



ULTIMATE

Cher(e)s Collègues,

Vous avez formulé le vœu de participer à une rencontre Ultimate organisée dans le cadre des rencontres USEP de la circonscription P. Ouest.

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

Transport : Pris en charge par le Comité de circonscription USEP.

Organisation de la rencontre :

- Le matin sera consacré à des ateliers jeux tirés des documents ci-joints.
- L'après-midi sera consacrée à des rencontres en poules de niveau

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 garants 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.

Bonne lecture, bonne préparation et à bientôt.

Elisabeth Maroselli

- > **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 :

6 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.

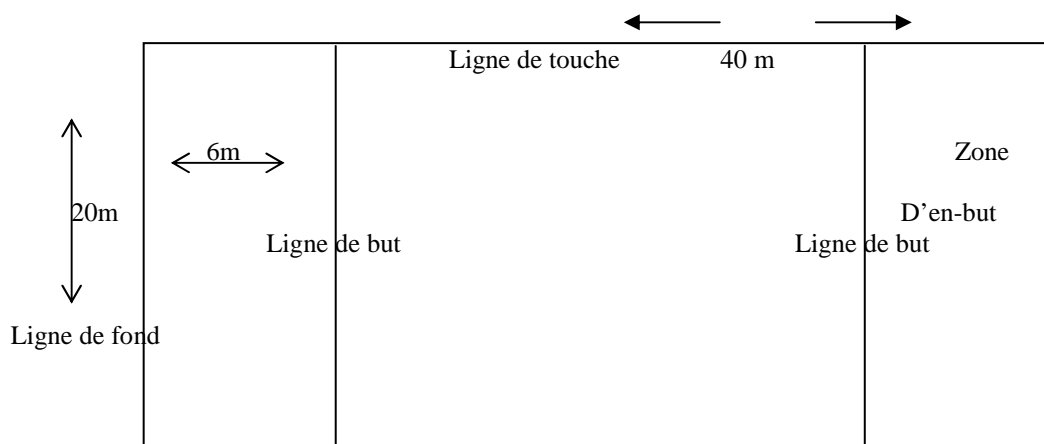
Particularité : COARBITRAGE : il n'y a pas d'arbitre désigné et extérieur aux équipes qui jouent. Ce sont les joueurs sur le terrain qui, seuls, peuvent arrêter le jeu. Chacun est responsable de son bon déroulement et garant de l'application de la règle.

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 receptriceur 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> <i>- dans l'aire de jeu</i> <i>- et les défenseurs sont à 3m</i>
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

1 point de bonus sera attribué à toute équipe dont le score atteindra 5 points à la fin d'une rencontre.

«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

ESPRIT SPORTIF

COMPORTEMENTS A OBSERVER

RESPECT DES PARTENAIRES

- Jouer avec tous ses équipiers **1 Point**
- Accepter d'être remplaçant
- Ne pas utiliser des gestes ou des paroles incorrectes

RESPECT DES ADVERSAIRES

- Jouer ensemble **1 Point**
- Ne pas être brutal
- Ne pas utiliser des gestes ou paroles incorrects

RESPECT DE L'ARBITRE

- Connaître les règles du jeu **1 Point**
- Accepter les décisions de l'arbitre
- Ne pas chercher à tricher

J'observe l'activité du joueur (euse) De l'équipe

Note les points marqués par l'équipe

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

- **Habilité motrice/ Occupation des espaces libres du joueur :**

Utilise des croix pour renseigner les cases :

Bonnes réceptions

Mauvaises réceptions

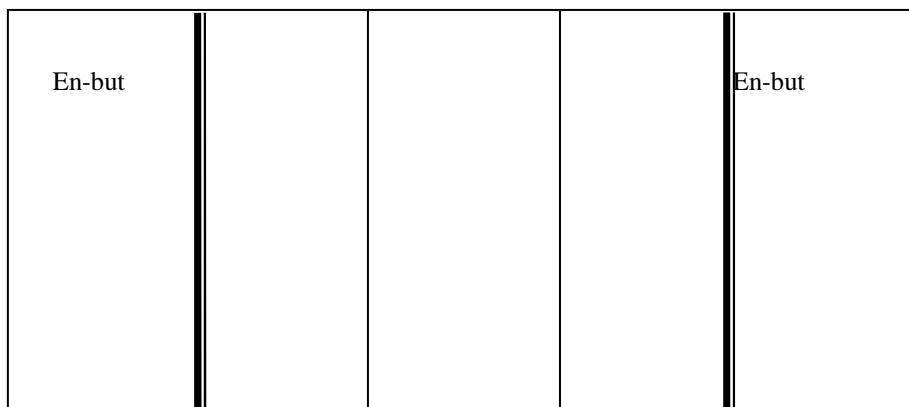
- **Intention / stratégie de jeu du lanceur :**

Utilise des croix pour renseigner les cases :

Lancers courts

**Lancers longs (disque
qui vole)**

- **Occupation de l'espace de jeu au cours de la partie.**



- Colorie l'en-but que doit atteindre l'équipe que tu observes.
- Place une croix dans la zone où se trouve le joueur observé lorsqu'il réceptionne le frisbee.

Nom : Prénom :

J'ai marquépoints.

J'ai lancéfois le disque à un partenaire situé dans l'en-but.

J'ai rencontré des difficultés au niveau de :

- La compréhension des règles de l'ultimate.

- Mon engagement dans le jeu
(je n'ai jamais été en possession du disque)

- La manipulation du frisbee
 - Difficultés à lancer
 - Difficultés à réceptionner l'engin.

UNITE D'APPRENTISSAGE « ULTIMATE »

CYCLE 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
COMPETENCE SPECIFIQUE		Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement
ACTIVITE SUPPORT		ULTIMATE

Situations globales Pour entrer dans l'activité	Situation de référence Pour savoir où on en est	Situations d'apprentissage Pour apprendre et progresser	Situation de référence Pour mesurer les progrès, pour évaluer
<ul style="list-style-type: none"> - face à face - le frisbee brûlant - le carré magique - l'horloge - la rivière - le frisbee-cône 	<p>Evaluer le "savoir déjà là"</p> <p>Le match</p>	<p>Construire les apprentissages</p> <ul style="list-style-type: none"> - S1 : les démenageurs - S2 : la rivière - S3 : Frisbee aux capitaines - S4 : la distance - S5 : Frisbee golf - S6 : discopoint (situations 1 et 2) - S7 : les capitaines - S8 : les passeurs - S9 : les spécialistes - S10 : Frisbee aux capitaines (2) 	<p>Evaluer les effets de l'apprentissage</p> <p>Le match</p>
<i>Evaluation diagnostique</i>		<i>Evaluation formative</i>	<i>Evaluation sommative</i>

Situations globales

Face à face

Consigne : « Eloignez-vous les uns des autres et essayez de faire voler le frisbee le plus longtemps possible. »

Les élèves sont face à face, éloignés d'une quinzaine de mètres. Le lanceur envoie son Frisbee sans consigne technique. Il doit trouver une solution efficace pour faire voler le disque.

Le receveur va chercher le disque tombé au sol et le lance à son tour.

Variable : réduire la distance pour que le receveur essaie de trouver la meilleure solution pour réceptionner le frisbee.

Le frisbee brûlant

Dispositif : plusieurs équipes en parallèle.

Organisation : chaque joueur est disposé dans un cerceau. Les joueurs tentent de faire circuler un frisbee sur la longueur de leur parcours. Si l'engin n'est pas réceptionné par un joueur, le lanceur recommence.

L'équipe terminant la première a gagné.

Variation : - le jeu se termine quand 5 frisbees sont parvenus dans la zone d'arrivée.
- à un moment précis, le jeu s'arrête (5-4-3-2-1). Si un frisbee se trouve en dehors des zones de départ ou d'arrivée, l'équipe peut se faire éliminer.

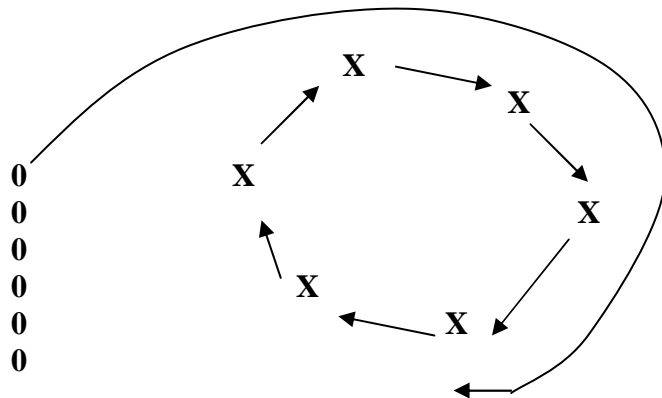
L'horloge

Dispositif - Organisation : deux équipes. Une est disposée en CERCLE sur le terrain et tente de se faire des passes sans faire chuter le frisbee. (=1 pt par tour réussi).

Chaque joueur de l'équipe adverse doit, en relais avec un frisbee faire le tour du terrain. Le joueur en déplacement doit reprendre son frisbee à l'endroit de la chute de celui-ci pour continuer son tour.

Le jeu s'arrête quand le dernier joueur a terminé son parcours.

Changer les rôles et compter le nombre de passe réussies pour chaque équipe, celle ayant le plus de points a gagné.



Le carré magique

Dispositif - Organisation : quatre (ou six) enfants sont disposés en carré (ou en cercle), chacun dans leur cerceau respectif.

But : faire circuler le frisbee sur un maximum de tour sans le laisser tomber.

Les enfants peuvent sortir du cerceau pour réceptionner le frisbee, mais doivent être dedans pour le lancer.

On peut faire plusieurs carrés de jeu, en même temps.

Le groupe qui réussit le plus grand nombre de tous a gagné.

La rivière



Dispositif – Organisation : plusieurs joueurs en parallèle.

Les enfants sont par trois (deux partenaires, un adversaire). L'adversaire est dans la rivière et tente d'intercepter le frisbee que s'envoient les deux joueurs.

Un point est attribué à chaque passe réussie et à chaque interception.. Un point de pénalité est attribué à chaque fois que le frisbee tombe hors des limites du terrain.

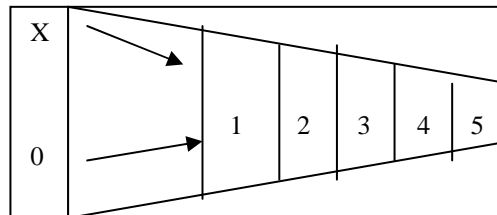
Le jeu se déroule en un temps déterminé, puis on inverse les rôles.

Variable : deux équipes jouent en parallèle et envoient un joueur dans celle adverse.

X	0
 0	 X
X	0

Le frisbee-cône

Les joueurs tentent de marquer le plus de points possible en ajustant leurs tirs en fonction des points marqués dans la zone de jeu.



Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
	COMPETENCE SPECIFIQUE	<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i>
	ACTIVITE SUPPORT / NOM DU JEU	ULTIMATE LES DEMENAGEURS

OBJECTIF	S'organiser collectivement pour transporter les frisbees.	
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 l'atelier : équipes de six joueurs (les équipes s'affrontent deux à deux). Les équipes ne jouant pas, 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 ou que le temps imparti est fini (5mn) (5 minutes maximum).</p>	<p><i>Schéma de l'atelier</i></p> <p><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 	

Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
	COMPETENCE SPECIFIQUE	<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i>
	ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU	ULTIMATE LA RIVIERE

OBJECTIF	S'organiser collectivement pour transporter les frisbees.	
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 l'atelier : équipes de six joueurs (les équipes s'affrontent deux à deux). Une troisième équipe se situe dans la rivière pour tenter d'intercepter le disque. Une quatrième équipe 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. 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 est intercepté, il est récupéré par les ramasseurs et ramené dans la caisse (la réserve) de départ ". Organisation libre des attaquants.(ils peuvent notamment entrer dans la rivière !)</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 	

Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
COMPETENCE SPECIFIQUE		<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i>	
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU		ULTIMATE	FRISBEE AU CAPITAINE

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 : 20m x 15m ou 15m x 10m</p> <p>Matériel (pour chaque équipe) : 1 disque volant par atelier.</p> <p>Organisation de l'atelier : équipes de six joueurs (les équipes s'affrontent deux à deux). Chaque équipe est constituée de 5 joueurs et 1 capitaine Le capitaines de chaque équipe se situe à l'extérieur et ne peut entrer sur le terrain (cotés opposés); les joueurs se trouve dans l'aire de jeu. Durée du jeu : 5 minutes maximum</p>	<p>Schéma de l'atelier</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Capitaine 0</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Capitaine X</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td></td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Capitaine 0	X	0	X	0	Capitaine X		0	0		X			0	X	X		
Capitaine 0	X	0	X	0	Capitaine X																
	0	0		X																	
	0	X	X																		
BUT	Lancer le disque au capitaine de son équipe situé 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. - Augmenter le nombre de capitaines dans chaque équipe. - Limiter la zone de jeu des capitaines. 																				

Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
	COMPETENCE SPECIFIQUE	<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i>
	ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU	ULTIMATE PRECISION : LA DISTANCE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> - Perfectionner son lancer de manière à ce qu'il soit effectué le plus loin possible. - Perfectionner son lancer de manière à ce qu'il soit le plus précis possible. 	
DISPOSITIF	<p>Lieu : cour, terrain de sport</p> <p>Dimensions du terrain : 40 m x 15 m</p> <p>Matériel : 1 caisse (réserve de frisbees), ruban ou corde ou craie pour délimiter les zones.</p> <p>Organisation de l'atelier : équipes de 6 joueurs. Une équipe lance pendant qu'une autre observe et qu'une troisième ramasse les frisbees.</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	« L'objectif est de lancer le frisbee dans les zones placées devant vous. Un nombre de points est attribué à chaque zone. Ainsi, la zone la plus proche de la zone de lancer vaut 0 point, mais la zone la plus éloignée en vaut 4. Chaque joueur a la possibilité d'effectuer trois lancers. On ne comptabilise que le meilleur lancer. »	
CRITERES DE REUSSITE	- combinaison des deux critères : longueur et précision.	
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ou réduire la profondeur des zones. - Augmenter ou réduire la largeur des zones. - Imposer le type de lancer (revers ou coup droit). 	

Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
COMPETENCE SPECIFIQUE		Réaliser une performance mesurée	
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU		ULTIMATE	Le Frisbeegolf

DISPOSITIF

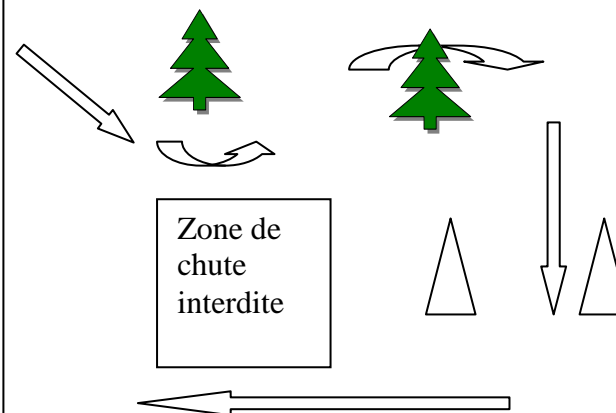
Lieu : terrain de sport extérieur. Espace de loisir.

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

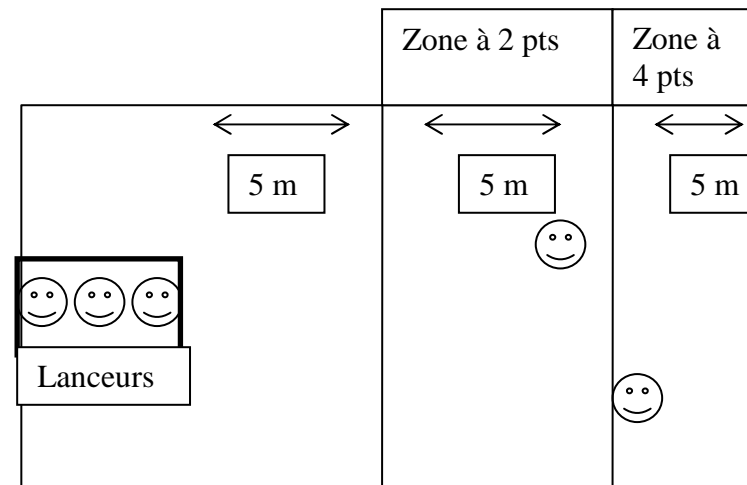


OBJECTIF	S'organiser individuellement pour déplacer le frisbee.
BUT	Parcours à réaliser en lancer successifs ; Effectuer le moins de coups (lancers) possible
CONSIGNES	Le joueur lance le disque en direction du 1 ^{ier} point de passage puis ramasse et relance du point de chute et ainsi de suite. Les 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

Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
	COMPETENCE SPECIFIQUE	<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i>	
	ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU	ULTIMATE	LE DISCOPOINT (situation 1)

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

<p>Lieu : salle de sport, cour, terrain extérieur</p> <p>Dimensions du terrain : 40 m x 20 m</p> <p>Matériel (pour 1 atelier) : 3 à 5 disques volants (1 pour chaque lanceur)</p> <p>Organisation de l'atelier : 3 ou 4 lanceurs + 2 réceptionneurs (le lanceur devient réceptionneur ...)</p> <p>Durée du jeu : 5 à 6 minutes</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, 3 lanceurs (1 disque chacun) se trouvent en file indienne dans la zone de lancer.</p> <p>Les réceptionneurs 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 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).</p> <p>Maximum de passages pendant la durée du jeu pour marquer le plus possible.</p> <p>Si le disque tombe pas de point et l'un des réceptionneur devient lanceur.</p>
CRITERES DE REUSSITE	<p>A la fin du jeu, comptabiliser et comparer les points marqués.</p> <p>Comparer nombre de lancer et nombre de réussites.</p>
VARIABLES	Reculer la zone de lancer pour inciter les élèves à effectuer des lancers de plus en plus long.

Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
	COMPETENCE SPECIFIQUE	<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</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> <p>Détails du schéma : Le terrain est un rectangle de 40m de longueur et 20m de largeur. À l'extrémité gauche, une zone de lancer de 5m est indiquée par une double flèche. À l'extrémité droite, deux zones de réception sont définies par des double flèches : une de 5m pour la 'Zone De Réception 2 pts' et une de 3m pour la 'Zone de Réception 4 pts'. Des smileys représentent les participants : 5 lanceurs sont alignés dans la zone de lancer, 5 réceptionneurs sont répartis dans les zones de réception, et 2 défenseurs sont également répartis. Des smileys supplémentaires sont placés dans les zones de réception pour illustrer des situations de jeu.</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. 		

Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
	COMPETENCE SPECIFIQUE	<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</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.</p> <p>Les adversaires tentent de récupérer le frisbee et, à leur tour, le transmettre au capitaine.</p> <p>Les joueurs peuvent occuper toute l'aire de jeu mais ne peuvent pas se déplacer avec le disque (Règles de l'ultimate).</p> <p>Si le disque tombe dans le terrain ou est touché par un défenseur : Changement de possession au point de chute.</p> <p>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. 	

Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
COMPETENCE SPECIFIQUE		Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	
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.</p> <p>Les défenseurs peuvent effectuer 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. 		

Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
	COMPETENCE SPECIFIQUE	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	
	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> <p style="text-align: center;">Réserve de frisbee</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. 		

Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
	COMPETENCE SPECIFIQUE	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	
	ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU	ULTIMATE	FRISBEE AU CAPITAINE (2)

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> <p style="text-align: center;">Réserve de frisbee</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. 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. 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. 		