

Proposition d'unité d'apprentissage : L'ULTIMATE



La démarche...

Ce document propose une unité d'apprentissage possible (sur 12 séances) pour le Cycle 2 et 3.
La démarche choisie pour cette progression repose sur 4 **étapes**.

A) « POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE » - SEANCES 1 A 4

Les séances par la mise en place d'ateliers (permettant la manipulation du frisbee) ou de jeux traditionnels adaptés (frisbees-brûlants, passe-à-cinq, frisbee-capitaine,...), regroupent un ensemble de situations simples et ludiques, permettant aux élèves de découvrir l'engin (le frisbee), de coordonner son maniement (le geste), individuellement ou en groupe, et de s'approprier par des échanges oraux permettant de faire de hypothèses des règles choisies proches de celles de l'ultimate (notion de zone de but, aucun déplacement avec le frisbee,...)

Ces séances permettent :

- d'apprécier le niveau de compétences motrices et de coopération,
- d'identifier les représentations des élèves par rapport à cette activité.

B) SITUATION DE REFERENCE INITIALE (« POUR VOIR OU ON EN EST ») - SEANCE 5

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 2 et 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 passe)
- 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'approprié sans interprétation)

C) POUR APPRENDRE ET PROGRESSER - SEANCES 6 A 10

Les situations d'apprentissage proposées dans ces séances sont organisées sous la forme de trois (ou quatre) ateliers respectant les objectifs définis précédemment et permettant la mise en place d'une pédagogie différenciée.

L'objectif "dire, lire, écrire" s'inscrit pleinement dans ces séances où les activités proposées permettent notamment de : *nommer les actions à réaliser* (parler), de *lire des fiches descriptives d'une situation d'apprentissage* (lire), et finalement, en classe, *élaborer les règles de jeu* (écrire)

D) POUR MESURER LES PROGRES - SEANCES 11 ET 12

Ces séances consistent à reprendre la situation de référence, matches d'ultimate sous forme de tournoi, pour permettre d'apprécier leur progrès tant du côté du maniement de l'engin, le frisbee, que du côté de la coopération.

À cette occasion, les élèves sont amenés à utiliser à nouveau les grilles d'observation de la séance 5.

Unité d'apprentissage : le frisbee

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ

Séances 1 à 4

Des situations de découverte et d'appropriation

Lancer le frisbee vers une cible
Réceptionner le frisbee
S'opposer à deux ou plusieurs
Coopérer

*

Passé à cinq
L'horloge
La rivière
...

ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE

POUR SAVOIR OÙ ON EN EST

Séance 5

Une situation de référence

Matches
d'ultimate
tout en respectant
la logique interne
de l'activité

POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

Séances 6 à 10

Des situations organisées autour d'ateliers et de jeux en équipes

Transmettre le frisbee à l'autre et vers la cible

Carré magique
Relai
Tournante frisbee...

Récupérer, conserver et faire progresser la frisbee vers la zone (avec ou sans opposition)

3 contre 2 avec cible / Franchir les frontières
Avec plusieurs balles...

Embouteillage
Passé à 5
Jeu en zone
...

ÉVALUATION FORMATIVE

POUR MESURER LES PROGRÈS

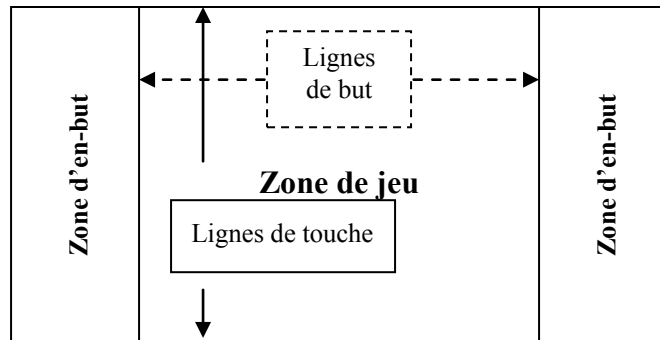
Séances 11 et 12

Une situation de référence

Matches
d'ultimate
tout en respectant
la logique interne
de l'activité

Év. SOMMATIVE

L'ULTIMATE : Règles adaptées à la pratique scolaire



Durée

Temps de jeu : 5 minutes

L'engagement.

Au début du jeu et après chaque point marqué, chaque équipe se tient sur sa ligne de but. L'équipe qui a marqué le dernier point (ou celle qui est tirée au sort pour le premier engagement) lance le disque.

Score.

Un point est marqué quand un joueur de l'équipe attaquante 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 l'équipe attaquante qui a lancé le disque.

Jouer le disque.

Un joueur en possession du disque peut le jouer dans n'importe quelle direction. **Le joueur en possession du disque ne doit pas marcher**, mais peut pivoter sur un pied.

Changement de possession du disque.

L'équipe qui défend reprend possession du disque quand le lancer d'un joueur de l'équipe attaquante est **intercepté** ou **attrapé en dehors du terrain** ou quand **le disque touche le sol**. L'équipe qui défendait devient alors l'équipe attaquante.

Sport sans contact.

L'ultimate est un sport sans contact. Les contacts physiques ne sont pas autorisés. Chaque défenseur doit se situer à au moins un mètre de l'attaquant qu'il marque.

Fautes.

Quand une faute est constatée un des joueurs appelle "FAUTE". Tous les joueurs s'arrêtent immédiatement et le jeu est stoppé (gelé!). Les joueurs discutent alors entre eux et peuvent prendre la décision de changer d'équipe attaquante. Quand les joueurs ne peuvent se mettre d'accord le disque retourne au dernier lanceur et le jeu reprend.

Pas d'arbitre.

Le fair-play est un aspect primordial de l'ultimate. En effet, ce jeu se joue sans arbitre. Les joueurs sont eux-mêmes responsables du bon déroulement du jeu.

Il est interdit de :

Passer de la main à la main.

Frapper ou arracher le frisbee des mains d'un joueur.

Pousser ou écarter un joueur.

Garder le frisbee plus de dix secondes.

De marquer un adversaire à deux ou à plusieurs.

Variables à moduler :

- Espace : dimension du terrain
- Temps : 5 secs pour faire la passe
- Lieu d'engagement : ex. au centre du terrain

Situation de référence
L'ultimate

Niveau 1
Débutants

Niveau 2
Plus Avancés

Jeux permettant de travailler

le lancer

- ✓ Disque brûlant
- ✓ A chacun sa maison
- ✓ Le relais
- ✓ Atteindre la cible 1, 3

Jeux permettant de travailler

lancer/réceptionner

- ✓ L'horloge
- ✓ Le carré magique

Jeux permettant de travailler

se déplacer

- ✓ Embouteillage

Jeux permettant de travailler

s'engager dans l'action

- ✓ Passe à 5

Jeux permettant de travailler

le lancer

- ✓ Passe & va
- ✓ Tournante frisbee
- ✓ Atteindre la cible 2

Jeux permettant de travailler

lancer/réceptionner

- ✓ Le relais 2

Jeux permettant de travailler

se déplacer

- ✓ Embouteillage
- ✓ Le relais / course démarquage

Jeux permettant de travailler

s'engager dans l'action

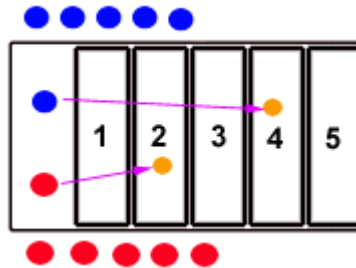
- ✓ Le frisbee-cône
- ✓ Passe à 5
- ✓ Jeu en Zone
- ✓ Frisbee-capitaine

Retour sur la situation de référence

Référentiel de jeux ultimate-frisbee : Niveau 1

Le disque brûlant lancer

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 point a gagné.



A chacun sa maison lancer

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.

Le relais lancer

Plusieurs équipes en parallèle.

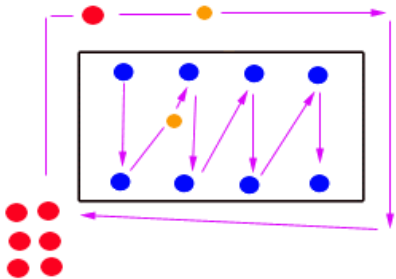
Les joueurs sont disposés dans des cerceaux. Ils tentent de faire circuler le frisbee sur la longueur de leur terrain. Si l'engin n'est pas réceptionné par un joueur, le lanceur recommence.

L'équipe terminant la première a gagné.

L'horloge lancer/réceptionner

Deux équipes. Une est disposée en zigzag sur le terrain et tente de se faire des passes sans faire chuter le frisbee (=1 pt par passe). Chaque joueur de l'équipe adverse doit, en relais, 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.

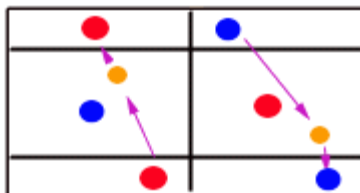
Le jeu s'arrête quand le dernier joueur a terminé son parcours.
 Changer les rôles et compter le nombre de passes réussies par chaque équipe, celle ayant le plus de points a gagné.



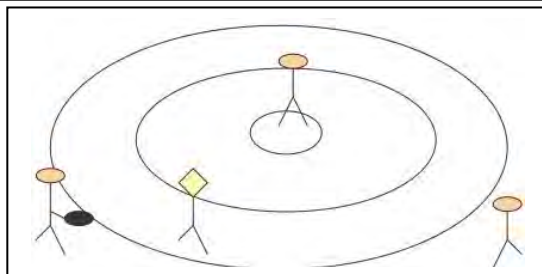
La rivière lancer/réceptionner

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.



Evolution 1 : quatre zones délimitées : zone centrale pour le joueur cible, zone neutre entre le joueur cible et le défenseur (2m), zone du défenseur (2m), zone des attaquants deux équipes jouent en parallèle et envoient un joueur dans celle adverse.



Evolution 2 : Trois (puis quatre) joueurs placés en triangle (carré) chacun à l'intérieur d'un cerceau, un joueur mobile à l'intérieur du triangle (carré)

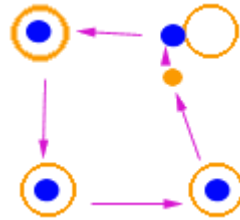


Le carré magique lancer/réceptionner

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.

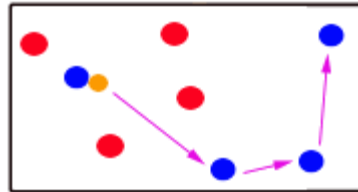
Les enfants peuvent sortir du cerceau pour réceptionner le frisbee mais doivent être dedans pour le lancer.

Faire plusieurs carrés de jeu en même temps, le groupe qui réussit le plus grand nombre de tour a gagné.



Passé à 5 S'engager dans le jeu collectif

Deux équipes se disputent le frisbee dans les règles de l'ultimate. Celle ayant réussi cinq passes consécutives marque un point.



Référentiel de jeux ultimate-frisbee : Niveau 2

L'embouteillage Se déplacer

Manipuler l'engin en progressant vers l'avant, en évitant les obstacles (l'espace occupé par les autres joueurs).

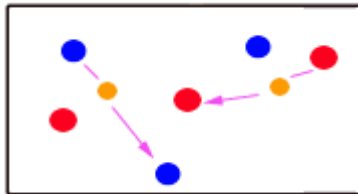
Disposition :

Un terrain de 10m par 20m, matérialisé par des plots. Deux équipes de trois joueurs. Un frisbee par équipe.

Objectif : Dans un temps donné, se lancer le frisbee pour aller d'une ligne de but à l'autre, le plus de fois possible.

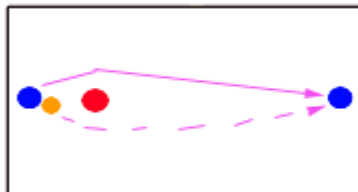
Modalités : Les deux équipes partent au signal. Le frisbee doit être lancé et non donné de la main à la main. L'équipe revient à la ligne de départ à chaque fois que le Frisbee tombe au sol et quand il sort des lignes du terrain. L'interception du frisbee de l'autre équipe est interdite.

Evolution : Possibilité de faire plusieurs terrains en parallèle de manière à organiser le jeu sous forme de tournoi à plusieurs équipes.



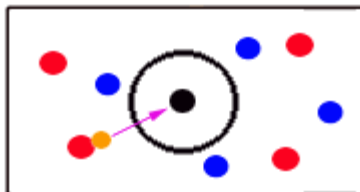
Passé et va Lancer

Un lanceur est marqué par un adversaire. Le lanceur doit tenter d'envoyer son frisbee à son équipier au-delà de la main du marqueur et de suivre son engin en passant par le côté opposé. Le lanceur doit se servir de son pied pivot. Rotation : le lanceur devient marqueur, le receveur devient lanceur et le marqueur receveur.



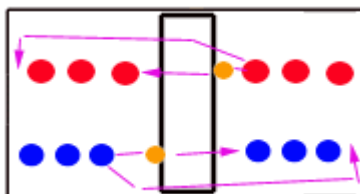
Frisbee-Cône S'engager dans le jeu collectif

Deux équipes. Un frisbee. Une équipe est désignée attaquante et doit s'organiser pour tenter de lancer le Frisbee dans la zone cible. Le frisbee ne doit pas tomber au sol sinon il y a changement de rôle. Les défenseurs tentent d'intercepter le frisbee pendant son vol. Gains : un point si le frisbee atteint la zone cible. Trois points si la cible est atteinte. Jeux au temps.



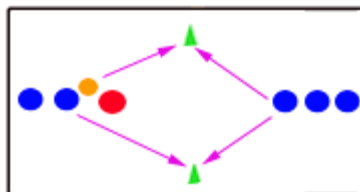
Le relais 2 lancer/réceptionner

Deux équipes en parallèle. Les joueurs de chaque équipe sont placés en ligne face à face. Au signal, le porteur du frisbee lance à son équipier en face de lui et va se placer à la fin de sa file. Le receveur fait de même. L'équipe ayant joué entièrement a gagné. Si le frisbee tombe au sol, c'est le lanceur qui doit recommencer son envoi.



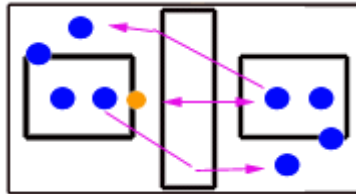
Relais/Course de démarquage se déplacer

Deux équipes en parallèle. Un marqueur est désigné pour contrer l'équipe adverse. Dans chaque équipe les joueurs sont divisés en deux groupes : lanceurs et receveurs. Au signal, les receveurs partent vers le plot de leur choix et le lanceur doit envoyer son frisbee dans cette direction en avant de son équipier. Le marqueur doit seulement gêner le lanceur et à l'obliger ainsi de se servir de son pied pivot. A la réception du frisbee, le receveur le renvoie au joueur posté en attente. En cas de chute de l'engin, l'action doit être recommencée. L'équipe ayant terminé la première a gagné. Changement de rôle.



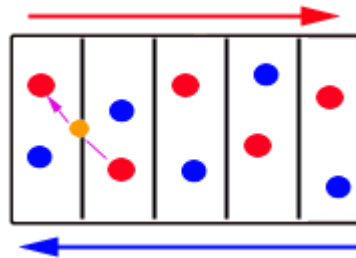
Tournante-Frisbee Lancer

Sur un terrain est tracé une rivière et deux zones de jeu. Les joueurs sont divisés en deux groupes et placés en ligne, face à face, de chaque côté de la rivière. Le lanceur envoie le frisbee à son vis-à-vis et va se placer à la file de l'autre côté. Si le frisbee tombe dans la rivière ou hors des limites du terrain, c'est le lanceur qui est éliminé. Si le frisbee tombe dans l'aire de jeu du receveur, c'est celui-ci qui est éliminé. Jeu jusqu'à l'élimination de tous les joueurs sauf un qui est le gagnant.



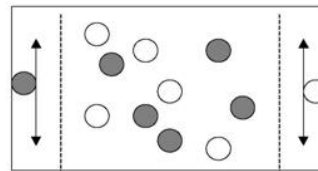
Jeu en zone S'engager dans le jeu collectif

Deux équipes. Chaque joueur de chaque équipe est placé dans une zone définie. A la mise en jeu du frisbee, chaque équipe tente de faire remonter ses équipiers placés à l'arrière vers l'en-but en réussissant une passe (=montée dans la zone supérieure). L'équipe adverse tente d'intercepter le frisbee pour faire de même. Gain de la partie : quand tous les joueurs d'une équipe sont arrivés dans l'en-but.

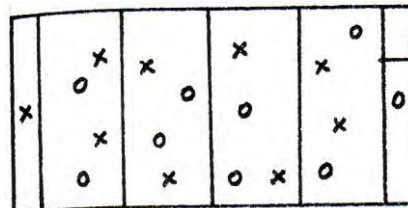
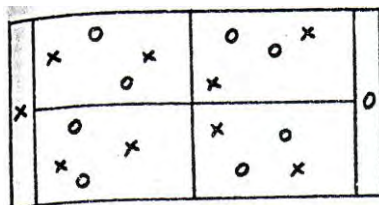


Le frisbee-capitaine S'engager dans le jeu collectif

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.



Variables :



Atteindre la cible 1 Lancer



But de la tâche

Se passer le frisbee sans se déplacer.

Critère de réussite

Réaliser cinq tours consécutifs sans que le frisbee ne touche le sol.

Dispositif

- trois joueurs placés en triangle
- chaque joueur est dans un cerceau

Consigne

En restant dans le cerceau recevoir le frisbee de l'un et le passer à l'autre.

Variables

- distance entre les joueurs, nombre de frisbees, nombre de joueurs

Atteindre la cible 2 Lancer



But de la tâche

Se passer le frisbee à travers un cerceau en respectant la distance imposée.

Critère de réussite

Réaliser quatre échanges consécutifs sans que le frisbee ne touche le sol.

Dispositif

- un joueur immobile tient un cerceau (hauteur fixe) à mi-distance entre deux joueurs.

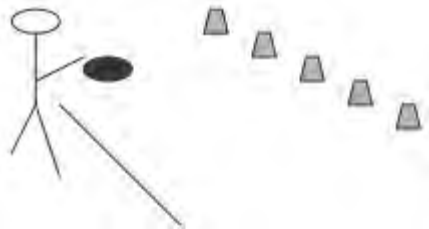
Consigne

En restant derrière sa ligne, transmettre le frisbee en lui faisant traverser le cerceau. Le joueur tenant le cerceau compte les échanges. Changer de rôle après trois tentatives.

Variables

- distance entre les joueurs, hauteur du cerceau, jouer en temps limité

Atteindre la cible 3 **Lancer**



But de la tâche

Toucher les objets au sol.

Critère de réussite

Toucher quatre fois sur cinq.

Dispositif

- cinq objets posés au sol
- un joueur à une distance fixe des objets

Consigne

Lancer le frisbee pour atteindre l'objet choisi.

Variables

- la distance lanceur / objet
- la taille des objets
- instaurer des zones avec points