



CHALLENGE DEPARTEMENTAL ULTIMATE

USEP 66 2007

Le 2 février 2007

Cher(e)s Collègues,

Vous avez formulé le vœu de participer au challenge Ultimate organisé dans le cadre du projet départemental en partenariat avec le Conseil Général des P.O. Les rencontres se dérouleront en mai 2007.

Public concerné : Classes du Cycle 3 affiliées à l'USEP.

Transport : Pris en charge par le Conseil Général 66

Organisation de la rencontre :

Basée sur la même forme de fonctionnement que les autres rencontres sports collectifs, la matinée sera consacrée à des ateliers jeux spécifiques à l'activité et l'après-midi réservée aux matches.

Projet récent mais ambitieux :

- ❖ Sport collectif différent car les joueurs utilisent un engin « planant et volant » que l'on peut transmettre sur de longues distances.
- ❖ Nouvelles règles à intégrer par les élèves mais aussi par les enseignants.
- ❖ Spécificité : Préparation des enfants au jeu « sans arbitre désigné » ; Les matches se dérouleront le jour de la rencontre en « auto-arbitrage », les joueurs des deux équipes seront garant du bon déroulement du jeu.

Toutes ces caractéristiques imposent la mise en place de l'activité très en amont de la rencontre avec un nombre minimum de 20 séances de préparation à étaler dans l'année en fonction des conditions météo (journée sans vent).

Contenu du présent dossier :

- Situation de référence – Règles du jeu – Responsable du jeu.
- Fiches d'observation et d'auto-évaluation.
- Des situations d'entrée dans l'activité et d'apprentissage.
- Feuille de rencontre.

Ci-joint la fiche de confirmation de participation à la rencontre du mois de mai 2005 à retourner avant le **28 février 2007.**

Si vous n'avez pas le matériel nécessaire dans votre école, nous disposons de Frisbees à la vente : 2,50 €/pièce.

Bonne lecture, bonne préparation et à bientôt.

Le Délégué Départemental USEP
Pascal CANTAGRILL

CHALLENGE DEPARTEMENTAL ULTIMATE

USEP 66 2007

Ecole : ☎

Nom du Maître	Classe	Effectif

Feuille d'engagement à retourner pour le 28 février 2007 à :

USEP 66 – 1, rue Michel DOUTRES – 66027 PERPIGNAN CEDEX.

FAX : 04 68 67 58 02 mail : usepfol66@laligue.org

Renseignements complémentaires : Pascal CANTAGRILL 04 68 08 11 12

CHALLENGE DEPARTEMENTAL ULTIMATE

USEP 66 2007

Ecole : ☎

Nom du Maître	Classe	Effectif

Feuille d'engagement à retourner pour le 28 février 2007 à :

USEP 66 – 1, rue Michel DOUTRES – 66027 PERPIGNAN CEDEX.

FAX : 04 68 67 58 02 mail : usepfol66@laligue.org

Renseignements complémentaires : Pascal CANTAGRILL 04 68 08 11 12

Cycle 3

ULTIMATE

USEP 66

Situation de référence : Le match

- > **Mettre en œuvre des stratégies collectives d'attaque et de défense dans le cadre des règles minimales de l'ultimate.**
- > **Recherche de l'efficacité dans la transmission et la réception du frisbee ; faire voler et planer le disque.**
- > **Pratiquer un jeu sans arbitre désigné**

Dispositif et matériel :

Un terrain 40m x 20m (pelouse ou cour ou plateau de sport...)(ci-joint règles)
Equipes de 5 joueurs (+ remplaçants)
Un disque volant (frisbee) ; Divers modèles existent :
Diamètre 20 à 25 cm
Rigides ou souples (de préférence)
Poids 70g à 110g.

Règles du jeu : (Voir document joint)

Organisation du groupe classe :

2 équipes en jeu
1 équipe observe l'activité des joueurs.
1 équipe chargée du temps de jeu et contrôle le bon déroulement de la rencontre.

Observation – Evaluation

Fiches d'observation élèves : voir document joint

Evaluation diagnostique par l'enseignant qui estimera au niveau individuel :

- La participation du joueur : son engagement dans le jeu (attaque et défense)
- La compréhension et le respect des règles
- Les difficultés et contraintes de « l'auto-arbitrage »
- Les habiletés motrices (maîtrise du disque, lancer et réception).

Situation d'entrée dans l'activité :

2 propositions : voir documents joints

Sources d'informations supplémentaires :

- Site Internet : ultimate.free.fr
- Revue EPS et EPS1 N° 66, 69, 82

Le but du jeu en ultimate est semblable aux autres sports collectifs :

- Marquer plus de points que l'équipe adverse.

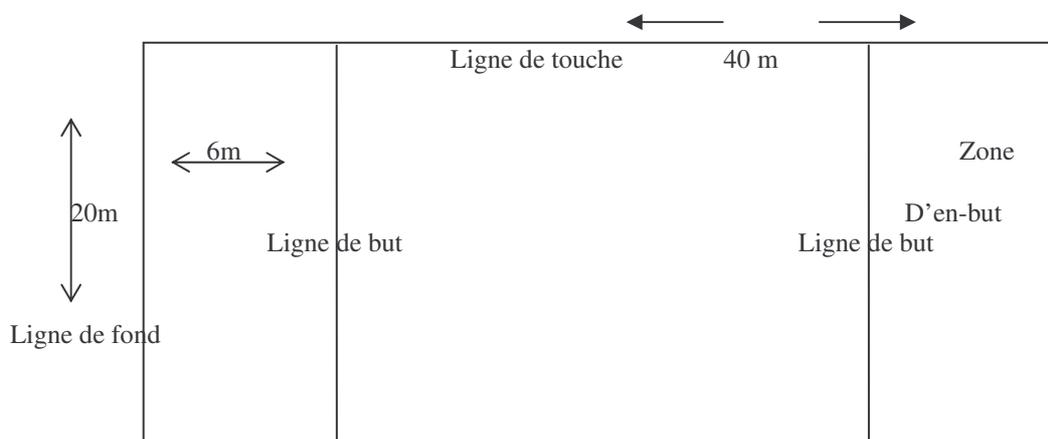
Particularité : COARBITRAGE : il n'y a pas d'arbitre désigné et extérieur aux équipes qui jouent. Ce sont les joueurs sur le terrain qui, seuls, peuvent arrêter le jeu. Chacun est responsable de son bon déroulement et garant de l'application de la règle.

Dès qu'un joueur constate une irrégularité, il annonce « FAUTE » : le jeu s'arrête immédiatement ; le litige réglé rapidement par les protagonistes doit permettre la reprise du jeu.

D'autre part un élève doit être nommé « Responsable du Jeu » (voir fiche)

L'ultimate se joue :

- 2 équipes de 5 joueurs (+ remplaçants avec changements fréquents)
- 1 disque volant (frisbee)
- sur une surface égale à un terrain de handball (40 x 20m) avec une zone d'en-but à chaque extrémité (6m).



La marque :

Un point est marqué quand un joueur attrape le disque dans la zone d'en-but de l'équipe adverse. Le point n'est valable que si c'est un joueur de son équipe qui a lancé le disque. Le receveur doit avoir les deux pieds dans l'en-but.

L'engagement :

Au début du jeu et après chaque point marqué, les équipes se positionnent sur leur ligne de but. L'équipe qui a marqué le dernier point lance le disque dans l'aire de jeu. L'autre équipe prend possession du frisbee à l'endroit de la chute et devient alors l'équipe attaquante.

Droits et devoirs du joueur :

Le joueur en possession du frisbee :

- peut lancer le disque dans n'importe quelle direction
- dispose de 10 secondes pour le faire
- ne peut pas se déplacer avec le disque.

Tous les autres joueurs peuvent se déplacer librement sur l'ensemble de l'aire de jeu

Un seul défenseur est autorisé à gêner le lanceur. Les autres se situent **au moins à 3m**.

L'ultimate est un sport sans contact

En cas de contact entre joueurs, le frisbee reste en possession de l'équipe attaquante.

Changement de possession du disque :

L'équipe qui défend prend possession du disque si :	Lieu de la remise en jeu : <i>Dans tout les cas :</i> - dans l'aire de jeu - et les défenseurs sont à 3m
le disque touche le sol	Remise en jeu au point de chute
un défenseur touche ou intercepte le frisbee	Idem
le disque est attrapé hors des limites de l'aire de jeu	Remise en jeu à l'endroit de la sortie
Le disque tombe en dehors de l'aire de jeu (touche ou en-but)	Idem
Le possesseur se déplace ou conserve le disque plus de 10 secondes	Remise en jeu à l'endroit de la faute

Durée du match :

2 mi-temps de 5 à 8 minutes

Remplacement des joueurs :

L'activité intense de ce jeu impose des remplacements fréquents de joueurs qui s'effectuent dès qu'ils le souhaitent.

Barème :

Equipe gagnante : 6 points

Match nul : 4 points

Match perdu : 2 points

«Rôle et Mission du « Responsable du Jeu »

Il est le gardien du temps et de « l'esprit du jeu »

- Responsable du chronomètre, il annonce la mi-temps et la fin de la partie.
- En cas de litige ou de contestation durable (+ de 15 à 20 secondes) entre les joueurs, il intervient pour que le jeu puisse reprendre :
 - Prend une décision concernant la faute
 - Indique le possesseur du disque
 - Indique le lieu de la remise en jeu
- Complète la fiche d'évaluation du déroulement du jeu

Evaluation du déroulement du jeu	
Nombre d'interventions du responsable en faveur de l'équipe A	Nombre d'interventions du responsable en faveur de l'équipe B

Barème :

- Si aucune intervention n'est nécessaire : + 3 points « d'esprit sportif » à chaque équipe.
- Si intervention :
 - 2 points pour l'équipe qui a obtenu le plus d'intervention en sa faveur
 - 0 point pour l'autre équipe

Exemple : Au cours du jeu, le responsable doit intervenir 8 fois pour régler des litiges ; La possession du disque a été attribuée 6 fois à l'équipe A et 2 fois à l'équipe B ; en conséquence : + 2 points pour A et zéro point pour B

U.S.E.P.66 2007	Cycle 3	DOMAINE	
	<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>		
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU			ULTIMATE LES DEMENAGEURS

OBJECTIF	S'organiser collectivement pour transporter les frisbee.		
DISPOSITIF	<p>Lieu : cour, salle de sport, terrain extérieur de sport</p> <p>Dimensions du terrain : 40m x 20 m</p> <p>Matériel (pour chaque équipe) : 5 disques volants.</p> <p>Organisation de la classe : 4 équipes de six joueurs (les équipes s'affrontent deux à deux) sur des ateliers juxtaposés. Les 2 autres équipes sont chargées de ramasser et ramener les frisbee tombés à la réserve de départ.</p> <p>Durée du jeu : L'équipe signale la fin de la partie dès que tous les disques sont parvenus dans la zone d'en-but (5 minutes maximum).</p>	<p><i>Ligne départ</i></p> <p><i>Réserve à frisbee</i></p> <p><i>Schéma de l'atelier</i> <i>Zone d'en-but : 6 m</i></p> <p>40 mètres</p>	
BUT	Amener les 5 disques jusqu'à la zone d'en-but.		
CONSIGNES	<p>Au début, tous les joueurs se trouvent sur la ligne de départ. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer avec le disque.</p> <p>Au signal, il s'agit de déplacer les disques en se faisant des passes. Attention, dès qu'un disque touche le sol, il est récupéré par les ramasseurs et ramené dans la caisse (la réserve) de départ".</p> <p>L'organisation de l'équipe est libre : par deux, par trois, à la chaîne</p>		
CRITERES DE REUSSITE	A la fin du jeu, l'équipe qui a réussi à déplacer les 5 disques remporte la partie.		
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Inciter les élèves à effectuer des lancers de plus en plus long. - Introduire 1 puis 2 défenseurs qui vont tenter d'intercepter les frisbee 		

U.S.E.P.66 2007	Cycle 3	DOMAINE	
		<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>	
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU		ULTIMATE	LA RIVIERE

OBJECTIF	S'organiser collectivement pour transporter les frisbee.		
DISPOSITIF	<p>Lieu : cour, salle de sport, terrain extérieur de sport</p> <p>Dimensions du terrain : 40m x 20 m</p> <p>Matériel (pour chaque équipe) : 5 disques volants.</p> <p>Organisation de la classe : 4 équipes de six joueurs (les équipes s'affrontent deux à deux) sur des ateliers juxtaposés.</p> <p>Une équipe se situe dans la rivière pour tenter d'intercepter le disque.</p> <p>L'autre équipes est chargée de ramasser et ramener les frisbee tombés à la réserve de départ.</p> <p>Durée du jeu : L'équipe signale la fin de la partie dès que tous les disques sont parvenus dans la zone d'en-but (5 minutes maximum).</p>		
BUT	Amener les 5 disques jusqu'à la zone d'en-but.		
CONSIGNES	<p>Au début, tous les joueurs attaquants se trouvent sur la ligne de départ. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer avec le disque.</p> <p>Au signal, il s'agit de déplacer les disques en se faisant des passes pour atteindre l'en-but. Attention, dès qu'un disque touche le sol ou intercepté, il est récupéré par les ramasseurs et ramené dans la caisse (la réserve) de départ ". Organisation libre des ataq.</p> <p>Les défenseurs n'ont pas le droit de sortir de la rivière et tentent d'intercepter tous les disques qui passent</p>		
CRITERES DE REUSSITE	A la fin du jeu, l'équipe qui a réussi à déplacer les 5 disques remporte la partie.		
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire ou augmenter la largeur de la rivière pour complexifier ou faciliter la tâche des défenseurs. - Varier le nombre de défenseurs 		

U.S.E.P.66 2007	Cycle 3	DOMAINE	Education Physique et Sportive
		<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>	Réaliser une performance mesurée
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU			ULTIMATE Le Frisbeegolf

DISPOSITIF

Lieu : terrain de sport extérieur. Espace de loisir.

Dimensions de l'espace : au minimum 100m x 50 m

Matériel : 1 disque volant pour 2 élèves

Quelques plots pour délimiter le parcours.

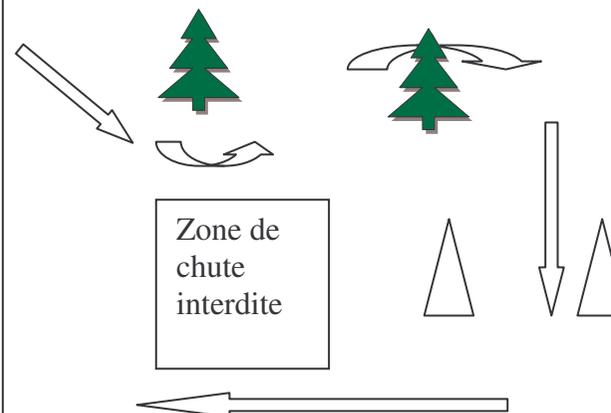
Organisation de la classe : Les élèves sont par couples :

L'un réalise le parcours en lançant le disque ;

L'autre comptabilise le nombre de coups et vérifie le respect de l'itinéraire.

5 ou 6 couples peuvent démarrer simultanément sur le parcours (disques aux couleurs différentes)

Départ



OBJECTIF	S'organiser individuellement pour déplacer le frisbee.
BUT	Parcours à réaliser en lancer successifs ; Effectuer le moins de coups (lancers) possible
CONSIGNES	Le joueur lance le disque en direction du 1 ^{er} point de passage puis ramasse et relance du point de chute et ainsi de suite. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer en portant le disque. Attention si le disque tombe dans la zone interdite, il faut recommencer le lancer ! L'observateur note chaque coup et veille au respect du parcours.
CRITERES DE REUSSITE	Seul le nombre de coup est important (le plus faible possible). La vitesse ne doit pas rentrer en compte.
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire ou augmenter la longueur et les difficultés du parcours. - Introduire éventuellement un ou des défenseurs qui pourraient gêner la progression

U.S.E.P.66 2007	Cycle 3	DOMAINE	
	<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>		
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU			ULTIMATE LE DISCOPOINT (situation 1)

OBJECTIF	Améliorer la relation « lanceur-réceptionneur ».
-----------------	--

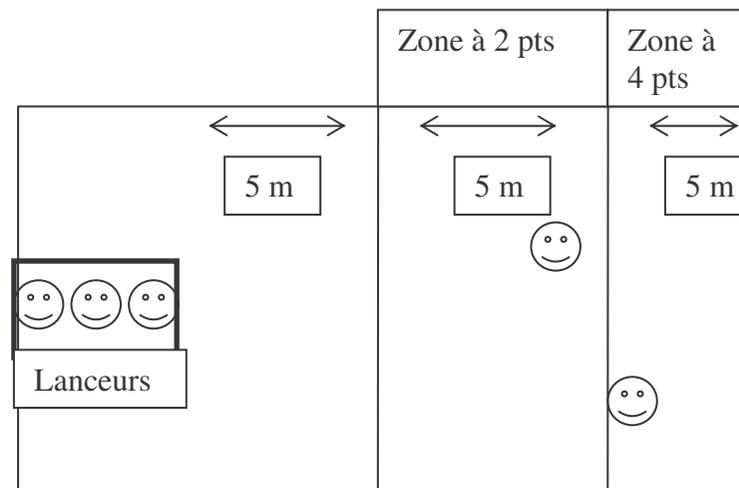
Lieu : salle de sport, cour, terrain extérieur

Dimensions du terrain : 40 m x 20 m

Matériel (pour 1 atelier) : 3 à 5 disques volants (1 pour chaque lanceur)

Organisation de l'atelier : 3 ou 4 lanceurs + 2 réceptionneurs (le lanceur devient réceptionneur ...)

Durée du jeu : 5 à 6 minutes



BUT	Lancer le disque à un des partenaires réceptionneurs pour marquer des points (2 ou 4 points selon la zone de réception).
CONSIGNES	Au départ, 3 lanceurs (1 disque chacun) se trouvent en file indienne dans la zone de lancer. Les réceptionneurs se positionnent et se déplacent librement dans les zones de réception. A tour de rôle, les possesseurs de disque tentent un lancer vers les réceptionneurs : Si le disque est attrapé, l'équipe marque des points (selon la zone). Le lanceur devient réceptionneur et inversement le réceptionneur devient lanceur (à la queue). Maximum de passages pendant la durée du jeu pour marquer le plus possible. Si le disque tombe pas de point et l'un des réceptionneur devient lanceur.
CRITERES DE REUSSITE	A la fin du jeu, comptabiliser et comparer les points marqués. Comparer nombre de lancer et nombre de réussites.
VARIABLES	- Reculer la zone de lancer pour inciter les élèves à effectuer des lancers de plus en plus long.

U.S.E.P.66 2007	Cycle 3	DOMAINE	
	<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>		
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU			ULTIMATE LE DISCOPOINT (situation 2)

OBJECTIF	Améliorer la relation « lanceur-réceptionneur ».		
DISPOSITIF	<p>Lieu : cour, salle de sport, terrain extérieur de sport</p> <p>Dimensions du terrain : 40m x 20 m</p> <p>Matériel (pour un atelier) : 5 disques volants (1 pour chaque lanceur) - (2 ateliers pour une classe)</p> <p>Organisation de l'atelier : 1 groupe de cinq lanceurs + 1 groupe de cinq réceptionneurs + 2 défenseurs .</p> <p>Durée du jeu : 4 à 5 passages pour chaque lanceur</p>	<p style="text-align: center;"><i>Schéma de l'atelier</i></p>	
BUT	Lancer le disque à un des partenaires réceptionneurs pour marquer des points (2 ou 4 points selon la zone de réception).		
CONSIGNES	<p>Au départ, tous les lanceurs (1 disque chacun) se trouvent en file indienne dans la zone de lancer.</p> <p>Les réceptionneurs et les défenseurs se positionnent et se déplacent librement dans les zones de réception.</p> <p>A tour de rôle, les possesseurs de disque tentent un lancer vers un des réceptionneur : Si le disque est attrapé, le lanceur marque des points (selon la zone). Il récupère rapidement son frisbee et retourne à la queue.</p> <p>4 ou 5 passages par lanceur</p> <p>Si un défenseur, touche ou intercepte le disque, le lanceur ne marque pas de point.</p>		
CRITERES DE REUSSITE	<p>A la fin du jeu, comptabiliser et comparer les points marqués.</p> <p>Compter le nombre de disques touchés ou interceptés par les défenseurs.</p>		
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Reculer la zone de lancer pour inciter les élèves à effectuer des lancers de plus en plus long. - Introduire 1 puis 2 défenseurs supplémentaires qui vont tenter d'intercepter les frisbee. 		

U.S.E.P.66 2007	Cycle 3	DOMAINE	EPS
		<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>	
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU			ULTIMATE LES CAPITAINES

OBJECTIF	S'organiser collectivement pour lancer les frisbee aux capitaines de l'équipe.		
DISPOSITIF	<p>Lieu : cour, salle de sport, terrain extérieur de sport</p> <p>Dimensions du terrain : 10m x 10m ou 15m x 15m</p> <p>Matériel (pour chaque équipe) : 1 disque volant par atelier.</p> <p>Organisation de la classe : 4 équipes de cinq joueurs (les équipes s'affrontent deux à deux) sur des ateliers juxtaposés. Chaque équipe est constituée de 3 joueurs ☺ et 2 capitaines. ☒ Les capitaines des 2 équipes se situent à l'extérieur et ne peuvent rentrer sur le terrain (2 cotés opposés); les joueurs se trouve dans l'aire de jeu. Durée du jeu : 5 minutes maximum</p>	<p>Schéma d'un atelier</p>	
BUT	Lancer le disque à l'un des 2 capitaines de son équipe situés à l'extérieur du terrain. Si le capitaine attrape le disque, l'équipe marque 1 point.		
CONSIGNES	<p>Au départ, un joueur possesseur du disque se trouve au centre du terrain ; Il tente de transmettre le frisbee à ses partenaires. Les adversaires tentent de récupérer le frisbee et, à leur tour, le transmettre au capitaine. Les joueurs peuvent occuper toute l'aire de jeu mais ne peuvent pas se déplacer avec le disque (Règles de l'ultimate). Si le disque tombe dans le terrain ou est touché par un défenseur : Changement de possession au point de chute. Si le disque sort des limites ou si un point est marqué : Remise en jeu au centre du terrain.</p>		
CRITERES DE REUSSITE	A la fin du jeu, l'équipe qui a réussi à marquer le plus de points remporte la partie.		
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire ou augmenter l'espace de jeu pour complexifier ou faciliter la tâche des défenseurs. - Diminuer ou augmenter le nombre de capitaines dans chaque équipe. - Limiter la zone de jeu des capitaines. 		

U.S.E.P.66 2007	Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
	<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>		<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i>
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU			ULTIMATE LES PASSEURS

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> - Etre disponible pour assurer la continuité du jeu: prendre des informations sur les trajets (joueurs), sur les trajectoires (disque volant), se démarquer. - Rechercher des stratégies collectives pour perturber et/ou stopper la progression du disque volant. 		
DISPOSITIF	<p>Lieu : cour, salle de motricité, terrain de sport</p> <p>Dimensions du terrain : 24 m x 10 m (au minimum).</p> <p>Matériel : 1 caisse (réserve de frisbee), dossards de couleurs, 1 chronomètre, ruban ou corde ou craie pour délimiter les zones.</p> <p>Organisation de la classe : 3 équipes de 8 joueurs. Une équipe d'attaquants, une équipe de défenseurs (3 sur le terrain + 5 remplaçants)</p> <p>Durée du jeu : 3 minutes.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Schéma de l'atelier</i></p>	
BUT	Marquer le plus de points possible.		
CONSIGNES	<p>“Les attaquants sont répartis par deux dans chaque zone (zone d'en but comprise). Ils ne peuvent pas sortir de leur zone durant la durée du jeu. Au signal, un des joueurs attaquants s'empare d'un frisbee dans la réserve et le transmet à tout autre partenaire situé sur le terrain. Les défenseurs doivent perturber voire stopper la progression du disque. Ils peuvent se déplacer sur tout le terrain mais ne doivent pas se trouver plus de deux dans une même zone.</p> <p>Pour marquer un point, il faut donc que le frisbee soit transmis à un des deux attaquants situés dans la zone d'en but. Les défenseurs peuvent des changements à tout moment. »</p>		
CRITERES DE REUSSITE	Evaluation quantitative à la fin du jeu.		
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter progressivement le nombre de défenseurs (4 puis 5 puis 6), - Autoriser la mobilité des attaquants (il est possible de retrouver trois attaquants dans une même zone), - Interdire la passe vers l'arrière. - Limiter le temps de possession de chaque frisbee joué à 30 secondes puis 20 secondes. 		

U.S.E.P.66 2007	Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
	<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>		<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i>
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU			ULTIMATE LES SPECIALISTES

OBJECTIFS	- Construire une relation récepteur efficace (trajet-trajectoire).		
DISPOSITIF	<p>Lieu : cour, salle de motricité, terrain de sport</p> <p>Dimensions du terrain : 24 m x 10 m (au minimum).</p> <p>Matériel : 1 frisbee par équipe. Craie, cordes pour délimiter les zones.</p> <p>Organisation de la classe : 4 équipes de 6 joueurs. Deux équipes en jeu, deux équipes en observation (chronométrage, décompte des points).</p> <p>Durée du jeu : 3 minutes par manche.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Schéma de l'atelier</i></p>	
BUT	Marquer le plus de points possible.		
CONSIGNES	<p>« Au signal, le premier joueur de chaque équipe se déplace dans une des zones à points. Le second joueur lui lance le frisbee. Le nombre de points marqués à chaque lancer correspond (si le frisbee est réceptionné) au numéro de zone.</p> <p>Après chaque lancer, la rotation dans l'équipe est la suivante. Le récepteur se replace en dernière position de la file, le lanceur devient récepteur, le premier de file est le lanceur.</p> <p>Les observateurs comptent les points marqués par chaque équipe et gèrent le temps ».</p>		
CRITERES DE REUSSITE	Evaluation quantitative à la fin du jeu.		
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier les zones (taille, forme) et leur cotation. - Un joueur de l'équipe adverse défend sur le récepteur en tentant de s'emparer du disque. - Doubler les points pour une réception à une main. 		