

Thème : ULTIMATE

Cycle 3

Champ d'apprentissage :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel

Objectif poursuivi : Progresser collectivement vers la cible

Passer d'une progression non réfléchie et non maîtrisée à une progression organisée et stratégique

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Remédiateur*/Variables																		
<p>« La course au but »</p> <p>But du jeu : Envoyer le disque à son capitaine</p> <p>Consignes pour les attaquants : « Progressez ensemble en traversant les 3 zones en vous faisant des passes pour atteindre votre capitaine. Faire au moins une passe par zone. Si le disque tombe vous le récupérez et le jeu continue. »</p> <p>Consignes pour les défenseurs : « Chercher à intercepter le disque. Dès que les attaquants sont dans la zone 2, le défenseur de la zone 1 rejoint celui de la zone 2, puis les 2 rejoignent celui de la zone 3. Si vous interceptez le disque le jeu recommence de la ligne de départ. »</p>	<p>4 attaquants (A) dont un capitaine (C) 3 défenseurs (D) + 1 observateur (O)</p> <p style="text-align: center;">😊(obsv)</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td></td> <td>Zone 1</td> <td>Zone 2</td> <td>Zone 3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">C ↑ ↓</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">D</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>3 passages puis changement des rôles</p>		Zone 1	Zone 2	Zone 3		A				C ↑ ↓	A	D	D	D	A				<p>1 disque rigide</p> <p>Couppelles ou plots pour délimiter les zones 4 Chasubles pour distinguer les attaquants des défenseurs</p> <p>1 terrain avec 3 zones de 5m. environ.</p> <p>1 zone cible de 2m pour le capitaine.</p> <p>1 grille d'observation</p>	<p>Pour les attaquants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se faire des passes jusqu'à la zone-cible sans perdre le disque, - Le capitaine attrape le disque dans la zone. <p>1 point si le capitaine attrape le disque dans la zone. 2 points si le capitaine attrape le disque et que tous les attaquants l'ont eu en main avant.</p> <p>Pour les défenseurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agir collectivement en défense par le changement de zone, - Marquer les attaquants, - Intercepter le disque pendant la progression. <p>1 point si un défenseur intercepte le disque.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Progression des joueurs sans défenseurs jusqu'à la zone-cible ; ▪ Progression des attaquants avec 1 défenseur fixe par zone ; <p>Variables sur le nombre de joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Augmenter le nombre d'attaquants (surnombre) <p>Autres variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lorsque le disque tombe, les attaquants recommencent du point de départ.
	Zone 1	Zone 2	Zone 3																			
A				C ↑ ↓																		
A	D	D	D																			
A																						

Critères d'évaluation :

Nombre de points marqués :

- Réception du capitaine+ passes = 1pt
- Interception des défenseurs = 1pt

Nombre de passes réalisées au cours de la progression :

- Passes réussies,
- Passes manquées,
- Passes interceptées par les défenseurs.

Nom de l'équipe		Nbre de passes réalisées			Nbre de points	
		P réussies	P manquées	P interceptées	Att + Capitaine	Défenseurs
	1*					
	2*					
	3*					
Total /3 passages						