

Compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions permettant d'assurer la progression vers l'avant du frisbee jusqu'à l'en but adverse face à une défense qui cherche à gêner cette progression en s'interposant notamment face au porteur.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du frisbee. S'auto arbitrer et réguler ses interventions dans le respect de ses partenaires et adversaires.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> Assurer la progression du frisbee vers l'en but adverse prioritairement par l'avant et ce à travers les espaces libres. Apprécier son potentiel et celui de ses partenaires afin d'ajuster efficacement des passes en revers, lire et apprécier la trajectoire du frisbee. Ne pas rester spectateur de sa passe et offrir une alternative au passeur, dépasser la relation passe et suit. Connaitre des principes de fonctionnement en toute sécurité avec un disque pouvant être un projectile. Connaitre des règles principales de jeu (pas de déplacement avec le frisbee en main, un seul défenseur sur le porteur et à distance, zone d'en but et modalités de marque), les appliquer et les faire appliquer. Utiliser un vocabulaire spécifique, catch, check, drope. <p>Liées aux autres rôles Observation d'un nombre d'actions et repères</p>	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> Réaliser des passes assurées en revers tendu « basique » sur une trajectoire rectiligne en appréciant sa distance de passe optimale. Réceptionner de façon assurée à l'arrêt et à 2 mains le frisbee. Assurer une transmission rapide vers un partenaire libre dans un espace proche en privilégiant la progression vers l'avant. S'engager et utiliser un espace libre pour être à distance efficace de passe en sortant opportunément de la zone d'ombre du défenseur. (rompre l'alignement et se placer à 2 mètres de lui) S'interposer et gêner le porteur, perturber sa relation avec les receveurs potentiels. Contrôler un adversaire sur les phases statiques de jeu. Contrôler ses déplacements et ses actions afin d'éviter les collisions. <p>Liées aux autres rôles. Interpréter grâce à des indicateurs précis des actions attendues.</p>	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre le temps pour agir (ne pas se débarrasser du frisbee). Echanger dans un projet collectif, et collaborer notamment lors de la phase d'inversion de camp. Ne pas jouer uniquement avec un partenaire choisi de manière affective mais avec des partenaires efficaces. Agir avec les autres avec Fair Play. Auto arbitrage : Connaitre, comprendre les règles, pouvoir annoncer et expliquer une faute. <p>Liées aux autres rôles Se concentrer et ne pas se disperser lors d'une phase d'observation.</p>

Liens avec le socle :

- Compétence 1 : Utiliser un vocabulaire spécifique dans les commentaires et échanges liés à l'élaboration du projet d'action ou à la transmission des observations lors des bilans, donner son point de vue.
- Compétence 3 : Exploitation de données chiffrées, de rapports, de pourcentages et de statistiques, liés aux actions individuelles et collectives réalisées, pour les analyser
- Compétence 4 : Utilisation de tableurs ou d'outils informatiques pour analyser et évaluer l'efficacité des actions individuelles ou collectives.
- Compétence 6 : Rôles sociaux de secrétaire, observateur, tolérance et respect de l'autre lors des phases de jeu en auto arbitrage.
- Compétence 7 : Décider collectivement d'un projet de jeu simple et s'y tenir, éventuellement le réguler lors des phases d'inversion de terrain.

Compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions permettant d'assurer la conservation du frisbee tout en progressant vers l'avant jusqu'à l'en but adverse face à une défense qui cherche à stopper cette progression en anticipant sur les relations porteurs et non porteurs. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du frisbee par des joueurs en mouvement dans l'espace libre. S'auto arbitrer et réguler ses interventions avec le respect de ses partenaires et adversaires.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> Apprécier son potentiel et celui de ses partenaires notamment en coup droit, afin d'ajuster efficacement les distances de passes. Intégrer la largeur et la profondeur du terrain afin d'alterner jeu direct et indirect en fonction du contexte d'opposition, et en gérant au mieux progression et conservation du disque. Intégrer a minima le passe et va, rester disponible en première ou deuxième intention. Connaissance plus approfondie des règles principales de jeu (règle d'engagement, règle de contacts entre les joueurs, droits des attaquants et des défenseurs) les appliquer et les faire appliquer. <p>Liées aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> Connaissance plus approfondie des règles principales de jeu (règle d'engagement, règle de contacts entre les joueurs, droits des attaquants et des défenseurs) les appliquer et les faire appliquer. 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> Enrichir la réception du frisbee en mouvement et à une main en fonction des conditions de jeu. Augmenter les pouvoirs moteurs du porteur grâce au pied de pivot et réaliser des passes assurées, en revers (basique, performance, planant) en coup droit basique, sur une distance optimale connue et apprécié par le lanceur. Effectuer, après un placement remplacement dans la profondeur du terrain ou une transmission, des appels de face explosifs et/ou continus, à distance de passe efficace du porteur du disque. Anticiper et lire les trajectoires du frisbee et les trajets des joueurs afin de les exploiter au mieux. Harceler le lanceur, contrôler de façon continue les non porteurs et permettre l'interception organisée du frisbee. Gérer au mieux ses capacités énergétiques en fonction des temps forts de la rencontre. <p>Liées aux autres rôles.</p> <ul style="list-style-type: none"> Observer et interpréter grâce à des indicateurs précis des actions attendues en lien à un projet de jeu avant pendant et après la rencontre. 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> En tant que porteur Impulser et exploiter des signaux non verbaux destinés à favoriser certains choix par les partenaires Echanger sur les procédures d'atteinte du résultat lors des phases d'arrêt de jeu. Agir avec les autres avec Fair play , respecter physiquement et moralement son adversaire. Auto arbitrage : Connaitre, comprendre les règles, pouvoir annoncer et expliquer une faute, la sienne et celle de l'adversaire. Argumenter à 2 lors d'échanges de point de vue avec une attitude et un vocabulaire mesuré et adapté notamment lors les phases de catches dans la zone d'en but. <p>Liées aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> Exploiter et influencer un projet de jeu à travers des règles de coaching simples grâce au relevé d'observations.

Liens avec le socle :

- Compétence 1 : Pouvoir échanger avec les autres, argumenter son point de vue afin d' aboutir à un projet commun négocié.
- Compétence 4 : Utilisation de tableurs ou d'outils informatiques pour analyser et évaluer l'efficacité des actions individuelles ou collectives.
- Compétence 6 : Tolérance et respect de l'autre lors des phases de jeu en auto arbitrage et après la rencontre, réguler ses émotions et accepter une décision décidée démocratiquement.
- Compétence 7 : Apprendre à se connaître, connaître et respecter les autres pour agir en groupe de façon progressivement autonome, en référence au projet de jeu établi