

Compétences attendues :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents de passes rendus possibles grâce aux démarquages orientés des partenaires face à une défense qui cherche à intercepter le frisbee dans le respect des règles de non contact.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du frisbee. Respecter les partenaires, les adversaires et les règles.

Connaissances du pratiquant :

- Spécificités réglementaires de l'activité au sein des sports collectifs. Règles principales du jeu et réparations.

Auto arbitrage

Marque

Espace de jeu, turn-over

Marcher

Aucun contact, un seul défenseur sur le porteur du frisbee, distance de la défense

Règle du frisbee mis au sol ou intercepté

Modalités de mise en jeu

- Relation entre lancer (tenue, incidence, finale, vitesse de rotation, orientation, final...) et trajectoire produite.
- Notion de démarquage, d'appui, de soutien, jeu direct, jeu indirect.

Connaissances liées aux autres rôles :

- Eléments individuels et collectifs recensés dans les observations : possession de frisbee, perte de frisbee (directe, due à une mauvaise réception, due à une interception).

- Critères d'efficacité du projet collectif (pourcentage des possessions amenant à une action de marque).

Capacités du pratiquant :

- S'inscrire dans un jeu de gagne terrain :

S'informer avant d'agir, se reconnaître attaquant ou défenseur et agir rapidement au changement de statut.

En attaque :

- Se déplacer vers l'avant, s'orienter vers les l'en-but.

- Se rendre disponible pour assurer la progression du frisbee, créer et utiliser un espace libre (changer de rythme, de direction, se mettre à distance de passe)

- Faire tourner/planer le frisbee (incidence et vitesse de rotation), produire une trajectoire rectiligne pour le transmettre à un partenaire disponible.

- Assurer une réception du frisbee qui permette la continuité du jeu (attraper à 2 mains et s'arrêter immédiatement).

En défense :

- Gêner la progression des attaquants pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.

- En tant que défenseur, intervenir sur la circulation du frisbee (presser, gêner, intercepter).

- Se placer à distance réglementaire du porteur du frisbee

- Compter les secondes à haute et intelligible voix sur le porteur du frisbee.

Capacités relatives aux autres rôles :

- Relever des résultats d'actions fiables liés aux éléments d'observation du jeu (perte de frisbee, possessions). Enoncer avec précision les résultats d'observation.

- Analyser les résultats transmis pour améliorer l'efficacité individuelle ou collective des actions.

- Proposer oralement à une équipe quelques solutions pour maintenir ou changer l'évolution d'un match au regard des relevés d'informations.

Attitudes du pratiquant :

- Accepter de jouer et de s'investir pleinement dans une équipe, quelles que soient les conditions du jeu (partenaires, score, etc. ...)

- S'intégrer dans un jeu en auto-arbitrage surveillé par des tiers qui n'interviennent qu'en cas d'incertitude ou de litiges.

- Accepter les décisions des tiers et reconnaître ses fautes loyalement (contact notamment)

- Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple.

Attitudes relatives aux autres rôles :

- Rester fair-play dans l'appel des fautes

- Rester attentif et neutre en tant qu'observateur

- Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétaire, relevé d'informations.

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Maîtriser la langue dans les commentaires et échanges liés à l'élaboration du projet d'action ou à la transmission des observations lors des bilans.

Compétence 3 : Exploiter les données quantifiées liées aux actions collectives réalisées.

Compétence 6 : S'engager dans les rôles sociaux assumés de secrétaire, observateur, auto-arbitre. Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.

Compétence 7 : Affiner la connaissance de soi, connaissance des autres et respect des autres au travers d'émotions vécues. Prendre des initiatives au cours du jeu, en référence au projet collectif établi.

Compétences attendues :

Dans un jeu collectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression rapide du frisbee quand la situation est favorable, ou en organisant une circulation du frisbee, pour mettre un attaquant en situation favorable de marque quand la défense est placée.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple autogéré basé sur le fair-play. Exploiter des données d'observation.

Connaissances du pratiquant :

- Les éléments permettant de décider de la mise en place d'un jeu rapide ou placé (possibilité du porteur, appels, placement défensif).
- Différentes modalités de jeu : circulation du frisbee et des joueurs, organisation simple des rôles dans la phase de progression ou phase placée.
- Les placements en attaques régissant l'organisation des appels successifs et étagés (placement en ligne)
- La réception à une main réservée au frisbee arrivant ou loin du receveur.
- La zone d'ombre formée par le défenseur.
- Ses propres points forts et points faibles.

Connaissances liées aux autres rôles :

- Règlement et modalités d'appel des fautes.
- Critères d'efficacité du projet tactique d'une équipe (placement en attaque, défense 1x1)

Capacités du pratiquant :

- Elaborer un projet d'organisation collective simple, à partir des observations transmises.
- Coordonner ses actions avec celles de ses partenaires. Agir et réagir en fonction de l'organisation adverse. Enchaîner les différentes phases du jeu rapidement.
- Gérer son effort pour enchaîner plusieurs matchs d'au moins 2x8 minutes.

En attaque :

Organiser collectivement les appels dans la profondeur et dans la largeur du terrain pour trouver des espaces favorables à la marque.

Reconnaître et exploiter un surnombre offensif. Percevoir un appel.

Identifier jeu long, jeu court, en soutien, en appui, latéral profond.

Porteur du frisbee :

- Faire une passe rapide en revers après réception en course à une ou deux mains.
- Passer à un partenaire en coup droit.
- Utiliser le pied de pivot pour créer une réaction du défenseur, l'exploiter en se démarquant pour passer en revers ou en coup droit.
- Choisir de faire une passe courte ou plus longue en fonction de l'état du jeu (placement et appel des partenaires, position des défenseurs)

Non porteur du frisbee :

- Lire et anticiper les trajectoires du frisbee sur les passes pour arriver le premier à la réception.
- Se libérer de la pression défensive par un changement de rythme de course / de direction face à son défenseur.

En défense :

- S'organiser et se tenir à une défense 1x1 avec vis-à-vis identifié dès l'engagement.
- Marquer son attaquant sans faire obstruction pour dissuader la passe.
- Reconnaître une faute et savoir l'appeler / la contester rapidement, de manière pertinente et visible pour tous.

Capacités relatives aux autres rôles :

Confronter des indicateurs de performance (score) à des indicateurs de maîtrise (perte de frisbee, nombre d'interceptions, joueurs dangereux) pour organiser l'attaque, la défense.

Attitudes du pratiquant :

- S'engager dans la construction du projet tactique choisi et tenir les rôles qui s'y rapportent.
- Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score.
- Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score.
- Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique.
- Etre de bonne foi et argumenter lors des appels de faute ou des contestations.

Attitudes relatives aux rôles :

- Avoir un regard critique sur le fair-play et la bonne foi des joueurs.
- Ecouter et argumenter lors des phases d'analyse de pratique.
- Se mettre à disposition des autres pour s'entraider et améliorer l'efficacité du groupe.
- Faire preuve d'objectivité et de tolérance dans l'observation d'un joueur.

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Transmettre d'une façon argumentée avec précision et clarté les informations recueillies et les conseils donnés lors des observations, lors des bilans. Aider à la formulation d'un projet de jeu simple.

Compétence 3 : Exploiter les données chiffrées pour formuler les hypothèses de jeu et faire évoluer le projet collectif en fonction des objectifs visés.

Compétence 5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique et tactique.

Compétence 6 : Coopérer et prendre des responsabilités pour que tous les membres de l'équipe puissent progresser, s'épanouir et s'investir en donnant le meilleur d'eux-mêmes.

Compétence 7 : Connaissance de soi, ses points forts et faibles, connaissance de ses partenaires et de ses adversaires. Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement une situation d'apprentissage ou de match.