

Organisation d'un module d'apprentissage en classe de cycle 3 autour de l'ultimate.
Compétence visée : Coopérer / s'affronter collectivement

Des situations d'entrée dans l'activité pour donner envie...	Une situation de référence pour faire émerger les problèmes importants...	Des situations pour progresser...	La situation de référence qui a été enrichie par les progrès...
<ul style="list-style-type: none"> - Faire « voler » le disque - Lancer le disque - Réceptionner - Se déplacer avec le disque - Jouer avec le disque 	<p>Le disque– capitaine qui se joue avec des règles très proches de l'ultimate et qui en reprend les stratégies.</p> <p><u>Indicateurs :</u> Lancer & réceptionner Marquage & démarquage Auto - arbitrage</p>	<p>Des jeux qui permettront de : Se trouver en situation d'attaquant et de défenseur. Se démarquer et contrer sur le terrain.</p> <p>Des ateliers qui permettront de : Lancer avec force, précision et efficacité...</p> <p>Un retour à chaque séance sur le frisbee – capitaine pour le faire évoluer peu à peu vers l'ultimate.</p>	<p>Disputer un petit tournoi d'ultimate dans la classe.</p>
Evaluation diagnostique		Evaluation formative	Evaluation sommative
<ul style="list-style-type: none"> - situations1 et 2 - Drôle de disque - Le gagne terrain 	Frisbee capitaine	<ul style="list-style-type: none"> - Lucky-luke - Embouteillage - Le gagne terrain - Disque cône - Disque prisonnier - Relais passes 	Frisbee capitaine