


> **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel :**


-A l'aide des outils proposés, l'élève est engagé à prendre de l'information sur lui, sur son ou ses adversaires, sur ses partenaires s'il en a, sur l'environnement ; il décode et prend des décisions et utilise des techniques au service d'une intention tactique pour gagner.


> **Langage oral :**

- Parler de sa pratique, de ses ressentis, de ses émotions, de son projet (mesurer l'écart entre le prévu et le réalisé sur le nombre de passes réalisées par exemple, se baser sur les critères de réussite annoncés avant la séance) à l'aide d'observation d'une équipe et de critères de réussite annoncés (cf images USEP 10).
- Se mettre en projet pour la suite de la séquence : se fixer de manière de plus en plus autonome un contrat.



XII. Evaluation cycle 2

		
Attaque	<input type="checkbox"/> Je suis capable de lancer le frisbee sur une cible immobile et identifiée	
	<input type="checkbox"/> Je suis capable de faire voler le frisbee le plus loin possible et le plus droit possible	
	<input type="checkbox"/> Je suis capable d'effectuer une passe en revers à un partenaire	
	<input type="checkbox"/> Je suis capable de réceptionner une passe en "mâchoire de crocodile"	
	<input type="checkbox"/> Je suis capable d'évoluer sur le terrain, en équipes en se faisant des passes	
Défense	<input type="checkbox"/> Je suis capable d'intercepter une passe	
	<input type="checkbox"/> Je suis capable d'être sur le joueur qui a le frisbee	
	<input type="checkbox"/> Je suis capable de ne pas défendre sur le joueur qui a le frisbee s'il y a déjà l'un de mes coéquipiers	
Autre	<input type="checkbox"/> Je suis capable de tenir plusieurs rôles (attaquant, défenseur)	
	<input type="checkbox"/> J'encourage mes camarades	
Contrôle émotionnel	<input type="checkbox"/> Je prends plaisir à jouer.	
	<input type="checkbox"/> Je respecte les arbitres, les adversaires et mes coéquipiers.	
	<input type="checkbox"/> Je suis motivé et volontaire.	



Fiche d'observation d'une équipe

OBSERVATEUR N° 1 Match : contre Entoure l'équipe observée

Nombre de passes successives :

Nombre maximum de passes successives :

OBSERVATEUR N° 2 Match : contre Entoure l'équipe observée

Si l'équipe perd le frisbee, est-ce par mauvaise transmission ou par interception adverse : Nombre de mauvaises transmissions :

TOTAL :

Nombre d'interceptions adverses :

TOTAL :

OBSERVATEUR N° 3 Match : contre Entoure l'équipe observée

Nombre de frisbee envoyés dans la zone d'en but :

TOTAL :

Nombre de points marqués :

OBSERVATEUR N° 4 Match : contre Entoure l'équipe observée

Nombre de fautes commises mais non signalées par un joueur de l'équipe en levant la main :