

Compétence attendue : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant la progression rapide du frisbee quand la situation est favorable, ou en organisant une circulation du frisbee, pour mettre un attaquant en situation favorable de marque quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple autogéré basé sur le fair-play. Exploiter des données d'observation.

Connaissances :	Capacités	Attitudes	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p>Du joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Le vocabulaire spécifique : check, appel, contre-appel, pick (écran). ❖ Les principes de sécurité : protection des joueurs ❖ Les règles (fautes, infractions, distance de marquage, décompte.) ❖ Les notions : d'appui et de soutien, de passe et va, et de couloir ❖ Les paramètres influant sur la trajectoire du frisbee (rotation, puissance, orientation du frisbee) ❖ Sa distance maximale de passe, celle de ses partenaires et adversaires, relativisée selon la proximité d'un défenseur. ❖ Les points forts et faibles des deux équipes. ❖ Les principes de coarbitrage (l'arrêt de jeu, échange des points de vue, décision, rôle des autres joueurs) <p>De l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Les indicateurs de conservation et de progression du frisbee ❖ Les formes de jeu utilisées (pénétration, contournement, par-dessus) ❖ 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"> ❖ Elaborer un projet d'organisation collective simple lié à l'efficacité offensive et défensive ❖ Identifier son placement en défense comme en attaque. ❖ Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs sans perte d'efficacité ❖ Coordonner ses actions avec celles de ses partenaires, pour récupérer ou assurer la conservation du frisbee. <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Organiser les appels dans la profondeur et la largeur pour créer des espaces, assurer la conservation du frisbee, et se retrouver rapidement en situation favorable de marque ❖ Reconnaître et exploiter un surnombre <p>Le porteur de frisbee (PF) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Faire le choix de « percer, contourner ou loper » en fonction de la position de ses partenaires et adversaires ❖ Utiliser le pied pivot (augmentation de l'espace de lâcher du disque), et induire en erreur son marqueur direct sur son intention de jeu (feinte). ❖ Adapter le lancer (RV OU CD) aux capacités du receveur (lecture de trajectoire, mobilité, rattrapé maîtrisé) ❖ 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"> ❖ Exploiter l'espace de jeu en largeur et en profondeur pour offrir des solutions de passes, être toujours disponible pour le PF (appel depuis ou vers un espace sans contrainte défensive) ❖ Enrichir la réception du frisbee en mouvement et à une main en fonction des conditions de jeu. ❖ Gagner le duel avec son adversaire direct (vitesse, direction, feinte) <p>Le défenseur (D)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Harceler le lanceur, contrôler de façon continue les NPF et permettre l'interception organisée du frisbee. ❖ gêner le lanceur avec l'ensemble du corps (dissuasion, opposition) <p>De l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Relever et confronter des indicateurs de performance (score) à des indicateurs de maîtrise (perte de frisbee, nb interceptions, qualité des appels, joueurs dangereux) pour organiser l'attaque, la défense. 	<p>Du joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ S'engager dans la construction et la réalisation un projet collectif. ❖ Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score. adversaires et le matériel. ❖ Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score. ❖ Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique. ❖ Etre de bonne foi, et argumenter lors des appels de faute ou des contestations. <p>De l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se mettre à disposition des autres pour s'entraider et améliorer l'efficacité du groupe. ❖ Ecouter et argumenter lors des phases d'analyse de la pratique. ❖ Faire preuve d'objectivité (rôle tenu au regard du projet de jeu) et de tolérance (différences de ressources entre les élèves) dans l'observation d'un joueur. 	<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>
<p>Liens avec le socle commun</p>	<p>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. C5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique et tactique 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.</p>		