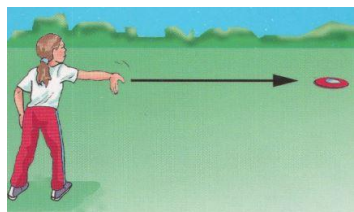


ULTIMATE

Au vu de la situation sanitaire d'aujourd'hui, il n'est pas possible de reprendre les activités de jeux vers les sports collectifs avec contacts. Les situations d'opposition seront ainsi proscrites.



Se familiariser avec le frisbee

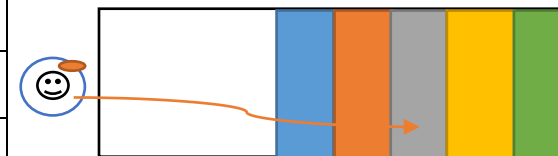
Atelier Trajectoire

D'après les travaux de l'équipe EPS de Corse. Illustration de Carmen Müller

But du jeu	Se déplacer le plus rapidement possible d'un cerceau à l'autre en lançant le frisbee	A diagram showing the trajectory of a frisbee. It starts with a blue circle containing a smiley face on the left. An orange arrow points to a small orange oval in the middle. A second orange arrow points to a blue circle on the right. A black arrow points from the smiley face towards the middle oval.
Espace	Terrain de 3 x 10m	
Matériel	Frisbee, cerceaux: 1 frisbee et 2 cerceaux d'une même couleur par terrain	
Organisation Déroulement	Sur le terrain sont disposés des paires de cerceaux de couleurs différentes. A chaque enfant est attribuée une couleur. Au signal, les élèves doivent atteindre l'autre cerceau de même couleur en lançant leur frisbee et le relançant à l'endroit du point de chute	
Variables	Augmenter la distance entre 2 cerceaux. Limiter le nombre de lancers du frisbee. Jouer à 2 avec 3 ou 4 cerceaux à atteindre.	

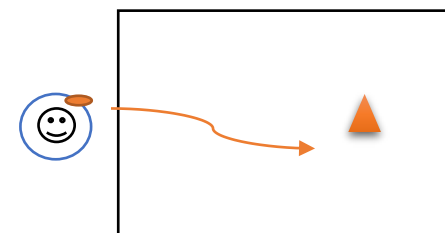
Atelier Force

But du jeu	Marquer le plus grand nombre de point possible.
Espace	Terrain de 2 x 10m avec des zones matérialisées tous les 1m ayant une valeur associée (de 1 à 5 points).
Matériel	Frisbees, cerceaux, plots, lattes ou cordes ou craies
Organisation Déroulement	1 frisbee par équipe. Lancer le frisbee dans la zone la plus lointaine. Les points sont attribués au point d'impact du frisbee à l'atterrissage. Le total de points de chaque équipe est compté à chaque série de lancers. Si le frisbee tombe hors des limites, il ne rapporte pas de point.
Variables	Modifier les dimensions du terrain en largeur. Faire passer le frisbee dans un cerceau tenu par un élève.

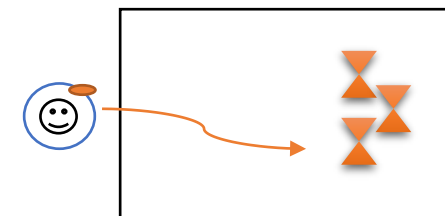


Ateliers Précision

But du jeu	Lancer le frisbee le plus près possible d'une cible
Espace	Terrain de 3 x 5m
Matériel	Plots, frisbee
Organisation Déroulement	1 frisbee par élève. Lancer le frisbee et faire en sorte qu'il atterrisse le plus près possible du plot. 3 point pour le gagnant, 2 pour le 2 et 1 pour le dernier
Variables	Lancer 2 fois le frisbee et choisir le meilleur lancer

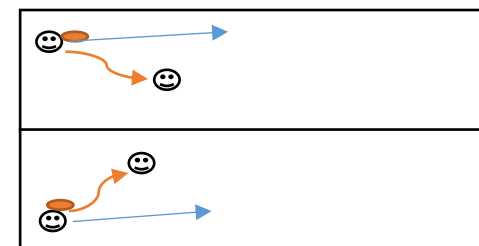


But du jeu	Faire tomber un objet posé sur un cône en lançant le frisbee
Espace	Terrain de 3 x 4m
Matériel	Plots, frisbee, cônes, objets divers
Organisation Déroulement	1 frisbee par terrain. Lancer le frisbee et faire tomber tous les objets. Compter 1 point marqué à chaque objet tombé
Variables	Faire varier la zone de lancer



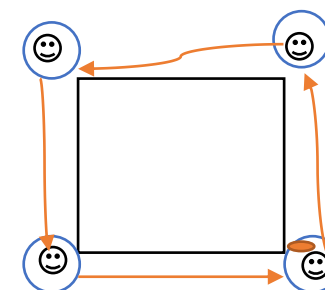
Maitriser le frisbee *Passe et va*

But du jeu	Réaliser un aller-retour sans se déplacer frisbee à la main.
Espace	Terrain de 2 x 10m
Matériel	Plots, frisbee
Organisation	1 frisbee pour 2 élèves. Plusieurs équipes en parallèle. Les joueurs sont disposés dans des couloirs.
Déroulement	Ils tentent de faire circuler le frisbee sur la longueur de leur terrain. Si l'engin n'est pas réceptionné par le joueur, le lanceur recommence.
Variables	Aller-retour sous la forme d'une course contre une autre équipe



Carré magique

But du jeu	Réaliser le maximum de tour sans faire tomber le frisbee
Espace	Terrain de 5 x 5m
Matériel	Plots, frisbee, cerceaux
Organisation	1 frisbee par carré. Les élèves sont disposés aux 4 coins du carré. Ils peuvent sortir du cerceau pour réceptionner le frisbee mais doivent être dedans pour le lancer
Déroulement	
Variables	Jouer à 2 ou à 3 pour amener un déplacement



Frisbee Capitaine

But du jeu	Envoyer le frisbee au capitaine placé dans l'en-but pour marquer 1 point
Espace	Terrain de 25 x 30m avec deux en-but d'au-moins 2m de profondeur
Matériel	Plots, frisbee, chasubles
Organisation	2 équipes de 3 à 9 joueurs, dont un joueur (le capitaine) est placé dans l'en-but opposé. Tout contact physique avec l'adversaire est interdit. Le défenseur doit être à une distance suffisante pour que l'attaquant ne puisse le toucher avec le frisbee (2m si possible).
Déroulement	
Variables	Jouer avec 2 capitaines par équipe

