

Compétence propre à l'E.P.S.

Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

Groupe d'activités

Les activités de coopération et d'opposition : les sports collectifs

Compétence attendue de niveau 1

- Dans un jeu à effectif réduit sans arbitre, rechercher le gain du match par des choix pertinents de passes permettant de conserver et faire avancer le disque jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.
- Reconnaître la faute et jouer sans arbitre en respectant les partenaires et adversaires.

Connaissances

« Ce que je dois connaître pour réussir »

En tant que pratiquant :

- *Les règles fondamentales* : marque, sortie, engagement, turn-over, non-contact, un défenseur sur le porteur...
- Se reconnaître durant le jeu attaquant ou défenseur.

En Attaque

- Les principaux coups techniques utilisables : coup droit, revers.....
- Le rôle fondamental des non-porteurs pour conserver le disque et progresser vers l'avant.
- Les réactions du disque aux différents types de lancers.
- La notion d'espace libre et le démarquage.
- La distance optimale de passe.

En défense

- Le placement par rapport à l'en-but à défendre
- La nécessité de gêner le porteur (défenseur le plus près).
- La nécessité de couper les lignes de passes adverses.

**Capacités**

« Pour réussir, je dois être capable de... »

En tant que pratiquant :**En attaque :**

- Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs sans perte d'efficacité.
- Occuper l'espace de façon à favoriser des solutions de passes.

Porteur de frisbee :

- Maîtriser l'envoi en revers de façon précise et rectiligne.
- Utiliser le pied de pivot pour favoriser la transmission du frisbee.
- Enchaîner rapidement une réception et une passe.
- Se rendre disponible après la passe.
- S'informer rapidement sur la position des partenaires et adversaires.

Non porteur de frisbee :

- Savoir apprécier les trajectoires du frisbee.
- Pouvoir saisir un frisbee en étant à l'arrêt ou en course
- Se déplacer à distance de passe en cherchant les espaces libres.
- Se démarquer
 - en créant une ligne de passe (sortir de « l'ombre du défenseur »)
 - en changeant de direction et de rythme

Défenseur :

- Se replacer rapidement entre le frisbee et son en-but.
- Dissuader le porteur de frisbee (réduire ses possibilités de passe).
- Couper les lignes de passe (en se plaçant entre le porteur et un de ses partenaires)

Liées aux autres rôles :

- Savoir tenir une fiche de résultats et d'observation simple

Attitudes

« Comment me comporter pour réussir »

En tant que pratiquant :

- Agir et évoluer en totale autonomie.
- S'approprier et appliquer les règles en auto-arbitrage
- Annoncer les règles à voix haute durant le jeu.
- Respecter le matériel.
- Accepter de jouer avec et contre n'importe qui.
- Préserver l'esprit du jeu « fair-play ».
- Encourager, aider, conseiller ses camarades.
- Etre solidaire au sein de l'équipe et tolérer les erreurs de chacun.

Liées aux autres rôles :

- Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d'informations.

Contribution aux acquisitions du socle :

Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport.

Compétence 6 : Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de lutter collectivement dans des conditions équitables.

Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser.

Compétence 7 : Prendre des initiatives au cours du jeu en relation avec le projet collectif adopté.