



**ACADÉMIE
DE BESANÇON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Haute-Saône



Le groupe départemental EPS de Haute-Saône présente

Ultimate

à l'école primaire



10 bonnes raisons pour la pratique d'un jeu collectif comme les autres, mais avec des particularités intéressantes

- 1- Une activité peu connue** : accroissement par l'attrait de la nouveauté.
- 2- Un collectif valorisé** : action collective indispensable, on ne peut rien faire sans ses partenaires, ni faire avancer le frisbee, ni marquer. Le collectif n'est plus une alternative à la solution individuelle, il se pose comme élément incontournable du jeu et des progrès.
- 3- Une certaine homogénéité de fait** : tous les élèves partent du même point, sans vécu spécifique de l'activité. Tous sont confrontés (au début) aux mêmes difficultés de manipulation du frisbee...
- 4- Des différences physiques entre les élèves moins influentes** : Une passe effectuée avec le bon geste permet à tout élève après quelques séances, de lancer au moins à une quinzaine de mètres. Comme plus aucun contact n'est autorisé, pas besoin d'un gabarit minimum pour pouvoir atteindre le panier... les costauds ne sont pas avantagés dans leur tir en effrayant le gardien...
- 5- Un système d'auto - arbitrage** : Voir lien ci-dessous
- 6- Un degré d'investissement physique et attentionnel favorisé** : Compte tenu de la longueur possible des passes (grâce aux qualités planantes du frisbee), tous les joueurs pratiquement de n'importe quel endroit du terrain et deviennent potentiellement dangereux. Les élèves sont en permanence impliqués dans le duel.
- 7- Pas d'habileté spécifique pour la marque** : l'habileté de marque et celle de passes sont identiques, ce qui désinhibe bien des élèves qui n'osent pas tenter leur chance au tir dans d'autres APSA, et qui ne demande pas d'apprentissage spécifique...
- 8- Pas de "syndrome de la comète"** : Comme le frisbee ne peut se déplacer que seul (et non dans les mains d'un attaquant), les conduites typiques de débutants dans lesquelles tous les joueurs suivent et poursuivent le porteur du ballon sont quasi inexistantes.
- 9- Pas d'installation particulière** : pas besoin de but ou de panier... tout terrain plat peut faire l'affaire, un matériel peu onéreux, et peu fragile. .
- 10- Le plaisir de faire voler le frisbee.**

Un système d'auto – arbitrage original qui permet de développer un comportement citoyen



Les règles de l'ultimate en vidéo

Organisation d'un module d'apprentissage en classe de cycle 3 autour de l'ultimate.

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...
- Faire « voler » le disque - Lancer le disque - Réceptionner - Se déplacer avec le disque - Jouer avec le disque	Le disque– capitaine qui se joue avec des règles très proches de l'ultimate et qui en reprend les stratégies. <u>Indicateurs :</u> Lancer & réceptionner Marquage & démarquage Auto - arbitrage	Des jeux qui permettront de : Se trouver en situation d'attaquant et de défenseur. Se démarquer et contrer sur le terrain. Des ateliers qui permettront de : Lancer avec force, précision et efficacité... Un retour à chaque séance sur le frisbee – capitaine pour le faire évoluer peu à peu vers l'ultimate.	Disputer un petit tournoi d'ultimate dans la classe.
Evaluation diagnostique		Evaluation formative	Evaluation sommative
- situations 1 et 2 - Drôle de disque - Le gagne terrain	Frisbee capitaine	- Lucky-luke - Embouteillage - Le gagne terrain - Disque cône - Disque prisonnier - Relais passes	Frisbee capitaine

[Cliquez sur le document pour avoir le document en pdf.](#)

Lien vers le module

[Cliquez sur le bandeau pour avoir le document en pdf.](#)

