

COMPETENCE VISEE : s'affronter individuellement ou collectivement.

Compétence spécifique à l'activité : être capable de :

- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence à atteindre en fin d'Unité d'Apprentissage :

- avec son équipe, élaborer et mettre en œuvre une stratégie collective (gérer les espaces et les rôles, protéger son camp, attaquer le camp adverse, ...)

ACTIVITE SUPPORT : Ultimate (jeu collectif)

1) *Essence* :

Activité permettant de résoudre à plusieurs et en actions, par des attitudes d'aides et d'oppositions, des problèmes posés par le déplacement de mobiles (personnes et/ou objets) dont les trajets et trajectoires sont plus ou moins prévisibles, tout en répondant à des règles.

2) *Enjeux* : A partir des jeux collectifs, l'enfant va pouvoir :

- Se construire, par la relation à l'autre, des pouvoirs et des savoirs nouveaux
- Développer les capacités de perception, d'anticipation et de décision et une intelligence tactique
- Reconnaître et utiliser la règle
- Développer des qualités physiques et psychologiques
- S'ouvrir sur la vie associative et sportive

3) *Problèmes fondamentaux* :

Il s'agit pour l'enfant :

- de s'adapter à des règles
- de reconnaître partenaires et adversaires
- d'agir et réagir au sein d'un groupe constitué
- de prendre des décisions dans l'action et de faire des choix
- de se construire des habiletés spécifiques

4) *Ressources mobilisées :*

➤ D'ordre psychologique et social :

- se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer...)
- respecter la règle
- tenir compte de l'autre (coopérer, s'opposer...)
- mettre en œuvre un projet collectif (stratégies)
- être acteur, organisateur, évaluateur

➤ D'ordre moteur :

Mettre en œuvre des capacités :

- d'adresse (passer, recevoir, tirer...)
- de force (lancer loin, pousser, tirer...)
- d'équilibre (changer d'appuis, de direction...)
- de vitesse (réagir vite...)
- de résistance (maintenir, reproduire des efforts soutenus...)
- de dissociations (dribbler, tirer...)

➤ D'ordre informationnel et cognitif :

- repérer, sélectionner des informations
- agir, réagir vite : prendre des décisions en action
- opérer des choix tactiques
- connaître les règles de jeux

5) *Mise en œuvre :*

Les situations ne précisent pas les modalités d'organisation de la classe.

Cependant, après la phase d'explication, plusieurs groupes peuvent fonctionner en parallèle (avec un (des) enfant(s) observateur(s) – arbitre(s)) afin d'optimiser le temps d'engagement moteur de chaque enfant.

IMPORTANT :

L'ULTIMATE ne devient une activité d'opposition et de coopération qu'à partir du moment où les élèves sont capables de manipuler l'engin (frisbee).

COMPETENCE VISEE : s'affronter individuellement ou collectivement.

Des situations de découverte et de manipulations de l'engin sont proposées en préambule de l'Unité d'apprentissage proprement dite du jeu collectif Ultimate.

SITUATION de MANIPULATION S1: Concours de précision

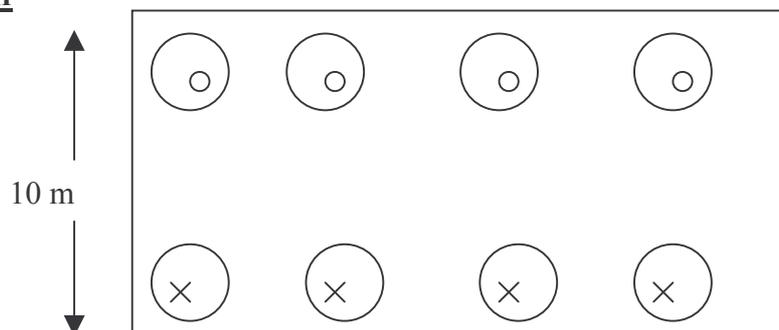
Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à améliorer leurs passes (réception et renvoi)

But de la tâche

Réaliser le plus grand nombre de passes possible entre les deux partenaires : c'est un concours de coopération.

Dispositif



- Deux joueurs placés respectivement dans un cerceau dont ils n'ont pas le droit de sortir.
- Les deux cerceaux sont éloignés de dix mètres.

Consignes

Comptez vos passes, et essayez d'en réaliser le plus possible. Le compteur se remet à zéro si vous ne rattrapez pas le frisbee, ou si vous devez sortir de votre cerceau.

Difficultés possibles

- Lancer avec précision : direction et distance
- Saisir le frisbee : avec les deux mains comme une galette

Critères de réussite

Nous avons réussi si nous avons réalisé X passes. (Le nombre est déterminé en fonction du niveau d'expertise des joueurs).

Variation didactiques

- Effectuer toutes les passes uniquement en revers.
- Alternier le lancer de coup droit et de revers à chaque aller et retour de l'engin.
- Alternier le lancer de coup droit et le lancer de revers à chaque passe.

SITUATION de MANIPULATION S2 : Le carré magique

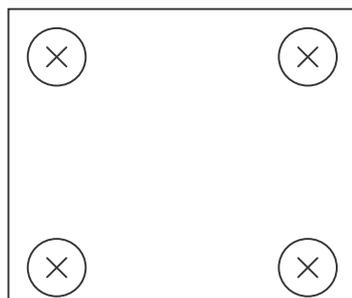
Objectif d'apprentissage

Amener les lanceurs à affiner leurs passes en échangeant à quatre joueurs, et les receveurs à anticiper la trajectoire du frisbee pour se placer à l'endroit qui lui permettra de l'attraper.

But de la tâche

Réaliser le plus grand nombre de passes possible entre quatre joueurs.

Dispositif



- Une aire de jeu de 5x5 mètres délimitée à chaque angle par un cerceau.
- Un enfant dans chaque cerceau.
- Un frisbee pour quatre enfants.

Consignes

- Lanceurs : Vous lancez le frisbee de façon à ce que le partenaire puisse l'attraper, si possible sans sortir de son cerceau.
- Receveurs : Regardez bien la trajectoire du frisbee pour l'attraper. Tout receveur a le droit de sortir du cerceau pour s'approprier le frisbee en vol, mais il ne peut le lancer que lorsqu'il est à l'intérieur du cerceau.

Difficultés possibles

- Rester attentif
- Lanceurs : maîtriser la force du lancer (faible, efficace ou trop fort)
- Receveurs : se placer pour attraper le disque sans le relâcher ensuite

Critères de réussite

- Lanceur : J'ai réussi si mon partenaire a attrapé le frisbee (ex : 8 lancers sur 10).
- Receveur : J'ai réussi si j'ai rattrapé le frisbee (ex : 8 réceptions sur 10).

Variables didactiques

- Lancer uniquement en revers
- Alternier passes en revers et en coups droits
- Augmenter la distance entre les cerceaux

SITUATION de MANIPULATION S3 : Lancer sur une cible verticale

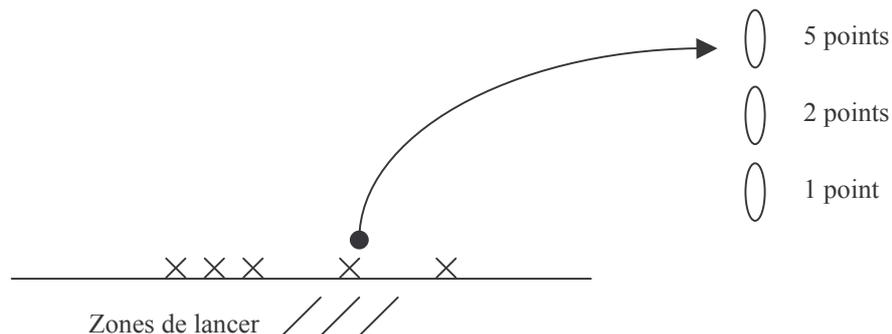
Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à lancer plus haut pour aller plus loin.

But de la tâche

Atteindre différentes cibles verticales déterminées.

Dispositif



- Des cerceaux accrochés à différentes hauteurs, un à un point, un à deux points et un à cinq points.
- Une zone de lancer matérialisée au sol (cerceau ou craie)
- Cinq frisbees
- Cinq élèves qui sont alternativement lanceur, ramasseur gauche, ramasseur droit, joueur en attente, lanceur... Les ramasseurs sont placés de chaque côté des cibles, ils collectent les frisbees au sol et vont les porter au joueur en attente lorsque le lanceur a effectué ses cinq lancers.

Consignes

Lancez les cinq frisbees en essayant de marquer le maximum de points.

Difficultés possibles

Obtenir une trajectoire suffisamment haute et dans la bonne direction.

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai marqué un maximum de points.

Variables didactiques

- Prendre en compte le nombre de points de l'équipe
- Lancer uniquement en coup droit ou en revers
- Varier le nombre de cerceaux, leur distance

SITUATION de MANIPULATION S4 : Zones de lancers

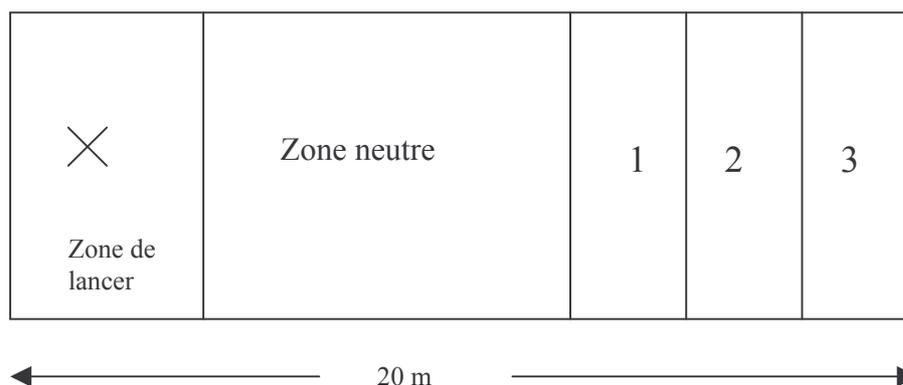
Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à adapter leur distance de lancer.

But de la tâche

Atteindre la zone de jeu annoncée par le joueur.

Dispositif



- Un terrain rectangulaire d'environ 6 m de large sur 20 m de long.
- Des zones matérialisées à la craie : zone de lanceurs, zone neutre, et trois zones de jeu.

Consignes

Lancez vos cinq frisbees en annonçant à chaque fois le numéro de la zone que vous souhaitez atteindre.

Difficultés possibles

- Lancer trop fort ou pas assez.

Critères de réussite

J'ai réussi si mon frisbee arrive dans la zone que j'ai annoncée.

Variabes didactiques

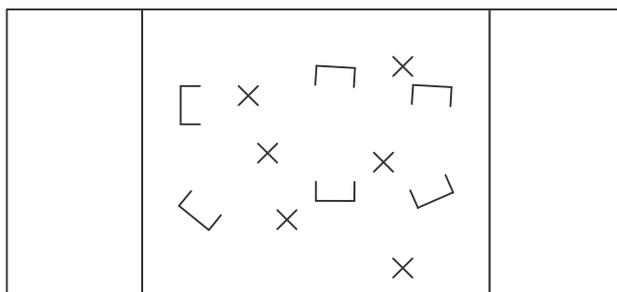
- Lancer en coup droit puis en revers, puis en alternant.
- Affiner la précision du lancer en quadrillant les zones de jeu (6 au lieu de 3).

Situation de repérage: Frisbee « Ultimate »

But de la tâche

Marquer plus de points que l'adversaire. Un point est marqué lorsqu'un joueur réussit à attraper au vol, dans la zone cible adverse, le frisbee lancé par l'un de ses partenaires.

Dispositif



- Un terrain délimité par des plots, comprenant deux zones cibles (d'environ 5 m sur 15 à 20 m), et une zone de jeu (d'environ 15 à 20 m sur 20 à 30 m)
- L'espace de jeu (zones cibles comprises) est sans obstacle. Une zone de sécurité d'au moins 5 m tout autour du terrain peut être matérialisée.
- Deux équipes de six joueurs (possibilité de un ou deux remplaçants par équipe).
- Durée du match : deux fois sept minutes.

Consignes (règle du jeu)

- Chaque équipe se répartit de chaque côté de la ligne médiane dans la zone de jeu.
- Le frisbee doit être lancé et non donné de la main à la main par un partenaire.
- Le porteur n'a plus le droit de se déplacer (position statique obligatoire) et a environ cinq secondes pour effectuer sa passe.
- Pour récupérer l'engin, il est interdit de l'arracher des mains de l'adversaire, ou d'entrer en contact physique avec lui.
- Le frisbee revient à l'équipe adverse quand l'un des adversaires touche ou intercepte le frisbee, quand l'un des partenaires le laisse tomber au sol, quand il est renvoyé en dehors des limites du terrain. Pour un partenaire du lanceur, il faut donc bloquer le frisbee, mais pour un adversaire il suffit de le toucher même s'il va au sol après cette action de déviation.
- Lorsqu'un point est marqué, la remise en jeu se fait à partir du milieu du terrain.
- Les remplacements de joueurs sont de la décision propre de l'équipe (échange au milieu du terrain).
- Le jeu peut se dérouler en auto-arbitrage, avec un ou deux joueurs pour contrôler le temps et le score.

Différents niveaux de réponses

- Le joueur enchaîne des actions relatives au rôle d'attaquant
 - court
 - reçoit et passe le frisbee
 - tire
 - se démarque dans un espace libre (S2)
 - progresse vers l'avant (S1) et lance le frisbee en position favorable (passe décisive) (S5)
 - construit une stratégie avec ses partenaires (S4, S5)

A terme, il s'agira de s'organiser collectivement pour faire progresser le frisbee vers une zone cible adverse et d'assurer sa conservation en tenant compte de l'opposition.

- Le joueur enchaîne des actions relatives au rôle de défenseur
 - court et s'interpose
 - essaie d'intercepter le frisbee (S2)
 - court pour gêner le porteur de frisbee
 - s'interpose entre l'attaquant et le but
 - organise avec ses partenaires une stratégie de défense (S4, S5)

A terme, il s'agira de s'organiser collectivement pour récupérer l'engin

Situation d'apprentissage S1 : L'embouteillage

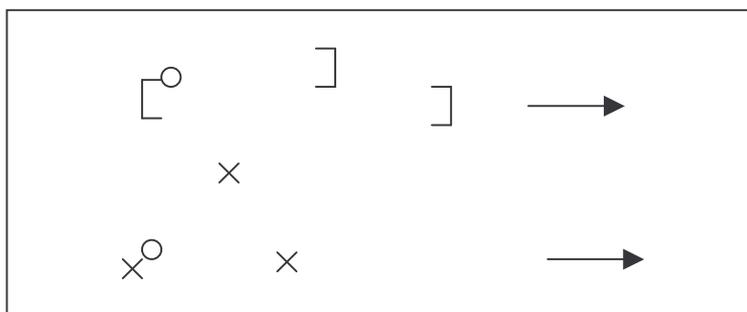
Objectif d'apprentissage

Amener l'élève à manipuler l'engin, tout en progressant vers l'avant, en évitant les obstacles c'est à dire l'espace occupé par les autres.

But de la tâche

Dans un temps donné (2 à 3 min.) se lancer le frisbee, pour aller d'une ligne de but à l'autre, le plus grand nombre de fois possible.

Dispositif



- Un terrain matérialisé avec des plots, d'environ 10 m sur 20 m.
- Deux équipes de trois enfants
- Un frisbee pour chaque équipe

Consignes

- Les deux équipes partent en même temps.
- Le frisbee doit être lancé et non donné de la main à la main aux partenaires.
- L'équipe revient à sa ligne de départ à chaque fois que le frisbee tombe au sol, et quand il sort des limites du terrain.
- L'interception ou la déviation du frisbee de l'autre équipe est interdite.

Difficultés possibles

- Faire des passes précises
- Rattraper le frisbee
- Eviter les obstacles

Critères de réussite

Nous avons réussi si nous avons fait des échanges sur X longueurs.

Variation didactiques

- Diminuer ou augmenter la longueur du terrain
- Faire des équipes de 2, de 4

Situation d'apprentissage S2 : Le démarquage 2 contre 1

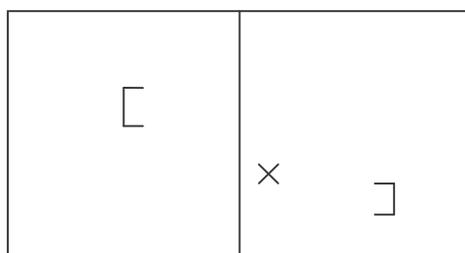
Objectif d'apprentissage

Amener l'élève à tenir compte de l'autre pour attaquer ou pour défendre.

But de la tâche

- Pour les deux attaquants : réaliser le plus d'échanges possible sans que le défenseur intercepte le frisbee.
- Pour le défenseur : intercepter le frisbee en le touchant ou en l'attrapant.

Dispositif



- Un terrain rectangulaire partagé en deux
- Un attaquant dans chaque zone
- Un défenseur qui circule sur tout le terrain

Consignes

- Attaquants : Réalisez le plus possible de passes, ne vous déplacez pas quand vous avez le frisbee.
- Défenseur : Intercepte le frisbee

On change de rôle dès que le frisbee a été touché ou attrapé par le défenseur.

Si le frisbee tombe au sol, il appartient au premier qui le prend : attaquant ou défenseur.

Le défenseur ne doit pas être en contact avec un défenseur.

Difficultés possibles

- Attaquant : garder une précision de lancer malgré la présence du défenseur.
- Défenseur : se déplacer rapidement pour contrer les attaquants.

Critères de réussite

- Attaquants : Nous avons réussi si nous avons effectué X passes sans perdre le frisbee.
- Défenseur : J'ai réussi si j'ai intercepté le frisbee (touché, puis attrapé) avant la fin des échanges.

Variables didactiques

- Augmenter le nombre d'attaquants, de défenseurs

Situation d'apprentissage S3 : Le frisbee « cônes »

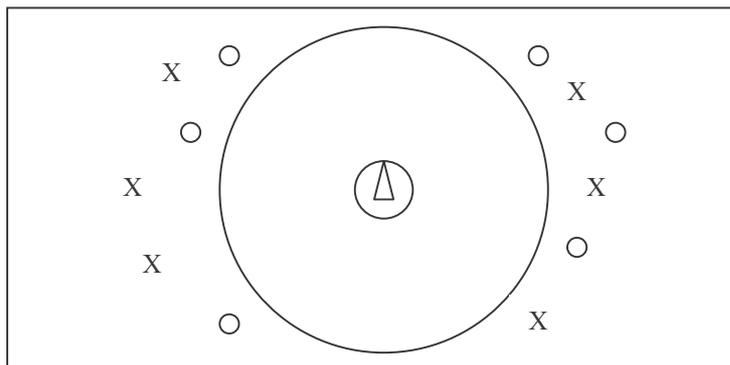
Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à faire progresser l'engin vers la cible en tenant compte de la défense adverse.

But de la tâche

Pour l'équipe attaquante (X), lancer le frisbee dans la cible.

Dispositif



- Un espace de jeu avec une zone cible (interdite) matérialisée par un cercle et un plot au centre
- Deux équipes de 6 joueurs
- Un frisbee

Consignes

- Au départ du jeu, un frisbee est donnée à l'équipe attaquante et auto-arbitrage.
- L'équipe marque 1 point si le frisbee touche la zone cible et 3 point si le frisbee touche le plot central
- Tout frisbee touché par un défenseur en vol est perdu et l'équipe qui récupère devient attaquante
- Si l'engin tombe à terre, en dehors de la zone cible ou des limites, on change d'équipe attaquante.
- Le jeu se termine au score (exemple : première équipe qui marque 10 points) ou au temps
- Si l'on joue au temps, on compte le nombre de prisonniers à la fin de chaque manche.

Difficultés possibles

- Eviter la chute de l'engin ou son interception
- Récupérer ou intercepter l'engin au vol
- Organiser une stratégie d'action efficace.

Critères de réussite

Nous avons réussi si nous avons plus de points que l'autre équipe.

Variables didactiques

- Augmenter le nombre d'attaquants et / ou de défenseurs
- Diminuer les espaces de la zone cible

▣ *Situation d'apprentissage S4 : Le gagne terrain*

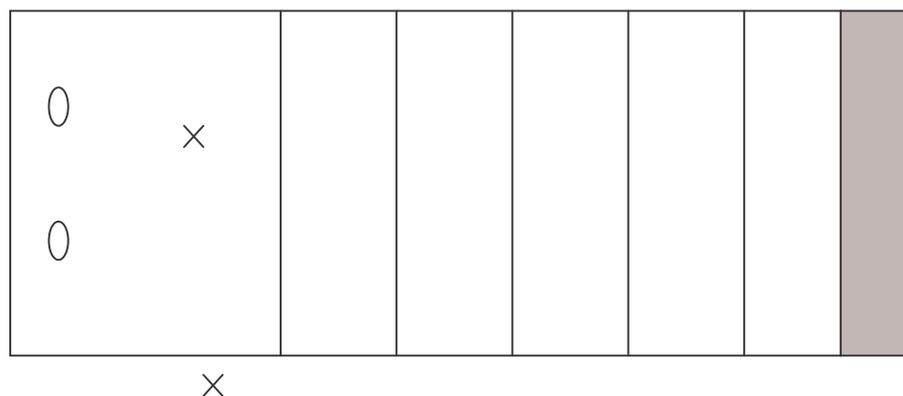
Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à organiser une stratégie d'action pour s'opposer à une autre équipe dans des espaces codifiés, et à s'organiser pour récupérer ou éviter l'engin.

But de la tâche

Avancer vers la cible avec le frisbee.

Dispositif



- Un terrain matérialisé avec zones et une cible (grisée)
- deux équipes de 2 joueurs : une équipe (O) avec un frisbee, et une autre équipe (X) avec un joueur défenseur et un arbitre
- les joueurs attaquants doivent atteindre la cible (grisée) avec le frisbee
- on change d'équipe attaquante au bout de 3 attaques.

Consignes

- Au départ du jeu, les 2 attaquants ont le frisbee : ils marquent le score équivalent à la zone au moment où ils perdent le frisbee (interception ou chute) (exemple : ils font tomber le frisbee alors que le porteur était en zone 2, ils marquent 2 points)
- Ils marquent 10 points, si le frisbee atteint la cible.
- Le défenseur peut récupérer le frisbee au vol.
- Le jeu se termine au score (exemple : première équipe qui marque 20 points) ou au temps
- Si l'on joue au temps, on compte le nombre de prisonniers à la fin de chaque manche.

Difficultés possibles

- Eviter la chute de l'engin ou son interception
- Récupérer ou intercepter l'engin au vol
- Organiser une stratégie d'action efficace.

Critères de réussite

Nous avons réussi si nous avons moins de prisonniers que l'autre équipe.

Variation didactiques

- Augmenter le nombre de défenseurs

Situation d'apprentissage S5 : Le frisbee prisonnier

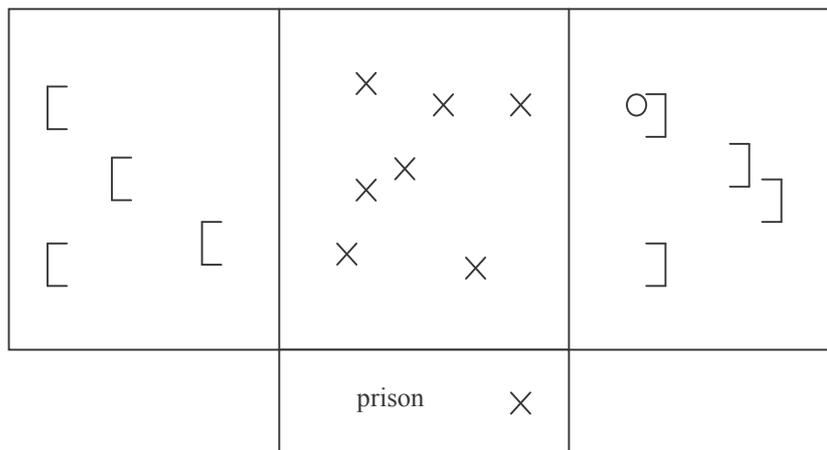
Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à organiser une stratégie d'action pour s'opposer à une autre équipe dans des espaces codifiés, et à s'organiser pour récupérer ou éviter l'engin.

But de la tâche

Eliminer par des stratégies individuelles ou collectives les joueurs qui sont dans le camp central, en les touchant avec le frisbee.

Dispositif



- Un terrain matérialisé avec des plots, d'environ 10 m sur 20 m et divisé en trois camps : une équipe (2 x 4 joueurs) répartie sur les deux camps latéraux, et une équipe (8 joueurs) regroupée sur le camp central.
- Une prison qui longe le camp central.
- Deux frisbees en mousse

Consigne

- Au départ du jeu, un frisbee est dans un des deux camps latéraux.
- Tout joueur du camp central touché par le frisbee rejoint le camp des prisonniers.
- Un prisonnier est délivré dès qu'un partenaire récupère le frisbee au vol.
- Le jeu se termine quand tous les joueurs du camp central sont prisonniers.
- Si l'on joue au temps, on compte le nombre de prisonniers à la fin de chaque manche.

Difficultés possibles

- Récupérer et /ou éviter l'engin.
- Organiser une stratégie d'action efficace.

Critères de réussite

Nous avons réussi si nous avons moins de prisonniers que l'autre équipe.

Variables didactiques

- Augmenter le nombre de frisbees
- Diminuer les espaces de jeu
- Une équipe arbitre

COMPETENCE VISEE : s'affronter individuellement ou collectivement.

Situation test

Reprise de la situation de repérage « Ultimate », des observateurs complètent la grille d'évaluation : un observateur pour un joueur.

NOM DE L'ELEVE :

	Action réussie	Action non réussie
Réceptionne le frisbee		
Se démarque pour recevoir le frisbee		
Joue le rôle d'attaquant (progresse vers l'avant)		
Joue le rôle de défenseur (s'interpose entre l'attaquant et le but)		
Organise avec son équipe une stratégie d'attaque		
Organise avec son équipe une stratégie de défense		
Marque un but (lance ou reçoit dans la zone)		