



L'ultimate au cycle 3

Jeu collectif et frisbee

Construire une unité d'apprentissage en jeu collectif au cycle 3

Denis DELPLANQUE CPD EPS
12/10/2011

Sommaire

Pourquoi l'ultimate?.....	3
Ultimate et citoyenneté	3
Compétences spécifiques EPS et compétences du socle commun.....	4
Module d'apprentissage, mise en œuvre	5
Les séances 1 à 4	5
Contenu des séances.....	5
La Séance 5.....	7
Séance d'évaluation, observation.....	7
Les séances 6 à 10 :	8
Contenu des séances.....	8
Les Séances 11 et 12.	11
Séances d'évaluation.....	11
Les règles.....	11
Conseils.	12
Pour évaluer, exemples de fiches d'observations.....	13
Fiche élèves	13
Fiche enseignant	14
Pour aller plus loin.	15

Pourquoi l'ultimate?

L'ultimate est un sport collectif opposant deux équipes qui, au moyen de passes, tentent de faire progresser le frisbee vers le camp opposé. Un point est marqué quand l'un des joueurs réceptionne correctement le frisbee dans la zone adverse. Les contacts entre joueurs sont interdits et l'auto-arbitrage est obligatoire. Quand une faute est commise, un joueur présent sur le terrain peut la signaler en criant "faute". Aussitôt le jeu s'arrête ("se gèle") afin de pouvoir régler le litige et revenir le plus rapidement possible à l'action de jeu précédente.

Ce sport collectif, originaire des USA où il est le quatrième sport universitaire, se pratique de plus en plus au niveau européen et national. À l'heure actuelle, la fédération française compte environ 1800 licenciés répartis dans plus d'une cinquantaine de clubs. Par ailleurs, l'ultimate connaît un véritable engouement dans le monde scolaire.

La mise en place d'un cycle d'ultimate en classe de cycle 3, outre le fait d'atteindre les compétences spécifiques relatives à la pratique d'un sport collectif, permet à l'enseignant d'avoir un groupe classe plus homogène, d'atteindre facilement les objectifs du "dire, lire, écrire", mais également ceux de la citoyenneté.

Très rares sont les élèves qui connaissent l'ultimate et qui par ailleurs maîtrisent les techniques de lancer du frisbee. C'est une activité totalement nouvelle qui suscitera un réel intérêt chez tous les élèves, filles et garçons.

Bien que beaucoup de notions soient communes à d'autres sports collectifs, par exemple la gestion des espaces libres ou la perception de ses partenaires, les élèves se retrouvent à égalité devant ce sport, du moins au niveau de la connaissance du règlement, des tactiques individuelles et du placement collectif.

Par sa spécificité, l'auto-arbitrage, l'ultimate permet d'atteindre facilement les objectifs "dire, lire, écrire" puisqu'il est nécessaire que chacun s'approprie correctement le règlement afin d'assumer pleinement son rôle de joueur-arbitre et d'acquérir les compétences liées à la citoyenneté.

Autre spécificité de l'ultimate : des règles simples tournées vers le collectif. En effet, les règles de l'ultimate favorisent le jeu collectif puisque les joueurs n'ont pas le droit de marcher avec le frisbee et sont donc dans l'obligation de passer l'engin à un coéquipier pour continuer la progression vers la zone adverse. Ainsi, le jeu individuel comme on peut le voir dans certains sports de balle (foot, handball,...) n'est pas possible.

Ultimate et citoyenneté

Un des axes fondamentaux de l'EPS est l'éducation à la citoyenneté. Il s'agit

- d'éduquer à la responsabilité et à l'autonomie.

Un module d'apprentissage à l'ultimate permet de "construire la notion de règle, en tester réellement les limites, en vérifier l'utilité, la validité, le bien-fondé".

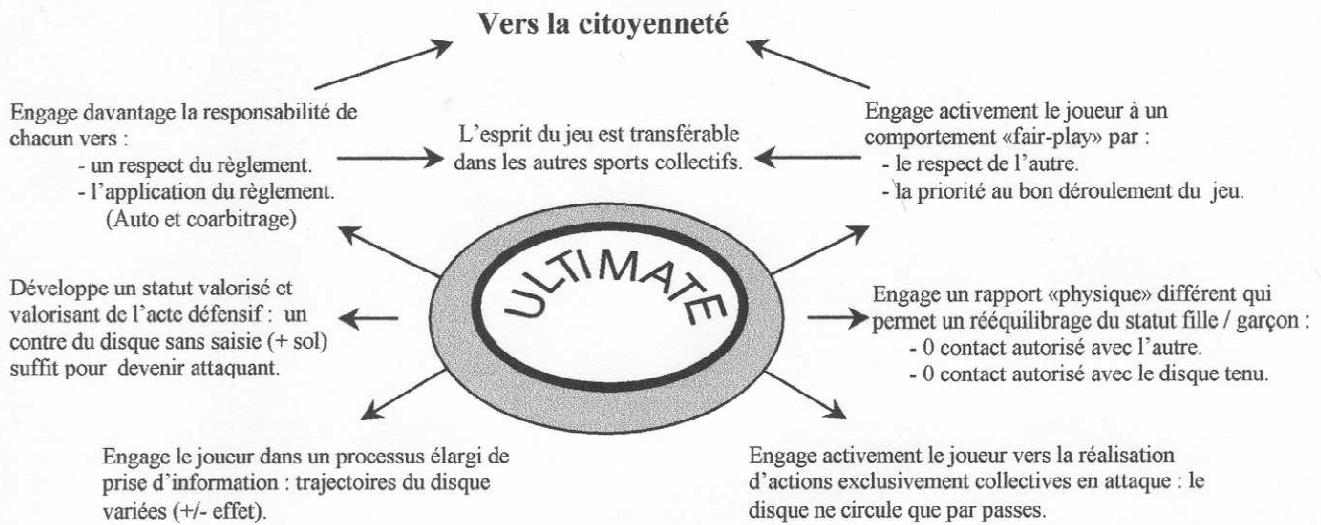
Pour pouvoir jouer ensemble il faut, pour conserver l'égalité des chances de tous ceux qui participent et garder son intérêt au jeu, définir des règles qui conviennent à tous, que l'on essaie, que l'on fait évoluer, que l'on adopte définitivement et que l'on respecte.

Avec l'ultimate, il n'y a pas d'arbitre. Chaque joueur est responsable à part entière du jeu

L'auto-arbitrage va permettre aux élèves de concilier leur envie de gagner et le respect de l'autre.

La mise en place de ce module d'apprentissage permet aux élèves de "s'approprier des règles dégagées dans l'action " (progressivement au cours de séances).

Pourquoi jouer à l'ultimate ?



D'après Francis Kafel (<http://perso.wanadoo.fr/francis.kafel/>)

Compétences spécifiques EPS et compétences du socle commun.

Compétences spécifiques :

Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétences de fin de cycle :

Elaborer et mettre en œuvre une stratégie collective.

- gérer les espaces et les rôles,
- protéger son camp,
- attaquer le camp adverse.

Socle commun de connaissances et compétences / Palier 2

Compétence 1 (Maîtrise de la langue française) :

- Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue

Compétence 6 (compétences sociales et civiques) :

- Respecter les règles de la vie collective

Compétences 7 (l'autonomie et l'initiative) :

- Commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples
- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Module d'apprentissage, mise en œuvre

Matériel

Plots, cerceaux, frisbee, sifflet, dossards.

Terrain

Un espace de la taille d'un terrain de Hand-ball.

Les séances 1 à 4

Les séances par la mise en place d'ateliers (permettant la manipulation du frisbee) ou de jeux traditionnels adaptés (frisbees-brûlants, passe-à-cinq, frisbee-capitaine,...), regroupent un ensemble de situations simples et ludiques, permettant aux élèves de découvrir l'engin (le frisbee), de coordonner son maniement (le geste), individuellement ou en groupe, et de s'approprier par des échanges oraux permettant de faire de hypothèses des règles choisies proches de celles de l'ultimate (notion de zone de but, aucun déplacement avec le frisbee,...)

Ces séances permettent :

- d'apprécier le niveau de compétences motrices et de coopération,
- d'identifier les représentations des élèves par rapport à cette activité.

Contenu des séances.

Pour entrer dans l'activité :

- déplacement seul avec le frisbee,
- déplacement à deux à trois à quatre avec lancer et réception du frisbee,
- lancer le frisbee vers une cible etc.

Corps de la séance : exemples de situations de découverte et d'appropriation

Le disque brûlant lancer

Deux ou plusieurs équipes. Lancer le frisbee dans la zone la plus valorisée. Les points sont attribués au point d'impact du frisbee à l'atterrissage. Le total de points de chaque équipe est compté à chaque série de lancers. Si le frisbee tombe hors des limites, il ne rapporte pas de point. L'équipe qui a le plus grand nombre de point a gagné.

A chacun sa maison lancer

Sur le terrain sont disposés des paires de cerceaux de couleurs différentes. A chaque enfant est attribuée une couleur. Au signal, les élèves doivent atteindre l'autre cerceau de même couleur en lançant leur frisbee et le relançant à l'endroit du point de chute. Le premier arrivé a gagné.

Le relais lancer

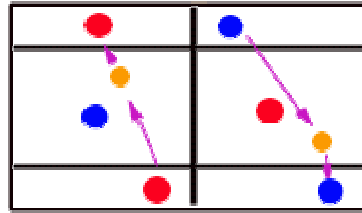
Plusieurs équipes en parallèle. Les joueurs sont disposés dans des cerceaux. Ils tentent de faire circuler le frisbee sur la longueur de leur terrain. Si l'engin n'est pas réceptionné par un joueur, le lanceur recommence. L'équipe terminant la première a gagné.

L'horloge lancer/réceptionner

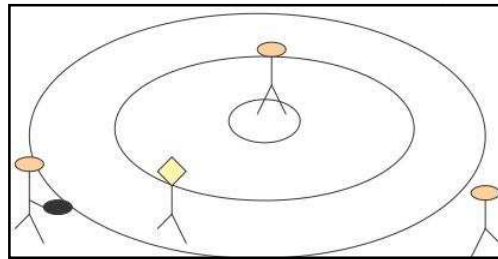
Deux équipes. Une est disposée en zigzag sur le terrain et tente de se faire des passes sans faire chuter le frisbee (=1pt par passe). Chaque joueur de l'équipe adverse doit, en relais, faire le tour du terrain. Le joueur en déplacement doit reprendre son frisbee à l'endroit de la chute de celui-ci pour continuer son tour.

La rivière lancer/réceptionner

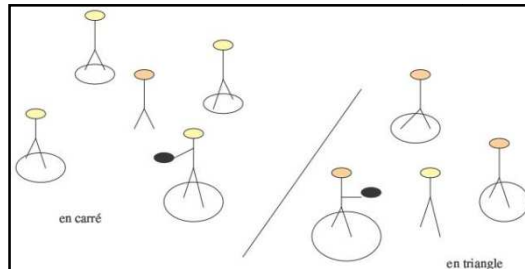
Plusieurs jeux en parallèle. Les enfants sont par trois (deux partenaires, un adversaire). L'adversaire est dans la rivière et tente d'intercepter le frisbee que s'envoient les deux joueurs. Un point est attribué à chaque passe réussie et à chaque interception. Un point de pénalité est attribué à chaque fois que le frisbee tombe hors des limites du terrain. Jeu au temps. Changer les rôles.



Variable1: quatre zones délimitées : zone centrale pour le joueur cible, zone neutre entre le joueur cible et le défenseur(2m), zone du défenseur (2m), zone des attaquants deux équipes jouent en parallèle et envoient un joueur dans celle adverse.



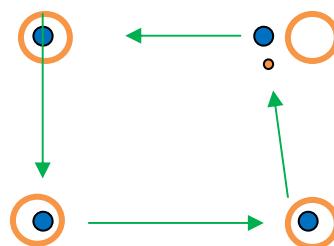
Variable 2 : trois (puis quatre) joueurs placés en triangle (carré) chacun à l'intérieur d'un cerceau, un joueur mobile à l'intérieur du triangle (carré).



Le carré magique lancer/réceptionner

Quatre enfants sont disposés en carré, chacun dans leur cerceau respectif. Le but est de faire circuler le frisbee sur un maximum de tour sans le laisser tomber.

Les enfants peuvent sortir du cerceau pour réceptionner le frisbee mais doivent être dedans pour le lancer. Faire plusieurs carrés de jeu en même temps, le groupe qui réussit le plus grand nombre de tour a gagné.



Passé à 5 S'engager dans le jeu collectif

Deux équipes se disputent le frisbee dans les règles de l'ultimate. Celle ayant réussi cinq passes consécutives marque un point.

Retour au calme :

Bilan collectif de la séance, ce qui a bien fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné.
Quelles nouvelles solutions à apporter, à expérimenter

La Séance 5

Séance d'évaluation, observation.

Au cours de cette séance, les élèves sont placés en situation de jeu (situation de référence respectant la logique interne de l'activité et les compétences spécifiques à atteindre en fin de cycle 3), et en situation d'observation (grilles établies en classe auparavant).

Cette situation de référence permet, avec le groupe-classe, de recenser les problèmes rencontrés par les élèves et de définir des objectifs d'apprentissage précis :

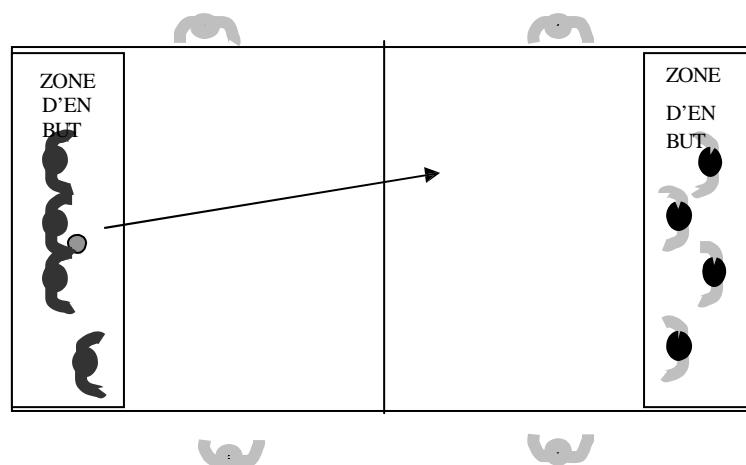
- Comment transmettre le frisbee à l'autre (son coéquipier) alors que celui-ci est bien souvent en mouvement ? (-> maîtriser les différentes techniques de passes)
- Comment réceptionner correctement le frisbee ?
- Comment se déplacer sur le terrain pour pouvoir se démarquer de son adversaire ? (-> notion d'appels)
- Comment connaître les règles pour pouvoir pleinement jouer et auto-arbitrer ? (-> besoin de rédiger le règlement pour que chacun se l'approprié sans interprétation)

Situation de référence

BUT : marquer plus de points que l'équipe adverse en respectant les règles.

DISPOSITIF : ½ terrain de Handball (20 m x 20 m), avec deux zones d'en but (2m) - un Frisbee

3 équipes de 4 joueurs : 2 qui jouent, 1 qui observe, un élève chronométrateur muni d'un sifflet.



CONSIGNES

- «Chaque équipe se place dans sa zone d'en but. L'équipe qui gagne le tirage au sort engage au coup de sifflet en lançant le frisbee au delà de la ligne médiane. Vous devez marquer des points en respectant les règles du jeu suivantes :
 - ne pas faire mal aux autres avec le frisbee et ne pas se toucher
 - respecter les limites (1/2 terrain de hand)
 - pas de "marché" (Cf. Basket)
 - celui qui envoie le frisbee au sol le rend à l'adversaire au point d'impact
 - pas de passe directe de main à main
 - le défenseur doit rester à distance (longueur du bras + frisbee)
 - défense à un contre un
 - l'attaquant doit passer avant 8 secondes
 - pas de défenseur dans la zone d'en but
 - point marqué si le frisbee est attrapé dans la zone d'en but
 - chaque faute est signalée par le joueur concerné en levant la main et en annonçant le type de faute
 - la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute »
- Le maître du temps siffle le début et la fin de chaque mi-temps (2 x 4 minutes), annonce le score à chaque but.
- Les observateurs remplissent les fiches d'observation. (Une équipe observée par mi-temps)

CRITERES DE REUSSITE

Marquer plus de points que l'équipe adverse en respectant les règles du jeu.

ADAPTATION ET VARIABLES

- dimension du terrain et nombre de joueurs;

Les séances 6 à 10 :

Les situations d'apprentissage proposées dans ces séances peuvent être organisées sous la forme de trois (ou quatre) ateliers respectant les objectifs définis précédemment et permettant la mise en place d'une pédagogie différenciée.

L'objectif "dire, lire, écrire" s'inscrit pleinement dans ces séances où les activités proposées permettent notamment de : *nommer les actions à réaliser* (parler), de *lire des fiches descriptives d'une situation d'apprentissage* (lire), et finalement, en classe, *élaborer les règles de jeu* (écrire)

Contenu des séances

Entrée dans l'activité :

- déplacement seul avec le frisbee, puis à deux à trois à quatre avec lancer et réception du frisbee,
- Mise en place d'ateliers de lancer avec cible à atteindre au sol (toucher 4 cibles sur 5 essais), envoyer le frisbee à un partenaire en le faisant passer dans un cerceau tenu verticalement par un troisième élève.
- reprise d'un jeu proposé dans les séances 1 à 4.

Corps de la séance : exemples de situations d'apprentissage liées au jeu collectif

L'embouteillage Se déplacer

Manipuler l'engin en progressant vers l'avant, en évitant les obstacles (l'espace occupé par les autres joueurs).

Disposition :

Un terrain de 10m par 20m, matérialisé par des plots. Deux équipes de trois joueurs. Un frisbee par équipe.

Objectif : Dans un temps donné, se lancer le frisbee pour aller d'une ligne de but à l'autre, le plus de fois possible.

Modalités : Les deux équipes partent au signal. Le frisbee doit être lancé et non donné de la main à la main. L'équipe revient à la ligne de départ à chaque fois que le Frisbee tombe au sol et quand il sort des lignes du terrain. L'interception du frisbee de l'autre équipe est interdite.

Variable : Possibilité de faire plusieurs terrains en parallèle de manière à organiser le jeu sous forme de tournoi à plusieurs équipes.

Passe et va Lancer

Un lanceur est marqué par un adversaire. Le lanceur doit tenter d'envoyer son frisbee à son équipier au-delà de la main du marqueur et de suivre son engin en passant par le côté opposé. Le lanceur doit se servir de son pied pivot. Rotation : le lanceur devient marqueur, le receveur devient lanceur et le marqueur receveur.

Frisbee-Cône S'engager dans le jeu collectif

Deux équipes. Un frisbee. Une équipe est désignée attaquante et doit s'organiser pour tenter de lancer le Frisbee dans la zone cible. Le frisbee ne doit pas tomber au sol sinon il y a changement de rôle. Les défenseurs tentent d'intercepter le frisbee pendant son vol. Gains : un point si le frisbee atteint la zone cible. Trois points si la cible est atteinte. Jeux au temps.

Le relais 2 lancer/réceptionner

Deux équipes en parallèle. Les joueurs de chaque équipe sont placés en ligne face à face. Au signal, le porteur du frisbee lance à son équipier en face de lui et va se placer à la fin de sa file. Le receveur fait de même. L'équipe ayant joué entièrement a gagné. Si le frisbee tombe au sol, c'est le lanceur qui doit recommencer son envoi.

Relais/Course de démarquage se déplacer

Deux équipes en parallèle. Un marqueur est désigné pour contrer l'équipe adverse.

Dans chaque équipe les joueurs sont divisés en deux groupes : lanceurs et receveurs. Au signal, les receveurs partent vers le plot de leur choix et le lanceur doit envoyer son frisbee dans cette direction en avant de son équipier. Le marqueur doit seulement gêner le lanceur et à l'obliger ainsi de se servir de son pied pivot. A la réception du frisbee, le receveur le renvoie au joueur posté en attente.

En cas de chute de l'engin, l'action doit être recommencée. L'équipe ayant terminé la première a gagné.

Changement de rôle.

Tournante-Frisbee Lancer

Sur un terrain est tracé une rivière et deux zones de jeu. Les joueurs sont divisés en deux groupes et placés en ligne, face à face, de chaque côté de la rivière. Le lanceur envoie le frisbee à son vis-à-vis et va se placer à la file de l'autre côté. Si le frisbee tombe dans la rivière ou hors des limites du terrain, c'est le lanceur qui est éliminé. Si le frisbee tombe dans l'aire de jeu du receveur, c'est celui-ci qui est éliminé. Jeu jusqu'à l'élimination de tous les joueurs sauf un qui est le gagnant.

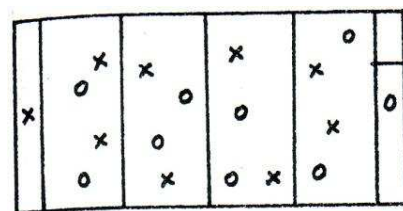
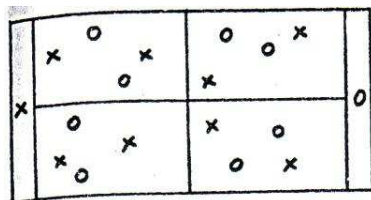
Jeu en zone S'engager dans le jeu collectif

Deux équipes. Chaque joueur de chaque équipe est placé dans une zone définie. A la mise en jeu du frisbee, chaque équipe tente de faire remonter ses équipiers placés à l'arrière vers l'en-but en réussissant une passe (=montée dans la zone supérieure). L'équipe adverse tente d'intercepter le frisbee pour faire de même. Gain de la partie : quand tous les joueurs d'une équipe sont arrivés dans l'en-but.

Le frisbee-capitaine S'engager dans le jeu collectif

Chaque équipe de 4 à 6 joueurs place un de ses équipiers (le capitaine) dans une zone délimitée derrière la défense adverse. L'objectif est de parvenir à passer le frisbee à son capitaine. Celui qui parvient à effectuer la passe devient capitaine et fait marquer un point à son équipe.

Variables :



Retour au calme :

Bilan collectif de la séance, ce qui a bien fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné.
Quelles nouvelles solutions à apporter, à expérimenter.

(D'après David Leschi - Conseiller pédagogique EPS - Circonscription de Grasse)

Les Séances 11 et 12.

Séances d'évaluation

Ces séances consistent à reprendre la situation de référence, matches d'ultimate sous forme de tournoi, pour permettre d'apprécier leur progrès tant du côté du maniement de l'engin, le frisbee, que du côté de la coopération. À cette occasion, les élèves sont amenés à utiliser à nouveau les grilles d'observation de la séance 5.

Les règles.

Le but du jeu en ultimate est semblable à celui des autres sports collectifs : battre l'équipe adverse en marquant plus de point qu'elle. Un point est marqué lorsqu'un joueur fait une passe convenablement réceptionnée à un de ses partenaires situé dans la zone de but adverse.

- 1) Ce sport collectif se joue en auto-arbitrage. Ce sont les joueurs eux-mêmes qui annoncent les fautes en criant "faute". Le jeu s'arrête alors et le litige doit se régler au plus vite. Une faute est généralement annoncée lorsqu'il y a contact entre le lanceur et le défenseur, lors d'une réception ou un comportement agressif.
- 2) Le disque doit être déplacé uniquement par des passes ; le lanceur n'a pas le droit de marcher avec le disque.
- 3) Il est interdit de changer de pied pivot (sinon il y a marcher).
- 4) Le disque peut être tenu 8 secondes maximum par un joueur
- 5) Il est interdit de se faire une passe à soi-même.
- 6) Une passe est incomplète lorsque le frisbee :
 - est intercepté par un joueur de l'équipe adverse ;
 - touche le sol avant d'être attrapé par le receveur ;
 - entre en contact avec tout terrain ou tout objet situé hors limites du terrain.Dans ce cas, le frisbee revient à l'équipe adverse.
- 7) Les joueurs peuvent se déplacer librement sur toute la surface de jeu (zone de but comprise).
- 8) Le contact entre joueur est interdit. Il est cependant toléré dans la lutte pour le disque.
- 9) Un seul joueur peut défendre sur le porteur du disque (c'est lui en général qui compte les 8 secondes). Les autres joueurs doivent se situer à trois mètres au moins du porteur.

Durée de jeu.

À l'école élémentaire, il est préférable de jouer les matches au temps (2 périodes de 5 minutes par exemple).

L'engagement.

Il a lieu en début de période ou après le marquage d'un point. Chaque équipe est placée derrière une ligne de zone de but ; les joueurs étant disposés les uns à cotés des autres, le long de celle-ci.

Pour engager, en début de période, l'équipe qui possède le disque l'envoie le plus loin possible vers la zone de but adverse. Pour engager, en début de période, l'équipe qui vient de marquer retourne dans sa zone de but tout en conservant le disque pour le mettre en jeu.

Conseils.**Avant la séance**

- rappeler le contenu de la séance précédente
- expliquer le contenu de la séance suivante

Pendant la séance

- faire reformuler les consignes
- faire expliquer les réussites

Après la séance

- faire le bilan de la séance
- insister sur l'auto arbitrage

Pour évaluer, exemples de fiches d'observations

Fiche élèves

Fiche d'observation d'une équipe

OBSERVATEUR N°1 Match :..... CONTRE..... Entoure l'équipe observée Nombre de passes successives : <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Nombre maximum de passes réussies :																																								
OBSERVATEUR N°2 Match :..... CONTRE..... Entoure l'équipe observée Si l'équipe perd le frisbee, est-ce par mauvaise transmission ou interception adverse : Nombre de mauvaises transmissions : <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> TOTAL :.... Nombre d'interceptions adverses : <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																																								
OBSERVATEUR N°3 Match :..... CONTRE..... Entoure l'équipe observée Nombre de frisbee envoyés dans la zone d'en but : <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Nombre de points marqués :.....																																								
OBSERVATEUR N°4 Match :..... CONTRE..... Entoure l'équipe observée Nombre de fautes commises, mais non signalées par un joueur de l'équipe en levant la main : <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> TOTAL :.....																																								

(d'après Equipe EPS Loire)

Fiche enseignant

Fiche à renseigner pendant le module (choix de 5 élèves par séance)

Nom de l'élève :

Sous-compétences	Observation 1	Observation 2	Observation 3	Observation 4
Maîtriser l'engin: trajectoire				
Maîtriser l'engin: vitesse				
Maîtriser l'engin: force				
Maîtriser l'engin: précision				
Maîtriser l'engin: attraper				
Maîtriser l'engin en se déplaçant				
Marquer un adversaire				
Se démarquer				
Courir vite				
Courir longtemps				
Élaborer des stratégies				
Coopérer avec ses partenaires				
Respecter des règles				
S'opposer dans le respect mutuel				

Code possible : **A** acquis **ECA** en cours d'acquisition **NA** non acquis

Pour aller plus loin.

Sur le site de la FFDF (Fédération Flying Disc France) vous pouvez accéder à des documents intéressants :

Les règles :

<http://www.ffdf.fr/Ultimate/L-Ultimate-en-10-points>

Des vidéos de démonstration :

<http://www.ffdf.fr/Pedagogie/Videos>

Deux documents pédagogiques :

http://www.ffdf.fr/content/download/8258/55024/file/Dossier_Pedagogique_Ultimate_1.pdf

http://www.ffdf.fr/content/download/8259/55028/file/Dossier_Pedagogique_Ultimate_2.pdf