Comment construire les règles de l’ultimate dans le but de s’auto arbitrer ?

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

En EPS :

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.

En EMC :

Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres.

**Document de travail à amender et à contextualiser**

Compétences générales :

Comprendre que la règle commune peut interdire, obliger mais aussi autoriser.

Respecter et faire respecter les règles et règlements.

Participer à la définition de règles communes dans le cadre adéquat.

Respecter les autres et les règles de la vie collective.

Elaborer les règles et règlements.

Assurer des rôles (joueur, arbitre, juge).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Connaissances | Le nom des différents rôles. |  |
| Les règles de l’ultimate |  |
| Le geste et le vocabulaire pour appeler la faute (sortie, contact,…) |  |
| Capacités | Identifier les rôles et les actions correspondantes. |  |
| Se référer à la charte pour appliquer les règles. |  |
| Intervenir au moment opportun et sans abus. |  |
| Attitudes | Respecter les autres quel que soit leur rôle. |  |
| Rassembler les autres autour de la charte. |  |
| Prendre sur soi pour annoncer la faute ou la recevoir. |  |

Critères de réussite :

Bilan de fin de séance.

Construire la charte des règles.

Appel des fautes.

Compter 10 temps en défense.

Assis en cercle.

Chacun prend la parole pour 1 pt positif et 1 pt négatif du match.

Silence lorsqu’un enfant à la parole.

Lever la main et parler fort à chaque faute visible.

A chaque défense, compter jusqu’à 10.

Affiche des règles.



Indicateurs :

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Objectifs pour les maitres et buts pour l’élève | Organisation pédagogique | | | Déroulement | Critères de réussite | Evaluation |
|  |  | Forme de groupement | Outils | Différenciation |  |  |  |
| S1 | Découvrir la nécessité et la construction de règles  But : Marquer plus de points que l’adversaire | 4 équipes de 5 | Frisbee  Plots  1 grande affiche vierge |  | Attraper le frisbee dans la zone de marque  Amener les enfants à signaler les fautes et déduire les règles au fur et à mesure des difficultés rencontrées. | Relever les fautes  Proposer les règles | Formulation des règles de manière orale. L’enseignant prend note. |
| S2 | Reformuler les fautes et les règles sur la charte.  But : Construire le règlement du jeu. | 4 équipes de 5 | 4 affiches |  | Par équipe d’ultimate, proposer un règlement et le rédiger sur l’affiche. | Présentation claire de la charte pour utilisation. | Disposition de la charte, formulation des règles écrites. |
| S3 et S4 | Tester le règlement de chaque équipe.  But : Jouer en respectant les règles de chaque règlement. | 4 équipes de 5  (2 équipes s’affrontent) | Frisbee  Plots  Les 4 règlements |  | Chaque équipe teste chacune des chartes durant une période de 10 min.  Débriefing oral à chaque fin de test. | Appliquer les 4 règlements et être capable d’en critiquer le contenu de manière positive ou négative. | Echanges oraux. |
| S5 | Construire le règlement commun après avoir testé les 4 propositions. |  |  |  |  |  |  |
|  | But : Construire un règlement unique en accord avec les propositions de chacun. | Groupe-classe | Les 4 règlements et 1 affiche générale |  | Les enfants sont placés en cercle « groupe-classe ».  Chacun exprime son ressenti après le test.  Construction de la charte à partir des points positifs des 4 règlements. | Les enfants se mettent d’accord sur une seule charte. | Leur argumentation et la capacité à défendre leurs idées, leur objectivité pour effectuer les bons choix. |
| S6 | Tester la charte commune.  But : Jouer et s’auto arbitrer | 4 équipes de 5 | Frisbee, plots,  LA charte |  | Organisation d’un tournoi. | Application des règles et continuité du jeu. | Auto arbitrage et respect des règles. |
| S7 | Présenter la charte aux autres classes pour leur donner l’occasion de pratiquer l’ultimate. | Groupe-classe | Charte |  | Organisation d’un tournoi avec les autres classes arbitré par les élèves initiateur du projet. | IDEM | Plaisir des autres enfants et fonctionnement de la charte. |