

**Situation d'enseignement initiale : L1 et L2**

- Acquisition visée : **s'identifier attaquant et jouer vers la cible**
- Consigne : par groupe de 3, réussir à traverser le terrain en faisant le moins de passe possible, et sans faire tomber le disque, en respectant le règlement
- Critère de réalisation : faire des passes précises, se démarquer vers l'avant, à distance de passe
- Critère de réussite : ne pas faire tomber le disque, traverser en 2 ou 3 passes

**Evolution n°1 : L3, L4 et L5**

- Acquisition visée : **accéder à la cible**
- Consigne : idem mais avec un défenseur
- Critère de réalisation : idem + NPdD en mouvement, pas caché par un défenseur
- Critère de réussite : idem

**Evolution n°2 : L6 et L7**

- Acquisition visée : idem + **protéger sa cible**
- Consigne : idem mais avec 2 défenseurs
- Critère de réalisation : idem + défenseur placé entre le PdD et la cible potentielle (NPdD ou en-but)
- Critère de réussite : idem

**Evaluation possible : L8 et L9**

- Un passage dans chacun des situations (0 puis 1 puis 2 défenseurs)

Durée d'un match : 10 minutes

Auto-arbitrage : en cas de faute, un joueur annonce la faute et le jeu s'arrête

Score : 1 point est marqué à chaque fois que le frisbee est attrapé dans l'en-but adverse

Feuille de match : après le match, l'équipe vainqueur note le score et marque 2 points.

**Les 5 règles d'or :**

- le marché (*si je marche, je conserve le frisbee mais reviens en arrière*)
- le non-contact (*interdiction de toucher un autre joueur*)
- les 5 secondes (*interdiction de garder le frisbee plus de 5 secondes*)
- la protection du porteur (*personne à moins d'une longueur de bras + un seul défenseur sur lui*)
- le fair-play (*interdiction de crier, de râler, de quitter le terrain, de se battre*)

**FEUILLE DE MATCH**

Match	Equipes		Observation
1	Bleue →	Jaune →	Orange
	Rouge →	Verte →	
2	Jaune →	Orange →	Verte
	Rouge →	Bleue →	
3	Verte →	Jaune →	Rouge
	Bleue →	Orange →	
4	Verte →	Bleue →	Jaune
	Orange →	Rouge →	
5	Orange →	Verte →	Bleue
	Jaune →	Rouge →	

	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Points	Buts
<b>ORANGE</b>							
<b>VERT</b>							
<b>BLEU</b>							
<b>JAUNE</b>							
<b>ROUGE</b>							

Victoire = 2 points ; match nul = 1 point ; défaite = 0 point

Durée d'un match : 10 minutes

Auto-arbitrage : en cas de faute, un joueur annonce la faute et le jeu s'arrête

Score : 1 point est marqué à chaque fois que le frisbee est attrapé dans l'en-but adverse

Feuille de match : après le match, l'équipe vainqueur note le score et marque 2 points.

Règle du jour : Un « joker » par équipe est obligé de rester dans l'en-but adverse pendant tout le match.

**FEUILLE DE MATCH**

Match	Equipes		Observation
1	Bleue →	Jaune →	Orange
	Rouge →	Verte →	
2	Jaune →	Orange →	Verte
	Rouge →	Bleue →	
3	Verte →	Jaune →	Rouge
	Bleue →	Orange →	
4	Verte →	Bleue →	Jaune
	Orange →	Rouge →	
5	Orange →	Verte →	Bleue
	Jaune →	Rouge →	

	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Points	but
<b>ORANGE</b>							
<b>VERT</b>							
<b>BLEU</b>							
<b>JAUNE</b>							
<b>ROUGE</b>							

*Victoire = 2 points ; match nul = 1 point ; défaite = 0 point*

Durée d'un match : 10 minutes

Auto-arbitrage : en cas de faute, un joueur annonce la faute et le jeu s'arrête

Score : 1 point est marqué à chaque fois que le frisbee est attrapé dans l'en-but adverse

Feuille de match : après le match, l'équipe vainqueur note le score et marque 2 points.

Règle du jour : Deux « jokers » par équipe doivent rester dans les couloirs latéraux. Ils ne peuvent pas sortir du couloir, et personne ne peut défendre sur eux.

**FEUILLE DE MATCH**

Match	Equipes		Observation
1	Bleue →	Jaune →	Orange
	Rouge →	Verte →	
2	Jaune →	Orange →	Verte
	Rouge →	Bleue →	
3	Verte →	Jaune →	Rouge
	Bleue →	Orange →	
4	Verte →	Bleue →	Jaune
	Orange →	Rouge →	
5	Orange →	Verte →	Bleue
	Jaune →	Rouge →	

	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Points	but
<b>ORANGE</b>							
<b>VERT</b>							
<b>BLEU</b>							
<b>JAUNE</b>							
<b>ROUGE</b>							

*Victoire = 2 points ; match nul = 1 point ; défaite = 0 point*

Durée d'un match : 10 minutes

Auto-arbitrage : en cas de faute, un joueur annonce la faute et le jeu s'arrête

Score : 1 point est marqué à chaque fois que le frisbee est attrapé dans l'en-but adverse

Feuille de match : après le match, l'équipe vainqueur note le score et marque 2 points.

Règle du jour : chaque but marque 3 points, chaque interception marque 1 point

**FEUILLE DE MATCH**

Match	Equipes		Observation
1	Bleue →	Jaune →	Orange
	Rouge →	Verte →	
2	Jaune →	Orange →	Verte
	Rouge →	Bleue →	
3	Verte →	Jaune →	Rouge
	Bleue →	Orange →	
4	Verte →	Bleue →	Jaune
	Orange →	Rouge →	
5	Orange →	Verte →	Bleue
	Jaune →	Rouge →	

	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Points	but
<b>ORANGE</b>							
<b>VERT</b>							
<b>BLEU</b>							
<b>JAUNE</b>							
<b>ROUGE</b>							

*Victoire = 2 points ; match nul = 1 point ; défaite = 0 point*

Durée d'un match : 10 minutes

Auto-arbitrage : en cas de faute, un joueur annonce la faute et le jeu s'arrête

Score : 1 point est marqué à chaque fois que le frisbee est attrapé dans l'en-but adverse

Feuille de match : après le match, l'équipe vainqueur note le score et marque 2 points.

**L'évaluation :**

- résultats des matchs : 8 points (*moyenne des points marqués par tournoi*)
- efficacité offensive : 4 points (*moyenne des buts marqués par match*)
- performance individuelle : 4 points (*importance dans l'équipe – passer et se démarquer*)
- investissement : 4 points (*- 0.5 pt par manque de fair-play*)

**FEUILLE DE MATCH**

Match	Equipes		Observation
1	Bleue →	Jaune →	Orange
	Rouge →	Verte →	
2	Jaune →	Orange →	Verte
	Rouge →	Bleue →	
3	Verte →	Jaune →	Rouge
	Bleue →	Orange →	
4	Verte →	Bleue →	Jaune
	Orange →	Rouge →	
5	Orange →	Verte →	Bleue
	Jaune →	Rouge →	

	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Points	but
<b>ORANGE</b>							
<b>VERT</b>							
<b>BLEU</b>							
<b>JAUNE</b>							
<b>ROUGE</b>							

Victoire = 2 points ; match nul = 1 point ; défaite = 0 point

