

| 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 - Savoir lire la trajectoire du frisbee pour se déplacer au bon endroit pour le rattraper |
| Séance 3 | <p>Objectif de la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre capable de rattraper l'engin de différentes manières |
| <p>Matériel à prévoir : 1 frisbee pour 2 enfants</p> | <p>Durée : 45 minutes</p> |
| Situation 1 : | |
| <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rattraper un frisbee | |
| <p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants ont un frisbee pour 2 et se placent l'un en face de l'autre (distance de 3/4 mètres) | |
| <p>Description de la tâche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants doivent se lancer et rattraper le frisbee sans le faire tomber. | |
| <p>Variables +/- :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les distances | |
| Situation 2 : | |
| <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rattraper un frisbee en crocodile (les 2 bras sont tendus ouverts et se referment sur le crocodile) | |
| <p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants sont en file indienne, face à l'enseignant. Un score de points équivalent au nombre d'enfant est attribué à l'enseignant. (10 enfants = 10 points) | |
| <p>Description de la tâche: déroulement + <i>but</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant lance l'engin, l'enfant le rattrape en crocodile, le relance à l'enseignant et va se mettre en queue de file. - A chaque fois que l'enfant rattrape le frisbee sans le faire tomber, l'enseignant perd un point. Le jeu s'arrête quand l'enseignant n'a plus de points. | |
| <p>Variables +/- :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les distances - L'enseignant peut varier les lancers pour faire déplacer les joueurs | |
| Situation 3 : | |
| <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rattraper un frisbee en canard (la main est ouverte, doigts serrés et attrape le frisbee au vol) | |
| <p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants ont un frisbee pour 2 et se placent l'un en face de l'autre (distance de 3/4 mètres) | |
| <p>Description de la tâche :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants doivent se lancer et rattraper le frisbee en canard sans le faire tomber. - Compter le nombre de lancers consécutifs sans que l'engin ne tombe. Cela constitue le score à battre. | |
| <p>Variables +/- :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Main gauche main droite - Avec ou sans déplacement - Varier les distances | |