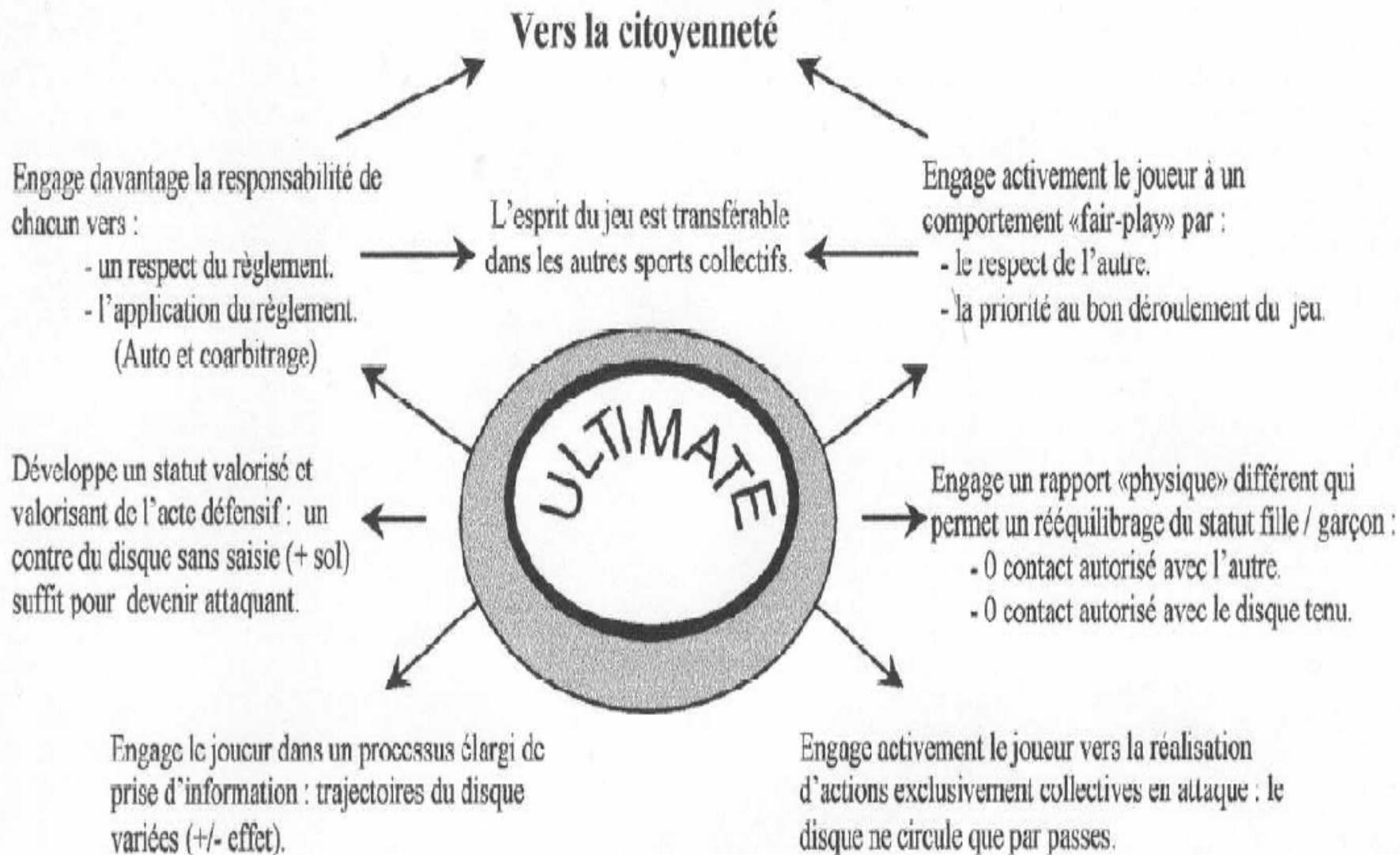




Pourquoi jouer à l'ultimate ?



Extrait de « Jeu collectif et frisbee »

Construire une unité d'apprentissage en jeu collectif au cycle 3

Denis DELPLANQUE CPD EPS

D'après Francis Kafel (<http://perso.wanadoo.fr/francis.kafel/>)

Niveau: CM2	Titre : JEUX COLLECTIF « ULTIMATE »	Nombres de séances: 10
Discipline: EPS		Temps 60 min
Objectif:- - Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). - Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel). - Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. 		
Socle commun: Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie, accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal. Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.		
Séances	Déroulement	Matériel
Séance 1 Découvrir et manipuler les Frisbees	1 /manipulation « libre » Tous alignés, s'entraîner à lancer : ☞ loin / près ☞ doucement / fort ☞ droit Règles à instaurer : ☞ position de la main : pouce sur le frisbee, index le long de la tranche, reste des doigts sous le frisbee ☞ position du corps : tout le corps est en mouvement quand on lance le frisbee ☞ sécurité : quand on travaille en ligne, chacun va chercher son frisbee au même signal pour éviter les accidents (on ne voit pas les frisbees qui arrivent par derrière)	-
	2/Ateliers tournants pour travailler le lancer (voir annexe1) A/ le disque brulant (voir annexe) B/ A chacun sa maison C/Le relais D/ la pétanque pour faire mieux que l'adversaire	
http://milleetuncrayons.eklablog.com		



Niveau: CM2	Titre : JEUX COLLECTIF « ULTIMATE »	Nombres de séances: 10
Discipline: EPS		Temps 60 min
Objectif:- - Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). - Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel). - Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. 		
Socle commun: Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie, accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal. Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.		
Séances	Déroulement	Matériel
Séance 2 Découvrir et manipuler les Frisbees	🕒 1 /échauffement : Rappel des Règles : 🕒 position de la main : pouce sur le frisbee, index le long de la tranche, reste des doigts sous le frisbee 🕒 position du corps : tout le corps est en mouvement quand on lance le frisbee 🕒 sécurité : quand on travaille en ligne, chacun va chercher son frisbee au même signal pour éviter les accidents (on ne voit pas les frisbees qui arrivent par derrière)	-
	2/Ateliers tournants pour travailler le lancer /réception (voir annexe2 et 1) A/ L'horloge D/ Les tapis pour lancer loin E/ Le couloir pour lancer droit F/la pétanque pour faire mieux que l'adversaire B/ La rivière C/Le carré magique	



Niveau: CM2	Titre : JEUX COLLECTIF « ULTIMATE »	Nombres de séances: 10
Discipline: EPS		Temps 60 min
Objectif:- - Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). - Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel). - Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. 		
Socle commun: Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie, accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal. Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.		
Séances	Déroulement	Matériel
Séance 3 Découvrir et manipuler les Frisbees	🌀 1 /échauffement : 🌀 Passe à 2 : Se placer très près dans un premier temps et augmenter la distance entre les partenaires petit à petit. Une fois la distance « idéale » trouvée, tenter de battre un record en comptant le nombre de passes réussies sans chute du frisbee. Rappel des Règles : 🌀 position de la main : pouce sur le frisbee, index le long de la tranche, reste des doigts sous le frisbee 🌀 position du corps : tout le corps est en mouvement quand on lance le frisbee 🌀 sécurité : quand on travaille en ligne, chacun va chercher son frisbee au même signal pour éviter les acci-	-
	2/Ateliers tournants pour travailler le lancer /réception (voir annexe3) A/ RELAIS COFFRE B/ Le Relais en mouvement	



Niveau: CM2	Titre : JEUX COLLECTIF « ULTIMATE »	Nombres de séances: 10
Discipline: EPS		Temps 60 min
Objectif:- - Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). - Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel). - Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. 		
Socle commun: Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie, accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal. Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.		
Séances	Déroulement	Matériel
Séance 4 Découvert des règles de « l'ultimate »	🌀 1 /échauffement : 🌀 Passe à 2 : Se placer très près dans un premier temps et augmenter la distance entre les partenaires petit à petit. Une fois la distance « idéale » trouvée, tenter de battre un record en comptant le nombre de passes réussies sans chute du frisbee. Rappel des Règles : 🌀 position de la main : pouce sur le frisbee, index le long de la tranche, reste des doigts sous le frisbee 🌀 position du corps : tout le corps est en mouvement quand on lance le frisbee 🌀 sécurité : quand on travaille en ligne, chacun va chercher son frisbee au même signal pour éviter les acci-	-
	2/passe à 5 : Deux équipes se disputent le frisbee dans les règles de l'ultimate. Celle ayant réussi cinq passes consécutives marque un point. Retour au calme : Bilan collectif de la séance, ce qui a bien fonctionné, ce qui n’a pas fonctionné. Quelles nouvelles solutions à apporter, à expérimenter	
http://milleetun crayons eklablog.com		



Niveau: CM2	Titre : JEUX COLLECTIF « ULTIMATE »	Nombres de séances: 10
Discipline: EPS		Temps 60 min
Objectif:- - Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). - Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel). - Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. 		
Socle commun: Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie, accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal. Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.		
Séances	Déroulement	Matériel
Séance 5 Découverte des règles de « l'ultimate »	1 /échauffement : Passé à 2 : Se placer très près dans un premier temps et augmenter la distance entre les partenaires petit à petit. Une fois la distance « idéale » trouvée, tenter de battre un record en comptant le nombre de passes	
	2/Séance évaluation Au cours de cette séance, les élèves sont placés en situation de jeu (situation de référence respectant la logique interne de l'activité et les compétences spécifiques à atteindre en fin de cycle 3), et en situation d'observation (grilles établies en classe auparavant). Cette situation de référence permet, avec le groupe-classe, de recenser les problèmes rencontrés par les élèves et de définir des objectifs d'apprentissage précis : - Comment transmettre le frisbee à l'autre (son coéquipier) alors que celui-ci est bien souvent en mouvement ? (->maîtriser les différentes techniques de passes) - Comment réceptionner correctement le frisbee ? - Comment se déplacer sur le terrain pour pouvoir se démarquer de son adversaire ? (-> notion d'appels) - Comment connaître les règles pour pouvoir pleinement jouer et auto-arbitrer ? (-> besoin de rédiger le règlement pour que chacun se l'approprie sans interprétation)	
http://milleetun crayons.eklablog.com		



Niveau: CM2	Titre : JEUX COLLECTIF « ULTIMATE »	Nombres de séances: 10
Discipline: EPS		Temps 60 min

Objectif:-

- Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
- Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel).
- Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.



Socle commun:

Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie, accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal.

Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.

Séances	Déroulement	Matériel		
Séance 6 Découverte des règles de « l'ultimate »	1 /échauffement : Passe à 5			
	2/faire progresser le frisbee pour qu'il fasse le plus grand nombre de va et vient entre le 2 zones L'ulti va et vient <table border="1"> <tr> <td> Déroulement : Temps de jeu : 3mn Au départ tous les joueurs sont dans une zone puis font progresser le frisbee (idem après une traversée réussie). Une traversée réussie = 1 point = Le frisbee est récupéré par un joueur dans la zone opposée sans qu'il touche le sol. Interdit de marcher ou courir avec le frisbee. Si le frisbee tombe au sol ou sort du terrain, les 4 joueurs retournent dans la zone d'où ils viennent de (re)partir Auto arbitrage </td><td> Critère de réussite : Nombre de traversées réussies pendant le temps imparti Dispositif </td><td> Relance Diminuer « la perte » de frisbee Maîtriser la passe : tenue du frisbee, gestuelle, orientation du corps et du regard Maîtriser la réception à 2 mains (1 main ?!), orientation du corps, du regard Se mettre à distance de passe de son partenaire : pas trop loin... Stratégies de progression ... </td></tr> </table>	Déroulement : Temps de jeu : 3mn Au départ tous les joueurs sont dans une zone puis font progresser le frisbee (idem après une traversée réussie). Une traversée réussie = 1 point = Le frisbee est récupéré par un joueur dans la zone opposée sans qu'il touche le sol. Interdit de marcher ou courir avec le frisbee. Si le frisbee tombe au sol ou sort du terrain, les 4 joueurs retournent dans la zone d'où ils viennent de (re)partir Auto arbitrage	Critère de réussite : Nombre de traversées réussies pendant le temps imparti Dispositif 	Relance Diminuer « la perte » de frisbee Maîtriser la passe : tenue du frisbee, gestuelle, orientation du corps et du regard Maîtriser la réception à 2 mains (1 main ?!), orientation du corps, du regard Se mettre à distance de passe de son partenaire : pas trop loin... Stratégies de progression ...
Déroulement : Temps de jeu : 3mn Au départ tous les joueurs sont dans une zone puis font progresser le frisbee (idem après une traversée réussie). Une traversée réussie = 1 point = Le frisbee est récupéré par un joueur dans la zone opposée sans qu'il touche le sol. Interdit de marcher ou courir avec le frisbee. Si le frisbee tombe au sol ou sort du terrain, les 4 joueurs retournent dans la zone d'où ils viennent de (re)partir Auto arbitrage	Critère de réussite : Nombre de traversées réussies pendant le temps imparti Dispositif 	Relance Diminuer « la perte » de frisbee Maîtriser la passe : tenue du frisbee, gestuelle, orientation du corps et du regard Maîtriser la réception à 2 mains (1 main ?!), orientation du corps, du regard Se mettre à distance de passe de son partenaire : pas trop loin... Stratégies de progression ...		

Niveau: CM2	Titre : JEUX COLLECTIF « ULTIMATE »	Nombres de séances: 10
Discipline: EPS		Temps 60 min

Objectif:-

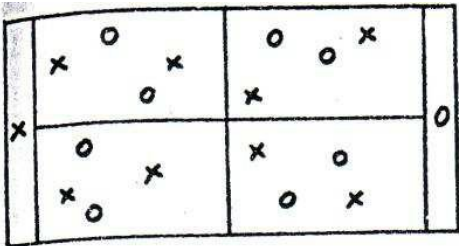
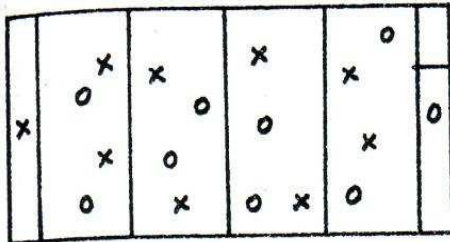
- Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
- Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel).
- Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.



Socle commun:

Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie, accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal.

Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.

Séances	Déroulement	Matériel
Séance 7 Découverte des règles de « l'ultimate »	1 /échauffement : Passe à 5	
	2/S'engager dans un jeu Le frisbee-capitaine Chaque équipe de 4 à 6 joueurs place un de ses équipiers (le capitaine) dans une zone délimitée derrière la défense adverse. L'objectif est de parvenir à passer le frisbee à son capitaine. Celui qui parvient à effectuer la passe devient capitaine et fait marquer un point à son équipe. VARIANTES :  	

Niveau: CM2	Titre : JEUX COLLECTIF « ULTIMATE »	Nombres de séances: 10
Discipline: EPS		Temps 60 min

Objectif:-

- Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
- Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel).
- Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.



Socle commun:

Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie, accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal.

Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.

Séances	Déroulement	Matériel
Séance 8 Découverte des règles de « l'ultimate »	1 /échauffement : Passe à 5	
	2/S'engager dans un jeu S'engager dans un jeu COLLECTIF: THEQUE FRISBEE	

Niveau: CM2	Titre : JEUX COLLECTIF « ULTIMATE »	Nombres de séances: 10
Discipline: EPS		Temps 60 min

Objectif:-

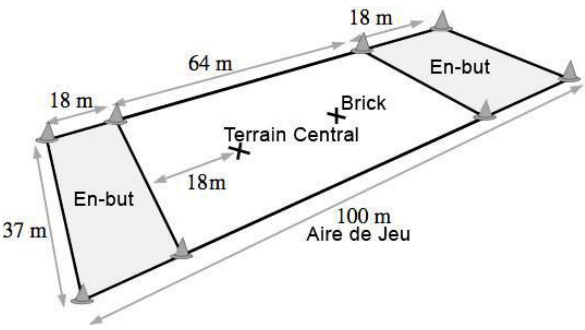
- Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
- Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel).
- Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.



Socle commun:

Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie, accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal.

Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.

Séances	Déroulement	Matériel
Séance 9	1 /échauffement :	
	2/S'engager dans un jeu COLLECTIF: ULTIMATE 	

Niveau: CM2	Titre : JEUX COLLECTIF « ULTIMATE »	Nombres de séances: 10
Discipline: EPS		Temps 60 min

Objectif:-

- Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
- Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel).
- Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.



Socle commun:

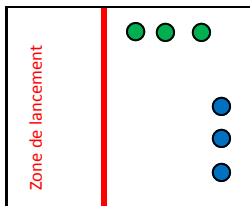
Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie, accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal.

Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.

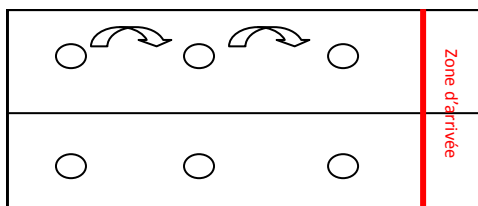
Séances	Déroulement	Matériel
Séance 10	1 /échauffement :	
	2/S'engager dans un jeu COLLECTIF: ULTIMATE	

Le disque brulant

Deux ou plusieurs équipes. Lancer le frisbee dans la zone la plus valorisée. Les points sont attribués au point d'impact du frisbee à l'atterrissage. Le total de points de chaque équipe est compté à chaque série de lancers. Si le frisbee tombe hors des limites, il ne rapporte pas de point. L'équipe qui a le plus grand nombre de points a gagné.

**Le relais**

Plusieurs équipes en parallèle. Les joueurs sont disposés dans des cerceaux. Ils tentent de faire circuler le frisbee sur la longueur de leur terrain. Si l'engin n'est pas réceptionné par un joueur, le lanceur recommence. L'équipe terminant la première a gagné.

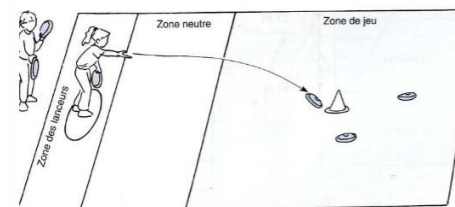
**A chacun sa maison**

Sur le terrain sont disposés des paires de cerceaux de couleurs différentes. A chaque enfant est attribuée une couleur.

Au signal, les élèves doivent atteindre l'autre cerceau de même couleur en lançant leur frisbee et le relançant à l'endroit du point de chute. Le premier arrivé a gagné.

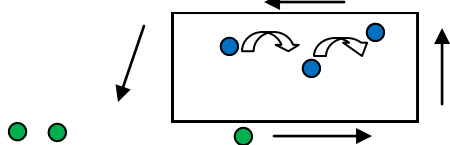
La pétanque pour faire mieux que l'adversaire

3 joueurs s'affrontent pour lancer le frisbee (prévoir 3 frisbees de couleurs différentes). Celui qui est le plus près du « cochonnet » (cône) marque le point. On joue le jeu 3 fois.



L'horloge

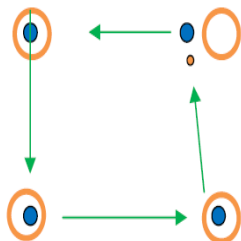
Deux équipes. Une est disposée en zig zag sur terrain tentent de se faire des passes sans faire chuter le frisbee(=1pt /passe). Pendant ce temps, chaque joueur de l'équipe adverse (aiguilles) doit, en relais, faire le tour du terrain AVEC un frisbee. Le joueur en déplacement doit reprendre son frisbee à l'endroit de la chute de celui-ci pour continuer son tour. On inverse les rôles ensuite (on compte les points de passe uniquement). On arrête le jeu lorsque tous les joueurs aiguilles ont couru



Le carré magique lancer/réceptionner

Quatre enfants sont disposés en carré, chacun dans leur cerceau respectif. Le but est de 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. Faire plusieurs carrés de jeu en même temps, le groupe qui réussit le plus grand nombre de tour a gagné.

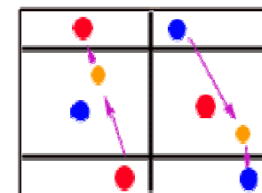


Le couloir pour lancer droit

Délimiter un couloir assez étroit avec des plots. Faire un repérage à 8m environ. L'élève doit lancer le frisbee dans le couloir. Si le frisbee atterrit dans le couloir au-delà des 8m, il marque 1 point. Chaque joueur a 3 essais.

La rivière lancer/réceptionner

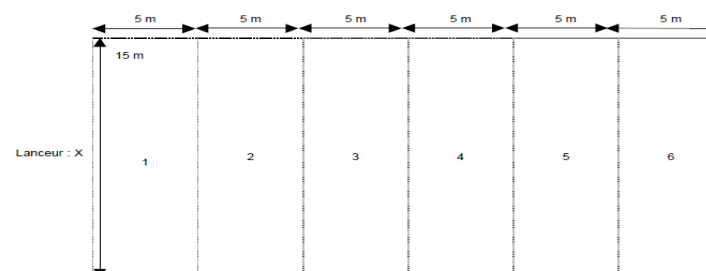
Plusieurs jeux en parallèle. Les enfants sont par trois (deux partenaires, un adversaire). L'adversaire est dans la rivière et tente d'intercepter le frisbee que s'envoient les deux joueurs. Un point est attribué à chaque passe réussie et à chaque interception. Un point de pénalité est attribué à chaque fois que le frisbee tombe hors des limites du terrain. Jeu au temps. Changer les rôles.



Les tapis pour lancer loin

■ Principe : lancer puissant et précis

Etalonnage à tester avec CE2 et CM



■ Dispositif :

Un vaste espace (terrain en herbe, de préférence), des plots pour repérer les distances tous les 5 m.

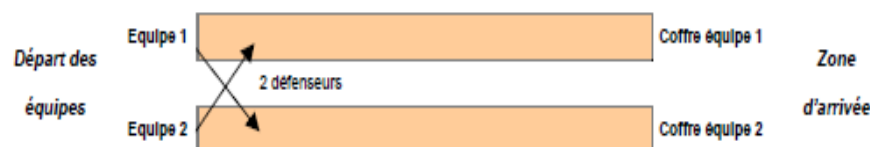
RELAIS-COFFRE – AVEC DEFENSEURS

S'affronter individuellement ou collectivement – jeux collectifs

- Compétences transversales (appréhender les notions de déplacement, durée, vitesse : agir en fonction des autres (partenaires et adversaires) selon des règles...)
- Compétences disciplinaires (lancer / attraper à l'arrêt et en mouvement...)

■ Principe : faire progresser un frisbee en équipe, vers l'avant, en évitant les obstacles (les 2 défenseurs)

- Les attaquants tentent de faire progresser un frisbee jusqu'à leur coffre (zone d'arrivée), le plus vite possible. Un attaquant doit réceptionner le frisbee dans la zone d'arrivée (= coffre).
- Les 2 défenseurs tentent d'intercepter le frisbee.
- En cas d'interception ou de chute lors d'un lancer, le lanceur doit recommencer sa passe.
- Tous les joueurs peuvent se déplacer sauf le possesseur du frisbee.



■ Dispositif :

- Un terrain, matérialisé par des plots (30 de long sur 15 m de large)
- 2 équipes de 8 (6 attaquants et 2 défenseurs dans chaque équipe)

■ Matériel :

- Plots pour marquer les zones
- 2 frisbees (1 par équipe)
- Foulards ou dossards pour repérer les défenseurs
- Sifflet

■ Variantes possibles :

- Faire varier le nombre de défenseurs, de frisbees.
- Effectuer un lancer précis à la fin (au lieu d'une zone).

SITUATION : FRISBEE CAPITAINE

■ But :

Faire une passe à son capitaine situé dans une zone interdite

■ Terrain :

30 x 15

■ Matériel :

- 1 frisbee
- 2 x 4 plots
- Chasubles
- Délimitation de terrain

■ Règles :

- Interdiction de marcher avec le frisbee
- Interdiction de contact (retour à la situation précédente)
- Quelle que soit la raison : si disque au sol ou sortie du terrain : le disque revient à l'adversaire (l'équipe qui n'était pas porteuse du disque)

1 défenseur à 1 m, les autres à plus de 5 m, sur le porteur du disque

■ Déroulement :

Une équipe part de sa zone et par passes successives transmet le frisbee à son capitaine placé dans sa zone sans entrer dans la zone interdite. L'autre équipe tente d'intercepter sans toucher les porteurs de disques. Le point est marqué si le capitaine attrape le disque dans sa zone. Si le disque tombe ou est intercepté sans faute, les défenseurs deviennent attaquants et les ex-attaquants deviennent défenseurs.

■ Variante :

On peut limiter la zone du capitaine à 2 carrés (3m x 3m) situés à chaque extrémité de la zone d'en but pour pousser les enfants à jouer sur tout l'espace et élaborer des stratégies.

