

COMPETENCE SPECIFIQUE

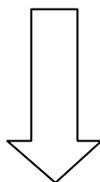
"S'affronter individuellement ou collectivement"

COMPETENCE GENERALE

"Appliquer et construire des principes de vie collective"

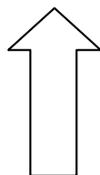
CYCLE 3

U L T I M A T E



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- *Seul ou avec d'autres, faire progresser rapidement le frisbee pour marquer ou essayer de le récupérer en protégeant son but.*
- *Identifier les niveaux de jeu individuels et collectifs par l'observation.*
- *S'investir dans les rôles de joueur, d'observateur et dans l'auto-arbitrage*



LANGAGE OUTIL

- *Expliciter les difficultés et les réussites*
- *Recueillir et analyser des résultats d'observation*
- *Construire des rôles et des règles*

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

INCONTOURNABLES de l'ULTIMATE :

- Jeu collectif
- Auto-arbitrage
- Opposition directe duelle sans contact (charge un contre un)
- Utilisation d'un disque volant (ou frisbee).
- Le but consiste à amener le frisbee dans une zone de marque délimitée.

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENT
<p style="text-align: center;">Phase d'ENTREE</p> <p>Permet à l'élève de se familiariser avec les conditions de fonctionnement de l'activité à plusieurs niveaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le matériel : terrain, utilisation du frisbee, - les règles : regroupement, sécurité, règles du jeu ; - les rôles : au sein de l'équipe, auto-arbitrage, observateurs. 	<p>1 « Drôle d'engin » page 3</p> <p>2 « Chasse au trésor » page 4</p> <p>3 « Disque au but ».page 5</p> <p>4 « Attaque défense ».page 6</p>	<p>Règles à découvrir progressivement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ne pas faire mal aux autres avec le frisbee et ne pas se toucher - respecter les limites (1/2 terrain de hand) - pas de "marché" (Cf. Basket) - celui qui envoie le frisbee au sol le rend à l'adversaire au point d'impact - pas de passe directe de main à main - le défenseur doit rester à distance (longueur du bras + frisbee) - défense à un contre un - l'attaquant doit faire passe avant 8 secondes - pas de défenseur dans la zone d'en but - point marqué si le frisbee est attrapé dans la zone d'en but - chaque faute est signalée par le joueur concerné en levant la main - la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute
<p style="text-align: center;">Situation de REFERENCE INITIALE</p> <p>Cette situation conduit à établir un bilan permettant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à l'élève de donner du sens à ses apprentissages à venir - au maître de repérer les réussites et les échecs pour construire des situations d'apprentissage adaptées. <p>Elle permet de se confronter à la situation de jeu réelle pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier les problèmes rencontrés - essayer de gagner des rencontres. 	<p style="text-align: center;">« Match » pages 7 et 8</p>	<p>Il peut être intéressant de constituer des équipes hétérogènes dans lesquelles certains peuvent mettre leurs compétences au service des plus faibles. (En effet, il est plus facile de capter un frisbee qui est bien lancé !)</p> <p>Les fiches d'observations ne sont pas forcément toutes remplies sur le même match. L'exploitation de ces fiches doit permettre de cibler les domaines de difficulté à travailler :</p> <ul style="list-style-type: none"> - passes : problème de lancer et/ou réception ; - interception : positionnement des défenseurs et/ou des partenaires ; - zone d'en but atteinte ou non : progression et occupation du terrain ; - auto-arbitrage : connaissance et familiarisation avec les règles

<p>Phase de STRUCTURATION</p> <p>Traitement des problèmes rencontrés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - apprendre à lancer et recevoir avec précision - apprendre à s'organiser pour faire progresser le frisbee - apprendre à conquérir le frisbee - apprendre à s'auto-arbitrer 	<p>1 « Tireur d'élite » page 9 2 « Lucky-Luke » page 10 3 « Le relais passes » page 11</p> <p>4 « Course à deux » page 12 5 « Le taureau » page 13 6 « L'épervier » page 14</p> <p>7 « Zones interdites » page 15 8 « Attaque défense » page 16</p>	<p>Pour chaque situation d'apprentissage, il convient d'abord de prendre un temps pour s'exercer. Des temps "d'arrêt" sont aussi à prévoir pour observer une manière de faire, l'analyser et s'y essayer.</p> <p>L'apprentissage de l'auto-arbitrage doit se faire à partir de chaque situation. Il s'agit quelquefois d'arrêter le jeu pour aider les élèves à se situer et situer leurs camarades.</p>
<p>Situation de REFERENCE FINALE</p> <p>Le maître et les élèves repèrent les progrès réalisés sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la préparation du jeu : matériel, équipes, tâches - la participation de tous les élèves sur tous les rôles 	<p>« Tournoi » pages 17 et 18</p>	<p>Reprise de la SRI sous forme de tournoi. Les élèves doivent préparer un tableau des rencontres.</p>

"Le drôle de disque"

Situation d'ENTREE

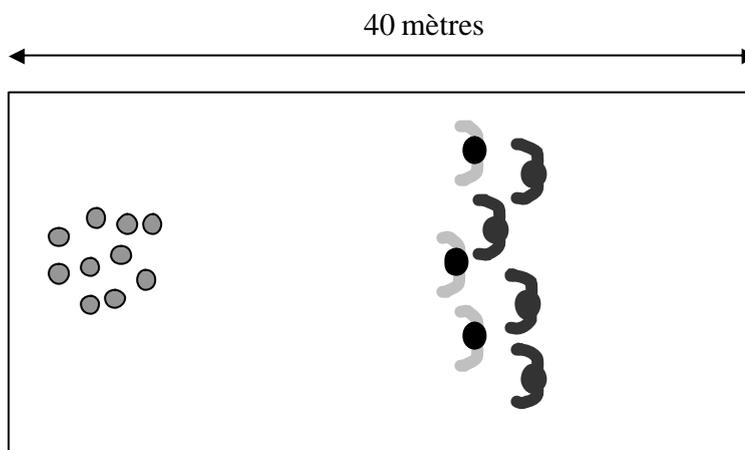
" Découvrir l'engin et le cadre d'utilisation "

BUT : prendre contact avec le frisbee et les règles d'utilisation

DISPOSITIF

Terrain de Handball (40m x 20 m).

Un lot de Frisbees (minimum un pour deux participants)



CONSIGNES :

- « Pendant 5 minutes, vous allez pouvoir utiliser les frisbees disposés au sol. Attention,
 - vous ne devez pas gêner vos camarades
 - vous devez rester dans les limites du terrain
 - si un camarade vous gêne, vous le lui signalez
 - vous ne devez pas non plus vous faire mal ou faire mal à un camarade avec le frisbee.»

VARIABLES :

- se faire des passes par deux, par trois ...
- changer de partenaire

ADAPTATION :

- frisbee mousse
- zones délimitées

"Chasse au trésor"

Situation d'ENTREE

"Installer les règles de déplacement de l'engin"

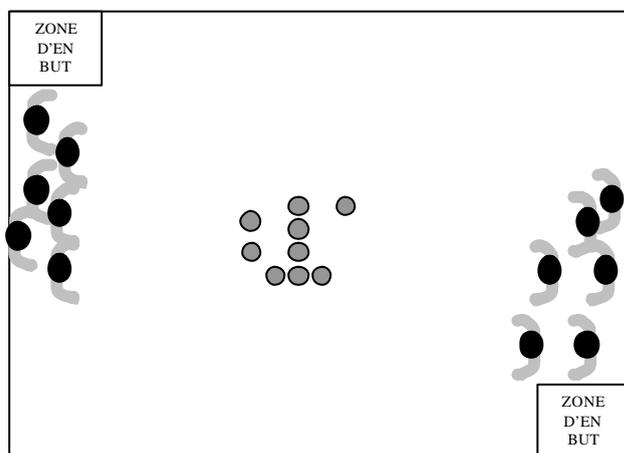
BUT : ramener les frisbees dans une zone d'en but

DISPOSITIF

½ terrain de Handball (20m x 20 m) ; 2 ou 4 zones d'en but (gros carton, bancs, chaises...)
un lot Frisbees au centre du terrain (plus de frisbees que de participants) ;
groupes de 8 à 12 joueurs à la fois ;
un élève maître du temps muni d'un sifflet.

CONSIGNES

- « En partant à côté de d'une zone d'en but, au coup de sifflet, vous allez ramener les frisbees dans la zone d'en but » - « Attention, vous faites une faute si :
 - vous marchez plus de un pas avec le frisbee dans la main ;
 - vous le faites tomber par terre ;
 - vous l'envoyez ou l'attrapez en dehors des limites du terrain ;
 - vous gênez vos camarades »
- « Lorsque vous faites une faute, vous **vous auto-arbitrez en levant la main** et vous repartez de l'endroit ou le frisbee a été engagé »
- « Le jeu est fini lorsque tous les frisbees sont dans la zone d'en but. »



VARIABLES :

- taille du terrain et de la zone d'en but
- nombre de joueurs
- match avec deux équipes, deux zones d'en but mitoyennes et comptabilisation des points

ADAPTATIONS :

- frisbee mousse

"Disque au but"

Situation d'ENTREE

" installer les règles de déplacement de l'engin "

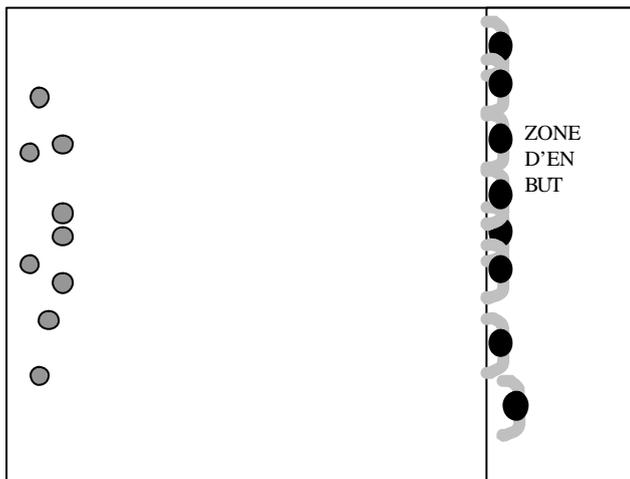
BUT : ramener les frisbees dans la zone d'en but

DISPOSITIF

½ terrain de Handball (20m x 20 m) ; zone d'en but (2m de profondeur)
un lot Frisbees (plus de frisbees que de participants) ;
groupes de 8 à 12 joueurs à la fois ;

CONSIGNES

- « En partant de la zone d'en but, au coup de sifflet, vous allez ramener les frisbees dans la zone d'en but » - « Attention, vous devez respecter les règles déjà vues dans la « chasse au trésor » plus : - **pour marquer un point, il faut attraper le frisbee dans la zone d'en but** »
- « Lorsque vous faites une faute, vous **vous auto-arbitrez en levant la main** et vous repartez au point de départ du frisbee » - « Si un joueur fait une faute, vous pouvez le lui signaler »
- « Le jeu s'arrête lorsque tous les frisbees sont dans la zone d'en but »



VARIABLES :

- taille du terrain et de la zone d'en but
- nombre de joueurs
- match avec deux équipes, deux zones d'en but mitoyennes et comptabilisation des points.

ADAPTATION :

- frisbee mousse

"Attaque - défense"

Situation d'ENTREE

"Installer les rôles de défenseur et d'attaquant"

BUT : marquer un point ou défendre son camp

DISPOSITIF :

- ¼ terrain de Handball (20m x 10 m) avec zone d'en but (2m) ;
- un Frisbee ;
- des équipes de 3 joueurs : 1 défenseur et 2 attaquants qui tournent

CONSIGNES : Après 5 attaques, on change de défenseur

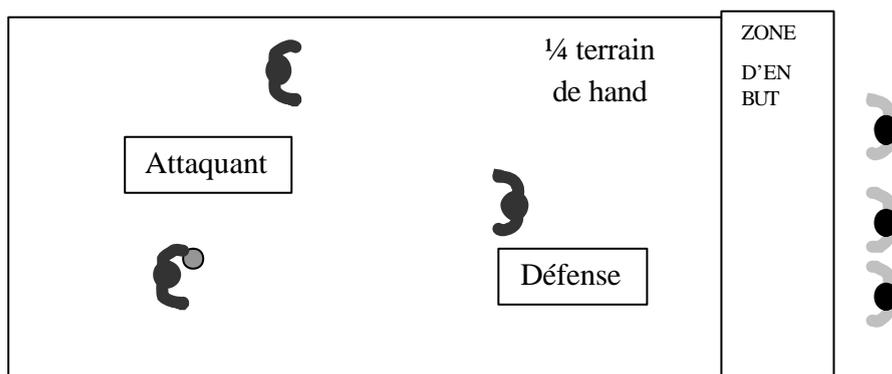
➤ Aux ATTAQUANTS :

"Vous essayez de marquer un point en attrapant le frisbee dans la zone d'en but" - « Vous n'avez pas le droit de garder le frisbee plus de 8 secondes » - « Chaque fois que vous faites une faute ou que vous vous faites prendre le frisbee par les défenseurs, l'attaque est terminée et vous recommencez avec un nouveau frisbee »

➤ Aux DEFENSEURS :

« Vous essayez de les empêcher d'arriver dans la zone d'en but, en restant toujours à une longueur de bras plus le frisbee de l'attaquant » - « Si vous faites une faute, le jeu reprend à l'endroit où la faute a été commise » - « Si vous échappez le frisbee lors de l'interception, vous le rendez à l'attaquant »

Lorsque vous faites une faute, vous **vous auto-arbitrez en levant la main et vous annoncez le type de faute.**



VARIABLES :

- Dimensions du terrain ;
- Nombre d'attaquants.

ADAPTATION :

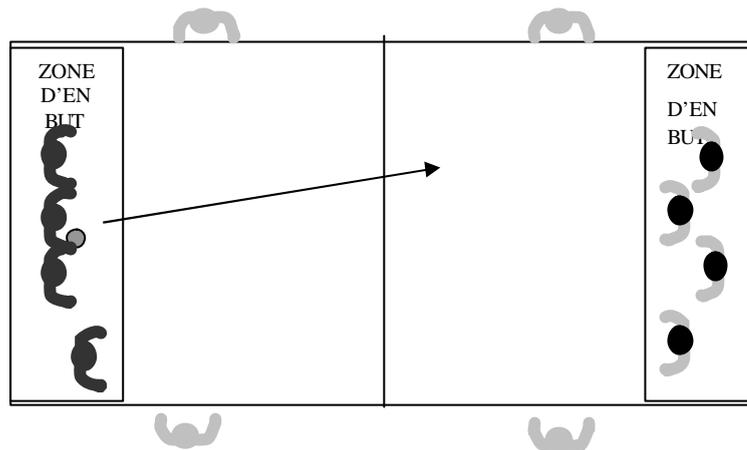
- frisbee mousse
- groupes homogènes
- enseignant joueur

Situation de REFERENCE INITIALE

"MATCH"

BUT : marquer plus de points que l'équipe adverse en respectant les règles.

DISPOSITIF : ½ terrain de Handball (20 m x 20 m), avec deux zones d'en but (2m) - un Frisbee
3 équipes de 4 joueurs : 2 qui jouent, 1 qui observe, un élève chronométreur muni d'un sifflet.



CONSIGNES

- «Chaque équipe se place dans sa zone d'en but. L'équipe qui gagne le tirage au sort engage au coup de sifflet en lançant le frisbee au delà de la ligne médiane. Vous devez marquer des points en respectant les règles du jeu suivantes :
 - ne pas faire mal aux autres avec le frisbee et ne pas se toucher
 - respecter les limites (1/2 terrain de hand)
 - pas de "marché" (Cf. Basket)
 - celui qui envoie le frisbee au sol le rend à l'adversaire au point d'impact
 - pas de passe directe de main à main
 - le défenseur doit rester à distance (longueur du bras + frisbee)
 - défense à un contre un
 - l'attaquant doit passer avant 8 secondes
 - pas de défenseur dans la zone d'en but
 - point marqué si le frisbee est attrapé dans la zone d'en but
 - chaque faute est signalée par le joueur concerné en levant la main et en annonçant le type de faute
 - la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute »
- Le maître du temps siffle le début et la fin de chaque mi-temps (2 x 4 minutes), annonce le score à chaque but.
- Les observateurs remplissent les fiches d'observation.(une équipe observée par mi-temps) »

RITERES DE REUSSITE

Marquer plus de points que l'équipe adverse en respectant les règles du jeu.

ADAPTATION ET VARIABLES

- dimension du terrain et nombre de joueurs;
- frisbee mousse...

« Le Match » - Fiche d'observation d'une équipe

OBSERVATEUR N° 1 Match : contre Entoure l'équipe observée

Nombre de passes successives :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Nombre maximum de passes successives :

OBSERVATEUR N°2 Match : contre Entoure l'équipe observée

Si l'équipe perd le frisbee, est-ce par mauvaise transmission ou par interception adverse :

Nombre de mauvaises transmissions :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TOTAL : ...

Nombre d'interceptions adverses :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TOTAL : ...

OBSERVATEUR N° 3 Match : contre Entoure l'équipe observée

Nombre de frisbee envoyés dans la zone d'en but :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Nombre de points marqués :

OBSERVATEUR N°4 Match : contre Entoure l'équipe observée

Nombre de fautes commises, mais **non signalées** par un joueur de l'équipe en levant la main :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TOTAL...

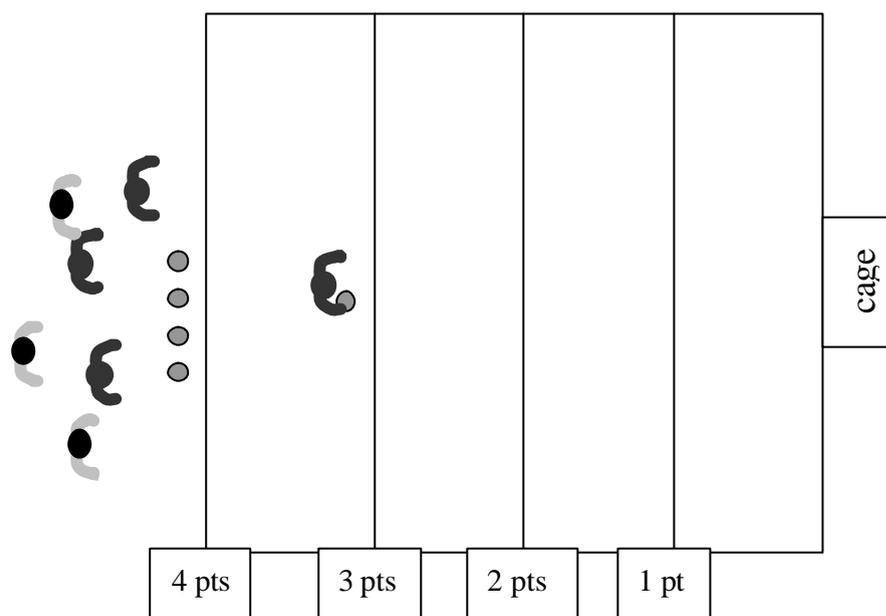
"Le tireur d'élite"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à lancer avec précision "

BUT : choisir une distance et lancer le frisbee dans la cage de handball

DISPOSITIF ½ terrain de Handball (20m x 20 m) - une cage de handball – 5 Frisbees par terrain repères au sol à 5, 10, 15, et 20 mètres de la cage correspondant à 1, 2, 3 et 4 points.



CONSIGNES :

- «A tour de rôle, vous devrez lancer 5 frisbees chacun dans la cage » -« Pour chaque frisbee, vous choisissez une ligne de lancer et vous marquez les points correspondants si le frisbee entre dans la cage sans toucher le sol avant » - « Puis, vous faites le total des points marqués avec les 5 frisbees » - « Vous allez d'abord vous entraîner pendant 5 à 10 minutes. »

RITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins la moitié des points possibles avec les 5 frisbees (soit 10 points).

ADAPTATION ET VARIABLES :

- distances de lancer
- par doublette, un partenaire (dans une zone limitée) doit attraper le frisbee au vol pour valider les points
- lancer en revers et en coup droit
- lancer à partir de couloirs latéraux excentrés

"Lucky Luke !"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à lancer le frisbee"

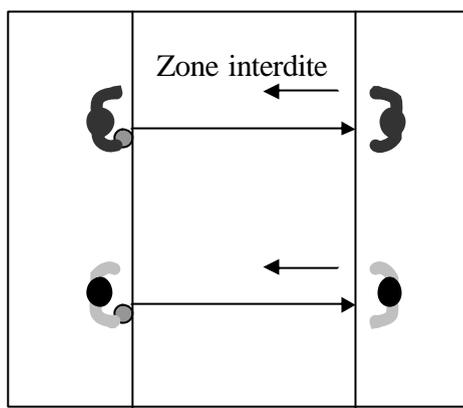
BUT : se faire des passes le plus vite possible

DISPOSITIF

1/8 terrain de Handball (10m x 10 m)

1 zone interdite de 5 mètres

1 Frisbee par équipe de 2



CONSIGNES :

- «Après vous être entraîné pendant 5 minutes, 2 équipes de 2 joueurs se rencontrent » - « Vous devez vous faire 10 passes avec le frisbee le plus rapidement possible par dessus la zone interdite.et vous devez compter les passes à voix haute » - « **Si le frisbee tombe au sol, vous le ramassez et vous continuez à compter** » - « L'équipe qui finit la première marque 1 point »
- « Vous devez rencontrer une fois toutes les équipes et vous faites le total de vos points »

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins 1 point sur les 3 possibles.

ADAPTATION ET VARIABLES :

- revers ou coup droit ; changement de main
- largeur de la zone interdite
- nombre de passes
- zone interdite de taille ou nombre de passes différentes entre 2 équipes (handicap pour les meilleurs)
- dispositif de rencontres de type "ascenseur"
- à 3 contre 3 avec rotation des joueurs dans la file



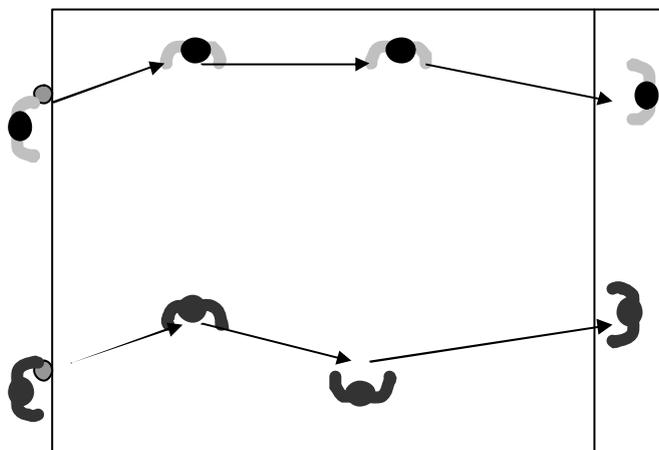
"Relais passes"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à se positionner collectivement pour lancer et attraper le frisbee."

BUT : faire traverser le terrain au frisbee en se faisant des passes.

DISPOSITIF : ½ terrain de Handball (20m x 20 m) - zone d'en but de 2 m - 1 Frisbee par équipe de 4 joueurs



CONSIGNES

- «Les joueurs de deux équipes se répartissent comme ils veulent sur la longueur du terrain. Au signal, vous devez aller marquer un point dans l'en but, en sachant que chaque joueur doit toucher une seule fois le frisbee » - « L'équipe qui marque la première a 1 point »
- « Si vous faites une faute (marché, frisbee tombé), vous **vous auto-arbitrez en levant la main et vous annoncez le type de faute**, puis vous recommencez du départ »
- « Vous faites 3 engagements et vous comptabilisez les points » - « Vous devez rencontrer une fois toutes les autres équipes et faire le total de tous vos points marqués»

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins le tiers des points possibles.

ADAPTATION ET VARIABLES :

- dimension du terrain et nombre de joueurs
- lancer revers ou coup droit
- dispositif de rencontres de type "ascenseur"
- mettre un handicap (terrain plus long) à une équipe qui a gagné

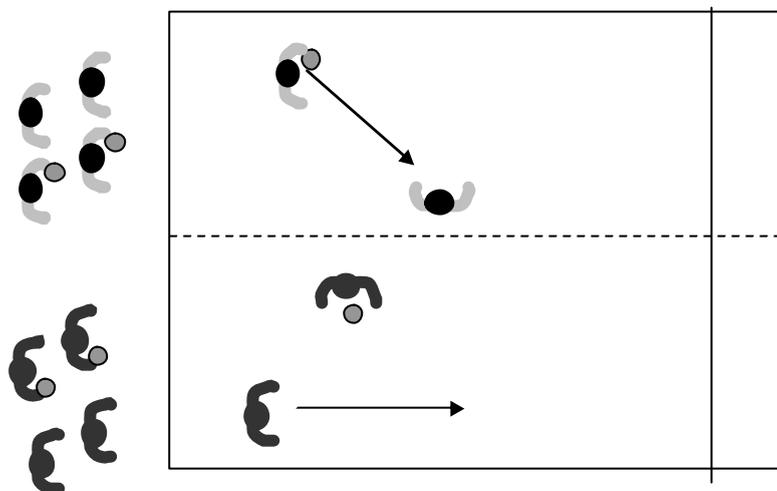
"Course à deux"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à s'organiser pour faire progresser le frisbee."

BUT : traverser le terrain à deux pour marquer dans l'en but.

DISPOSITIF : ½ terrain de Handball (20m x 20 m) - zone d'en but de 2 m - 1 Frisbee par équipe de 2 joueurs



CONSIGNES

- « Deux équipes de 2 joueurs s'opposent. Au signal, chaque équipe part du bout du terrain et doit amener son frisbee le plus vite possible dans la zone d'en but » - « L'équipe qui marque la première a 1 point »
- « Si vous faites une faute (marché, frisbee tombé), vous **vous auto-arbitrez en levant la main et vous annoncez le type de faute**, puis vous retournez vite au départ et recommencez » - « Attention, vous ne devez pas gêner les joueurs de l'autre équipe : vous retournez au départ par l'extérieur du terrain »
- « Vous devez rencontrer une fois toutes les autres équipes et faire le total de vos points »
- « Vous avez 5 minutes d'entraînement »

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins 1 point sur 3 possibles.

ADAPTATION ET VARIABLES

- dimension du terrain (assez long pour obliger à faire au moins 2 passes)
- dispositif de rencontres de type "ascenseur"
- franchir une zone avec un défenseur (dans un cerceau ou une bande transversale)

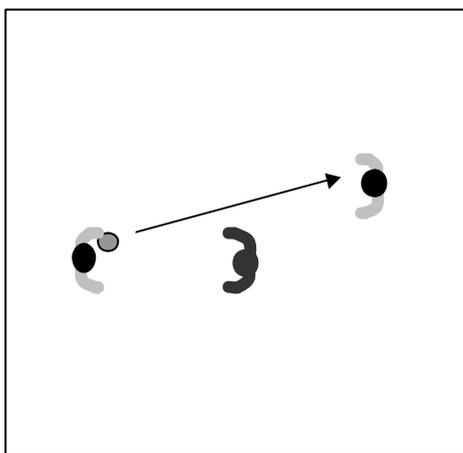
"Le taureau"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à s'organiser pour éviter un défenseur."

BUT : se faire des passes sans se faire prendre le frisbee par le défenseur.

DISPOSITIF : 1/8 terrain de Handball (10m x 10 m) - 1 Frisbee par équipe de 3 joueurs



CONSIGNES

- "Pour chaque équipe de 3, vous désignez 2 attaquants et un défenseur" - « Pendant 5 minutes les attaquants doivent se faire 5 à 10 passes (à fixer) sans faire de faute. Ils comptent les passes à voix haute » - « Lorsque l'équipe est arrivée à 10 passes, elle marque un point et recommence à zéro jusqu'à la fin du temps de jeu »
- « Si vous faites une faute (marché, frisbee tombé, frisbee attrapé par le défenseur, sortie du terrain...), vous **vous auto-arbitrez en levant la main et vous annoncez le type de faute**, puis vous reprenez le compte à zéro » - « Si le défenseur intercepte, mais fait tomber le frisbee au sol, il est rendu aux attaquants qui continuent à compter leurs passes »
- « Au bout de 5 minutes, vous commencez une autre partie en changeant de défenseur. Les 3 joueurs doivent être défenseur au moins une fois »

CRITERES DE REUSSITE :

Réussir à faire au moins 10 passes de suite en 5 minutes.

ADAPTATION ET VARIABLES

- constituer des triplettes homogènes (attaquants et défenseur de même niveau de jeu)
- dimension du terrain
- nombre de passes à faire
- temps de jeu
- nombre de joueurs : 3 + 1 ; 3 + 2 ; ... passe à 10

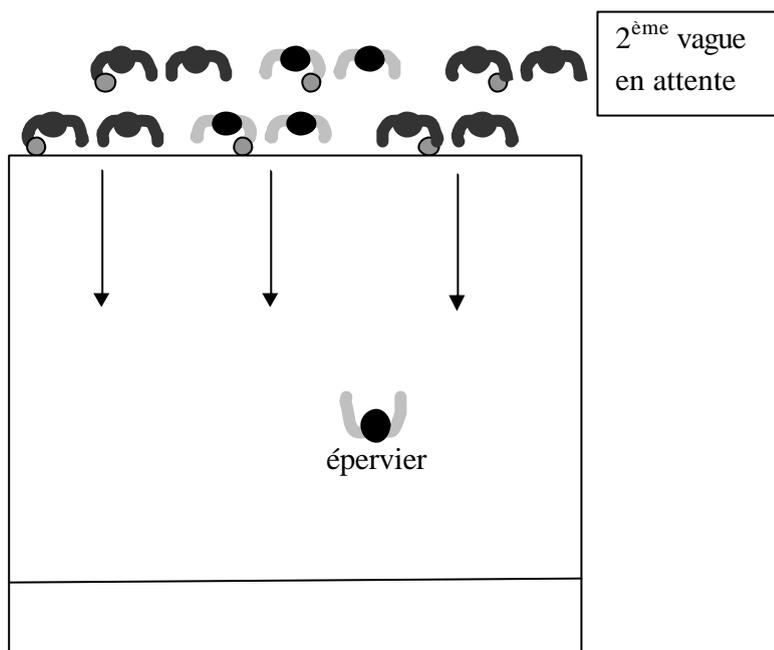
"L'épervier"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à s'organiser pour faire progresser le frisbee."

BUT : traverser rapidement le terrain à deux pour marquer dans l'en but.

DISPOSITIF : ½ terrain de Handball (20m x 20 m) - zone d'en but de 2 m - 1 Frisbee pour 2 joueurs
3 ou 4 équipes de 2 joueurs - un joueur "épervier"



CONSIGNES

- "Au signal, les équipes de 2 joueurs partent du fond du terrain et doivent aller marquer un point dans l'en but. Le joueur "épervier" essaie d'intercepter les frisbees »
- « Si vous faites une faute (marché, frisbee tombé) vous **vous auto-arbitrez en levant la main et vous annoncez le type de faute** »
- Si "l'épervier" intercepte le frisbee, vous êtes éliminés. Si c'est "l'épervier" qui envoie le frisbee au sol, vous le ramassez et continuez à jouer »
- « Lorsque qu'il ne reste qu'une équipe, elle a gagné et l'un de ses joueurs devient épervier »

CRITERES DE REUSSITE :

Faire au moins 2 passages sans se faire éliminer.

ADAPTATION ET VARIABLES :

- dimension du terrain
- nombre de joueurs par équipe
- limitation du nombre maximum d'épervier
- l'épervier est limité à une zone (latérale, circulaire ...) d'intervention.

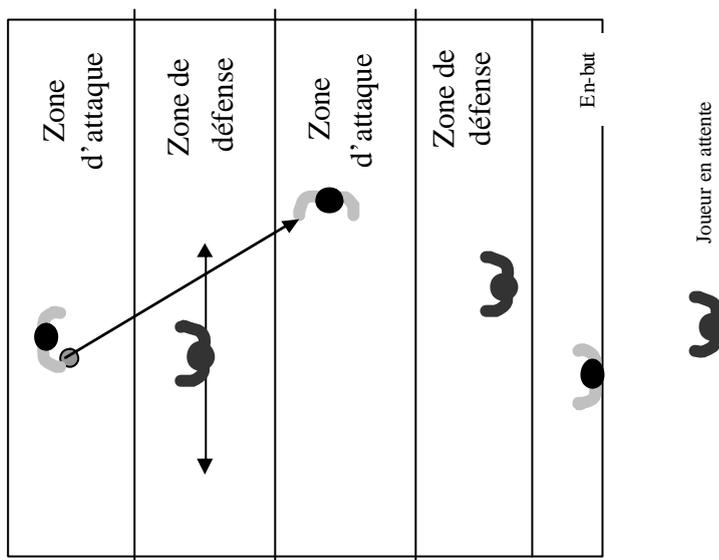
"Zone interdite"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à s'organiser pour faire progresser ou conquérir le frisbee."

BUT : aller marquer dans l'en but en évitant les défenseurs.

DISPOSITIF : ½ terrain de Handball (20m x 20 m) - 4 zones 4 m de large - zone d'en but de 2 m des équipes de 3 joueurs



CONSIGNES

- «Une équipe de 3 joueurs attaque, l'autre défend. Chaque joueur occupe une zone et ne doit pas en sortir. Les attaquants essaient de marquer un point en évitant les défenseurs qui essaient de les en empêcher. Si un défenseur fait tomber le frisbee, il le rend à l'attaquant qui l'a lancé »
- « Si vous faites une faute vous **vous auto-arbitrez en levant la main et vous annoncez le type de faute** puis le frisbee est remis en jeu au départ »
- « Les attaquants jouent 3 frisbees de suite, puis tous les joueurs changent de poste. Et 3 nouveaux frisbees sont mis en jeu. Lorsque tous les joueurs ont occupé tous les postes les attaquants et défenseurs inversent les rôles »

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins 1 point sur les 3 possibles.

ADAPTATION ET VARIABLES

- dimension des zones d'attaque et de défense : une grande zone de défense augmente la difficulté pour l'attaquant et vice versa.
- 1 attaquant et 1 défenseur dans la même zone
- 2 zones d'en but et 2 équipes, si interception, départ dans l'autre sens, les défenseurs deviennent attaquants et vice versa

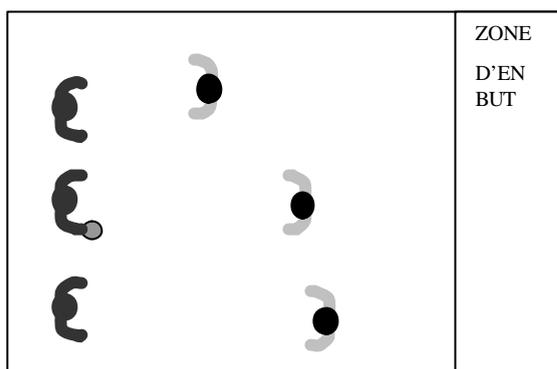
"Attaque-défense 2"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à s'organiser pour faire progresser ou conquérir le frisbee."

BUT : marquer un point ou défendre son camp

DISPOSITIF : $\frac{1}{4}$ terrain de Handball (20m x 10 m) - une zone d'en but (2m) - un Frisbee
des équipes de 3 joueurs



CONSIGNES

- « Les attaquants essaient de marquer un point en attrapant le frisbee dans la zone d'en but. Le défenseur essaie de les en empêcher. Chaque fois que les attaquants font une faute ou que le défenseur a attrapé le frisbee, l'attaque est terminée et un autre frisbee est mis en jeu pour une autre attaque »
- « Si vous faites une faute **vous vous auto-arbitrez en levant la main** et vous annoncez le type de faute, puis le jeu reprend à l'endroit où la faute a été commise »
- « **Attention, les défenses se font à un contre un** et le temps limite sans passe est de 8 secondes » - Les attaquants engagent 10 frisbees à la suite, puis on inverse les rôles »

CRITERES DE REUSSITE

Marquer au moins 3 points sur 10

ADAPTATION ET VARIABLES

- Dimensions du terrain ;
- 3 attaquants pour 2 défenseurs

Situation de REFERENCE FINALE

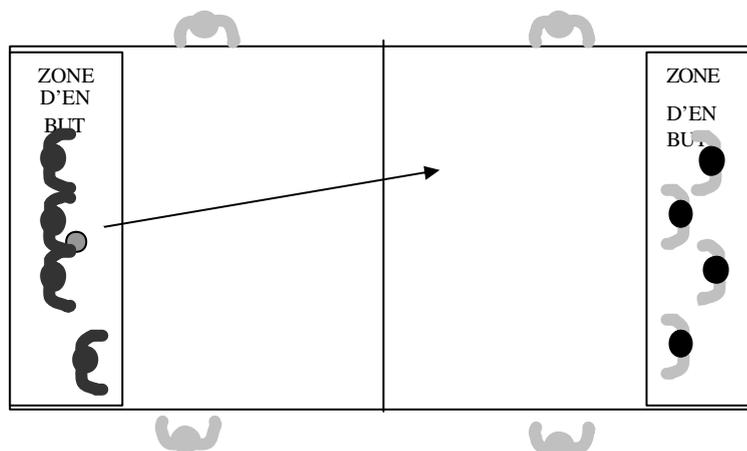
"TOURNOI"

BUT : marquer plus de points que l'équipe adverse en respectant les règles.

DISPOSITIF : 2 x ½ terrain de Handball (20m x 20 m) avec deux zones d'en but (2m) - 2 Frisbees
 4 équipes de 4 joueurs - 2 équipes de 4 observateurs - un élève chronométreur muni d'un sifflet.
 Toutes les équipes doivent se rencontrer (prévoir un tableau d'organisation)

CONSIGNES

- «Chaque équipe se place dans sa zone d'en but. L'équipe qui gagne le tirage ausort engage au coup de sifflet en lançant le frisbee au delà de la ligne médiane. Vous devez marquer des points en respectant les règles du jeu déjà vues »
- « Le maître du temps siffle le début et la fin de chaque mi-temps (2 x 4 minutes), annonce le score à chaque but »
- « Si vous faites une faute **vous vous auto-arbitrez en levant la main** et vous annoncez le type de faute, puis le jeu reprend à l'endroit où la faute a été commise »
- « Les observateurs remplissent les fiches d'observation.(une équipe observée par mi-temps)»



CRITERES DE REUSSITE :

Gagner un match sur 3.

ADAPTATION ET VARIABLES :

- dimension du terrain et nombre de joueurs;
- frisbee mousse...

« Tournoi » - Fiche d'observation d'une équipe

OBSERVATEUR N° 1 Match : contre Entoure l'équipe observée

Nombre de passes successives :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Nombre maximum de passes successives :

OBSERVATEUR N°2 Match : contre Entoure l'équipe observée

Si l'équipe perd le frisbee, est-ce par mauvaise transmission ou par interception adverse :

Nombre de mauvaises transmissions :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TOTAL : ...

Nombre d'interceptions adverses :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TOTAL : ...

OBSERVATEUR N° 3 Match : contre Entoure l'équipe observée

Nombre de frisbee envoyés dans la zone d'en but :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TOTAL...

Nombre de points marqués :

OBSERVATEUR N°4 Match : contre Entoure l'équipe observée

Nombre de fautes commises mais non signalées par un joueur de l'équipe en levant la main :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TOTAL...