

**L'intérêt premier de ce sport collectif est qu'il s'agit d'une activité sans contact et auto-arbitré, c'est-à-dire que les fautes de jeu sont signalées et résolues par les joueurs eux-mêmes. Les choix didactiques, quant à l'introduction des règles du jeu, de l'enseignant ne seront pas les mêmes du CP au CM2. Il est nécessaire de prendre en compte les caractéristiques de l'activité en lien avec l'évolution motrice et cognitive de l'enfant.**

**CARACTERISTIQUES de l'activité** : EDUSCOL « les jeux collectifs mobilisent et développent :

- de nouveaux pouvoirs moteurs = attraper, lancer, passer, contrôler un frisbee ...
- des ressources perceptivo-motrices = lire une trajectoire de frisbee pour l'attraper, le contrôler ...
- des ressources cognitives = prise d'information sur la position de ses partenaires et adversaires, sa position sur le terrain, faire des choix stratégiques
- des ressources relationnelles et sociales = jouer ensemble dans le respect des différences pour s'opposer à une équipe adverse, assumer différents rôles, s'auto-arbitrer »

**CARACTERISTIQUES des élèves de cycle 3** : « Il s'agit de permettre à l'élève de savoir accepter l'affrontement en :

- comprenant l'impact de ses choix individuels sur le jeu d'autrui
- se construisant personnellement dans un projet de jeu
- en constatant par eux-mêmes qu'ils progressent et qu'ils réalisent de nouvelles actions

**ADAPTATIONS en lien avec l'âge de l'enfant** : il conviendra de :

- faciliter le jeu collectif en réduisant les difficultés liées au contrôle du frisbee : lancer le frisbee en coup droit et /ou en revers, réceptionner à 1 main , à 2 mains
- réduire la charge informationnelle par un jeu à effectif réduit, facilitant ainsi la prise et la sélection de la bonne information sur la position des partenaires, des adversaires et de la position de l'élève au regard de la cible à atteindre
- entraîner la coordination motrice ; courir, recevoir en mouvement, s'arrêter, passer, ....
- mettre les élèves dans des situations d'opposition aménagées avec toujours l'enjeu du gain du match puisqu'il s'agit d'une activité liée à un affrontement collectif à remporter (marquer plus de points que l'adversaire, faire plus de passes dans une situation de type « passes à 5 »...)
- donner des règles du jeu simples et peu nombreuses en début d'apprentissage qui pourront se complexifier progressivement