



RENCONTRE USEP66

« ULTIMATE »

Le projet

A partir du dossier USEP10 proposer une rencontre d'Ultimate.

La rencontre consistera en une succession de matches et d'ateliers. Plus que la victoire, la recherche d'une opposition équilibrée est recherchée. Toute modification des règles et/ou des équipes pour y arriver pourront être proposée par les élèves et les adultes présents.

Lors de vos séances et de la rencontre le respect des règles est capital. Les élèves seront invités à prendre part à l'arbitrage et au bon fonctionnement des jeux. On vise l'auto-arbitrage.

La Rencontre

Commune	Nom de l'enseignant	Prénom	Nb d'élèves	Date et lieu	Transport
LLUPIA	DELBECQUE	FLORENCE	25	Mardi 9 juin Bompas	SYM
PONTEILLA	AZZINARI	GEORGES	24		SYM
PONTEILLA	GOMEZ	LISE	27		SYM
BOMPAS	GOMEZ	NICOLAS	24		A pieds
BOMPAS	GOMEZ	CAROLINE	27		A pieds
BOMPAS	MAYSONNAVE	ANNE-KARINE	24		A pieds

école élémentaire de Lluipia (Mme Delbeque) vers stade Gabriel Sola (parking derrière le pain du jour)	D école : 9h15 Retour : 15h15	25	3	28
école maternelle de Ponteilla (Mme. Gomez et M. Azzinari) vers stade Gabriel Sola Bompas (parking derrière le pain du jour)	D école : 9h10 Retour : 15h15	24+27	3+3	57

ME contacter en cas de retard le jour de la rencontre : 06 15 81 28 52

PRINCIPE DE LA RENCONTRE : Rencontre Ultimate **+ 1 RSA**

La rencontre Ultimate se déroulera comme **une succession de 6 ateliers de 12 minutes environ (rotation toutes les 15min)** au cours desquelles les élèves s'affronteront soit sur les jeux préparés (3) soit sur des matches (3).

La rencontre RSA regroupera 2 ou 3 classes pendant environ 1heure30. Chaque classe présentera son jeu à l'autre classe et on démultipliera les terrains selon l'effectif souhaité.

A/ Le déroulé :

9h30-10h	Arrivée des équipes
10h	Présentation des espaces et ateliers
10h20-30	Début de la rencontre
12h environ	Fin de la rencontre Ultimate
12h15 Repas	
13h15	Début de la RSA :
14h50	Fin de la RSA
15h	Rangement
15h15	Départ du site

B/ Constitution des équipes pour la rencontre ULTIMATE

Merci de bien vouloir affecter un numéro d'équipe au nombre d'élèves correspondant à votre classe. Nous aurons 12 équipes mixtes du CP au CM2 avec 12-13 élèves.

	Florence 25	GEORGES 24	LISE 27	NICOLAS 24	CAROLINE 27	ANNE-KARINE 24	Total
Equipe 1	2	2	3	2	2	2	13
Equipe 2	2	2	3	2	2	2	13
Equipe 3	2	2	3	2	2	2	13
Equipe 4	2	2	2	2	3	2	13
Equipe 5	2	2	2	2	3	2	13
Equipe 6	2	2	2	2	3	2	13
Equipe 7	2	2	2	2	2	2	12
Equipe 8	2	2	2	2	2	2	12
Equipe 9	2	2	2	2	2	2	12
Equipe 10	2	2	2	2	2	2	12
Equipe 11	2	2	2	2	2	2	12
Equipe 12	3	2	2	2	2	2	13

Les groupes seront ajustés le matin même pour équilibrer si besoin (en gros 2 par équipe).

B/ Les Rotations :

Les terrains seront balisés. Chaque équipe aura une feuille de route (cône) avec le terrain pour chaque rotation. Les élèves devront obligatoirement prendre leur gourde qui restera à côté de leur cône pendant les jeux. Une pause fraîcheur aura lieu au bout de 4 rotations.

Chaque atelier sera animé par 1 enseignant.

Les groupes se déplaceront encadrés par 1 parent : il est donc impératif que chaque classe vienne avec deux parents accompagnateurs minimum (hors AESH).

	Match A	Jeu B	Match C	Jeu D	Match E	Jeu F
Rotation 1	1 VS 7	2 VS 8	3 VS 9	4 VS 10	5 VS 11	6 VS 12
Rotation 2	6 VS 8	1 VS 9	2 VS 10	3 VS 11	4 VS 12	5 VS 7
Rotation 3	5 VS 9	6 VS 10	1 VS 11	2 VS 12	3 VS 7	4 VS 8
Rotation 4	5 VS 10	4 VS 11	1 VS 12	6 VS 7	3 VS 8	2 VS 9
Rotation 5	2 VS 11	5 VS 12	4 VS 7	1 VS 8	6 VS 9	3 VS 10
Rotation 6	4 VS 12	3 VS 7	6 VS 8	5 VS 9	2 VS 10	1 VS 11

En jaune les spécificités (adversaire déjà rencontré ou équipe qui reste sur le même terrain pendant 2 rotations)

	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5	Rotation 6
Equipe 1	A	B	C	Reste en C	D	F
Equipe 2	B	C	D	F	A	E
Equipe 3	C	D	E	Reste en E	F	B
Equipe 4	D	E	F	B	C	A
Equipe 5	E	F	A	Reste en A	B	D
Equipe 6	F	A	B	D	E	C
Equipe 7	A	F	E	D	C	B
Equipe 8	B	A	F	E	D	C
Equipe 9	C	B	A	F	E	D
Equipe 10	D	C	B	A	F	E
Equipe 11	E	D	C	B	A	F
Equipe 12	F	E	D	C	B	A

E/ Les ateliers/ Matches

Les ateliers sont détaillés en annexe de ce document. (vous pouvez échanger avec vos collègues si ça vous va mieux ou au bout de 3 rotations)

	A Match	B Le relai coffre	C Match	D Jokari + parcours	E Match	F La balle au capitaine
Ateliers	FLORENCE	LISE	GEORGES	CAROLINE	NICOLAS	ANNE- KARINE

F/ La RSA

En début d'après midi nous ferons une RSA. Il y aura énormément d'espace. Cela permettra de dédoubler autant que de besoin les activités.

L'idée est de faire découvrir ou redécouvrir un jeu favorisant la mixité. Nous ferons le point ensemble sur la pause méridienne.

Proposition	Terrain A	Terrain B	Terrain C
Classes concernées	Florence Caroline	Lise Nicolas	Georges Anne-Karine
Durée de chaque jeu	45min par classe	45min par classe	45min par classe

A prévoir pour la journée

+1 sifflet, **1 chronomètre par animateur**

+ 2 jeux de dossards complet si vous avez

+ Frisbee si vous en avez (je reviendrai vers vous à ce sujet).

+2 accompagnateurs mini par classe INDISPENSABLE

+Une trousse à pharmacie, les PAI, un vêtement chaud (selon météo)

+Un sac poubelle pour récupérer les déchets du pique-nique

+Un rouleau de papier toilettes

+Le pique-nique

N'hésitez pas à me faire parvenir vos remarques ou difficultés... n'attendez pas le jour de la rencontre !

Bonne préparation et à bientôt !

Les ateliers (1)

Les Matches 8vs8

Il sera important de rappeler la différence de gabarit et l'importance du respect des règles pour la sécurité de tous.

Les arbitres et les remplaçants tourneront régulièrement ainsi que les remplaçants.

Comme la rencontre est en juin : 4 remplaçants (1 à 2 arbitres peuvent être pris sur ces remplaçants)

Atelier A : Match

Atelier C : Match

Atelier E : Match

Les ateliers (2)

Atelier B : Le relai coffre

Sur 1 terrain (2 terrains en parallèle possible)

But du jeu : Remplir son coffre plus vite que les équipes adverses (équipes de 4 à 5 joueurs)

Matériel : 6 x 3 ou 4 frisbees, 6 cerceaux

Règles :

1. Interdiction de se déplacer avec le frisbee
2. On lance le frisbee de là où on l'a attrapé ou ramassé
3. Pour que le point soit marqué, il faut que l'un des joueurs de l'équipe attrape le frisbee avec au moins un pied dans le coffre (dans le cerceau)

Déroulement :

A l'engagement, un des joueurs de l'équipe prend un disque dans son coffre fait une passe à un partenaire puis, et par passes successives, les partenaires (en se déplaçant sans disque de façon judicieuse) l'envoient dans son 2ème coffre. Quand le frisbee est arrivé, toute l'équipe revient dans le coffre de départ avant de repartir.

Variantes :

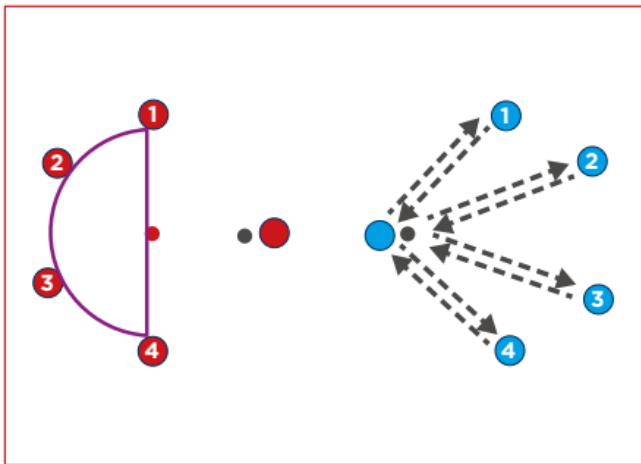
- Si le frisbee tombe, il doit revenir à la réserve.
- Apport de défenseurs d'une équipe sur le parcours d'une autre qui vont essayer d'intercepter le disque en vol (1 puis 2 défenseurs).
- Remplacer les cerceaux par une zone d'en but ce qui favorise les passes longues et les courses pour attraper le frisbee (les passes peuvent être moins précises).

Les ateliers (3)

Atelier D : Jokari / Parcours

2 jeux : soit on dédouble soit on fait un jeu puis l'autre.

Jokari



Objectif

Etre capable de passer le frisbee à un partenaire

But du jeu

Passer le frisbee à hauteur de la poitrine à un partenaire sans le faire tomber au sol.

Aménagement

- Equipe de 4 à 6 joueurs
- 1 frisbee, 1 chasuble par équipe, des plots.

Déroulement et consignes

Enchaîner des passes sans faire tomber le frisbee. Utiliser le pied de pivot pour effectuer une passe orientée. Pour marquer un point, faire la passe à tous les coéquipiers sans que le frisbee tombe au sol (une distribution, comme si l'on distribuait des cartes à tout le monde).

Critère de réussite

- Le nombre de « distribution » complète.

Variante possible

- Varier la distance entre les plots.
- Ajouter un ou deux défenseurs.

Parcours (Se déplacer en slalom d'une zone à une autre)

Plusieurs parcours de couleurs différentes seront installés.

Objectif

Etre capable de réceptionner un frisbee en mouvement

But du jeu

Réceptionner le frisbee lors de sa course, s'arrêter puis lancer le frisbee.

Aménagement

- 1 disque pour 2
- Se placer en colonne
- Matérialisées une zone de réception (plots ou cerceaux)

Déroulement et consignes

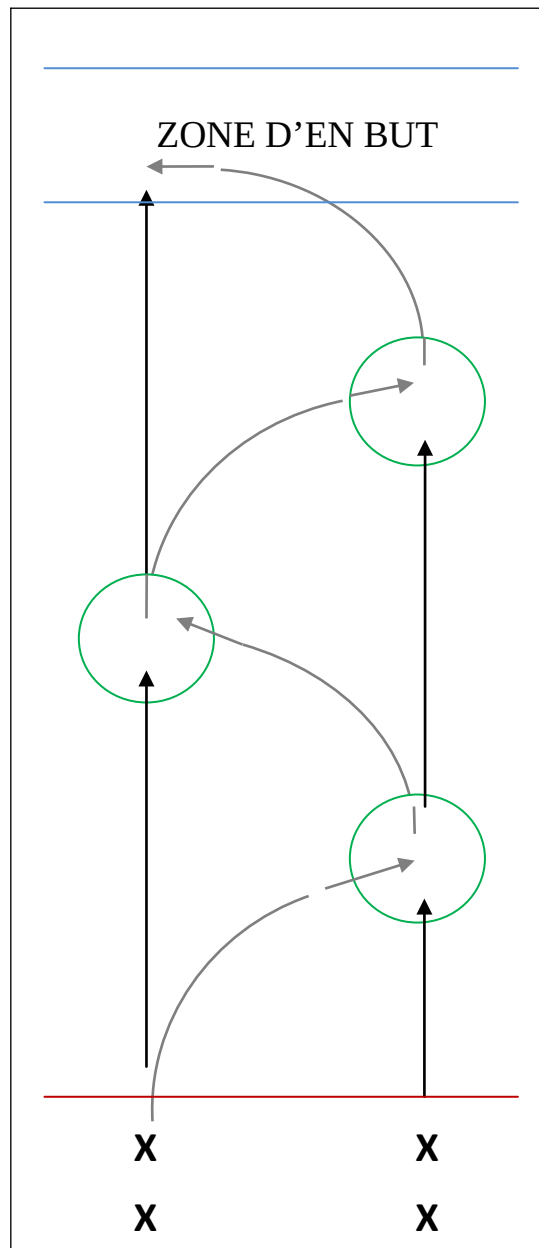
Le joueur qui démarre avec le frisbee lance le frisbee dans la zone de réception. L'autre joueur court dans la zone de réception pour attraper le frisbee, s'arrête puis relance pour son camarade et ainsi de suite jusqu'à la zone d'en but.

Critère de réussite

- Plus de réception réussie que de ratée.
- Arrêt complet avant de relancer le frisbee.

Variante possible

- La colonne de droite lance en coup droit, la colonne de gauche lance en revers.
- Mettre un défenseur au niveau de chaque zone de réception.



Les ateliers (4)

Atelier F : La Balle au capitaine 4vs4 (2 terrains)

Objectif

Etre capable de s'organiser collectivement pour passer le frisbee au capitaine

But du jeu

Marquer le plus de points que l'équipe adverse avec un minimum de perte du frisbee

Aménagement

- Equipe de 6 joueurs (4 joueurs de champ, 1 remplaçant et 1 arbitre)
- Zone délimitée pour les capitaines
- 1 frisbee par terrain

Déroulement et consignes

Les défenseurs feront du marquage individuel (chacun prend un joueur). Les autres joueurs se situent à 3 mètres minimum de l'attaquant qui est en possession du frisbee. Les attaquants (l'équipe en possession du frisbee) doivent progresser avec le frisbee et faire une passe à leur capitaine pour marquer un point. Respect des règles de l'ultimate.

Critère de réussite

- Ne pas appeler le disque en criant, chercher à se démarquer successivement dans les espaces libres.

Variante possible

- Augmenter la taille du terrain
- Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir reçu le frisbee puis le capitaine pour marquer un point.

