

Nom de l'activité	ULTIMATE
Cycle 2 et 3	<p>Objectifs de la séquence :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir manipuler l'engin (lancer) - Savoir lire la trajectoire du frisbee et repérer l'endroit où il tombe
Séance 1	<p>Objectif de la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre capable de lancer l'engin à des fins diverses (viser, lancer loin...)
<p>Matériel à prévoir : 1 frisbee pour chaque enfant plots</p>	<p>Durée : 45 minutes</p>
Situation 1 :	
<p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer un frisbee vers l'avant 	
<p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le meneur détermine l'aire de lancer (d'où on lance) et l'aire de réception (où le frisbee atterrit) en face l'une de l'autre (espace large) - Chaque enfant, muni d'un frisbee, se place dans l'aire de lancer. 	
<p>Description de la tâche: déroulement + but</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque enfant doit lancer le frisbee dans l'aire de réception. - Au signal, les enfants lancent l'engin, au deuxième signal, ils vont le chercher. - Le lancer est réussi si le frisbee atteint l'aire de réception 	
<p>Variables +/- :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer en prenant en compte le vent (lancer dans le sens du vent, contre le vent, perpendiculairement au vent ...) 	
Situation 2 :	
<p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer un frisbee vers une cible 	
<p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le meneur détermine l'aire de lancer et l'aire de réception (espace large) - Chaque enfant, muni d'un frisbee, se place dans l'aire de lancer. - L'enseignant place des plots de couleur dans l'aire de réception (à gauche, en face, à droite) 	
<p>Description de la tâche: déroulement + but</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enfant doit lancer le frisbee vers le plot de la couleur désignée 	
<p>Variables +/- :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les distances des plots - Jeu de chamboule-tout (voir descriptif) 	
Situation 3 :	
<p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer un frisbee loin 	
<p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants ont un frisbee pour 2 et un plot - Chaque groupe détermine un point de départ. 	
<p>Description de la tâche :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enfant qui a le frisbee le lance le plus loin possible, celui qui a le plot repère l'endroit où le frisbee est tombé. Ce repère constituera le « score » à battre. Les enfants inversent les rôles. Le plot est déplacé si le record est battu. 	
<p>Variables +/- :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frisbee golf : les enfants doivent lancer le frisbee vers une cible désignée. Ils doivent l'atteindre en un minimum de lancers. - Le lancer-loin (cf descriptif) 	

Le chamboule-tout

La classe est répartie en groupes.

Chaque groupe découvre la fiche explicative et le matériel de son atelier. Les élèves installent l'atelier et se confrontent en respectant les règles indiquées pendant 15 minutes.

But du jeu : Faire tomber toutes les boîtes en lançant son frisbee.

Matériel : 2 frisbees - une table - des boîtes en carton - un cerceau

Consigne : Chaque joueur lance 2 frisbees pour réussir à faire tomber les 3 boîtes.

Critères de réussite : Faire tomber toutes les boîtes.

Variables : Modifier la distance du cerceau, éloigner au bout de 3 réussites sur 5, raccourcir en dessous de ces réussites.



Le chamboule-tout

Le lancer loin

La classe est répartie en groupes.

Chaque groupe découvre la fiche explicative et le matériel de son atelier. Les élèves installent l'atelier et se confrontent en respectant les règles indiquées pendant 15 minutes.

But du jeu : Faire voler son frisbee et le faire atterrir sur un des tapis

Matériel : 2 frisbees par joueur - un cerceau - des tapis (ou zone de couleur avec des plots)

Consigne : Chaque joueur lance son frisbee en annonçant le numéro du tapis qu'il vise.

Critères de réussite : Envoyer le frisbee sur le tapis annoncé.

Variables : Eloigner au bout de 3 réussites sur 5, raccourcir en dessous de ces réussites, arriver le plus rapidement possible au dernier tapis avec les règles précédentes.

Lancer loin

