

CYCLE 2



Ultimate

CHAMP d'APPRENTISSAGE : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétences à travailler : comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible ; Accepter l'opposition et la coopération ; S'adapter aux actions d'un adversaire ; Coordonner des actions motrices simples ; S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres ; Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité ; Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.

Attendus de fin de cycle : s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ; contrôler son engagement affectif et moteur pour réussir des actions simples ; Connaître le but du jeu ; Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

SITUATION DE REFERENCE : frisbee-capitaine

COMPETENCES travaillées pendant la séance : découvrir le disque à lancer (le frisbee) ; coordonner son maniement (le geste), individuellement ou en groupe, par des échanges oraux permettant de « faire des hypothèses » des règles choisies proches de celles de l'ultimate (notion de zone de but, aucun déplacement avec le frisbee).

Consignes : Si je suis capitaine : je dois rester dans ma **zone**, je **réceptionne** le frisbee pour faire marquer mon équipe. Si je suis un **porteur** du frisbee, je dois le transmettre sans bouger. Si je suis **non porteur** du frisbee je dois **me démarquer** pour que le porteur me voit. Si je suis **défenseur** je dois gêner les passes et tenter de récupérer le frisbee.

1- **Descriptif :** 2 équipes de 5 ou 7 / 2 mi-temps de 10 minutes. **Privilégier le plus petit effectif avec plusieurs terrains**

Chaque équipe place un de ses équipiers (le capitaine) dans une zone délimitée derrière la défense adverse.

L'objectif est de parvenir à passer le frisbee à son capitaine. Celui qui parvient à effectuer la passe devient

Capitaine et fait marquer son équipe.

Critère de réussite : l'équipe marque au moins deux points.

2- **Bilan de la séance:**

→ **Faire émerger les représentations :**

⊙ Au niveau de l'objet frisbee : « **Comment faire pour récupérer le frisbee ?** »

⊙ Au niveau du jeu de l'ultimate : « **Quelles règles avons-nous apprises ?** »

→ **Repérer les difficultés et leur(s) cause(s) :**

⊙ Au niveau du lancer. : « **Comment lancer efficacement ?** »

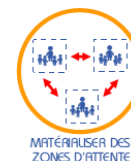
⊙ Au niveau de la réception. : « **Comment réceptionner /attraper efficacement ?** »

→ **Rechercher les solutions aux difficultés rencontrées :**

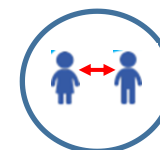
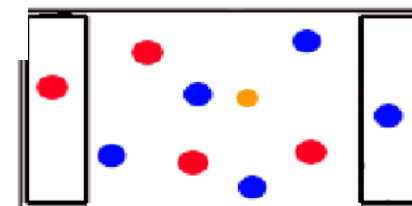
⊙ Au niveau de nouvelles situations à mettre en place.

⊙ Au niveau d'aménagements à apporter face aux différents comportements en jeu.

⊙ Au niveau de l'organisation du groupe. « **Quelle sécurité mettre en place ?** » Par exemple les élèves regardent toujours le porteur du disque, ...



MATÉRIALISER DES ZONES D'ATTENTE



RESPECTER LA DISTANCIATION PHYSIQUE ENTRE LES ÉLÈVES

Variables : l'espace du capitaine est fractionné en zones valant des points : les zones sur les côtés = 3 points, la zone centrale =1 point

Matériel : frisbee, cônes ou plots, dossards