

Compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe à des partenaires pour accéder régulièrement à la zone de marque et faire parvenir le disque (frisbee) dans l'en-but, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du disque. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le vocabulaire spécifique (frisbee, catch, pivot)</i> • <i>Les règles simples (non contact, marcher)</i> • <i>Les limites du terrain, la cible à attaquer et la cible à défendre.</i> • <i>Le statut d'attaquant (P, NP) et celui de défenseur D</i> • <i>La zone de marque et les positions favorables de marque.</i> • <i>Les repères de placement et de déplacement par rapport au disque.</i> • <i>Les repères d'efficacité dans les gestes : lancer, attraper.</i> • <i>Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles.</i> <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <p><i>Les éléments recensés dans les observations :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Les possessions du disque</i> - <i>Les pertes du disque.</i> - <i>Les points</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>S'informer avant d'agir :</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>se situer sur le terrain</i> - <i>percevoir les partenaires, les adversaires, la cible.</i> • <i>Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir le plus rapidement possible au changement de statut</i> • <i>Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 5 à 7 minutes sans perte d'efficacité.</i> <p>En Attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le P • <i>Identifier sa position par rapport à la position de l'adversaire direct.</i> • <i>Coordonner des actions :</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>attraper - lancer</i> - <i>attraper - pivot ...</i> • <i>Réaliser des lancers équilibrés.</i> ➤ Le NP • <i>Se mettre à distance de passe en fonction des capacités du partenaire .</i> • <i>Rompre l'alignement porteur-défenseur-non porteur.</i> • <i>Enchaîner un déplacement vers l'avant après un échange réussi.</i> <p>En Défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Contrôler son engagement en cherchant à intercepter.</i> <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes du disque et aux zones de perte.</i> • <i>Evaluer l'efficacité d'une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies.</i> • <i>Communiquer les résultats des observations.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>S'engager dans le jeu à effectif réduit avec « Fair-play » .</i> • <i>Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel.</i> • <i>Prendre ses responsabilités en tant que Porteur, Non Porteur, Défenseur.</i> • <i>Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple .</i> <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Se montrer responsable dans des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat</i> • <i>S'impliquer dans les échanges.</i>

Liens avec le socle :

Compétence 1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu.

Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport.

Compétences 6 : Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables. Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser.

Compétence 7 : Affiner la connaissance de soi et des autres au travers d'actions collectives entreprises et d'émotions vécues. Prendre des initiatives au cours du jeu.

Compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de disques rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de l'engin et des joueurs pour mettre un attaquant en situation de réception du disque dans l'en-but adverse.
S'inscrire dans un projet de jeu simple lié aux lancers en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le vocabulaire spécifique enrichi : passe et va, appui, soutien, couloirs de progression.</i> • Les différentes formes de trajectoires (effets) • Les différentes possibilités d'actions collectives <ul style="list-style-type: none"> - Jeu à 2, à 3 - Jeu court, long ... • <i>Ses points forts et points faibles.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Les gestes correspondant aux fautes identifiées en responsabilité.</i> • Les placements et déplacements pour mieux voir les fautes. <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Les indicateurs de conservation et de progression du disque, de tentative et de réussite de passes à un joueur dans l'en-but.</i> • <i>Réussite du projet : proportion de passes en situation favorable (sans adversaire entre le Porteur du disque et la zone d'en-but)</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier son placement en attaque et en défense. • Elaborer un projet d'organisation collective simple. • Gérer son effort pour enchaîner plusieurs matchs de 7 à 10 minutes. <p>En Attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le P • Placer son disque à plat pour créer une trajectoire rectiligne. • Pivoter sur son appui lorsqu'il est gêné. • Effectuer des lancers en retrait en cas de pression défensive trop importante • Choisir à bon escient entre un jeu de contre attaque et un jeu placé. ➤ Le NP • Réceptionner un lancer long. • S'organiser pour offrir selon la situation de jeu un appui ou un soutien au porteur du disque. <p>En Défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter la longueur du bras comme distance autorisée de marquage. • Se placer entre le Porteur du disque et la cible. • Choisir entre se replacer ou gêner le Porteur de disque. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles.</i> • <i>Se déplacer en coordination avec les joueurs.</i> • <i>Connaître le score à tout moment de la rencontre.</i> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Repérer dans le score le moment où il est judicieux de demander un temps mort.</i> • <i>Communiquer les résultats des observateurs pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif.</i> • <i>Accepter la répartition des rôles dans l'équipe..</i> • <i>Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score.</i> • <i>Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score.</i> • <i>Reconnaître ses fautes.</i> • <i>Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>S'imposer dans ses décisions en les justifiant.</i> • <i>Rester impartial et neutre par rapport aux remarques des joueurs et spectateurs dans un souci d'équité.</i> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Garder sa vigilance, sa neutralité et sa rigueur tout au long du match quelle que soit l'évolution du score.</i> • <i>Faire preuve d'objectivité (rôle tenu au regard du projet de jeu) et de tolérance (différences de ressources entre les élèves) dans l'observation d'un joueur.</i>

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Transmettre d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés. Aider à la formulation de projets de jeu simples.

Compétence 3 : Exploiter les résultats de l'observation pour formuler des hypothèses de jeu et faire évoluer le projet collectif en fonction des objectifs visés.

Compétence 5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique et tactique.

Compétences 6 : Coopérer et prendre des responsabilités pour que tous les membres de l'équipe puissent progresser, s'épanouir et s'investir en donnant le meilleur d'eux-mêmes.

Compétence 7 : Connaissance de soi, ses points forts et faibles, connaissance de ses partenaires et adversaires. Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement une situation d'apprentissage ou de match.