

# MODULE D'APPRENTISSAGE POUR L'ULTIMATE

## Cycle 3

<b>POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ</b>	<b>a</b>	<b>POUR SAVOIR OÙ ON EN EST</b>	<b>a</b>	<b>POUR APPRENDRE ET PROGRESSER</b>	<b>a</b>	<b>POUR MESURER LES PROGRÈS</b>
Séances 1 à 4		Séance 5		Séances 6 à 10		Séances 11 et 12
<p><u>Des situations de découverte et d'appropriation</u></p> <p>Lancer le frisbee vers une cible Réceptionner le frisbee S'opposer à deux ou plusieurs Coopérer</p> <p>*</p> <p>Les frisbees-brûlants L'horloge Les frisbees-américains Passes-à-cinq Frisbee-capitaine</p>		<p><u>Une situation de référence</u></p> <p>Matches d'ultimate tout en respectant la logique interne de l'activité</p>		<p><u>Des situations organisées autour d'ateliers et de jeux en équipes</u></p> <p><b>Transmettre le frisbee à l'autre et vers la cible</b> Va-et-vient / Les tresses / Les portes Passes à 3 vers la zone...</p> <p><b>Récupérer, conserver et faire progresser la frisbee vers la zone</b> (avec ou sans opposition) 3 contre 2 avec cible / Franchir les frontières Avec plusieurs balles...</p> <p><b>Connaître les règles pour jouer et auto-arbitrer</b></p>		<p><u>Une situation de référence</u></p> <p>Matches d'ultimate tout en respectant la logique interne de l'activité</p>
<b>ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE</b>				<b>ÉVALUATION FORMATIVE</b>		<b>Év. SOMMATIVE</b>