

# Rencontre Cycle 3

# Disc Golf

## Dossier Organisation

**Jeudi 20 et vendredi 21 septembre 2018**

*Parc du Clos Jouvin - Jarrie*

### Articulation des trois ½ journée

Dates	Classe 1	Classe 2	Classe 3	Total
Jeudi 20 septembre 2018 – Matin 9h00/12h00	CM1/CM2 Louvarou 26 élèves	CM1/CM2 Champagnier 27 élèves		
12h30	<b>Officialisation du parrainage Thomas Trappo/USEP38</b>			
Jeudi 20 septembre 2018 – Après Midi 13h00/16h00	CM1/CM2 St Georges 27 élèves	CM1/CM2 Pavillon 28 élèves		
Vendredi 21 septembre 2018 – Matin 9h00/12h00	CM1/CM2 Les Chaberts 31 élèves	CM1/CM2 V.Pignat 20 élèves	CM1/CM2 Champ/Drac 26 élèves	

#### USEP 38

33, rue Joseph Chanrion

38000 Grenoble

Tél : 04 38 37 18 38

[www.laligue38.org/nos-actions](http://www.laligue38.org/nos-actions)

Association régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

## Quelques rappels sur la rencontre

### Objectifs :

- Découvrir et pratiquer une activité sportive innovante
- Prendre connaissance de l'existence du nouveau parcours dans le parc du clos Jouvin
- Construire un esprit stratégique dans les choix à faire
- Vivre le premier parrainage USEP 38 avec un joueur de l'équipe de France de Disc Golf
- Participer à l'événement en étant acteur (interview / compte rendu)

### Principes généraux :

- S'appuyer sur l'USEP 38 et l'USEP Jarrie pour l'organisation générale de la rencontre
- Le parc est mis à disposition par la mairie de Jarrie
- Créer du lien sur la liaison école collège (cycle 3)
- Préparer la rencontre et permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions.

### Avant la rencontre :

- La classe de CM2 du Louvarou prépare et présente le parrainage USEP 38 de Thomas Trappo.
- Montrer aux élèves quelques vidéos de l'activité afin de répondre à leur curiosité

### Pendant la rencontre :

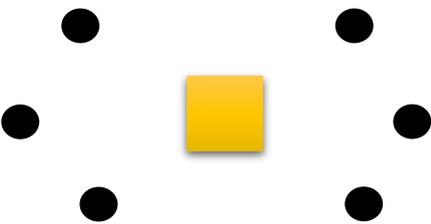
- Observer, pratiquer, jouer ensemble, parler, prendre du plaisir...

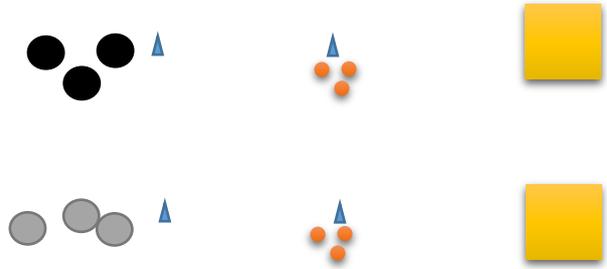
### Après la rencontre :

- Proposer un compte rendu de la ½ journée (articles, photos, dessins, vidéos...)

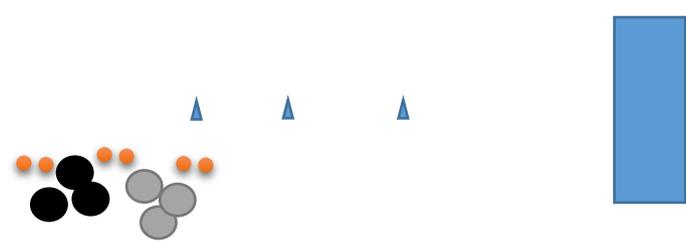
## Organisation générale de l'activité

- 12 ateliers qui installent de la variété dans l'approche des règles de ce sport et dans la découverte de différentes techniques et stratégies.
- 10 minutes par atelier et 3 minutes de temps de rotation
- 1 adulte (enseignants, parents...) sur chaque atelier, soit 12 personnes venant des écoles participantes.
- 3 coordinateurs de l'activité : *Lionel USEP jarrie, Didier USEP38 et Pascal USEP38*
- 12 groupes constitués de 6 à 8 élèves de toutes les classes afin de donner un sens à la rencontre (2 élèves par classe dans un groupe)

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 1</b>	<b>Putting</b>
<b>Thème</b>	Lancer avec précision
<b>Objectif</b>	Gérer la distance entre le point de départ et la corbeille
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	6 coupelles 6 discs 1 corbeille (celle du practice)
<b>Descriptif</b>	Les joueurs se trouvent chacun à une coupelle située autour de la corbeille. L'idée est d'atteindre la cible avec le disc.
<b>Finalité</b>	En cas de réussite, 1 point de marqué et un pas vers l'arrière pour le lancer suivant. En cas d'échec, 0 point marqué et un pas vers l'avant pour le lancer suivant.
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Viser la corbeille pour faire rentrer le disc dedans en un seul lancer
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le plot lors du lancer
<b>La sécurité</b>	Je dois attendre que tous mes camarades aient lancé pour chercher mon disc
<b>Schéma</b>	

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 2</b>	<b>Relais Biathlon</b>
<b>Thème</b>	Courir et lancer
<b>Objectif</b>	Garder sa concentration après un effort pour effectuer ses lancers
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	4 plots 6 discs 2 corbeilles (mobiles)
<b>Descriptif</b>	2 équipes de 3 joueurs. Chaque équipe sur un atelier. Le premier joueur de chaque équipe commence la course et se rend au plot de lancement. Ici il effectue ses 3 lancers, puis va récupérer les 3 discs. Ensuite, il les repose au point de lancement avant de revenir transmettre le relais à son camarade...
<b>Finalité</b>	1 point à chaque disc entrant dans la corbeille. La première équipe qui arrive à 15 points remporte la partie. <b>On recommence en changeant les équipes.</b>
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Courir, lancer, récupérer, déposer et courir. Un relais dynamique.
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le plot lors du lancer
<b>La sécurité</b>	Je ne peux pas lancer le disc sur un camarade
<b>Schéma</b>	

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 3</b>	<b>Défi parcours – Trou 3</b>
<b>Thème</b>	Mode « alternate »
<b>Objectif</b>	Mettre le disc dans la corbeille
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	3 discs 1 corbeille (trou numéro 3)
<b>Descriptif</b>	En duo, lancer le Disc en alternance au sein d'une même équipe. Les équipes jouent dans l'ordre selon l'éloignement du Disc. Le plus loin joue en premier. Au départ, chaque équipe lance une fois de la zone de lancement. Si le disc s'arrête sur la route ou sur le city stade, alors reprendre le prochain lancer à l'endroit où le disc a coupé la zone interdite. Ici, on compte un lancer de pénalité (donc 2 pour 1)
<b>Finalité</b>	Faire le moins de coup possible pour atteindre la cible. Normalement, 3 sur ce parcours. <b>Changer les binômes après chaque partie.</b>
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Atteindre la corbeille en moins de coup possible
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le Tee lors du lancer
<b>Critère de réussite</b>	Eviter les zones interdites : city stade et route
<b>La sécurité</b>	A partir du deuxième lancer, l'ordre pour jouer se fait selon l'éloignement des discs. On joue le Disc le plus éloigné de la corbeille.
<b>Schéma</b>	
	

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 4</b>	<b>Péno Disc</b>
<b>Thème</b>	Lancer de précision
<b>Objectif</b>	Faire passer le disc dans le but
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	6 discs 3 plots
<b>Descriptif</b>	3 zones de tir. Une à 5m, l'autre à 10m et la dernière à 15m. Face au but de foot. Le principe est de viser le but pour que le Disc passe à l'intérieur sans toucher le sol avant de franchir la ligne. Faire 2 équipes de 3 et les faire jouer l'une après l'autre.
<b>Finalité</b>	1 point à 5m 2 points à 10m 3 points à 15m La première équipe qui atteint 10 points remporte la partie. <b>On change les équipes après chaque partie.</b>
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Faire passer son Disc dans le but sans rebond avant de franchir la ligne
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le plot lors du lancer
<b>Critère de réussite</b>	Mon disc reste à hauteur constante sur la distance choisie
<b>La sécurité</b>	J'attends que ce soit le tour de jeu de mon équipe Je ne lance pas mon Disc quand il y a quelqu'un devant moi Je peux récupérer mon Disc quand tous les joueurs ont lancé
<b>Schéma</b>	

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 5</b>	<b>Défi parcours – Trou 1</b>
<b>Thème</b>	Mode « alternate »
<b>Objectif</b>	Mettre le disc dans la corbeille
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	3 discs 1 corbeille (trou numéro 3)
<b>Descriptif</b>	En duo, lancer le Disc en alternance au sein d'une même équipe. Les équipes jouent dans l'ordre selon l'éloignement du Disc. Le plus loin joue en premier. Au départ, chaque équipe lance une fois de la zone de lancement.
<b>Finalité</b>	Faire le moins de coup possible pour atteindre la cible. Normalement, 3 sur ce parcours. <b>Changer les binômes après chaque partie.</b>
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Atteindre la corbeille en moins de coup possible
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le Tee lors du lancer
<b>La sécurité</b>	A partir du deuxième lancer, l'ordre pour jouer se fait selon l'éloignement des Discs. On joue le Disc le plus éloigné de la corbeille.
<b>Schéma</b>	<div style="background-color: #ffc107; padding: 5px; display: inline-block; border: 1px solid black;">1</div>
	

<i>Présentation générale</i>																									
<b>ATELIER 6</b>	<b>Disc Golf Quiz</b>																								
<b>Thème</b>	Découverte																								
<b>Objectif</b>	Apprendre les règles du Disc Golf																								
<i>Accompagnateur</i>																									
<b>Matériel</b>	Panneau et plan du parcours du Clos Jouvin 1 fiche question par groupe de passage Stylos, crayons...																								
<b>Descriptif</b>	10 questions qui se trouvent sur une feuille à l'atelier. Le but est de faire lire le tableau du parcours aux enfants afin qu'ils découvrent par eux même le Disc Golf.																								
<b>Finalité</b>	Répondre aux questions sur le document																								
<i>Enfant</i>																									
<b>But</b>	Répondre aux questions																								
<b>Questions</b>	<p>1) De combien de trous est composé le parcours du Clos Jouvin à Jarrie ?</p> <p>2) Que signifie un parcours en « par 3 » ?</p> <p>3) Qu'est-ce qu'un « Mandatory » ?</p> <p>4) Quelles sont les 3 règles du code du Disc Golfer ?</p> <p>5) Après le premier lancer, dans quel ordre les joueurs doivent effectuer le deuxième lancer ?</p> <p>6) Qu'est-ce qu'un « Tee » ?</p> <p>7) Comment détermine-t-on la fin d'un trou ?</p> <p>8) Au Clos Jouvin, quels sont les trous ayant la distance la plus grande ?</p> <p>9) Quelle est la distance totale du parcours novice au Clos Jouvin ?</p> <p>10) Jean et Jacques font le parcours du trou 1 au trou 4 un dimanche après-midi. Voici leur bilan individuel :</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #f1c40f;"> <th>TROU</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Par</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Jean</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Jacques</td> <td>6</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>-2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Qui remporte le duel entre Jean et Jacques à la suite des 4 trous ?</p>	TROU	1	2	3	4	Total	Par	3	4	3	3	-	Jean	2	4	4	4	1	Jacques	6	2	1	2	-2
TROU	1	2	3	4	Total																				
Par	3	4	3	3	-																				
Jean	2	4	4	4	1																				
Jacques	6	2	1	2	-2																				

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 7</b>	<b>Morpion Disc</b>
<b>Thème</b>	Précision
<b>Objectif</b>	Placer les Discs dans la grille du morpion
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	6 discs (3 disc d'une couleur et 3 d'une autre) Rubalise et 16 sardines
<b>Descriptif</b>	2 équipes de 3, 1 disc par joueur. Lancer chacun son tour un Disc en alternant les équipes. Viser les cases du morpion. Si un Disc est à cheval sur 2 cases, choisir une des 2 cases. Si un Disc est dans une case, alors celle-ci est bloquée. On ne peut plus jouer dedans. Si un second Disc arrive dans une case bloquée alors il est sorti de la grille.
<b>Finalité</b>	3 points si ligne ou diagonale réussie. Sinon 1 point pour l'équipe ayant le plus de Discs dans la grille. En cas d'égalité, 1 point pour chaque équipe. Première équipe arrivée à 7 points remporte la partie <b>Changer les équipes après chaque partie.</b>
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Atteindre la grille
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le plot lors du lancer Je fais un lancer de précision
<b>Critère de réussite</b>	Mon lancer vient se poser dans une case libre
<b>La sécurité</b>	Je ne peux pas lancer quand quelqu'un se trouve devant moi Je peux récupérer mon Disc quand tous les joueurs ont effectué leur lancer
<b>Schéma</b>	

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 8</b>	<b>Défi île – Tour 9</b>
<b>Thème</b>	Précision
<b>Objectif</b>	Atterrir sur l'île pour atteindre la corbeille
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	6 discs 1 corbeille (trou numéro 9)
<b>Descriptif</b>	1 Disc par joueur. Chacun effectue son premier lancer. Tous les joueurs qui ne réussissent pas à atteindre l'île, effectuent leur deuxième lancer à la Drop Zone, avec un coup de pénalité (3eme coup)
<b>Finalité</b>	Une fois que tout le monde a terminé, recommencer en essayant d'améliorer son score (faire moins de coup)
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Atteindre l'île et sa corbeille
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le Tee lors du premier lancer
<b>Critère de réussite</b>	Je suis arrivé sur l'île au premier lancer
<b>La sécurité</b>	Je ne peux pas lancer quand quelqu'un se trouve devant moi
<b>Schéma</b>	

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 9</b>	<b>Approche</b>
<b>Thème</b>	Précision et distance
<b>Objectif</b>	Atteindre le cœur de la cible
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	6 discs 1 cible au sol avec 2 zones
<b>Descriptif</b>	2 équipes de 3 joueurs. 1 Disc par joueur. Lancer tour à tour son disc à 15m de la cible.
<b>Finalité</b>	3 points au cœur de la cible 1 point sur la zone 2 de la cible Première équipe à 15 points remporte la partie <b>Changer les équipes après chaque partie</b>
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Atteindre la cible
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le plot lors du lancer
<b>Critère de réussite</b>	Mon disc tombe et reste dans la cible
<b>La sécurité</b>	Je ne peux pas lancer quand quelqu'un se trouve devant moi Je peux récupérer mon Disc uniquement après que tout le monde ait terminé de lancer
<b>Schéma</b>	

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 10</b>	<b>Distance</b>
<b>Thème</b>	Précision et distance
<b>Objectif</b>	Lancer le plus loin possible
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	6 discs 5 plots 20 coupelles
<b>Descriptif</b>	2 équipes de 3 joueurs. 1 Disc par joueur. Lancer tour à tour son Disc le plus loin possible sur la graduation au sol
<b>Finalité</b>	5 points entre 20 et 25m 4 points entre 15 et 20m 3 points entre 10 et 15m 2 points entre 5 et 10m 1 point entre 0 et 5m Première équipe à 15 points remporte la partie <b>Changer les équipes après chaque partie</b>
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Lancer le plus loin possible
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le plot lors du lancer
<b>Critère de réussite</b>	J'arrive à rester droit sur une longue distance de lancer
<b>La sécurité</b>	Je ne peux pas lancer quand quelqu'un se trouve devant moi Je peux récupérer mon Disc uniquement après que tout le monde ait terminé de lancer
<b>Schéma</b>	

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 11</b>	<b>Défi dans les bois</b>
<b>Thème</b>	Précision et stratégie
<b>Objectif</b>	Mettre le disc dans la corbeille
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	3 discs 1 corbeille (mobile)
<b>Descriptif</b>	En duo, lancer le Disc en alternance au sein d'une même équipe. Les équipes jouent dans l'ordre selon l'éloignement du Disc. Le plus loin joue en premier. Au départ, chaque équipe lance une fois de la zone de lancement. Changer les binômes après chaque partie.
<b>Finalité</b>	Faire le moins de coup possible pour atteindre la cible. Normalement, 3 sur ce parcours.
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Atteindre la corbeille en moins de coup possible
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le plot lors du lancer
<b>La sécurité</b>	A partir du deuxième lancer, l'ordre pour jouer se fait selon l'éloignement des discs. On joue le Disc le plus éloigné de la corbeille.
<b>Schéma</b>	

<i>Présentation générale</i>	
<b>ATELIER 12</b>	<b>Défi Mandatory – Trou 2</b>
<b>Thème</b>	Précision et stratégie
<b>Objectif</b>	Mettre le disc dans la corbeille
<i>Accompagnateur</i>	
<b>Matériel</b>	3 discs 1 corbeille (Trou numéro 2)
<b>Descriptif</b>	<p>En duo, lancer le Disc en alternance au sein d'une même équipe. Les équipes jouent dans l'ordre selon l'éloignement du Disc. Le plus loin joue en premier. Au départ, chaque équipe lance une fois de la zone de lancement.</p> <p>Mandatory signifie qu'il y a un passage obligatoire. Ici c'est entre les 2 arbres où se trouvent les 2 flèches orange.</p> <p>Si cette contrainte n'est pas respectée, alors rejouer à partir de la Drop Zone avec un coup de pénalité.</p>
<b>Finalité</b>	<p>Faire le moins de coup possible pour atteindre la cible. Normalement, 4 sur ce parcours.</p> <p><b>Changer les binômes après chaque partie.</b></p>
<i>Enfant</i>	
<b>But</b>	Atteindre la corbeille en moins de coup possible
<b>Critère réalisation</b>	Mon pied ne peut pas franchir le Tee lors du lancer
<b>Critère de réussite</b>	Passage du Disc entre les 2 arbres définis
<b>La sécurité</b>	A partir du deuxième lancer, l'ordre pour jouer se fait selon l'éloignement des discs. On joue le disc le plus éloigné de la corbeille.
<b>Schéma</b>	