



Compétence attendue Niveau 2 :

Dans un jeu à effectif réduit sans arbitre, rechercher le gain du match par des relais successifs et des lancers variés pour progresser vers l'en-but et prendre de vitesse une défense individuelle qui cherche à gêner et intercepter. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux situations favorables de marque. Influencer positivement le climat favorable de jeu. Observer et auto-arbitrer.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Connaissances joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Appelle quasiment toutes les fautes dont il est victime sans erreurs. - Connaître le vocabulaire lié à l'activité ainsi que les tous les coups techniques utilisables - Connaître différents plans stratégiques pour prendre à défaut l'équipe adverse - Savoir identifier les raisons d'une passe manquée - Connaître les principes d'un échauffement pertinent en relation avec l'activité <p><u>Connaissances aide : arbitre / observateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir tenir une fiche de résultats et d'observation multi-critères - Savoir s'exprimer à propos de l'activité pratiquée avec les termes appropriés - Observer rapidement l'organisation spatiale adverse et jouer / se placer en conséquence. 	<p>Sur le plan individuel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> - Produit différentes formes de passes adaptées au contexte - Utilisation variée du frisbee dans toutes les situations y compris avec des partenaires en mouvement très loin - Suit l'action du jeu avec souci d'anticipation sur l'action future - Utilise feintes de passes et feintes d'orientation en pivotant - Bonne maîtrise du frisbee en mouvement surtout dans l'espace proche - Réception à l'arrêt et en mouvement maîtrisée - Maîtrise les différentes formes de passes proches : coup droit, revers - Fait preuve de patience pour effectuer le choix opportun : observe l'action de ses partenaires, sort des appuis de son adversaire pour jouer en coup droit ou revers - Accroître son champ de vision périphérique • Non porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> - Feinte l'adversaire pour se démarquer (« contre-communication motrice »), maîtrise plusieurs techniques de démarquage - Lecture pertinente de l'espace de jeu et de différentes sortes de trajectoires et attrape même le frisbee de façon acrobatique - Réception variée du frisbee en mouvement : recevoir court en combinant les paramètres lent / vite, droite/ gauche en ralentissant ou en accélérant pour recevoir le disque dans les meilleures conditions. - Adapte son remplacement au déroulement du jeu (démarquage 2^{ème} intention) - Utilise et crée des espaces libres autour du PB, à distance optimale hors de la zone d'ombre - Enchaîner différentes actions motrices : courir, recevoir en mouvement, s'arrêter, pivoter, passer en revers et coup droit • Défenseur : <ul style="list-style-type: none"> - Marquage individuel strict - Empêche son adversaire direct de passer avant le compte « 8 » - Adapte ses actions en fonction de celles de ses partenaires - Anticipe les interceptions <p>Sur le plan de l'organisation collective :</p> <p>Occuper l'espace de façon pertinente (écartement ou étagement) en fonction de la défense. Exploiter à bon escient le jeu direct ou le jeu indirect</p> <p>Mise en place du démarquage en ligne à partir des remises en jeu (sorties, fautes...) et poursuite du jeu : soit en passe et va, soit en ligne selon les possibilités de passes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gère des conflits d'autres couples attaquant / défenseur avec efficacité - Respecter le matériel - Sur un « temps mort » être capable de remobiliser son équipe et d'adapter la stratégie collective en fonction du jeu adverse - Élaborer en commun des stratégies d'actions collectives et des procédures d'entraide - Organiser et coordonner le jeu de l'équipe - Appeler à bon escient les fautes, les expliquer par les termes techniques appropriés - Occuper différents rôles au cours du cycle : joueur, arbitre, observateur - Appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté - Accepter de jouer avec et contre n'importe quel autre élève - Savoir respecter des partenaires et ses adversaires - Éprouver sa volonté de vaincre dans le respect de l'adversaire - Respecter les règles fondamentales de l'auto-arbitrage - Préserver l'esprit du jeu « fair-play » - Encourager, aider, conseiller ses camarades dans la pratique - Observer, décider et agir : le lanceur doit prendre le temps imparti pour trouver le partenaire le mieux démarqué. Le receveur prend des infos sur la trajectoire du disque. - Etre solidaire au sein de l'équipe et tolérer les erreurs de chacun - Prendre des responsabilités dans les rôles et les tâches d'accompagnement 

Liens avec le socle

Pilier 1 : maîtrise de la langue française

Pilier 6 : connaître, comprendre et respecter les règles de la vie collective, comprendre l'importance du respect mutuel et accepter les différences

Pilier 7 : développer ses ressources, prendre des initiatives.

Situation d'évaluation

Situation de 5 X 5

Dimension du terrain 40 X 20

Une attention est portée à l'auto-arbitrage.