

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 2	Objectif de la séance : - Etre capable de lancer l'engin de différentes manières
Matériel à prévoir : 1 frisbee pour chaque enfant Quelques plots de différentes couleur 1 plot pour 2 enfants	Durée : 45 minutes
Situation 1 :	
Objectif : - Lancer un frisbee de différentes manières	
Mise en place : - 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.	
Description de la tâche: déroulement + but - Les enfants ont un frisbee et essaient de lancer le frisbee en variant le lancer : revers, coup droit ou upside - Le lancer est réussi si l'engin atteint l'aire de réception	
Variables +/- : - Lancer en prenant en compte le vent (lancer dans le sens du vent, contre le vent, perpendiculairement au vent ...)	
Situation 2 :	
Objectif : - Lancer un frisbee de différentes manières vers une cible	
Mise en place : - 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)	
Description de la tâche: déroulement + but - L'enfant doit lancer le frisbee vers le plot de la couleur désignée. - L'enseignant impose un lancer : revers, coup droit ou upside	
Variables +/- : - Varier les distances des plots - Jeu de palets voir descriptif	
Situation 3 :	
Objectif : - Lancer un frisbee de différentes manières loin	
Mise en place : - Les enfants ont un frisbee pour 2 et un plot - Chaque groupe détermine un point de départ.	
Description de la tâche : Description de la tâche : - 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.

- L'enseignant impose un lancer.

Variables +/- :

- Frisbee golf : les enfants doivent lancer le frisbee vers une cible désignée. Ils doivent l'atteindre en un minimum de lancers. L'enseignant impose un lancer.

La pétanque

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 : Placer son frisbee le plus près possible du cochonnet (plot).

Matériel : 2 frisbees par joueur - un plot assiette - un cerceau

Consigne : Un joueur lance le cochonnet. Chacun à leur tour, les joueurs lancent leur frisbee pour arriver le plus près possible du cochonnet.

Critères de réussite : Lancer le frisbee le plus près possible du cochonnet.

Variables : Modifier la distance du cerceau, éloigner au bout de 3 réussites sur 5 (moins d'un mètre), raccourcir en dessous de ces réussites.



La pétanque