

Compétence attendue : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe pour **accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable**, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du frisbee. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions d'auto-arbitrage.

Connaissances :	Capacités	Attitudes	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p>Du joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Le vocabulaire spécifique : coup droit, revers, marcher, pivot, interception, zone d'ombre, appel, espace libre. ❖ Les principes de sécurité : protection des joueurs ❖ Les règles simples (sorties et remises en jeu, contact, marcher, marquage.) ❖ Les limites du terrain, la cible à attaquer et la cible à défendre. ❖ Le statut d'attaquant (porteur de balle PB, non porteur de balle NPB) et celui de défenseur D. ❖ La zone de marque (ZM) et la position favorable de tir ❖ Les notions d'avant et d'arrière de l'espace de jeu ainsi que celle de jeu direct afin de se situer et circuler par rapport au porteur. ❖ Sa distance maximale de passe, celle de ses partenaires et adversaires, relativisée selon la proximité d'un défenseur. ❖ Les principes d'arbitrage : coarbitrage, appel des fautes, autogestion des différents. <p>De l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Les éléments recensés dans les observations possessions du frisbee, pertes de frisbee, accès à la zone de marque, tirs et points marqués ❖ Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque 	<p>Du joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut ❖ S'informer avant d'agir : se situer sur le terrain, percevoir les partenaires (PF, NPF disponibles, à distance de passe), les adversaires, les espaces libres et la cible ❖ Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs sans perte d'efficacité ❖ Assurer la conservation du frisbee en attaquant la cible (ZM) <p>En attaque :</p> <p>Le porteur de frisbee (PF) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Choisir, en fonction de la position du défenseur proche et de sa position sur le terrain, d'échanger avec un partenaire ou encore de tirer ❖ Enchaîner les actions de tir et de passe sans pression défensive forte ❖ Maîtriser les arrêts (frisbee en main) et le pied de pivot ❖ Effectuer un tir fiable à l'arrêt près de la cible <p>Le non porteur de frisbee (NPF) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se mettre à distance utile de passe (en fonction du PF et de ses capacités) pour offrir au PF des solutions de passes en appui ou en soutien. ❖ Créer et utiliser un espace libre. Rompre l'alignement PF – D – NPF (ne pas rester dans la zone d'ombre), ❖ Enchaîner un déplacement vers l'avant après un échange réussi <p>Le défenseur (D)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Respecter les règles de non contact et de distance de charge ❖ Gêner ou intercepter la progression du frisbee, en contrôlant son engagement ❖ Se replacer entre le PF et la zone de marque <p>De l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes de A et conditions de tir. ❖ Evaluer de façon chiffrée l'efficacité d'une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies (% de pertes de l'A, % d'accès à la cible et de tirs en position favorable). ❖ Communiquer les résultats des observations pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple 	<p>Du joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires ❖ Respecter les règles, le protocole d'arbitrage, les partenaires, les adversaires et le matériel. ❖ Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB et D. ❖ Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple. ❖ Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires. <p>De l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Faire preuve d'attention, de rigueur et d'objectivité sur tout le temps du match ❖ Se montrer responsable des tâches simples confiées chronométrage, secrétariat relevé d'informations. ❖ S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple en attaque. 	<p>CMS1 : <i>Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation des règles</i></p> <p>CMS2 : <i>organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages, ranger, travailler en équipe et s'entraider</i></p> <p>CMS3 : <i>se mettre en projet par l'identification ou collectives des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec</i></p> <p>CMS4 : <i>se connaître, se préparer, se préserver par la gestion de ses efforts, en sachant s'échauffer, récupérer, identifier les facteurs de risque Maitriser ses émotions, prendre des décisions adaptées</i></p>

Liens avec le socle commun

C1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu.

C3 : Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport.

C6 : Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables. Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser.

C7 : Affiner la connaissance de soi et des autres au travers d'actions collectives entreprises et d'émotions vécues. Prendre des initiatives au cours du jeu en relation avec le projet collectif adopté.