

FICHE ULTIMATE NIVEAU 1

Compétence attendue :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passes courtes supposant une maîtrise suffisante des lancers du disque en revers et en coup droit pour accéder régulièrement à la zone de marque, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.

Savoir s'intégrer dans l'esprit de fair-play qui anime cette activité en sachant appliquer les principales règles en auto arbitrage concernant le non-contact, l'espace de jeu et la marque.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Règlement</p> <ul style="list-style-type: none"> - le non-contact : défense à distance de bras et aucun contact entre les joueurs - un seul défenseur sur le porteur de disque dans un périmètre de 3m. - l'interdiction de marcher avec le disque en main - le changement systématique de possession du disque dès qu'il touche le sol - les zones d'en but et ses changements après chaque point marqué. <p>Spécificités de l'engagement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - chaque équipe attend dans sa zone d'en but - l'engagement se fait après qu'un joueur de l'équipe adverse ait levé la main - l'engagement est une passe à l'équipe adverse qui doit rattraper le disque ou le laisser tomber <p>Routines de jeu liées à l'auto arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'immobilisation des joueurs à l'appel d'une faute. - l'approbation ou la contestation d'une faute par les deux joueurs concernés. 	<p>Porteur du Disque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser son pied de pivot pour choisir une solution et trouver un partenaire démarqué - Effectuer des passes courtes en revers et en coup droit, à plat - Donner de la rotation au disque grâce au poignet - Utiliser la prise de disque appropriée en fonction du lancer voulu : prise revers / prise coup droit. <p>Non Porteur du Disque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percevoir les déplacements des autres joueurs pour éviter tout contact. - Se démarquer de son vis-à-vis en effectuant des appels vers le porteur de disque. - Libérer l'espace autour du PORTEUR DE DISQUE sans stationner dans la zone de passe proche de celui-ci. - Attraper le disque prioritairement à deux mains, une au dessus et une au dessous. - Lire et apprécier les différentes trajectoires du disque. <p>Défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se tenir à distance réglementaire du porteur de disque. (distance d'un bras) - Gêner et/ou intercepter la passe avec les pieds et/ou mains. - Chercher à reprendre la possession du disque par différents gestes défensifs, notamment en faisant tomber le disque adverse au sol. - Suivre son vis-à-vis dans tous ses déplacements sans gêner sa course ni entrer en contact avec lui. 	<p>Attitudes générales des joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepte la pression défensive. - Etre attentif aux déplacements des autres joueurs. - Respecte la règle du non-contact. - Reste concentré pour toujours connaître le sens de l'attaque et de la défense. <p>Attitudes liées à l'auto-arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se sent responsable de l'application et du respect des règles. - accepte de s'arrêter à l'appel d'une faute. - Se positionne objectivement (contestation ou approbation) face à une faute appelée. - Réagit calmement lors d'un désaccord ou d'une provocation supposée.

Liens avec le Socle Commun :

Participation à la maîtrise de la langue française (compétence. 1) : l'auto-arbitrage impose aux élèves de communiquer oralement et clairement entre eux pour expliquer une faute, ou au contraire la contester.

L'exercice de la citoyenneté (compétence. 6) : l'auto-arbitrage nécessite l'appropriation et l'application individuelles et collectives des règles.

L'élève devient ainsi **autonome** et **responsable** dans ses choix et décisions. **(compétence.7)**