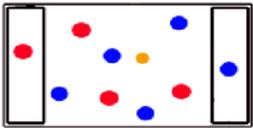


1 - Pour les élèves :

| | |
|---|--|
| Présentation du jeu | |
| <p>L'ultimate qu'est-ce que c'est ?</p>  | <ul style="list-style-type: none"> - Vidéo de la fédération française de flying disc → analyse d'images - La logique de l'activité : sport collectif opposant 2 équipes qui, au moyen de passes, tentent de faire progresser le frisbee ou le disque. C'est un jeu sans contact. - La marque : un point est marqué quand l'un des joueurs réceptionne correctement le frisbee dans la zone adverse. - L'arbitrage : auto-arbitrage, tous les élèves doivent connaître les règles. |
| <p>Pourquoi l'ultimate à l'école ? Les 10 bonnes raisons de pratiquer l'ultimate à l'école (dossier de D.Moreau)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Une activité totalement nouvelle qui suscitera un réel intérêt chez tous les élèves, filles et garçons. - Une certaine homogénéité de fait : tous les élèves partent du même point, sans vécu spécifique de l'activité. Tous sont confrontés aux mêmes difficultés de manipulation du frisbee. - Une activité permettant d'atteindre facilement les objectifs du "dire, lire, écrire" et les objectifs de la citoyenneté. - Des différences physiques entre les élèves moins influentes : peu importe la longueur de la passe, tous les joueurs n'importe où sur le terrain sont potentiellement dangereux. - Un système d'auto arbitrage qui permet de développer un comportement citoyen et de faciliter l'égalité du moins au niveau de la connaissance du règlement, des tactiques individuelles et du placement collectif. |

2 - Pour l'enseignant :

| | |
|--|--|
| <p>Organisation d'un module d'apprentissage (5 séances minimum) : Préparer la situation de référence ; Matériel : Un disque ou frisbee / des plots /des dossards</p>  | |
| Que découvre-t-on ? | Des situations d'entrée dans l'activité pour donner envie de : Faire voler le frisbee / Lancer le frisbee / réceptionner / se déplacer avec le frisbee / jouer avec le frisbee |
| Que sait-on faire ? | Une situation de référence pour faire émerger les problèmes importants : Le frisbee-capitaine qui se joue avec des règles très proches de l'ultimate et qui en reprend les stratégies Indicateurs : lancer et réceptionner / marquer et démarquer / auto arbitrage |
| comment peut-on progresser ? | Des situations pour progresser : - Fil rouge avec un document rempli au fur et à mesure avec les élèves |
| Pour mesurer les progrès ? | La situation de référence qui a été enrichie par les progrès permet de disputer un petit tournoi d'ultimate qui pourra être préparé en classe par les élèves. |