

CYCLE 3



Ultimate

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

Compétences à travailler : rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples ; Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires ; Coordonner des actions motrices simples ; Se reconnaître attaquant/défenseur ; Coopérer pour attaquer et défendre ; Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur ; S'informer pour agir.

Attendus de fin de cycle en situation aménagée ou à effectif réduit : s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque ; Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu ; Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre ; Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe ; Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

SITUATION 1 : Situation de référence - Jeu frisbee et ultimate

COMPETENCES travaillées pendant la séance : découvrir le disque à lancer (le frisbee), coordonner son maniement (le geste), individuellement ou en groupe, s'approprier 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, **réceptionner** le frisbee pour faire marquer mon équipe. » « Si je suis 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. » *Les mots écrits en violets auront une attention particulière des enseignants quant à leur catégorisation dans un corpus de mots dédiés.*

Descriptif : **Durée :** 2 mi-temps de 10 minutes.

- Organisation de la classe :** 2 équipes de 5 ou 7 joueurs (fiches d'observation d'une équipe).
- L'équipe marque lorsque le capitaine attrape le frisbee au vol dans l'en-but adverse.

Critère de réussite : l'équipe marque au moins 4 points.

3. Bilan de séance :

Faire émerger les représentations :

- ⇒ Au niveau de l'objet frisbee : « **Comment faire pour avoir le frisbee ?** »
- ⇒ Au niveau du jeu de l'ultimate : « **Quelles règles avons-nous apprises ?** »

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

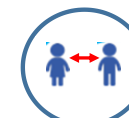
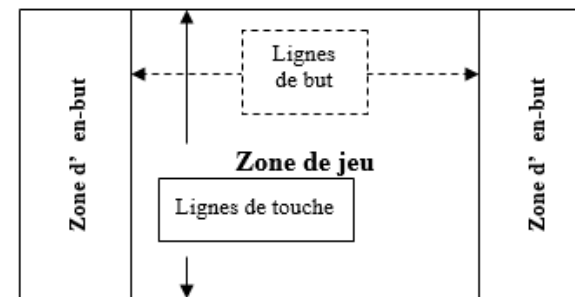
- ⇒ Au niveau du lancer : « **Comment lancer efficacement ?** »
- ⇒ Au niveau de la réception : « **Comment réceptionner efficacement ?** »

Rechercher les solutions aux difficultés rencontrées :

- ⇒ Au niveau de situations à mettre en place.
- ⇒ Au niveau d'aménagements à apporter aux comportements de jeu.
- ⇒ Au niveau de l'organisation du groupe : « **Quelle sécurité mettre en place ?** », par exemple, les élèves regardent toujours le porteur du disque...

Matériel : frisbee, dossards, sifflet, cônes, plots.

Variables : l'espace du capitaine est fractionné en zones valant des points (côté : 3 points/centre : 1 point)



RESPECTER LA
DISTANCIATION
PHYSIQUE
ENTRE LES
ELEVES

A AFFICHER : les règles d'or de l'ultimate

Il est interdit de :

- se passer le frisbee de la main à la main
- frapper ou arracher le frisbee des mains d'un joueur
- pousser ou écarter un joueur
- garder le frisbee plus de dix secondes
- de marquer un adversaire à deux ou à plusieurs

LE FAIR PLAY est un aspect primordial de l'ultimate. Ce jeu se jouant sans arbitre, les joueurs sont eux-mêmes responsables du bon déroulement du jeu

Organisation d'un module d'apprentissage de 5 séances minimum.

COMPETENCES travaillées pendant les séances : accepter d'être en même temps joueur et arbitre ; coopérer pour faire avancer le frisbee (réceptionner et lancer) ; être défenseur à distance de l'adversaire (se démarquer pour marquer).

Ce qu'il faut faire découvrir dans les séances : Faire « voler » le frisbee ; Lancer le frisbee ; Le réceptionner ; Se déplacer avec/sans le frisbee ; Jouer avec le frisbee ; Coopérer/ S'opposer à 2 ou à plusieurs ; Le transmettre à l'autre et vers la cible.

Le **terrain de jeu** : privilégier plusieurs terrains de jeu côte à côte pour permettre à tous les élèves de jouer et diminuer le nombre de joueur par équipe.

Variables pour progresser : des situations de jeux qui permettront de se trouver en situation d'attaquant et de défenseur/ Se démarquer et contrer sur le terrain. Proposer des ateliers qui permettront de Lancer avec force, précision et efficacité.


Des Jeux permettant de travailler **lancer** ⇒ **Passe & va - Tournante frisbee**

Des jeux permettant de travailler **lancer/ réceptionner** ⇒ **Le relais à 2**

Des jeux permettant de travailler **se déplacer** ⇒ **embouteillage ou le relais/Course de démarquage**

Des jeux permettant de travailler **s'engager dans l'action** ⇒ **Frisbee-cône/ la thèque- capitaine**

Matériel : 1 frisbee pour 2 élèves (au maximum 1 frisbee pour 4) dans les phases d'échauffement

Cônes  Coupelles 