

FICHE ULTIMATE NIVEAU 1

Compétence attendue :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passes courtes supposant une maîtrise suffisante des lancers du disque en revers et en coup droit pour accéder régulièrement à la zone de marque, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.

Savoir s'intégrer dans l'esprit de fair-play qui anime cette activité en sachant appliquer les principales règles en auto arbitrage concernant le non-contact, l'espace de jeu et la marque.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Règlement</p> <ul style="list-style-type: none"> - le non-contact : défense à distance de bras et aucun contact entre les joueurs - un seul défenseur sur le porteur de disque dans un périmètre de 3m. - l'interdiction de marcher avec le disque en main - le changement systématique de possession du disque dès qu'il touche le sol - les zones d'en but et ses changements après chaque point marqué. <p>Spécificités de l'engagement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - chaque équipe attend dans sa zone d'en but - l'engagement se fait après qu'un joueur de l'équipe adverse ait levé la main - l'engagement est une passe à l'équipe adverse qui doit rattraper le disque ou le laisser tomber <p>Routines de jeu liées à l'auto arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'immobilisation des joueurs à l'appel d'une faute. - l'approbation ou la contestation d'une faute par les deux joueurs concernés. 	<p>Porteur du Disque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser son pied de pivot pour choisir une solution et trouver un partenaire démarqué - Effectuer des passes courtes en revers et en coup droit, à plat - Donner de la rotation au disque grâce au poignet - Utiliser la prise de disque appropriée en fonction du lancer voulu : prise revers / prise coup droit. <p>Non Porteur du Disque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percevoir les déplacements des autres joueurs pour éviter tout contact. - Se démarquer de son vis-à-vis en effectuant des appels vers le porteur de disque. - Libérer l'espace autour du PORTEUR DE DISQUE sans stationner dans la zone de passe proche de celui-ci. - Attraper le disque prioritairement à deux mains, une au dessus et une au dessous. - Lire et apprécier les différentes trajectoires du disque. <p>Défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se tenir à distance réglementaire du porteur de disque. (distance d'un bras) - Gêner et/ou intercepter la passe avec les pieds et/ou mains. - Chercher à reprendre la possession du disque par différents gestes défensifs, notamment en faisant tomber le disque adverse au sol. - Suivre son vis-à-vis dans tous ses déplacements sans gêner sa course ni entrer en contact avec lui. 	<p>Attitudes générales des joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepte la pression défensive. - Etre attentif aux déplacements des autres joueurs. - Respecte la règle du non-contact. - Reste concentré pour toujours connaître le sens de l'attaque et de la défense. <p>Attitudes liées à l'auto-arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se sent responsable de l'application et du respect des règles. - accepte de s'arrêter à l'appel d'une faute. - Se positionne objectivement (contestation ou approbation) face à une faute appelée. - Réagit calmement lors d'un désaccord ou d'une provocation supposée.

Liens avec le Socle Commun :

Participation à la maîtrise de la langue française (compétence. 1) : l'auto-arbitrage impose aux élèves de communiquer oralement et clairement entre eux pour expliquer une faute, ou au contraire la contester.

L'exercice de la citoyenneté (compétence. 6) : l'auto-arbitrage nécessite l'appropriation et l'application individuelles et collectives des règles. L'élève devient ainsi autonome et responsable dans ses choix et décisions. (compétence.7)

FICHE ULTIMATE NIVEAU 2

Compétence attendue :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match soit en assurant des montées du disque par une continuité des actions en passes courtes, soit en adoptant un jeu de passes longues en situation favorable.

Savoir s'intégrer dans l'esprit de fair-play qui anime cette activité en sachant appliquer l'ensemble des règles en auto arbitrage.

Observer.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du règlement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comptabilité à haute voix, jusqu'à huit secondes, du défenseur sur le porteur de disque. - Après chaque arrêt de jeu dû à une faute ou une discussion, remise en jeu par un « check », le défenseur touche le disque dans les mains du porteur du disque pour annoncer la reprise du jeu et commence à compter. <p>Des spécificités de l'engagement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque « capitaine » des deux équipes qui se rencontrent lance un disque simultanément avant le match et annonce pareil ou différent pour savoir qui engagera en premier : le toass - Pour chaque joueur de l'équipe qui engage, choix de l'adversaire sur lequel il veut défendre en fonction de ses capacités et ce qu'il connaît de lui 	<p>Capacités du Porteur du Disque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le temps du compte pour effectuer le meilleur choix de passe. - Combiner deux des trois paramètres suivants pour effectuer une passe : vitesse, trajectoire, direction. - Lancer en revers, en coup droit et up-side (lancer haut par-dessus la tête) <p>Capacités du Non Porteur du Disque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se replacer en s'éloignant et en libérant la zone de jeu devant le porteur de disque, lorsqu'un joueur ne reçoit pas de passe après un appel. <p>Capacités du Défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compter son vis-à-vis jusqu'à huit s'il est porteur du disque. - Annoncer « temps écoulé » si son adversaire direct porteur du disque ne l'a pas lancé avant huit secondes. - En défense sur les non-porteurs de disque, se placer entre l'en-but et le disque, proche de son adversaire direct. - Réagir aux appels de son vis-à-vis en arrivant au point de chute du disque avant lui. - Se tenir à distance de disque 	<p>Attitudes du Porteur du Disque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepte d'être compté. <p>Attitudes du Non Porteur du Disque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - est attentif aux déplacements des autres joueurs pour déclencher son appel au bon moment. <p>Attitudes du Défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - est attentif à éviter tout contact avec les adversaires, maîtrise ses courses et ses actions défensives. <p>Attitudes liées à l'auto-arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Informe immédiatement un coéquipier si celui-ci a appelé une faute incorrecte, ou causé une faute ou une violation. - Tous les joueurs sont conscients qu'ils tiennent lieu d'arbitre.

Liens avec le Socle Commun :

Participation à la maîtrise de la langue française (compétence. 1) en réunissant les deux équipes à la fin d'un match dans le cercle. Un joueur de chaque équipe s'exprime en faisant un bilan sur le match et en revenant notamment sur le règlement et l'esprit du jeu.

L'exercice de la citoyenneté (compétence. 6) par une appropriation plus large de l'ensemble des règles et de leur sens, chacun assume son rôle d'arbitre nécessaire sur le terrain en étant objectif et honnête.

La construction d'un élève plus autonome et responsable (compétence.7) en prenant l'initiative d'enseigner les règles et l'esprit du jeu à des joueurs moins avertis sur le terrain.