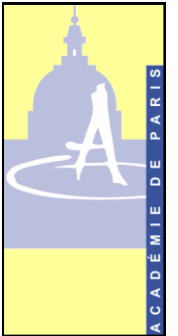


Groupe Ressources Collège  
Académie de Paris  
2009 / 2010



ULTIMATE

[Fiche ressource Niveau 1](#)

[Fiche ressource Niveau 2](#)

[Renseignements pratiques](#)

[Aspects sécuritaires](#)

[Aspects réglementaires](#)

[Ressources académiques](#)

## Ultimate Fiche ressource Niveau 1

**Compétences attendues** : dans un jeu à effectif réduit, marquer des points en effectuant des choix pertinents de passes, pour conserver et faire progresser le frisbee afin d'accéder régulièrement à la zone de marque, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple. Respecter les partenaires, les adversaires et s'auto-arbitrer.

<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
<p><b><u>Joueur</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier le statut AT / DEF.</li> <li>• S'orienter vers la cible à attaquer ou à défendre.</li> <li>• Reconnaître une situation favorable de passe.</li> <li>• Identifier son adversaire direct.</li> </ul> <p><b><u>Règles essentielles</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La marque,</li> <li>• la récupération du frisbee,</li> <li>• la transmission du frisbee,</li> <li>• le non-contact,</li> <li>• le respect d'une distance de garde entre le lanceur et le défenseur,</li> <li>• un seul DEF sur le Lanceur.</li> </ul>	<p><b><u>Lanceur</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser des passes en revers orientées vers un récepteur potentiel.</li> </ul> <p><b><u>ATT</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se démarquer pour offrir des solutions de passe.</li> <li>• Attraper le frisbee à 2 mains à l'arrêt ou en course.</li> </ul> <p><b><u>DEF</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marquer un AT dès la perte du frisbee en se rapprochant de lui.</li> <li>• Faire tomber le frisbee sur les passes adverses pour le récupérer.</li> <li>• Gêner le Lanceur (corps obstacle).</li> </ul> <p><b><u>Aide à l'observation</u></b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identifier les passes et les défenses réussies, les points marqués, le score.</li> </ul>	<p><b><u>Joueur</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnaître d'autres choix d'action que les siens propres.</li> <li>• Jouer dans des équipes différentes, mixtes et hétérogènes.</li> <li>• Intégrer le désaccord.</li> <li>• Participer à la ronde de fin de match.</li> </ul>

**Liaison avec le socle commun** : *pilier 1* lien avec le vocabulaire spécifique. *Pilier 2* lien avec des termes spécifiques en anglais, *Pilier 5* enrichissement d'une culture sportive contemporaine. *Pilier 6* lien avec les notions de co et d'auto arbitrage, fair-play, de gestion de désaccord.

## Ultimate Fiche ressource Niveau 2

<p><b>Compétences attendues</b> : dans jeu à effectif réduit, marquer des points en recherchant à conserver et à faire progresser le frisbee en utilisant une zone d'action latérale de plus en plus élargie malgré une défense individuelle qui cherche à récupérer le frisbee. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu organisé. Respecter les partenaires, les adversaires et savoir régler rapidement un litige.</p>		
<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
<p><b><u>Joueur</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réagir activement au changement de statut lanceur /AT, AT /DEF.</li> <li>• Reconnaître sa distance de passe maximale.</li> <li>• Reconnaître une situation de passe favorable.</li> </ul> <p><b><u>Règles essentielles</u></b> (en plus du N1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le marcher.</li> <li>• La prise en charge du compte temporel du DEF sur le lanceur.</li> <li>• Le pied de pivot</li> </ul>	<p><b><u>Lanceur</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser des passes en revers, en coup droit et des passes lobées orientées vers un récepteur potentiel.</li> </ul> <p><b><u>ATT</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'éloigner du lanceur pour créer un espace de démarquage.</li> <li>• Sortir de la zone d'ombre et mettre à distance son DEF direct.</li> <li>• Attraper le frisbee à 1 ou à 2 mains en mouvement.</li> </ul> <p><b><u>DEF</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Récupérer le frisbee en le déviant au sol ou en l'interceptant.</li> <li>• Attraper le frisbee en mouvement à 1 ou à 2 mains.</li> <li>• Défendre sur le Lanceur en organisant le haut du corps.</li> </ul> <p><b><u>Aide à l'observation</u></b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identifier les passes et les défenses réussies, les points marqués et le score.</li> </ul>	<p><b><u>Joueur</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réfléchir sur son attitude en identifiant des comportements qui :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- influencent,</li> <li>- construisent,</li> </ul>             une éthique de fair-play, un climat favorable à une dynamique positive pour le jeu.         </li> </ul>
<p><b><u>Liaison avec le socle commun</u></b> : <i>pilier 1</i> lien avec le vocabulaire spécifique. <i>Pilier 2</i> lien avec des termes spécifiques en anglais, <i>Pilier 5</i> enrichissement d'une culture sportive contemporaine. <i>Pilier 6</i> lien avec les notions de co -arbitrage, fair-play, de gestion de désaccord.</p>		

## *Renseignements pratiques*

### **Type de matériel :**

1 frisbee pour 2

Frisbees de 175gr (garant d'un engin officiel)

### **Espace minimum d'évolution :**

¼ de terrain de football ou 1 gymnase complet

## *Aspects sécuritaires*

### **Sécurité active :**

« Zéro contact »

Crier « DISQUE » (tout le monde sait où il se trouve), le porteur est responsable de la passe.

Toujours ramassé par 1 personne.

Contact visuel entre le donneur et le receveur (« eye contact »)

Autour du porteur, distance de frisbee (éviter que le camarade reçoive le frisbee avec de la vitesse)

### **Sécurité passive :**

Protéger les cages de foot (neutraliser, installer une zone « tampon »)

## Aspects réglementaires

Adaptations Niveau 1	Les Incontournables	Adaptation Niveau 2
<p>Marquer sa position à 2 pieds quand on est porteur.</p> <p>Pied de pivot : accepter au début que les 2 pieds puissent être mobilisés (éviter que l'élève recule avec le frisbee pour se protéger, l'amener plutôt à se retourner).</p> <p>Dès réception, s'arrêter le plus rapidement possible (ne pas trop se focaliser au début sur le « marché »).</p> <p>Interdiction de se donner le frisbee (jeu de passe).</p>	<p>« Zéro sifflet » : interventions de l'enseignant par la voie (le sifflet n'existe pas en ultimate) ; si intervention de l'enseignant, ce n'est pas pour décider du « qui a raison ? » mais pour assurer le processus de dialogue.</p> <p>Instaurer un climat de fair-play indispensable (car pas d'arbitre), co-arbitrage et auto arbitrage.</p>	<p>« Compte à 10 » (règlement officiel), découverte du pied de pivot.</p>

## *Ressources académiques*

### Experts académiques

- JM Fumagalli
- F Kaftel

### Site internet

- <http://pagesperso-orange.fr/francis.kaftel/>
- <http://www.ffdf.fr/>