

**PROPOSITION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE VERS L'ULTIMATE.**

**Séance n°1**

Le jeu : « La balle au capitaine » avec une entrée proposée par le dispositif de mise en jeu

Règles de base : pas de contact (par exemple : jeu n°2 p 94 « Pratiquer l'EPS »  
pas de déplacement balle en main

Organisation spatiale : 3 terrains sur la longueur d'un plateau, 6 équipes, ballons

But du jeu : poser le ballon au sol ou transmettre le ballon à son capitaine placé dans un zone d'en-but

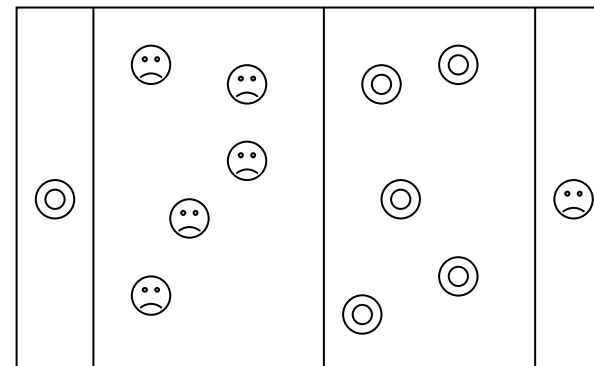
→ Problème : => la balle est au sol

→ Réponse : faire énoncer les règles nécessaires au bon déroulement du jeu.

Par exemple : => laisser jouer lorsque la balle est récupérée

=> changement de possession

Variante : le ballon de rugby puis le frisbee



**Séance n°2**

**Une composante de l'activité: La maîtrise de l'objet**

Reprise du jeu : « La balle au capitaine » avec le frisbee (mêmes règles, même dispositif)

→ problème : la maîtrise de l'engin (technique de lancer/attraper)

→ réponse : les situations d'apprentissage

Organisation spatiale : un terrain occupe la moitié du plateau, les ateliers occupent l'autre moitié du plateau (6 équipes)

\*Les situations d'apprentissage :

SA1\* : Le jeu passe à cinq : enchaîner 5 passes/réception sans perdre la balle, le contact est interdit

SA2	SA3	SA4
Atelier n°1 : le chamboule tout	ATELIER n°2 : pétanque	ATELIER n°3: lancer loin, dans un couloir

Retour au jeu en fin de séance : les progrès réalisés

Observables pour l'élève : la qualité de la passe, la réception, la distance de lancer, la précision

Observable pour le maître : la passe/réception et l'occupation de l'espace de jeu

### Séance n°3

#### Une composante de l'activité: L'Espace

→ problème : l'occupation de l'espace en longueur, largeur

→ Réponses : les situations d'apprentissage

Organisation spatiale : 3 terrains sur la longueur d'un plateau, 6 équipes

Terrain n°1 : Jeu des trois zones (espace en longueur)	Terrain n°2 : Joueur Joker	Terrain n°3 : Jeu des couloirs (espace en largeur)
<p>3 zones, 2 équipes de 3 ou 4 joueurs, 1 attaquant et/ou défenseur par zone</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>But du jeu</u> : Faire progresser le ballon puis le frisbee pour marquer un but entre deux plots en le lançant</li> <li>• <u>Règle</u> : le ballon puis le frisbee passe obligatoirement d'une zone à l'autre les joueurs restent dans leur zone le point est marqué obligatoirement à partir de la zone la plus proche</li> <li>• <u>Variante</u> : 1 joueur libre                   Modifier la répartition des joueurs par zone</li> </ul> <p>Cf : jeu n°3 p98 « Pratiquer l'EPS »</p>	<p>2 équipes de 3 ou 4 joueurs, 1 joueur joker par équipe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>But du jeu</u> : Faire progresser le ballon de rugby puis le frisbee pour l'amener derrière un ligne</li> <li>• <u>Règles</u> : le joker se déplace sans ballon puis frisbee le long de la ligne de touche ; il ne marque pas de point ; il ne se déplace pas s'il a le frisbee en main</li> <li>• <u>Variante</u> : varier le nombre de jokers par équipe de part et d'autre du terrain                   doubler le nombre de frisbee</li> </ul> <p>Cf : jeu n°2 p98 « Pratiquer l'EPS »</p>	<p>3 couloirs, 2 équipes de 3 ou 4 joueurs, 1 attaquant et 1 défenseur dans les couloirs extérieurs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>But du jeu</u> : Faire progresser le ballon puis le frisbee pour le placer dans un zone d'en-but</li> <li>• <u>Règle</u> : les joueurs se déplacent dans leur couloir                   le point peut être marqué depuis les 3 couloirs                   pas de déplacement frisbee en main</li> <li>• <u>Variante</u> : 1 joueur « joker » libre par équipe qui se déplace partout, mais ne marque pas de point (le distributeur)</li> </ul> <p>Cf : jeu n°1 p98 « Pratiquer l'EPS »</p>

Retour au jeu en fin de séance : les progrès réalisés

Observables pour l'élève : l'occupation de l'espace de jeu en longueur et en largeur , le déplacement des joueurs sur le terrain

Observable pour le maître : la défense, l'attaque, la communication entre équipe

### Séance n°4

#### Une composante de l'activité: La relation de coopération/opposition

→ Problème : la distribution du frisbee entre les joueurs en attaque ou en défense

L'interception du frisbee en contre attaque ou en défense

→ Réponse : les situations d'apprentissage

Organisation spatiale : 3 terrains sur la longueur d'un plateau avec zone d'en-but en fond, 6 équipes

Le jeu en surnombre : 2 équipes en opposition, frisbee (un joueur sur le bord du terrain)

But du jeu : Faire progresser le frisbee pour le placer dans un zone d'en-but

Règle : Pas de déplacement frisbee en main

Dès que le frisbee tombe au sol, il y a changement de possession

Le joueur de champ entre et sort en fonction de la possession de la balle ; le joueur qui marque sort du jeu

Le point est validé lorsque le joueur réussi à attraper au vol le frisbee dans la zone d'en-but

Variantes : jouer sur une moitié de terrain

Jouer sur le terrain entier avec entrée et sortie des joueurs de champs

varier le surnombre

Retour au jeu en fin de séance : les progrès réalisés

Observables pour l'élève : la circulation du frisbee, la communication dans les équipes

Observable pour le maître : la qualité du jeu en attaque et en défense

Cf : jeu n°3 p100 « Pratiquer l'EPS »

### Séance n°5

#### La structuration des apprentissages : L'Ultimate

Proposition de la règle fédérale pour une mise en jeu

Organisation spatiale : 3 terrains sur la longueur d'un plateau avec zone d'en-but en fond, 6 équipes

But du jeu : Faire progresser le frisbee pour le placer dans un zone d'en-but

Règles du jeu : le jeu fonctionne selon les règles retenues par le groupe (dans un premier temps) puis selon les règles fédérales

Observables :

- maîtrise de l'engin de jeu : passe et réception
- maîtrise de l'espace : s'éloigne du porteur  
se démarque
- maîtrise des relations : se déplace pour appeler le frisbee  
se déplace vers la cible à atteindre  
marque un attaquant de manière efficace  
gène la passe ou le tir

Cf : jeu p102 « Pratiquer l'EPS »

Cf : règle de jeu de l'Ultimate jointe

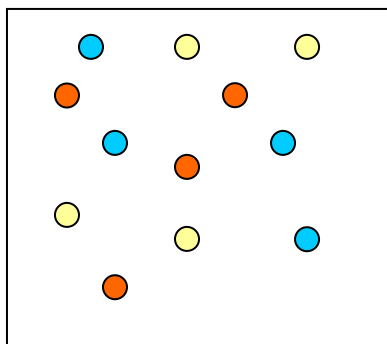
## PROPOSITION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE VERS LE KINBALL.

### Séance n°1

Le jeu : La balle aux couleurs

**But du jeu** : Lancer la balle pour qu'elle sorte de l'espace de jeu.

**Terrain** :



Terrain carré de 15 m sur 15 m

**Matériel nécessaire** : 1 balle

**Nombre de joueurs** : 4 joueurs par équipe.

**Règles** : - La balle doit rebondir au moins une fois dans le terrain.

- Tout contact physique est interdit.

**Comptage des points** : 1 point est marqué lorsque la balle sort de l'espace de jeu.

Les règles sont construites au fur et à mesure des différentes mises en jeu : orienter vers les règles du Kinball.

Variante : balle de rugby, balle de Kinball.

## Séance n°2

### Une composante de l'activité: La maîtrise de la balle

Organisation spatiale : Un terrain de jeu et deux ateliers qui fonctionnent simultanément (voir dossier Kinball au cycle 3)

- Sur le terrain de jeu : Le duel ( 2 X 4 joueurs), 1 balle + Chasubles
- Ateliers :
  - Le couloir ( 2 X 4 Joueurs), 1 balle.
  - Les cibles ( 2 X 4 joueurs), 1 balle + Matériel de marquage.

Retour au jeu en fin de séance : les progrès réalisés

Observables pour l'élève : la qualité de la passe, la réception, la distance de lancer, la précision

Observable pour le maître : la passe/réception et l'occupation de l'espace de jeu

## Séance n°3

### Une composante de l'activité: L'espace

Organisation spatiale : Deux terrains de jeu avec 3 équipes par terrains. Les trois équipes jouent.

- Sur le terrain de jeu 1 : La zone interdite (3 X 4 joueurs), 1 balle + Chasubles
- Sur le terrain de jeu 2 : La zone interdite (3 X 4 joueurs), 1 balle + Chasubles

Retour au jeu en fin de séance : les progrès réalisés

Observables pour l'élève : l'occupation de l'espace de jeu en longueur et en largeur , le déplacement des joueurs sur le terrain

Observable pour le maître : la défense, l'attaque, la communication entre équipe

## Séance n°4

### Une composante de l'activité: La relation

Organisation spatiale : Trois espaces de jeu délimité avec trois situations différentes.

- Sur le terrain de jeu 1 : La passe
- Sur le terrain de jeu 2: Marquer les adversaires
- Sur le terrain de jeu 3 : Contrôler la balle

Retour au jeu en fin de séance : les progrès réalisés

Observables pour l'élève : la circulation du frisbee, la communication dans les équipes

Observable pour le maître : la qualité du jeu en attaque et en défense

## Séance n°5

### La structuration des apprentissages : Le Kinball

Organisation spatiale: Deux terrains de jeu, les six équipes jouent en auto-arbitrage.

Cf : document de la circonscription de Strasbourg 5

<http://www.circ-ien-strasbourg5.ac-strasbourg.fr/articles.php?lng=fr&pg=187>

## BILAN : L'UNITE D'APPRENTISSAGE

### Mise en évidence de la démarche d'apprentissage :

- Partir d'un jeu collectif simple sans contrainte technique particulière
- Faire évoluer ce jeu en proposant des situations qui vont font émerger les variables didactiques : l'engin, l'espace, la relation
- Remettre en jeu systématiquement pour faire émerger le progrès moteur, les transformations du jeu améliorant sa spécificité
- Mise en œuvre de la démarche pour mener le jeu vers des pratiques de jeux plus codifiées (vers les sports collectifs)
- Mise en œuvre de la démarche lors des séances en EPS mais aussi en classe : lire, agir, écrire à partir d'un jeu (pédagogie de projet)

### L'évaluation en EPS :

- Au départ de l'unité d'apprentissage :
  - Un joueur/un rôle défini
  - Adaptation permanente du jeu
  - Score, seul élément de référence pour analyser le comportement et concevoir des remédiations
- Les transformations attendues :
  - Chez les attaquants : conserver le ballon/frisbee  
jouer en mouvement
  - Chez les défenseurs : récupérer collectivement le ballon/frisbee  
place importante à l'opposition duelle
- A la fin de l'UA : participation à des rencontres en associant les élèves au déroulement, à la construction des règles, aux responsabilités

### En conclusion :

- Passer d'une stratégie individuelle à une stratégie collective
- Passer d'une immobilité relative à une grande mobilité efficace
- Accéder pour tous les joueurs au statut de marqueur
- Résister à l'attraction de la balle au profit de la stratégie

**Bibliographie** : « Pratiquer l'EPS 8/12 ans » CPC EPS du Bas Rhin chez ACCES