jouées.

Quels que soient les indicateurs retenus, dans l'optique d'évaluer le niveau de compétence réellement exprimé par un joueur ou une équipe, il semble primordial de déterminer son score en prenant en compte le niveau d'opposition fourni lors de la confrontation.

Illustration 1 : travail plus spécifique de l'attendu « Réaliser des actions décisives en situation favorable » (Ultimate)

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉS	ÉLÉMENT(S) DU SOCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ(S)
A1 (prioritaire) : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. A2 (secondaire) : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force. A5 (secondaire) : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité.	D1 : « Les langages pour penser et communiquer ». CG : « Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ». Il s'agit pour l'élève d'acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité dans le but de remporter une opposition interindividuelle ou collective. D4 : « Les systèmes naturels et les systèmes techniques ». CG : « Apprendre à entretenir sa santé par une activité régulière, raisonnée et raisonnable ». Il s'agit pour l'élève d'adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger et garantir un niveau d'engagement efficace dans le collectif. D2 : « Les méthodes et outils pour apprendre ». CG : « S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre ». Il s'agit de permettre à l'élève d'utiliser des outils (numériques) pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres dans le but de construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs.
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	Obstacles prioritaires pour l'élève badiste : Face à une défense qui met du temps à se replier, les joueurs n'exploitent pas certaines possibilités d'accélérer le jeu pour prendre de vitesse l'équipe adverse. Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue : Reconnaître une situation propice à la contre-attaque et mettre en œuvre les principes d'efficacité adaptés pour marquer. Passage obligé : Analyser le plus rapidement possible la configuration spatiale de la défense adverse pour choisir vite et bien. • Réagir très rapidement au changement de statut attaquant / défenseur. Exploiter efficacement une situation de contre-attaque. Lien avec A1 & A2 • Gérer l'alternative entre deux formes de jeu (jeu placé / contre-attaque). Pour cela, enrichir sa gamme de lancers et utiliser un pied de pivot efficace. Lien avec A1 & A2 • Grâce à des indicateurs simples, élaborer un projet de jeu pour défendre efficacement et pour se retrouver régulièrement en situation favorable de marque. Lien avec A3, A4 & A5

ÉTAPES
D'ACQUISITION
ET REPÈRES DE
PROGRESSION**Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints**

Attaques souvent avortées par une précipitation du porteur, des choix de passe inopportuns (passes en revers par-dessus le défenseur direct), des tentatives de démarquages inefficaces ou peu pertinentes. Nombreux turn-over.

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Assure une progression régulière du frisbee vers la zone d'en-but et se retrouve souvent en situation favorable de marquer.

La contre-attaque n'est pas encore menée efficacement (difficultés techniques et d'identification à jouer dans le bon timing vers la cible la plus favorable et en profondeur).

Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints

L'attaque s'adapte efficacement au rapport de force.

L'espace de marque est atteint fréquemment (20% des possessions).

Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment au rapport de force. Exploitation efficace d'une situation favorable de contre-attaque.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	En mettant en place un dispositif dont les indicateurs doivent traduire le niveau d'opposition engagé, l'enseignant amène les élèves à construire les principes d'efficacité permettant d'alterner opportunément deux formes de jeu. Le « score parlant » peut le renseigner sur ce qu'il reste à construire pour y parvenir.
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	Les élèves qui ne jouent pas observent. Le recueil des indicateurs permet à l'enseignant d'amener les élèves à mettre en relation ces scores avec les stratégies mises en place ou faits de jeu constatés. Il est possible d'interroger plusieurs données relevées selon ce sur quoi l'on souhaite orienter l'attention et la réflexion des joueurs. Cette analyse est associée au guidage de l'enseignant qui n'hésite pas à questionner le joueur sur la pertinence de sa décision (position de la défense adverse, nombre de partenaires démarqués, zone d'en-but la plus favorable). Exemples de questionnement et d'intervention de l'enseignant : Le ratio nombre de contre-attaques jouées / nombre d'accès à la cible : « Exploite-t-on efficacement toutes les situations de contre-attaque offertes par l'adversaire ? ». Le ratio nombre de contre-attaques adverses jouées / nombre d'accès à la cible : « Si ce rapport est proche de 1, peut-être que cela signifie que nous perdons trop de disques en zone centrale ? ». Le score moyen par possession / la nature de la récupération adverse (interceptions, bâches, récupérations suite à des passes aléatoires, etc.) : « Un score moyen par possession relativement faible s'explique-t-il par un niveau de défense adverse très supérieur au nôtre ? ». Ces mises en relation sont réversibles (c'est-à-dire être envisagées du point de vue de l'équipe en attaque ou en défense) : elles permettent ainsi aux élèves de questionner le niveau d'efficacité collective en attaque et en défense.
CRITÈRES DE RÉALISATION	• Identifier une situation favorable de contre-attaque (endroit de la récupération, nombre de défenseurs en retard, position des partenaires disponibles). • Se démarquer de façon explosive vers l'en-but, ou vers le porteur, mais toujours en dehors de la zone d'ombre. • Ne pas temporiser lorsqu'une situation de contre-attaque est évidente (la majorité des joueurs adverses a franchi la ligne médiane) mais au contraire progresser rapidement vers l'avant pour prendre de vitesse le repli défensif. • Chercher des solutions de passes (longues) vers l'avant. • Faire des appels en profondeur et vers l'avant (en appui) ou sur les côtés (en relais).
BUT DE LA TÂCHE POUR L'ÉLÈVE	Pour les joueurs : 1. Rechercher le gain du match. 2. Mettre en lien les indicateurs relevés, l'issue de la rencontre et la façon dont on joue pour se projeter dans le prochain match. Pour les observateurs : 1. Relever le score de chaque possession. 2. Calculer le score d'efficacité collective en contre-attaque (nombre de contre-attaques jouées / nombre d'accès à la cible). 3. Transmettre les indicateurs parlant à l'équipe qui vient de jouer.

Consulter la vidéo:

[Ultimate.mp4](#)

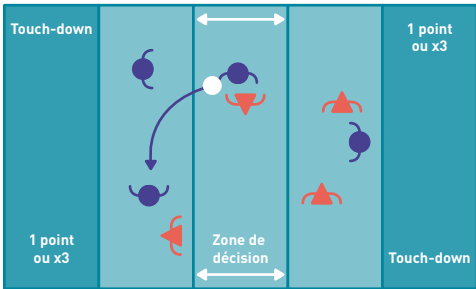
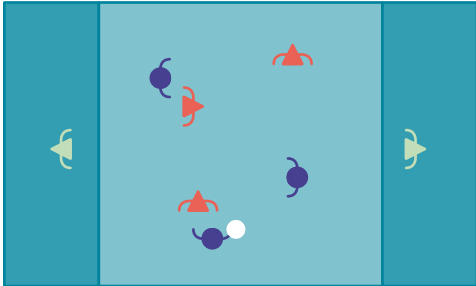
EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE (SUITE)	
DISPOSITIF	 Observateurs
CONSIGNES	Terrain de 20m de large et 40m de long. (en-but de 7m de profondeur). 4 c 4 ; une équipe de 4 à l'observation (une doublette par équipe à observer). 3 manches de 8 points (ou 3 manches de 6'). Si une équipe récupère le disque dans la zone centrale (zone de décision), elle peut choisir le sens de l'attaque pour aller marquer dans une des 2 zones d'en-but (la plus favorable). Tant que le disque est dans cette zone, tout changement de sens d'attaque est possible. Une fois sorti, chacun attaque et défend un côté jusqu'à ce qu'une équipe perde à nouveau le disque dans la zone centrale. Un touch-down marqué en contre-attaque compte triple (on considèrera comme un touch-down de contre-attaque, tout point marqué à partir d'une récupération en zone centrale dès lors que le porteur choisit de changer le sens de l'attaque). Ce qu'il faut observer : Le nombre de touch-down bonifiés doit permettre de traduire le niveau de gestion collective du rapport de force, en particulier la capacité de l'équipe à exploiter favorablement une situation de contre-attaque.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Rechercher le gain loyal de la rencontre (3 manches) en marquant au moins un tiers de ses points sur touch-down bonifiés face à une équipe dont le niveau d'opposition (niveau de défense) est attestée par des indicateurs liés à la récupération (nature de la récupération : % d'interceptions, de bâches, de récupération aléatoire).
VARIABLES / OUTILS À DISPOSITION	Remédiations : Si moins d'un tiers des points marqués concernent des touch-down bonifiés, travailler de façon décontextualisée : • les passes longues en revers ; • les courses de démarquage vers le porteur et / ou la profondeur ; • la réception (catch) en course. Si plus de deux tiers des points sont marqués sur contre-attaque, travailler : • la défense individuelle ; • le changement de statut attaquant/défenseur. Simplification de la tâche : • un juge de zone prévient l'ensemble des joueurs lors de chaque récupération en « zone de décision » qu'un changement de sens est possible par un coup de sifflet ; • agrandir la taille de la zone pour multiplier les opportunités de contre-attaque. Complexification de la tâche: À partir d'une récupération en zone centrale, 8'' maximum pour aller scorer.

Illustration 2 : travail plus spécifique de l'attendu « Savoir analyser avec objectivité le résultat d'une rencontre » (Ultimate)

	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉS	ÉLÉMENT(S) DU SOCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ(S)
	A4 : Observer et co-arbitrer A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité	D2 : « Les méthodes et outils pour apprendre ». CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre ». Il s'agit de permettre à l'élève d'utiliser des outils (numériques si possible) pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres dans le but de construire et de mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs.
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	Obstacle prioritaire : Les élèves ne font pas le lien entre les indicateurs relevés et la façon dont joue l'équipe c'est-à-dire entre le nombre de possessions (pour les deux équipes) et le nombre de points moyen par possession. Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue : Comprendre en quoi les indicateurs relevés traduisent le niveau de jeu exprimé. Passage obligé : Construire la notion de « score d'efficacité collective » en mettant en lien le score brut de la rencontre avec le nombre de turn-over. • Relever des informations témoignant d'un niveau de gestion du rapport de force, les interpréter pour permettre à l'équipe de réguler son projet de jeu. Lien avec A4 & A5 • Utiliser un pied de pivot pour passer ou patienter en attendant une solution et /ou pour la provoquer. • Passer efficacement à un partenaire démarqué à une dizaine de mètres. • Se démarquer en dehors de la « zone d'ombre » à distance de passe efficace. Lien avec A1	
ÉTAPES D'ACQUISITION ET REPÈRES DE PROGRESSION	Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints La méthode de recueil n'est pas comprise, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable. Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints L'outil utilisé est compris, les indicateurs sont relevés avec davantage d'efficacité (attribution de rôles précis : observateur/script/scoreur) et sont plutôt fiables. L'utilisation des indicateurs relevés reste abstraite sans accompagnement (questionnement) de l'enseignant. Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Début d'analyse du jeu possible avec quelques incidences individuelles. Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Les données recueillies sont fiables, leur communication à l'équipe est efficace et permet d'ajuster la stratégie collective.	

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	Amener les élèves à collaborer à l'amélioration d'un projet de jeu collectif à partir d'indicateurs relevés, transmis et analysés.
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	Les élèves qui ne jouent pas observent. Le recueil des indicateurs permet à l'enseignant d'amener les élèves à mettre en relation les indicateurs relevés (score d'efficacité collective) avec les stratégies mises en place ou faits de jeu constatés. Le rôle d'observateur/analyste constitue la dimension méthodologique de la compétence attendue en Ultimate définie par l'équipe EPS. Ces rôles d'observateur/analyste permettent : - de construire progressivement la dimension motrice de cette compétence attendue ; - de développer des capacités et de construire des compétences d'ordre méthodologique que l'élève pourra réinvestir dans d'autres contextes d'enseignement. Devant la difficulté à en objectiver l'évaluation, il conviendra d'évaluer ces rôles de façon graduelle et multiple tout au long du cycle, à l'aide d'indicateurs simples (tenue de la fiche d'observation, calcul de ratio, capacité à identifier le type de défense mise en place...). Exemples de questionnement et d'intervention de l'enseignant Comment réduire le nombre de turn-over ? (qualité des démarquages ? Pertinence des passes ?) Interroger les données relevées selon l'objet de réflexion choisi pour les joueurs. Le nombre de turn-over sur une manche de 6 points renseigne les élèves sur le niveau d'opposition collective mis en jeu (plus le nombre de turn-over est important, plus les élèves se précipitent et font des choix de démarquages et de passes inopportuns). Le score moyen par possession offre une vision de l'efficacité de l'équipe à conserver le disque et à progresser avec. Ces mises en relation sont réversibles (c'est-à-dire être envisagées du point de vue de l'équipe en attaque ou en défense) : elles permettent ainsi aux élèves de questionner le niveau d'efficacité collective en attaque et en défense.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Analyser le jeu à partir d'indicateurs observables : - Un nombre élevé de turn-over indique que l'efficacité collective des équipes à conserver le disque est plutôt limitée. - Le score moyen par possession (score d'efficacité collective) proche de 1 signifie (si un niveau de d'opposition réelle et équilibrée est attesté) que les joueurs sont efficaces dans la conservation du disque et l'orientation du jeu. - Un score moyen inférieur ou égal à 0.3 traduit un niveau fragile de la compétence de l'équipe à conserver le frisbee et/ou à le conserver en s'orientant vers une cible.
BUT DE LA TÂCHE POUR L'ÉLÈVE	Pour les joueurs : Pour l'emporter : marquer plus de points que l'équipe adverse en réussissant une passe à l'un des deux capitaines. Pour les observateurs : - Relever le score de chaque possession. - Calculer le score d'efficacité collective en attaque. - Transmettre les indicateurs parlant à l'équipe qui vient de jouer.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE (SUITE)	
DISPOSITIF	 Observateurs Terrain de 18m de large et 30m de long (zones d'en-but de 5m). 3 C 3 + 1 capitaine dans chaque zone d'en-but. une équipe de 4 à l'observation (une doublette par équipe à observer).
CONSIGNES	1 point pour 1 passe réussie à un capitaine. - Engagement au centre du terrain. - Les capitaines jouent pour les deux équipes à la fois. - Les observateurs doivent indiquer le nombre de turn-over et calculer le nombre de points marqués par possession (ex : 8 possessions ; 6 points : 0.75 pt / possession). 3 manches de 6 points.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Rechercher le gain du match en marquant au moins 3 points par manche. Pas plus de deux turn-over par point marqué lors de chaque manche (pour s'assurer d'une réelle efficacité collective).
VARIABLES / OUTILS À DISPOSITION	Remédiations : Si les équipes arrivent à un turn-over de moyenne par point marqué, alors chaque capitaine ne joue plus qu'avec une seule équipe, la sienne (un camp à attaquer, un à défendre). Si plus de 3 turn-over par point marqué en moyenne sur une manche, travailler de façon décontextualisée : - la passe en revers sans opposition ; - le démarquage ; - la passe en revers + pied de pivot avec opposition ; - la réception (catch) en course.