

## FICHE ULTIMATE NIVEAU 2

Compétence attendue :

**Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match soit en assurant des montées du disque par une continuité des actions en passes courtes, soit en adoptant un jeu de passes longues en situation favorable. Les défenseurs cherchent à récupérer le disque rapidement en anticipant les passes adverses par un placement approprié.**

**Savoir s'intégrer dans l'esprit de fair-play qui anime cette activité en sachant appliquer l'ensemble des règles en auto arbitrage. Observer, avoir une analyse critique.**

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><b>Du règlement :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Comptabilité</b> à haute voix, jusqu'à huit secondes, du défenseur sur le porteur de disque.</li> <li>- Après chaque arrêt de jeu du à une faute ou une discussion, <b>remise en jeu</b> par un « <b>check</b> », le défenseur touche le disque dans les mains du porteur du disque pour annoncer la reprise du jeu et commence à compter.</li> </ul> <p><b>Des spécificités de l'engagement :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque « capitaine » des deux équipes qui se rencontrent lance un disque simultanément avant le match et annonce pareil ou différent pour savoir qui engagera en premier : le <b>toass</b></li> <li>- Pour chaque joueur de l'équipe qui engage, <b>choix</b> de l'adversaire sur lequel il veut défendre en fonction de ses capacités et ce qu'il connaît de lui</li> </ul>	<p><b>Capacités du Porteur du Disque :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le temps du compte pour effectuer le meilleur choix de passe.</li> <li>- Combiner deux des trois paramètres suivants pour effectuer une passe : vitesse, trajectoire, direction.</li> <li>- Lancer en revers, en coup droit et up-side (lancer haut par-dessus la tête)</li> </ul> <p><b>Capacités du Non Porteur du Disque :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se replacer en s'éloignant et en libérant la zone de jeu devant le porteur de disque, lorsqu'un joueur ne reçoit pas de passe après un appel.</li> </ul> <p><b>Capacités du Défenseur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compter son vis-à-vis jusqu'à huit s'il est porteur du disque.</li> <li>- Annoncer « temps écoulé » si son adversaire direct porteur du disque ne l'a pas lancé avant huit secondes.</li> <li>- En défense sur les non-porteurs de disque, se placer entre l'en-but et le disque, proche de son adversaire direct.</li> <li>- Réagir aux appels de son vis-à-vis en arrivant au point de chute du disque avant lui.</li> <li>- Se tenir à distance de disque</li> </ul>	<p><b>Attitudes du Porteur du Disque :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepte d'être compté.</li> </ul> <p><b>Attitudes du Non Porteur du Disque :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- est attentif aux déplacements des autres joueurs pour déclencher son appel au bon moment.</li> </ul> <p><b>Attitudes du Défenseur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- est attentif à éviter tout contact avec les adversaires, maîtrise ses courses et ses actions défensives.</li> </ul> <p><b>Attitudes liées à l'auto-arbitrage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informe immédiatement un coéquipier si celui-ci a appelé une faute incorrecte, ou causé une faute ou une violation.</li> <li>- Tous les joueurs sont conscients qu'ils tiennent lieu d'arbitre.</li> </ul>

**Liens avec le Socle Commun :**

**Participation à la maîtrise de la langue française (compétence. 1)** en réunissant les deux équipes à la fin d'un match dans le cercle. Un joueur de chaque équipe s'exprime en faisant un bilan sur le match et en revenant notamment sur le règlement et l'esprit du jeu.

**L'exercice de la citoyenneté (compétence. 6)** par une appropriation plus large de l'ensemble des règles et de leur sens, chacun assume son rôle d'arbitre nécessaire sur le terrain en étant objectif et honnête.

**La construction d'un élève plus autonome et responsable (compétence.7)** en prenant l'initiative d'enseigner les règles et l'esprit du jeu à des joueurs moins avertis sur le terrain.