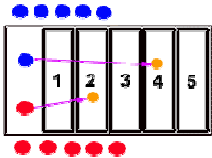
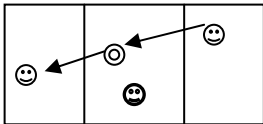
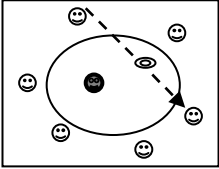
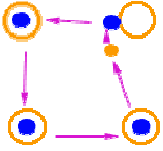
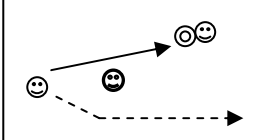
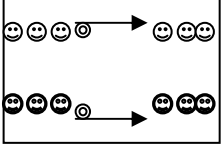
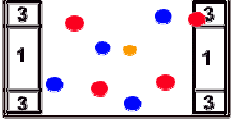
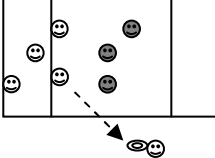
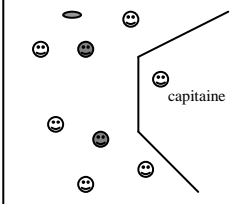


# SITUATIONS DE JEUX POSSIBLES

## cycles 2 et 3

### pour vos séances de préparation à la rencontre

N°	Intitulé	DESCRIPTIF	Cycle 2	Cycle 3
1	<b>Jouer avec l'air</b>	Par 2, les élèves sont éloignés de plusieurs mètres. Il s'agit d'envoyer son frisbee, en le faisant voler, à son camarade (sans contrainte technique),. Faire des échanges. Remédiation : En cas de mauvaise tenue du frisbee, regrouper les élèves, présenter l'objet et le faire décrire. La face creuse est pour la circulation de l'air et la portance, alors que la face bombée ne peut pas « accrocher l'air ». Si le receveur n'attrape pas le frisbee, montrer qu'il faut se déplacer pour réceptionner, que les trajectoires et la vitesse sont variables.	X	X
2	<b>Rejoindre la maison</b>	Par équipes de 4 ou 5, les élèves doivent rejoindre un endroit délimité par des plots ou un cerceau en se faisant des passes. Le frisbee doit voler entre chaque enfant. En cas de chute du frisbee, les élèves doivent recommencer à partir du point de départ. Remédiation : cf. n°1	X	X
3	<b>Lancer avec précision</b>	Par groupes de 3, une aire de lancer placée à une distance variable par rapport au mur et une cible accrochée au mur (ce peut être une feuille de papier scotchée). Il s'agit de toucher la cible avec le frisbee. Les deux élèves en attente sont placés derrière le lanceur, ils récupéreront le frisbee puis chacun lancera à son tour. Il s'agit d'affiner le geste : la prise est entre le pouce et l'index et non avec tous les doigts. Il faut privilégier le mouvement du poignet, l'inclinaison de la main donnant la direction du frisbee.	X	
4	<b>Le relais (le frisbee fusée)</b>	Poser 6 cerceaux en ligne au sol par équipe. 1 enfant se trouve à l'intérieur de chaque cerceau. Le n°1 lance le frisbee au n°2. Si le n°2 l'attrape, il le lance au suivant. Sinon, le lanceur recommence (3 essais). La première équipe qui arrive au n°6 a gagné.	X	
5	<b>Le disque brûlant</b> 	Deux équipes. Lancer le Frisbee dans la zone la plus valorisée. 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 de limites, il ne rapporte pas de point. L'équipe qui a le plus grand nombre de point a gagné.	X	
6	<b>Lancer fort, lancer loin</b>	Les enfants sur la ligne de fond ont un Frisbee à la main et sont espacés de 2 mètres environ. Au signal, ils lancent le frisbee le plus loin possible, le groupe en attente (en face d'eux) ramasse les engins après avoir constaté les distances parcourues.	X	
7	<b>La rivière</b> 	Les enfants sont par 3 (2 partenaires, un adversaire). L'adversaire placé dans la rivière doit intercepter le frisbee que s'envoient les deux joueurs. Un point est attribué à chaque passe réussie et à chaque interception	X	

8		<p>Les élèves sont par équipe de 6, ils sont répartis autour d'une zone neutre délimitée par des plots ou des lattes ou des cordelettes... Les joueurs se font des passent en évitant de se faire intercepter le frisbee par un défenseur placé à l'intérieur de la zone.</p>		
9	<p><b>Le carré</b></p> 	<p>Quatre enfants sont disposés en carré, chacun dans leur cerceau respectif. Le but est de faire circuler le frisbee sur un maximum de tours sans le laisser tomber. Les enfants peuvent sortir du cerceau pour réceptionner le frisbee mais doivent être dedans pour le lancer. Faire plusieurs carré de jeu en même temps, le groupe qui réussit le plus grand nombre de tours a gagné.</p>	X	
10	<p><b>Le passe et va (2 contre 1)</b></p> 	<p>Un lanceur est marqué par un défenseur. Le lanceur fait une passe à son camarade en évitant l'interception. Lorsque la passe est faite, il va se placer au-delà de son partenaire de façon à gagner du terrain....</p>		
11	<p><b>Le double relais</b></p> 	<p>Deux équipes s'affrontent. Chaque équipe est divisée en 2 groupes en nombre équivalent, ces 2 groupes se font face. Au signal, le porteur du frisbee lance à son équipier en face de lui et va se placer à la fin de la file ; le receveur fait de même. L'équipe ayant joué entièrement a gagné. Si le frisbee tombe au sol, le lanceur doit recommencer son envoi (2 essais possibles au maximum).</p>		
12	<p><b>Passé à 5</b></p>	<p>Deux équipes se disputent le frisbee dans les règles de l'ultimate ; L'équipe ayant réussi 5 passes consécutives marque un point.</p>		
13	<p><b>Match à thème</b></p> 			
14	<p><b>Ultijoker</b></p> 	<p>Deux équipes s'opposent. Les porteur du frisbee sont à 6 (4 joueurs + 2 jokers). Les autres sont à 3. Les porteurs du frisbee doivent atteindre la zone d'en-but en se faisant des passes. Ils ont la possibilité d'utiliser leurs jokers placés à l'extérieur du terrain pour « élargir » le jeu.</p>		
15	<p><b>Frisbee au capitaine</b></p> 	<p>5 attaquants doivent envoyer le frisbee à leur capitaine placé dans une zone dans laquelle les 2 défenseurs (ainsi que les attaquants) n'ont pas le droit de pénétrer. Le capitaine doit récupérer le frisbee de volée ; On respecte les règles de l'ultimate (interdit de marcher avec le frisbee - pas de contacts entre joueurs - Maximum un défenseur sur le porteur du frisbee à une distance d'un bras allongé - autuarbitrage).</p>		