CYCLE : 3

USEP 27

ACTIVITE : ULTIMATE

COMPETENCES EN EPS :

Agir en fonction des autres, selon les règles, et tenir divers rôles dans une équipe

Appréhender, dans la réalisation de ses actions, les notions de déplacements, de durée et de vitesse.

Situations	Titres	Objectifs
Situation n°1	match	Prendre conscience des problèmes apparaissant lors du jeu pour proposer des aménagements
Situation n°2	éviter un obstacle	Lancer le frisbee sur un point ou une zone précise en utilisant le revers ou le coup droit
Situation n°3	se démarquer	Faire des passes précises tout en se déplaçant et en évitant un adversaire
Situation n°4	faire des passes précises	Faire des passes précises tout en se déplaçant et en évitant des adversaires multiples
Situation n°5	lancer et attraper le frisbee	Lancer et attraper le frisbee en mouvement et en évitant des obstacles
Situation n°6	Intercepter le frisbee : évaluation sommative	Lancer et attraper le frisbee en mouvement et en évitant des adversaires multiples Intercepter le frisbee Faire des passes précises tout en se déplaçant et en évitant des adversaires multiples

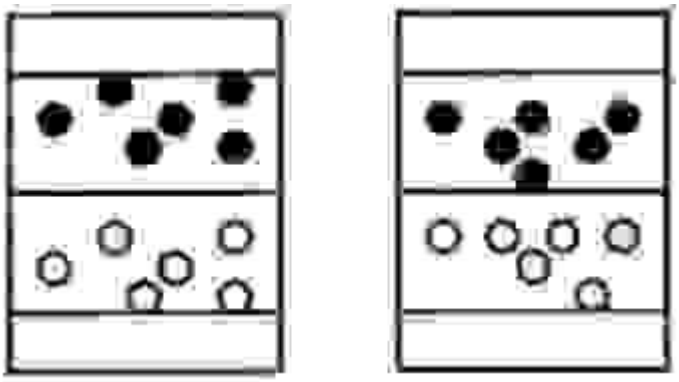
Proposition de déroulement :

Séances	Numéro des situations
Séance 1	Situation n°1
Séance 2	Situation n°2
Séance 3	Situation n°1
Séance 4	Situation n°3 et Situation n°4
Séance 5	Situation n°3 et Situation n°4
Séance 6	Situation n°4, Situation n°5 , Situation n°6
Séance 7	Situation n°4, Situation n°5, Situation n°6
Séance 8	Situation n°1

Situation n°1

Objectifs : **prendre conscience des problèmes apparaissant lors du jeu pour proposer des aménagements:**

Premier temps :

Organisation	Matériel
Organisation 4 équipes de 6 joueurs 2 terrains de tennis 	- 2 frisbees

Consignes	Critères de réussite
- les joueurs ne courent pas avec le frisbee - ils se font des passes - ils ne s'arrachent pas le frisbee - ils occupent tout le terrain sans se grouper autour du porteur	- gagner le match
	Critères de réalisation - les joueurs ne courent pas avec le frisbee - ils se font des passes - ils ne s'arrachent pas le frisbee - ils occupent tout le terrain sans se grouper autour du porteur

Deuxième temps :

On reprend la situation 1 sous forme de match

Deux équipes jouent, les joueurs des deux autres équipes se répartissent les tâches d'arbitrage (un arbitre sur le terrain, deux arbitres de touche), de chronométrage, observation du jeu.

Les élèves chargés de l'observation doivent remplir une fiche du type:

EQUIPE :			
Nombre de buts	Nombre de fautes	Nombre de passes	Nombre de passes interceptées
réussies	manquées		

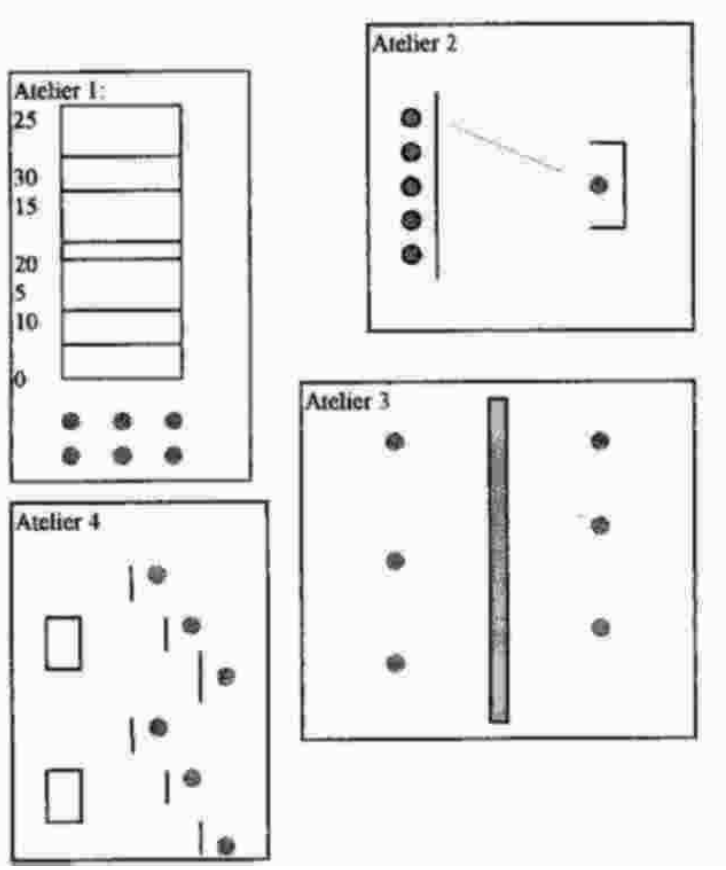
A la fin du tournoi, la comparaison des fiches de match permet la mise en évidence d'autres difficultés, en particulier le marquage, démarquage.

Comportements des enfants	**Interventions du maître**
- les enfants courent avec le frisbee - les enfants se massent autour du porteur et tentent de lui arracher le frisbee - les enfants ont des difficultés à maîtriser le frisbee	- le maître pousse à édicter une nouvelle règle: "le porteur du frisbee n'a plus le droit de se déplacer, il dispose de 5 s pour lancer le frisbee" - on ne doit pas toucher le porteur ou le frisbee - il faut se faire des passes et non se donner le frisbee de la main à la main - situation suivante

Situation n°2

Objectifs : **lancer le frisbee sur un point ou une zone précise en utilisant le revers ou le coup droit, en évitant un obstacle**

Premier temps :

Organisation	Matériel
4 groupes de 6 	atelier 1: 3 frisbees atelier 2: 5 frisbees, un but atelier 3: 3 frisbees, un filet de tennis atelier 4: 6 frisbees, 2 caisses

Consignes	Critères de réussite
atelier 1: par 2, on lance le frisbee pour essayer de faire 35 points atelier 2: un après l'autre, on essaye de marquer un but atelier 3 : on fait une passe à son camarade de l'autre côté du filet atelier 4 : on lance le frisbee dans la caisse en utilisant le coup droit	atelier 1: réussir à faire le nombre de points demandé atelier 2 : marquer des points atelier 3: le coéquipier a pu rattraper facilement le frisbee atelier 4: le frisbee tombe dans la caisse
	Critères de réalisation atelier 1: l'élève adapte son geste en fonction de la zone visée atelier 2:l'élève cherche à donner une trajectoire précise au frisbee atelier 3:l'élève cherche à varier l'inclinaison du frisbee pour éviter le filet atelier 4:l'élève utilise le coup droit

Comportements des enfants	Interventions du maître
- les élèves ont des difficultés au changement d'atelier - des enfants ne parviennent pas à effectuer le coup droit - atelier 2 et 3: le frisbee passe trop haut au dessus de la cible	- un élève du groupe précédent reste pour expliquer la consigne au groupe suivant - le maître vérifie au cas par cas la position de la main et le geste effectué - faire remarquer les effets d'une inclinaison trop prononcée du frisbee - changer le type de frisbee utilisé par l'élève

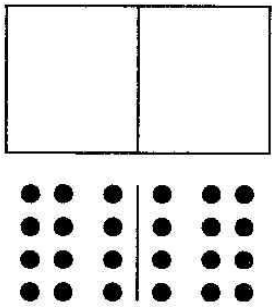
Remarques:

La mise en train insistera sur l'échauffement du poignet, de l'épaule, et du bassin.

Situation n°3

Objectifs : **Faire des passes précises tout en se déplaçant et en évitant un adversaire**

Premier temps :

Organisation	**Matériel**
Terrain de tennis divisé en deux parties égales dans le sens de la largeur. 8 équipes de 3. 	- 2 frisbees

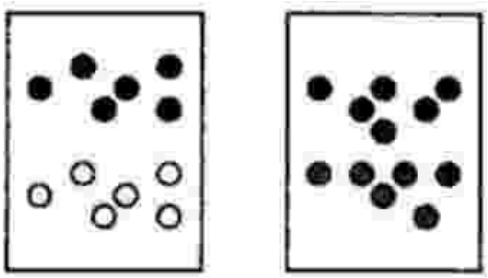
Consignes	**Critères de réussite**
Traverser le terrain en se faisant des passes	Arriver à l'autre bout du terrain sans avoir perdu le frisbee
	Critères de réalisation - le coéquipier se démarque du défenseur pour attraper le frisbee - le défenseur se rapproche de celui qui réceptionne pour intercepter le frisbee

Comportements des enfants	**Interventions du maître**
- Le porteur du ballon court seul sans se faire de passes. - Le défenseur ne parvient pas à mettre les attaquants en difficulté	- Le porteur du ballon court seul sans se faire de passes. - Le défenseur ne parvient pas à mettre les attaquants en difficulté

Situation n°4

Objectifs : **Faire des passes précises tout en se déplaçant et en évitant des adversaires multiples**

Premier temps :

Organisation	**Matériel**
 4 équipes de 6 joueurs	- 2 frisbees - 6 foulards bleus - 6 foulards rouges - 6 foulards verts

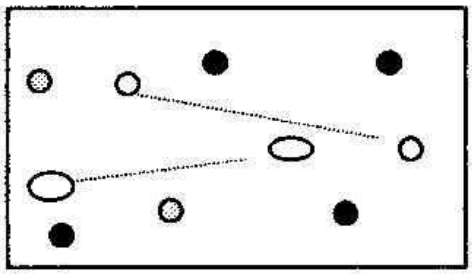
Consignes	**Critères de réussite**
On essaye de faire dix passes successives Si le frisbee tombe ou est intercepté, il passe à l'autre équipe On n'a pas le droit de toucher un adversaire On n'a pas le droit de marcher avec le frisbee Pour gagner, il faut avoir réaliser dix passes consécutives	- gagner le match **Critères de réalisation** - les joueurs se démarquent pour réceptionner le frisbee - le porteur du ballon cherche le joueur le mieux placé avent de faire une passe

Comportements des enfants	**Interventions du maître**
- les joueurs se groupent autour du porteur du frisbee	- il faut rester à un mètre du porteur du frisbee - quadriller le terrain et affecter des zones aux différents joueurs

Situation n°5

Objectifs : **lancer et attraper le frisbee en mouvement en évitant des obstacles:**

Premier temps :

Organisation	**Matériel**
12 équipes de 2 joueurs 1 terrain de tennis 	- 12 frisbees

Consignes	**Critères de réussite**
On se déplace sur tout le terrain en se faisant des passes On s'éloigne un peu de son coéquipier après chaque passe réussie Si le frisbee tombe, on se rapproche	- s'éloigner le plus possible de son coéquipier
	Critères de réalisation - les joueurs se déplacent continuellement - ils anticipent la position du coéquipier et font attention aux autres élèves avant de lancer

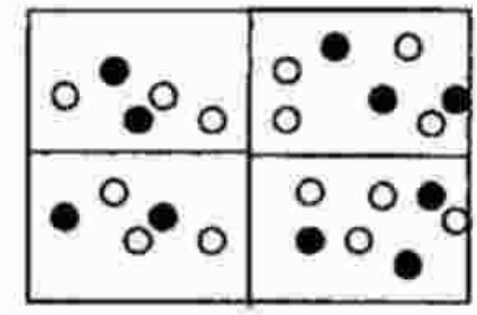
Comportements des enfants	**Interventions du maître**
- le frisbee tombe trop souvent dès le début - le frisbee monte trop	- on se rapproche de son coéquipier et on ne s'éloigne qu'après trois passes réussies - le maître donne individuellement des conseils sur la tenue du frisbee - il donne à l'élève un autre type de frisbee (diamètre plus faible, poids plus lourd).

Situation n°6

Objectifs : **- Faire des passes précises tout en se déplaçant et en évitant des adversaires multiples**

- Intercepter le frisbee

Premier temps :

Organisation		Matériel
4 groupes de 6 joueurs 2 défenseurs et 4 attaquants pour deux des groupes 3 défenseurs et 4 attaquants pour les deux autres groupes		- 2 frisbees - 10 foulards bleus

Consignes	Critères de réussite
On effectue le maximum de passes en 3 minutes Si le frisbee tombe ou est intercepté, les défenseurs le gardent pendant 30 secondes	- effectuer le plus de passes possibles
	Critères de réalisation - les joueurs se démarquent pour réceptionner le frisbee - le porteur du frisbee cherche le joueur le mieux placé avant de faire une passe - les défenseurs s'organisent pour intercepter le frisbee

Comportements des enfants	Interventions du maître
- les attaquants attendent le frisbee	- il faut se déplacer pour faciliter la tâche du porteur du ballon