



ULTIMATE 2013 -2014

Cher(e)s Collègues,

Vous avez formulé le vœu de participer à une rencontre Ultimate organisée dans le cadre des rencontres USEP de la circonscription Perpignan 3.

Public concerné : Classes du Cycle 3 affiliées à l'USEP.

Transport : Pris en charge par le Comité de circonscription USEP.

La rencontre sera consacrée à des ateliers jeux tirés des documents mis sur le site usepperpignan3 et à des matchs en poules de niveau:

<http://usepperpignan3.free.fr/>

Organisation de la demi- journée :

- ✚ **Rencontre 1** : arrivée sur le stade vers 9h30, ateliers et matchs jusqu'à 12h 15 puis pique-nique sur le stade, retour à l'école prévu à 13h30.
- ✚ **Rencontre 2** : arrivée au stade vers 11h45, pique-nique pris sur place puis activités à partir de 12h45, retour à l'école prévu à 15h30.
- ✚ **Rencontre 3** : arrivée sur le stade vers 9h30, ateliers et matchs jusqu'à 12h 15 puis pique-nique sur le stade, retour à l'école prévu à 13h30.

Dates, lieu, classes engagées, nombre d'équipes à prévoir (les classes seront réparties en équipes de 6 à 8 joueurs):

N° rencontre	LIEU et date		école	Nom et prénom du PE	niveaux	Effectifs	Nombres d'équipes à prévoir
1	Stade de POLLESTRES Lundi 31mars 2014 ultimate CM1 matin	POLLESTRES	PAU CASALS	TRUILLET Philippe	CM1	24	4 équipes : ég.1,2,3,4
		CANOHES	JULIEN PANCHOT	MERCADER Hervé	CM1	27	4 équipes : ég.1,2,3,4
		CANOHES	JULIEN PANCHOT	LIMOUSIS Pascale	CM1	28	4 équipes : ég.1,2,3,4

N° rencontre	LIEU et date		école	Nom et prénom du PE	niveaux	Effectifs	Nombres d'équipes à prévoir
2	Stade de POLLESTRES Lundi 31 mars 2014 ultimate CE2-CM1 après- midi	POLLESTRES	PAU CASALS	GEORGOPOULOS Yanni	CE2	28	4 équipes : éq.1,2,3,4
		POLLESTRES	PAU CASALS	COURBON Anne	CE2	29	4 équipes : éq.1,2,3,4
		PERPIGNAN	FENELON	LEGAYE Pascaline	CE2, CM1	27	4 équipes : éq.1,2,3,4
		PERPIGNAN	ARRELS	FLORES Sandrine	CM1	35	5 équipes éq 1,2,3,4,5

Compte tenu du nombre d'élèves de Me Flores (ARRELS), il serait important qu'elle puisse venir avec un parent formé aux ateliers afin de pouvoir prévoir une poule supplémentaire et que cette poule puisse être gérée par le parent.

N° rencontre	LIEU et date		école	Nom et prénom du PE	niveaux	Effectifs	Nombres d'équipes à prévoir
3	Stade de POLLESTRES Mardi 1 avril 2014 Ultimate CM2 matin	PERPIGNAN	ARRELS	VILASECA Sonia	CM2	29	4 équipes : éq.1,2,3,4
		POLLESTRES	PAU CASALS	FERRON pascal	CM2	27	4 équipes : éq.1,2,3,4
		CANOHES	JULIEN PANCHOT	GORGOS michel	CM2	25	4 équipes : éq.1,2,3,4
		CANOHES	JULIEN PANCHOT	OLIVE fabienne	CM2	25	4 équipes : éq.1,2,3,4

Les compétences travaillées sont les suivantes :

CE2	CM1	CM2
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) : - connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ; - connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.		
Exemples pour le handball, le basketball, le football, et l'ultimate. En attaque - Conserver le ballon ou le frisbee: passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement. - Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant - Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai... - Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur. En défense - Reprendre le ballon, le frisbee : se placer sur les trajectoires de passes... - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse	Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et l'ultimate. En attaque - Conserver le ballon, le frisbee : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. - Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. - Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). En défense - Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe. - Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. - Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.	

Toutes ces caractéristiques imposent la mise en place de l'activité très en amont de la rencontre avec un nombre minimum de 20 séances de préparation à étaler dans l'année en fonction des conditions météo (journée sans vent).

Bonne lecture, bonne préparation et à bientôt.

Elisabeth Maroselli