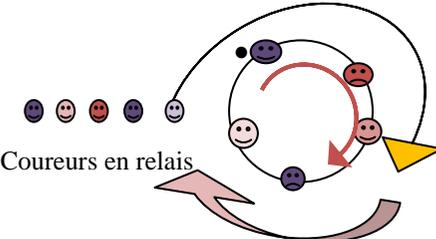


| |
|--|
| Thème : ULTIMATE Cycle 3 |
| Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel |
| Objectif poursuivi : Maîtrise de l'engin Passer d'une manipulation hasardeuse et fragile du disque à une passe-réception efficace et maîtrisée |

| Situation pédagogique | Organisation | Matériel nécessaire | Critère de réussite | Remédiateur*/Variables |
|---|--|---|--|---|
| Organisation possible par atelier : - 5 passages avant de changer d'atelier - 1 grille d'observation / atelier | | | | |
| <p style="text-align: center;">Viser une cible haute</p> <p>But du jeu : Faire passer le disque dans le cerceau un maximum de fois</p> <p>Consigne: Lance en revers le disque dans le cerceau. Tu as droit à 5 essais.</p> | <p>Par binômes</p> <p>- 1 élève lance l'autre renseigne la grille.</p> <p>2 plots délimitent la zone de tir à environ 4 mètres de la cible,</p> <p>Un cerceau suspendu.</p> | <p>5 disques,, 1 cerceau, matériel pour accrocher (corde, lien, élastique...)</p> <p>1 grille d'observation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La tenue du disque, • La position du corps, • Le lâcher du disque, • Lancer réussi | <p>► Le disque passe dans le cerceau = 1pt</p> <p>► Si 4/5 disques passent dans le cerceau = maîtrise satisfaisante.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reculer d'un pas lorsque 4/5 lancers au moins sont réussis. <p>Si échec :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire la distance de tir ▪ Faire varier la dimension du cerceau. ▪ Lancer en coup droit. |
| <p style="text-align: center;">Viser une cible au sol</p> <p>But du jeu : Faire entrer le disque dans le cerceau</p> <p>Consigne: Lance le disque en revers dans le cerceau. Tu as droit à 5 essais.</p> | <p>Par binômes</p> <p>Même organisation :</p> <p>2 plots délimitent la zone de départ du lancer à environ 4 mètres de la cible, un cerceau au sol</p> <p>△</p> <p>☺ ● ○</p> <p>△</p> | <p>5 disques,</p> <p>1 cerceau,</p> <p>1 grille d'observation.</p> | <p>► Le 1^{er} impact du disque est dans le cerceau = 1 pt</p> <p>► Si 4/5 disques entrent dans le cerceau = maîtrise satisfaisante.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reculer d'un pas lorsque 4/5 lancers au moins sont réussis. <p>Si échec : Avancer d'un pas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire varier la dimension du cerceau ▪ Lancer en coup droit |

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| <p align="center">Viser une cible</p> <p>But du jeu : « Chamboule-tout» Renverser le maximum d'objets avec les disques</p> <p>Consigne : Réalise 5 lancers en revers pour renverser les objets</p> | <p>Par binômes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 élève lance, l'autre renseigne la grille. - 2 plots délimitent la zone de tir à environ 4 mètres des cibles. - Sur un banc disposez les cibles en pyramide. | <p>5 disques, Plots, briquettes, objets variés..., Petit banc.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Les 5 lancers permettent de renverser le maximum de cibles - Le score = nombre de cibles renversées | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lancer sur des pyramides plus ou moins hautes ▪ Lancer sur des cibles isolées ▪ Lancer en coup droit |
| <p align="center">Viser une cible</p> <p>But du jeu : « La Pétanque » Chercher à se rapprocher le plus près possible de la cible pour marquer 1 point.</p> <p>Consigne : Lance le disque en revers sans le faire rebondir ou ricocher. Chaque lanceur a 3 disques.</p> | <p>2 binômes : 3 disques/binômes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 élèves lancent et 2 renseignent la grille. <p>2 plots délimitent la zone de tir à 4 mètres de la cible</p> <p>De préférence, sur un terrain herbeux uniquement pour éviter le glissement du disque</p> | <p>6 disques, des cibles variées (coupelles, plots, briquettes...) La grille d'observation</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Le lancer permet de placer le disque au plus près de la cible = 1 point - Le score = total des points/passages | <ul style="list-style-type: none"> ▪ si je gagne la partie, je recule d'un pas Lancer en coup droit |
| <p align="center">Lancer- Attraper</p> <p>But du jeu : Réaliser au moins 6 lancers-réceptions à une distance de plus en plus grande entre les joueurs.</p> <p>Consignes</p> <p>1* Lance le disque à ton partenaire à hauteur du ventre</p> <p>2*attrape le disque en le plaquant à deux mains (une main au-dessus, l'autre en dessous)</p> <p>3*Ne pas faire tomber le disque</p> | <p>2 binômes : 2 disques/binômes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 élèves se font des passent et 2 élèves renseignent la grille. <p>2 plots délimitent la zone de séparation entre les deux partenaires (3m)</p> | <p>4 disques, plots, coupelles, objets variés... La grille d'observation</p> | <p>J'attrape le disque = réception réussie = 1 point</p> <p>Mon lancer arrive à mon partenaire = lancer réussi = 1 point</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lorsque 1 lancer-réception est réussi, celui qui attrape le disque recule d'un pas et ainsi de suite. Si échec : revenir à la place initiale ▪ Lorsque 3 « lancers/réceptions » sont réussis chaque partenaire recule d'un pas. Si échec : se rapprocher ▪ Réaliser les lancers-réceptions en déplacement. ▪ Lancer en coup droit |

| | | | | |
|--|--|-----------------|---|--|
| <p align="center">Jeu de l'horloge</p> <p>But du jeu : Se passer le disque sur le cercle dans le sens des aiguilles d'une montre pour réaliser plus de tours que les coureurs en relais.</p> <p>Consignes</p> <p><u>Equipe 1 :</u> « les Passeurs »</p> <p>*Compter le nombre de tours réalisés par le disque.</p> <p>*A chaque chute du disque, recommencer le décompte.</p> <p><u>Equipe 2 :</u> « les Coureurs »</p> <p>*Courir le plus vite possible en relais autour du cercle et compter le nombre de tours réalisés.</p> | <p>2 équipes de 5 joueurs</p> <p>5 joueurs en cercle avec 1 disque</p> <p>5 joueurs à la file indienne</p>  <p>Coureurs en relais</p> <p>Le jeu démarre au départ du 1^{er} coureur et s'arrête à l'arrivée du dernier.</p> <p>Le disque doit faire le tour complet sur le cercle sans tomber pour être validé.</p> | <p>1 disque</p> | <p>L'équipe 1 : le nombre de tours des passeurs est supérieur à celui des coureurs = 1 point</p> <p>L'équipe 2 : le nombre de tours des coureurs est supérieur à celui des passeurs = 1 point</p> <p>Le score = total des points/passages</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Agrandir le cercle et la distance entre les passeurs ▪ Lancer en coup droit |
|--|--|-----------------|---|--|

