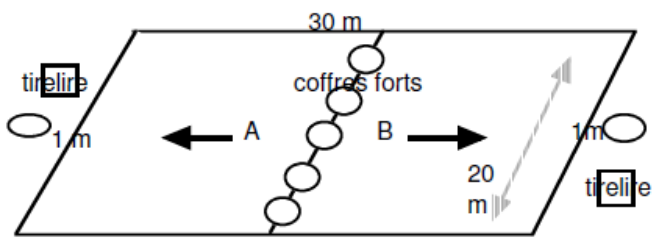


Nom de l'activité	ULTIMATE
Cycle 2 et 3	Objectifs de la séquence : - Savoir manipuler l'engin - Savoir lire la trajectoire du frisbee pour se déplacer au bon endroit pour le rattraper
Séance 4	Objectif de la séance : - Etre capable de lancer et rattraper l'engin en se déplaçant
Matériel à prévoir : -frisbees -plots et cerceaux	Durée : 45 minutes
Situation 1 :	
Objectif : - Rattraper un frisbee	
Mise en place : - Les enfants ont un frisbee pour 2 et se placent l'un en face de l'autre (distance de 3/4 mètres). Le lanceur a le frisbee, l'attrapeur est dans un cerceau et a 1 plot à environ 2 mètres de son cerceau.	
Description de la tâche: - Le lanceur doit lancer le frisbee vers le plot. L'attrapeur doit sortir de son cerceau et rattraper l'engin sans le faire tomber.	
Variables +/- : - Varier les distances - Lancer en revers, coup droit ou upside - Attraper en crocodile, en canard	
Situation 2 :	
Objectif : - Lancer et rattraper un frisbee en progressant. - Le lanceur ne peut pas se déplacer.	
Mise en place : - Les enfants ont un frisbee pour 2 et se placent sur l'aire de départ désignée par l'enseignant. - L'enseignant place une cible (le trésor) à 20 mètres du départ.	
Description de la tâche: déroulement + but - Les enfants doivent atteindre la cible en se faisant un minimum de passes. Si l'équipe fait tomber le frisbee, elle doit retourner au départ. - L'équipe qui a atteint la cible en faisant le moins de passes gagne.	
Variables +/- : - Toutes les équipes partent en même temps ; la première à atteindre la cible a gagné.	
Situation 3 :	
Objectif : - Lancer et rattraper un frisbee en progressant vers une cible.	
Mise en place : - Cf. règle du jeu (fiche jointe) en remplaçant les ballons par des frisbee	
Description de la tâche : - Cf. règle du jeu (fiche jointe) en remplaçant les ballons par des frisbee	
Variables +/- : - Main gauche main droite - Avec ou sans déplacement - Varier les distances	

JEU À PASSER " LES CONVOYEURS DE BALLONS "



DESCRIPTION

Terrain	30 X 20 m environ - partagé en 2 parties
Equipes	2 équipes de 7 joueurs dont 1 joueur but + remplaçants
Matériel	nombre de ballons au moins égal au nombre de joueurs sur le terrain et impair 5 coffres forts (cerceaux ou caisses) 2 tirelires (caisses) - 2 cerceaux - 1 jeu de chasubles

BUT DU JEU

Amener par passes, le plus de ballons vers le Joueur-But de son équipe et lui passer directement les ballons malgré l'opposition d'un voleur de ballons.

Gain de la partie : au nombre de ballons dans sa tirelire après que les coffres forts soient "pillés" ou à la fin du temps défini - match en 2 ou 3 manches.

DROITS DES JOUEURS

- Prendre des ballons dans les coffres - possibilité d'avoir plusieurs ballons en jeu, mais un même joueur ne peut prendre qu'un seul ballon à la fois.
- Faire progresser les ballons par passes
- Se déplacer sur le terrain lorsqu'on n'a pas de ballons
- Intercepter le ballon - un voleur de ballons dans chaque camp adverse.
- jouer à son tour de rôle : lorsque l'équipe comporte plus de 7 joueurs, les remplacements se font à tour de rôle - le responsable de l'équipe assume ce tour de rôle.

DEVOIRS DES JOUEURS

- Ne pas se déplacer en portant le ballon
- Ne pas bloquer le jeu en gardant le ballon sans le jouer (Si un joueur porteur de ballon ne trouve pas de partenaire, il doit remettre le ballon dans un coffre fort)
- Ne pas franchir la ligne médiane
- Remettre les ballons non maîtrisés dans l'un des coffres forts
- Respecter les adversaires = Pas de contacts gênants (à 1 m au moins du porteur du ballon & 3 m au moins du Joueur but) -Pas de prises de ballons des mains

LANCEMENT DU JEU

Début du jeu : Chaque équipe étant dans son camp, 1 joueur désigné comme joueur but prend place dans le cerceau et 1 joueur désigné comme voleur prend place dans le camp adverse. Les joueurs se placent à 3 m de la ligne des coffres forts et le jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre.

Fin du jeu : lorsque la réserve de ballons dans les coffres forts est épuisée ou après un temps de jeu écoulé - une deuxième manche est relancée (et éventuellement une troisième) pour totaliser les ballons déposés dans chaque tirelire sur l'ensemble des deux ou trois manches

Continuité : Lorsqu'un ballon est transmis au joueur but, les joueurs de champ vont en prendre un autre dans les coffres forts - le Joueur-But dépose le ballon transmis dans sa tirelire

Lorsqu'une passe n'est pas maîtrisée, ou lorsqu'un joueur se déplace avec le ballon, l'un des joueurs en action va le remettre dans un coffre fort. Ce joueur reprend un autre ballon (pas le même)

Si la dernière passe au Joueur-But n'est pas maîtrisée, le ballon est également retourné dans un coffre fort (par un joueur de champ)

Lorsqu'un voleur intercepte un ballon il le remet dans un coffre fort. Si ce voleur s'empare d'un ballon en commettant une faute sur l'adversaire, il le redonne à ce même adversaire qui continue alors sa progression