

Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

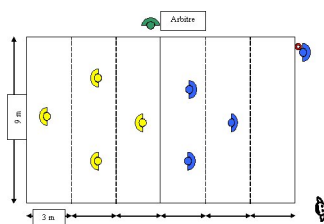
Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

Objectifs

Lancer et recevoir un frisbee, Se placer et se déplacer sur un terrain

Organisation

La classe est divisée en équipes de 4 à 5 joueurs. Un élastique ou un filet est tendu à 1,50m du sol. Les équipes sont placées de part et d'autre du filet dans leur camp respectif en 3 lignes de 1, 2, ou 3 joueurs au choix de l'équipe. La partie se joue en trois manches de 5 points. Il faut faire deux ou trois jeux en parallèle, les joueurs restants sont arbitre, chronométreur, marqueur, juge de ligne..



Matériel

sifflet, frisbee, plots, filet ou élastique

Consigne

But du jeu : l'équipe qui gagne est celle qui a remporté au moins deux manches sur les 3.

Règlement :

Une équipe marque un point si elle réussit à faire tomber le frisbee dans le camp adverse.

Les joueurs sont placés en 3 lignes de 2 ou 3 joueurs.

Le frisbee est donné à une équipe pour servir. Au signal du maître, le frisbee est mis en jeu dans le coin droit de son terrain. Le serveur lance le frisbee en le faisant passer au dessus du filet, l'équipe recevante essaie de l'attraper le frisbee de volée

- si le frisbee touche le filet et tombe dans le camp adverse , elle est net et doit être rejouée.
- si le frisbee est lancée en dehors des limites du terrain ou dans le filet et ne tombe pas dans le terrain adverse, l'équipe perd le service.
- lorsque l'équipe perd le service, les joueurs restent à la même place, ils tournent dans le sens des aiguilles d'une montre quand l'équipe récupère le service, l'ancien serveur prend la place de son équipier de gauche et ainsi de suite.
- si un joueur reçoit le frisbee en dehors du terrain et ne bouge pas, le jeu se poursuit normalement.

Pour l'équipe en défense :

- les joueurs ne peuvent changer de ligne quand le frisbee est en jeu
- les joueurs de la première ligne peuvent lancer en sautant.
- les joueurs de la deuxième ligne ne peuvent pas lancer en sautant.
- les joueurs de la troisième ligne ne peuvent pas lancer, ils doivent faire des passes
- l'équipe peut faire trois passes maximum avant de lancer le frisbee dans le camp adverse
- si un joueur reçoit le frisbee en dehors du terrain et ne bouge pas, le jeu se poursuit normalement.

L'équipe de service marque un point chaque fois que l'équipe adverse commet une faute, ou que le frisbee tombe dans le camp adverse

L'équipe en défense marque un point et récupère le service si l'équipe en attaque commet une faute.

Critères de réussite

Marquer plus vite que l'équipe adverse le nombre de points déterminé

Critères de réalisation

l'équipe au service

- lancer dans les limites du camp adverse
- viser les espaces libres
- lancer le plus fort possible
- s'approcher pour lancer

l'équipe en défense

- être vigilant
- être prêt à recevoir le frisbee
- jouer à une ou deux mains
- se déplacer pour bien recevoir

Variables didactiques

Dimensions du terrain

Nombre de joueurs

Règlement