

Cycle 3

ULTIMATE

Situation de référence : Le match

- > **Mettre en œuvre des stratégies collectives d'attaque et de défense dans le cadre des règles minimales de l'ultimate.**
- > **Recherche de l'efficacité dans la transmission et la réception du frisbee ; faire voler et planer le disque.**
- > **Pratiquer un jeu sans arbitre désigné.**

Dispositif et matériel :

Un terrain 40m x 20m (pelouse ou cour ou plateau de sport...)(ci-joint règles)
Equipes de 5 joueurs (+ remplaçants)
Un disque volant (frisbee) ; Divers modèles existent :
Diamètre 20 à 25 cm
Rigides ou souples (de préférence)
Poids 70g à 110g.

Règles du jeu : (Voir document joint)

Organisation du groupe classe :

2 équipes en jeu
1 équipe observe l'activité des joueurs.
1 équipe chargée du temps de jeu et contrôle le bon déroulement de la rencontre.

Observation – Evaluation

Fiches d'observation élèves : voir document joint

Evaluation diagnostique par l'enseignant qui estimera au niveau individuel :

- La participation du joueur : son engagement dans le jeu (attaque et défense)
- La compréhension et le respect des règles
- Les difficultés et contraintes de « l'auto-arbitrage »
- Les habiletés motrices (maîtrise du disque, lancer et réception).

Situation d'entrée dans l'activité :

2 propositions : voir documents joints

Sources d'informations supplémentaires :

- Site Internet : ultimate.free.fr
- Revue EPS et EPS1 N° 66, 69, 82

ULTIMATE

Les règles du jeu

Le but du jeu en ultimate est semblable aux autres sports collectifs :

- Marquer plus de points que l'équipe adverse.

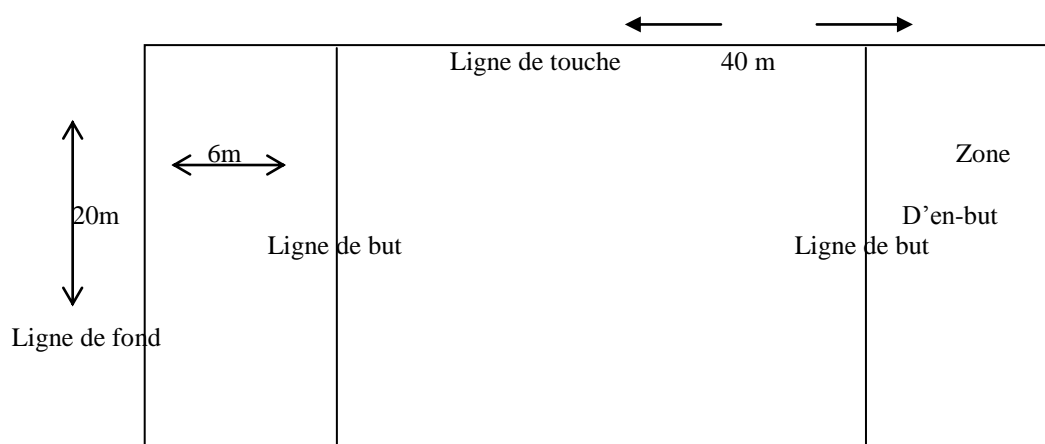
Particularité : COARBITRAGE : il n'y a pas d'arbitre désigné et extérieur aux équipes qui jouent. Ce sont les joueurs sur le terrain qui, seuls, peuvent arrêter le jeu. Chacun est responsable de son bon déroulement et garant de l'application de la règle.

Dès qu'un joueur constate une irrégularité, il annonce « FAUTE » : le jeu s'arrête immédiatement ; le litige réglé rapidement par les protagonistes doit permettre la reprise du jeu.

D'autre part un élève doit être nommé « Responsable du Jeu » (voir fiche)

L'ultimate se joue :

- 2 équipes de 5 joueurs (+ remplaçants avec changements fréquents)
- 1 disque volant (frisbee)
- sur une surface égale à un terrain de handball (40 x 20m) avec une zone d'en-but à chaque extrémité (6m).



La marque :

Un point est marqué quand un joueur attrape le disque dans la zone d'en-but de l'équipe adverse. Le point n'est valable que si c'est un joueur de son équipe qui a lancé le disque. Le receptrionneur doit avoir les deux pieds dans l'en-but.

L'engagement :

Au début du jeu et après chaque point marqué, les équipes se positionnent sur leur ligne de but. L'équipe qui a marqué le dernier point lance le disque dans l'aire de jeu. L'autre équipe prend possession du frisbee à l'endroit de la chute et devient alors l'équipe attaquante.

Droits et devoirs du joueur :

Le joueur en possession du frisbee :

- peut lancer le disque dans n'importe quelle direction
- dispose de 10 secondes pour le faire
- ne peut pas se déplacer avec le disque.

Tous les autres joueurs peuvent se déplacer librement sur l'ensemble de l'aire de jeu

Un seul défenseur est autorisé à gêner le lanceur. Les autres se situent **au moins à 3m**.

L'ultimate est un sport sans contact

En cas de contact entre joueurs, le frisbee reste en possession de l'équipe attaquante.

Changement de possession du disque :

L'équipe qui défend prend possession du disque si :	Lieu de la remise en jeu : <i>Dans tout les cas :</i> <i>- dans l'aire de jeu</i> <i>- et les défenseurs sont à 3m</i>
le disque touche le sol	Remise en jeu au point de chute
un défenseur touche ou intercepte le frisbee	Idem
le disque est attrapé hors des limites de l'aire de jeu	Remise en jeu à l'endroit de la sortie
Le disque tombe en dehors de l'aire de jeu (touche ou en-but)	Idem
Le possesseur se déplace ou conserve le disque plus de 10 secondes	Remise en jeu à l'endroit de la faute

Durée du match :

2 mi-temps de 5 à 8 minutes

Remplacement des joueurs :

L'activité intense de ce jeu impose des remplacements fréquents de joueurs qui s'effectuent dès qu'ils le souhaitent.

Barème :

Equipe gagnante : 6 points

Match nul : 4 points

Match perdu : 2 points

1 point de bonus sera attribué à toute équipe dont le score atteindra 5 points à la fin d'une rencontre.

«Rôle et Mission du « Responsable du Jeu »

Il est le gardien du temps et de « l'esprit du jeu »

- Responsable du chronomètre, il annonce la mi-temps et la fin de la partie.
- En cas de litige ou de contestation durable (+ de 15 à 20 secondes) entre les joueurs, il intervient pour que le jeu puisse reprendre :
 - Prend une décision concernant la faute
 - Indique le possesseur du disque
 - Indique le lieu de la remise en jeu
- Complète la fiche d'évaluation du déroulement du jeu

Evaluation du déroulement du jeu	
Nombre d'interventions du responsable en faveur de l'équipe A	Nombre d'interventions du responsable en faveur de l'équipe B

Barème :

- Si aucune intervention n'est nécessaire : + 3 points « d'esprit sportif » à chaque équipe.
- Si intervention :
 - 2 points pour l'équipe qui a obtenu le plus d'intervention en sa faveur
 - 0 point pour l'autre équipe

Exemple : Au cours du jeu, le responsable doit intervenir 8 fois pour régler des litiges ; La possession du disque a été attribuée 6 fois à l'équipe A et 2 fois à l'équipe B ; en conséquence : + 2 points pour A et zéro point pour B

U.S.E.P. 2016/2017	Cycle 3	DOMAINE	
	<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>		
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU			ULTIMATE LES DEMENAGEURS

OBJECTIF	S'organiser collectivement pour transporter les frisbee.		
DISPOSITIF	<p>Lieu : cour, salle de sport, terrain extérieur de sport</p> <p>Dimensions du terrain : 40m x 20 m</p> <p>Matériel (pour chaque équipe) : 5 disques volants.</p> <p>Organisation de la classe : 4 équipes de six joueurs (les équipes s'affrontent deux à deux) sur des ateliers juxtaposés. Les 2 autres équipes sont chargées de ramasser et ramener les frisbee tombés à la réserve de départ.</p> <p>Durée du jeu : L'équipe signale la fin de la partie dès que tous les disques sont parvenus dans la zone d'en-but (5 minutes maximum).</p>	<p><i>Ligne départ</i></p> <p><i>Schéma de l'atelier</i> <i>Zone d'en-but : 6 m</i></p> <p>40 mètres</p>	
BUT	Amener les 5 disques jusqu'à la zone d'en-but.		
CONSIGNES	<p>Au début, tous les joueurs se trouvent sur la ligne de départ. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer avec le disque.</p> <p>Au signal, il s'agit de déplacer les disques en se faisant des passes. Attention, dès qu'un disque touche le sol, il est récupéré par les ramasseurs et ramené dans la caisse (la réserve) de départ ”.</p> <p>L'organisation de l'équipe est libre : par deux, par trois, à la chaîne</p>		
CRITERES DE REUSSITE	A la fin du jeu, l'équipe qui a réussi à déplacer les 5 disques remporte la partie.		
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Inciter les élèves à effectuer des lancers de plus en plus long. - Introduire 1 puis 2 défenseurs qui vont tenter d'intercepter les frisbee 		

U.S.E.P. 2016/2017	Cycle 3	DOMAINE	EPS
	<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>		
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU			ULTIMATE LES CAPITAINES

OBJECTIF	S'organiser collectivement pour lancer les frisbee aux capitaines de l'équipe.	
DISPOSITIF	<p>Lieu : cour, salle de sport, terrain extérieur de sport</p> <p>Dimensions du terrain : 10m x 10m ou 15m x 15m</p> <p>Matériel (pour chaque équipe) : 1 disque volant par atelier.</p> <p>Organisation de la classe : 4 équipes de cinq joueurs (les équipes s'affrontent deux à deux) sur des ateliers juxtaposés. Chaque équipe est constituée de 3 joueurs ☺ et 2 capitaines. ☒ Les capitaines des 2 équipes se situent à l'extérieur et ne peuvent rentrer sur le terrain (2 cotés opposés); les joueurs se trouve dans l'aire de jeu. Durée du jeu : 5 minutes maximum</p>	<p>Schéma d'un atelier</p>
BUT	Lancer le disque à l'un des 2 capitaines de son équipe situés à l'extérieur du terrain. Si le capitaine attrape le disque, l'équipe marque 1 point.	
CONSIGNES	<p>Au départ, un joueur possesseur du disque se trouve au centre du terrain ; Il tente de transmettre le frisbee à ses partenaires. Les adversaires tentent de récupérer le frisbee et, à leur tour, le transmettre au capitaine. Les joueurs peuvent occuper toute l'aire de jeu mais ne peuvent pas se déplacer avec le disque (Règles de l'ultimate). Si le disque tombe dans le terrain ou est touché par un défenseur : Changement de possession au point de chute. Si le disque sort des limites ou si un point est marqué : Remise en jeu au centre du terrain.</p>	
CRITERES DE REUSSITE	A la fin du jeu, l'équipe qui a réussi à marquer le plus de points remporte la partie.	
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire ou augmenter l'espace de jeu pour complexifier ou faciliter la tâche des défenseurs. - Diminuer ou augmenter le nombre de capitaines dans chaque équipe. - Limiter la zone de jeu des capitaines. 	

U.S.E.P. 2016/2017	Cycle 3	DOMAINE	EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
	<i>COMPETENCE SPECIFIQUE</i>		<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i>
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU			ULTIMATE LES PASSEURS

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> - Etre disponible pour assurer la continuité du jeu: prendre des informations sur les trajets (joueurs), sur les trajectoires (disque volant), se démarquer. - Rechercher des stratégies collectives pour perturber et/ou stopper la progression du disque volant. 		
DISPOSITIF	<p>Lieu : cour, salle de motricité, terrain de sport</p> <p>Dimensions du terrain : 24 m x 10 m (au minimum).</p> <p>Matériel : 1 caisse (réserve de frisbee), dossards de couleurs, 1 chronomètre, ruban ou corde ou craie pour délimiter les zones.</p> <p>Organisation de la classe : 3 équipes de 8 joueurs. Une équipe d'attaquants, une équipe de défenseurs (3 sur le terrain + 5 remplaçants)</p> <p>Durée du jeu : 3 minutes.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Schéma de l'atelier</i></p>	
BUT	Marquer le plus de points possible.		
CONSIGNES	<p>“Les attaquants sont répartis par deux dans chaque zone (zone d'en but comprise). Ils ne peuvent pas sortir de leur zone durant la durée du jeu. Au signal, un des joueurs attaquants s'empare d'un frisbee dans la réserve et le transmet à tout autre partenaire situé sur le terrain. Les défenseurs doivent perturber voire stopper la progression du disque. Ils peuvent se déplacer sur tout le terrain mais ne doivent pas se trouver plus de deux dans une même zone.</p> <p>Pour marquer un point, il faut donc que le frisbee soit transmis à un des deux attaquants situés dans la zone d'en but.</p> <p>Les défenseurs peuvent des changements à tout moment. »</p>		
CRITERES DE REUSSITE	Evaluation quantitative à la fin du jeu.		
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter progressivement le nombre de défenseurs (4 puis 5 puis 6), - Autoriser la mobilité des attaquants (il est possible de retrouver trois attaquants dans une même zone), - Interdire la passe vers l'arrière. - Limiter le temps de possession de chaque frisbee joué à 30 secondes puis 20 secondes. 		

