

Mots clés : ultimate - enjeux éducatifs - histoire - didactisation - propositions pratiques

Jérôme VISIOLI, Enseignant agrégé d'EPS, Docteur en Sciences de l'Éducation, UFR STAPS, Université Rennes 2

Stany POIRIER, Enseignant d'EPS, Collège Anatole France, Sartilly (50), Entraîneur Fédéral Niveau 2, Formateur Ultimate et membre de la CMN UNSS

# L'enseignement de l'ultimate en EPS : un état des lieux

## 1. Introduction

### 1.1. L'ultimate : une activité dominée en EPS ?

Selon G. Combaz & O. Hoibian (2009), « *il y a tout lieu de penser que, dans l'imaginaire d'une majorité d'enseignants d'EPS, certaines activités physiques restent associées aux loisirs et à la détente et qu'elles ne peuvent, de ce fait, faire l'objet d'apprentissages sérieux, dignes de figurer dans les programmes scolaires* » (p. 197). Dans cet article, les deux sociologues ont rendu compte d'une enquête concernant la programmation des Activités Physiques Sportives et Artistiques (APSA) en Education Physique et Sportive (EPS). Les résultats montraient la permanence d'une domination des activités sportives traditionnelles (athlétiques, gymniques et d'opposition) sur d'autres activités (artistiques, de pleine nature et d'entretien), ainsi que les décalages entre la culture des enseignants et les envies des élèves.

Dans cette enquête, l'ultimate arrivait en 19<sup>ème</sup> position des activités programmées en EPS, loin derrière le trio de tête des sports collectifs (volleyball, basketball, handball), et après le football et le rugby. La problématique des choix culturels dans cette discipline ne peut se réduire à un projet de ré-équilibrage en faveur des activités artistiques, des activités de pleine nature et des activités d'entretien de soi. Réduire la place accordée aux activités d'opposition amène à faire des choix, par exemple parmi les différents sports-collectifs.

## 2. L'ultimate : quels intérêts pour l'EPS ?

Selon Dugas (2004), « *le bel avenir réservé à l'ultimate peut s'expliquer en étudiant sa logique interne* » (p. 11). Il nous semble que cette APSA est particulièrement appropriée pour l'enseignement de l'EPS, notamment par rapport à d'autres sports collectifs. Plus précisément, trois points principaux sont à évoquer, et à comprendre au regard des fondements historiques de cette APSA.

Or, l'ultimate reste peut-être trop porteur de l'imaginaire des « sports californiens » exploitant le rapport à la nature (l'air et le vent), comme le soulignait déjà le sociologue C. Pociello en 1981. Si les enseignants d'EPS évoquent souvent l'ultimate comme une activité nouvelle, attrayante et motivante pour les élèves, certains ne l'envoient pas comme un « vrai sport » contrairement aux sports traditionnels plus énergétiques et davantage reconnus culturellement.

### 1.2. L'essor récent de l'ultimate en EPS

Pourtant, dans le cadre d'une réflexion à propos des pratiques sociales et des pratiques scolaires en EPS, Dugas (2004) avait souligné le développement de l'ultimate dans cette discipline, avec un ancrage initial dans le primaire (années 70 et 80), puis au sein du secondaire (à partir des années 90). L'auteur expliquait ce processus en lien avec une logique institutionnelle (l'ultimate devient progressivement et officiellement un sport à part entière), mais aussi avec une logique de légitimation (cette activité semble porteuse d'un potentiel éducatif particulièrement riche). Force est de constater aujourd'hui que le développement de l'ultimate est remarquable au niveau fédéral, puisque selon les données de la fédération, le nombre de pratiquants en club a été multiplié par 3 entre 2009 et 2019. Dans les années 1980, le badminton souffrait aussi d'une représentation de « sport de plage » ludique,

avant de se développer massivement dans le milieu fédéral, mais aussi en EPS et à l'Association Sportive (AS). Aujourd'hui, l'ultimate a certainement pris davantage d'importance dans les programmations à l'école, et son développement est à venir. Un indicateur fort est le nombre de pratiquants à l'AS, qui est passé de 5100 en 2016 à 9200 en 2019, même si cela reste encore loin derrière les autres sports collectifs. Cette évolution laisse deviner les intérêts potentiels de l'ultimate pour l'enseignement en EPS.

### 1.3. Objectif de l'article

Nous souhaitons proposer un bilan de l'enseignement de l'ultimate en EPS, en prenant principalement appui sur la littérature professionnelle des années 1980 à nos jours. Plus précisément, après avoir mis en évidence tout l'intérêt de cette APSA dans la formation des élèves à l'école, nous proposerons une synthèse historique de la didactisation de l'ultimate (*Revue EPS et Enseigner l'EPS*), afin de déboucher sur des perspectives pour le développement de son enseignement en EPS. Cela nous permettra simultanément d'aborder les questions que se pose nécessairement un enseignant désireux d'intégrer cette activité dans la programmation de son établissement et le parcours de formation de ses élèves : Qu'est-ce que l'ultimate ? Pourquoi le programmer en EPS ? Que peut-on enseigner en ultimate ? Comment l'enseigner en EPS ? Comment évaluer en ultimate ?

### 2.1. Favoriser l'engagement de tous les élèves

Premièrement, d'un point de vue de l'engagement de tous les élèves malgré l'hétérogénéité des classes, l'ultimate est porteur de plusieurs atouts.

L'ultimate est un sport collectif créé aux États-Unis dans les années 40 par les étudiants de l'Université de Yale, inspirés par les vols de moules à tarte en métal d'une boulangerie industrielle locale possédée par William Russel Frisbie. Après la création d'un premier disque volant en plastique par un ancien étudiant, sa commercialisation va permettre la création de l'ultimate outdoor à l'approche des années 1970, et son

institutionnalisation en France à partir de 1977. Son développement se situe lors du mouvement hippie de mai 68, en même temps que les sports funs californiens (Pociello, 1983). L'ultimate est donc porteur d'une signification novatrice et originale par rapport aux sports collectifs plus traditionnels, en étant ancré dans une recherche de sensations et de plaisir. En particulier, les caractéristiques du disque (175g et de 27 cm de diamètre) ouvrent à des possibilités de vol variées qui sont particulièrement ludiques, à l'instar de celles du volant de badminton qui ont grandement participées à son développement dans la société et en EPS.

L'étude sociologique de G. Combaz et O. Hoibian (2009) souligne les souhaits des élèves pour une intégration d'activités nouvelles. Par exemple en sports-collectifs, la découverte de l'ultimate est susceptible de motiver un plus grand nombre d'élèves, au regard de la surreprésentation des APSA plus traditionnelles (foot, hand, basket, volley, et dans une moindre mesure le rugby). Il faut dire aussi que les dimensions règlementaires et techniques tendent à homogénéiser les niveaux de pratique, notamment le fait que les attaquants ne peuvent se déplacer avec le frisbee en main. Si nous défendons l'intérêt de conserver les alternatives dans l'enseignement des sports-collectifs, et notamment la conservation de possibilités de dribble, force est de constater qu'en EPS, l'ultimate permet a priori un engagement plus collectif des élèves. D'ailleurs, *« l'équipe en possession du frisbee fait évoluer le score par une action de coopération (passe à un partenaire dans le camp adverse), alors que dans la quasi majorité des sports collectifs, l'évolution du score s'appuie sur une conduite d'opposition (tir au handball, essai au rugby, etc.) »* (Dugas, 2004, p. 11). L'ultimate est donc le sport collectif par excellence, puisque la progression ne peut se faire qu'à l'aide de passes, et que même l'action de marque ne peut s'effectuer seul, contrairement à l'ensemble des autres sports collectifs. Cette APSA prône et

favorise le respect de l'hétérogénéité et l'intégration de la mixité.

## 2.2. Offrir une richesse des apprentissages

Deuxièmement, en termes de perspectives d'apprentissages, l'ultimate semble particulièrement riche, tant d'un point de vue technico-tactique que méthodologique. La manipulation du frisbee ouvre à un champ des possibles en termes d'expériences corporelles totalement nouveau et original, sachant que tous les élèves d'une classe se retrouve souvent sur un pied d'égalité sur ce point.

En attaque, les acquisitions principales en ultimate sont les trois techniques de lancers du frisbee (revers, coup droit, inversé), le pied de pivot ou démarquage du porteur, le « catch » du disque (à l'arrêt à deux mains ou à une main, puis en course et en suspension), les feintes ou démarquage du non porteur. En défense, il s'agit de progresser principalement en « homme à homme » (avec des possibilités d'évolution vers des intentions en zone), en articulant des intentions pour « Presser » (défendre sur le porteur pour empêcher la passe d'être réalisée), « Dissuader » (défendre sur un non porteur pour empêcher la passe d'être tentée) et « Intercepter » (défendre sur un non porteur pour empêcher la passe d'arriver).

Les acquisitions spécifiques portent principalement sur les lancers qui permettent la passe à un partenaire, techniques qui sont l'occasion d'un développement de compétences méthodologiques dans l'observation et l'analyse des trajectoires du frisbee. Le progrès passe donc pour l'élève par la construction de liens entre le vol du frisbee et la réalisation technique du lanceur, ce qui peut donner lieu à un apprentissage collaboratif, avec éventuellement l'utilisation d'une tablette pour amplifier les feedbacks par la vidéo.

Cette activité s'inspire en fait des sports collectifs américains, en empruntant des ingrédients du football américain et du basketball. L'influence du football américain est à situer dans la taille du terrain en Outdoor et la recherche de passes longues en gagne-terrain. Les dimensions sont relativement similaires (111 m sur 37 m), même si la densité est beaucoup plus faible (on joue à 7 contre 7), ce qui a pour conséquence une très forte dépense énergétique. En Indoor, l'ultimate se joue à 5 contre 5 sur un terrain de handball (40 m sur 20 m). Egalement, comme en football américain, l'enjeu est de marquer en transmettant le frisbee à un partenaire dans une zone d'en-but de 23 m sur 37 m (en indoor 6 m sur 20 m). La passe qui précède est donc la « passe-ultime », « ultimate » en anglais. La première équipe à 13 points (indoor) ou 21 points (outdoor) gagne la rencontre (dans les limites de temps). L'influence du Basketball se fait sentir du fait que l'ultimate s'est construit comme un sport d'adresse et non de force.

## 2.3. Proposer une pratique originale et éducative

Troisièmement, l'ultimate est une activité porteuse d'une originalité dans la manière d'appréhender le rapport à la règle et l'éducation à la citoyenneté. En effet, si tous les sports-collectifs sont potentiellement des moyens d'éducation à certaines valeurs, l'ultimate repose sur un règlement particulier, lié à son histoire : précision nécessaire dans les trajectoires de passe, absence de contact physique entre les adversaires (le défenseur doit se situer à distance de l'attaquant), absence de possibilité de déplacement du porteur de frisbee (il dispose d'un pied de pivot pour se démarquer). Mais simultanément, le rapport à la règle en ultimate se veut totalement spécifique et original, en lien avec le contrat fondamental d'auto et du co-arbitrage. En effet, contrairement aux autres sports-collectifs, une infraction ou violation du règlement n'entraîne pas la perte du disque. Pour récupérer le frisbee et inverser le changement de possession (turnover), il faut l'intercepter en vol, faire en sorte que l'adversaire le fasse tomber au sol, ou l'empêcher de faire une passe dans le temps imparti. En effet, le défenseur peut exercer une pression temporelle sur le porteur du frisbee en comptant jusqu'à 8 secondes (indoor) ou à 10 secondes (outdoor).

Puisqu'aucune sanction n'est prévue, les joueurs des deux équipes coopèrent à une forme d'auto et de co-arbitrage. D'une part, le règlement est appréhendé comme un moyen de permettre le jeu et non de le contraindre, et d'autre part, les joueurs se considèrent comme des partenaires de jeu avant d'être des adversaires. Ils sont tous responsables de l'application et de l'adhésion aux



règles. Cet « esprit du jeu » anime les joueurs d'ultimate et a deux conséquences : il n'y a pas de sanction, et par cette acceptation du rapport à la règle, l'ultimate peut se permettre d'être auto-arbitré. Concrètement, en cas de faute de jeu, les deux joueurs concernés échangent et trouvent un accord avant la reprise du jeu. Cela repose donc sur une éthique originale consistant à faire confiance à l'autre, qui doit participer à

développer la citoyenneté (la maîtrise de soi, la souplesse d'esprit, le respect des règles, le respect de l'autre...). Un joueur d'ultimate doit donc apprendre à dialoguer avec son adversaire ce qui signifie savoir s'exprimer et écouter. Chaque rencontre se termine par un regroupement collectif des deux équipes (« la ronde ») qui est l'occasion de revenir ensemble sur son déroulement. Finalement, comme le souligne

Dugas (2004), « *les valeurs de fair-play et de respect d'autrui ou des règles, qui font cruellement défaut aujourd'hui dans le sport actuel, apparaissent ici au grand jour. Ces valeurs citoyennes convergent bien évidemment avec celles véhiculées à l'école et font partie intégrante des objectifs visés par les enseignants* » (Dugas, 2004, p. 11).

### 3. Un historique de la didactisation de l'ultimate dans les revues professionnelles

L'enseignement de l'ultimate en EPS nécessite comme les autres APSA un effort de didactisation. C'est notamment l'objectif des productions professionnelles (articles, ouvrages) que de préciser ce qu'il y a à enseigner et comment enseigner l'activité ultimate à l'école. Dans son article de 2004, Dugas souligne l'augmentation progressive des articles dans la revue EPS à partir de 1980, avec 4 propositions entre dans la période 1980-1996 puis 11 entre 1997 et 2004. L'auteur propose aussi une comparaison intéressante avec un sport collectif plus traditionnel, le handball, auquel est consacré 80 articles dans la période 1980-1996 et 25 entre 1997 et 2004. Ce constat révèle donc une domination des activités traditionnelles sur les pratiques nouvelles, mais qui a tendance à diminuer au fur et à mesure du temps.

#### 3.1. Une timide didactisation de l'ultimate des années 1980 aux années 1990

Au début des années 80, on trouve deux articles dans la Revue EPS qui invite à l'intégration du « frisbee » à l'école (Bérard, 1980 ; Le Guen, 1981). Puis c'est au début des années 90 que deux nouvelles productions tentent de défendre la cause de l'ultimate. Par exemple, Brolles (1988) expose un bref historique de l'activité et en précise le règlement. Des situations sont proposées pour l'amélioration de la précision des lancers (records de passes au temps par deux, golf frisbee ou jeu de quilles à faire tomber, transposition du jeu de l'horloge et du ballon prisonnier), pour le travail des déplacements et d'appréciation des trajectoires (transposition des jeux du béré et des balles brûlantes), ainsi que des jeux préparatoires à l'ultimate (notamment « le frisbee capitaine »). L'article vise plutôt l'école primaire, avec un ancrage fort dans les jeux traditionnels, et les contenus ciblés sont essentiellement techniques (lancers et saisies du frisbee). L'article proposé par Fumagalli (1991) est dans la même logique, même si l'auteur rend compte d'un cycle en collège. Les situations sont

similaires, principalement orientées vers les techniques de lancers (revers et coup droit) et de saisies (en course), en insistant sur l'importance du pied de pivot d'une part, et sur la recherche de démarquage latéral d'autre part (valorisée dans un match à thème par des points supplémentaires attribués lors d'une réception du frisbee dans une zone latérale de l'en-but).

A l'approche des années 2000, la revue EPS a fait le choix de valoriser des articles courts dans la catégorie « Repères techniques et pédagogiques ». Par exemple, Le Meretier (1997) cible la thématique des lancers en « Revers – Coup droit » pour que l'élève enrichisse son répertoire moteur. Les situations proposées sont à nouveau de l'ordre des échanges par deux, en alternant coup droit et revers, ou le fameux « jeu de l'horloge ». Les contenus proposés sont techniques, au sens biomécanique du terme, avec des indicateurs précis et des schémas explicatifs. Dans un autre article Liautier (1997) cherche à favoriser le rôle des non-porteurs, et en particulier l'action de démarquage et la saisie en déplacement. Peu de contenus sont proposées de manière explicite, mais l'on comprend qu'ils sont à situer : dans l'action de « catch » à deux ou à une main en course d'une part (une situation consiste à réaliser des passes par deux en se déplaçant dans un couloir) ; en termes de prise de vitesse, de changement de vitesse et de direction d'autre part (une situation inspirée du béré est proposée sous forme d'atelier). Enfin, Kaftel & Leygues (2000) ciblent à nouveau la thématique des lancers chez les débutants, proposant des repères techniques particulièrement précis concernant la tenue du frisbee en coup droit et en revers, et des conseils de régulation par rapport à des problèmes typiques dans les lancers.

#### 3.2. Une didactisation de l'ultimate qui se développe dans les années 2000

Au début des années 2000, ces deux auteurs vont proposer deux nouvelles contributions dans la Revue EPS, et un réel pas en avant dans la

didactisation de l'enseignement de l'ultimate. Il faut souligner que le second est à la fois professeur des écoles et président de la fédération de de flying-disc française. En 2001, il s'agit d'une initiation au développement de l'enseignement de l'ultimate en EPS, avec deux objectifs explicites : définir et cerner les spécificités de l'activité et donner des indices d'observation et des outils d'intervention pour mettre en place un cycle d'initiation. Après un rappel réglementaire et une mise en évidence des enjeux éducatifs de l'APSA, les auteurs proposent notamment des situations à effectif réduit pour aller marquer dans une zone sans défenseur, puis avec défenseurs, en insistant sur la distance à respecter entre le porteur et le défenseur, et l'exploitation du pied de pivot pour se démarquer.

En 2004, un autre article porte sur la question « *Qu'est-ce qu'un bon appel ?* », et s'adresse à des niveaux plus avancés. Les auteurs partent du constat de l'évolution classique des formes de pratique en ultimate, allant d'un jeu regroupé (« la grappe ») à un jeu plus écarté (« le parapluie »), pour tendre vers une organisation plus rigoureuse et pertinente (« la ligne »).

A la même période, Y.F. Montagne propose ce qui reste encore aujourd'hui l'ouvrage de référence sur l'enseignement de l'ultimate dans la collection « *De l'école... aux associations* » de la Revue EPS (2001). L'auteur propose un tour d'horizon extrêmement complet des connaissances historiques, règlementaires, technologiques et didactiques. Il expose aussi les principes qui fondent sa démarche d'enseignement, notamment le choix de privilégier le jeu à effectifs réduits (du « 3 contre 3 » au « 5 contre 5 »), une modalité de pratique plus adaptée aux élèves en EPS et à leurs progrès (dépense énergétique, sollicitation perceptivo-cognitive, quantité de pratique, distance optimale de passe, nombre de points marqués et nombre de frisbees touchés...). Dans le prolongement, Y.F. Montagne fait aussi le choix de privilégier l'ultimate en salle sur les premiers niveaux de pratique, avec une ouverture vers le jeu en extérieur sur des niveaux plus élevés (prise en compte des effets du vent, augmentation de la

sollicitation énergétique, plaisir de voir et de faire voler un frisbee longtemps, haut et loin...).

Dans un article de 2003, Y.F. Montagne aborde la question de « la ligne », organisation collective spécifique à l'ultimate, à rechercher en attaque pour des niveaux confirmés. Partant du constat que la logique de progression en « passe et va » n'est pas aussi efficace que dans les autres sports collectifs, et qu'il en est de même concernant la progression offensive avec une structure organisée par postes, « la ligne » permet de jouer en anticipant le déroulement du jeu. Plus précisément, il s'agit pour les élèves de respecter certains principes d'efficacité : démarquage vers le porteur, entre le porteur et la cible, hors de la zone d'ombre du défenseur (grand côté ou petit côté). Cela nécessite des courses d'appel avec des feintes pour se libérer du marquage du défenseur, une capacité à réaliser des passes à des partenaires en courses, puis à se replacer « en ligne » pour assurer l'enchaînement des actions au service du projet de jeu collectif. On trouve en fait davantage d'organisation collective en ultimate (« stacks ») avec trois tendances majoritaires : vertical (« la ligne »), horizontal ou en carré.

### 3.3. La didactisation de l'ultimate aujourd'hui

Ou en sommes-nous de la didactisation de l'enseignement de l'ultimate en EPS une quinzaine d'années plus tard ? Elle semble évoluer pour se mettre en adéquation avec les exigences institutionnelles actuelles de l'école et de l'EPS.

Dans un article de 2014, Taclès & Fourmillier se posent la question d'une approche curriculaire de l'enseignement de cette APSA susceptible de participer d'une continuité des apprentissages au fur et à mesure du parcours de formation de l'élève. Les auteurs proposent de s'appuyer sur des « grilles de compétences » et de systématiser leur utilisation avec les élèves. L'ultimate n'est en fait qu'une illustration d'une démarche plus globale, consistant à expliciter ce qu'il y a à apprendre aux élèves, afin de les aider à se situer dans un objectif de progression. Un tableau formalise les acquisitions visées en termes de connaissances, capacités et attitudes. Dans un article de 2014, Desusclade envisage une pédagogie de la mobilisation en ultimate, autour de plusieurs principes dont le check obligatoire avant toute mise en jeu (chaque fois que le frisbee va au sol), le non contact obligatoire avec distance de garde imposée par le porteur, la récupération du frisbee par le dernier élève ayant touché le frisbee (avant qu'il tombe), et le fait d'imposer un marquage individuel obligatoire déterminé avant de démarrer le match. Dans un article de 2015, Fleury (2015) développe également une réflexion autour de la compétence, mais en lien avec la thématique actuelle des situations complexes. A nouveau, la lecture du texte montre que l'ultimate n'est là que pour illustrer une démarche plus globale. D'ailleurs, si l'auteur défend une logique d'enchaînement de situations complexes à l'échelle d'un cycle d'ultimate (avec des allers-retours vers des situations plus analytiques), une seule d'entre elles est réellement présentée (« La course aux points »).

En 2015, une proposition d'Averty aborde la question de l'évaluation en ultimate. L'auteur s'inscrit dans le prolongement du groupe EPIC (Evaluation Par Indicateur de Compétence) de l'AEPS. En cherchant à s'inscrire dans un esprit de rigueur bienveillante vis-à-vis des élèves, il est proposé d'évaluer des élèves de 6<sup>e</sup> avec un triple score sur la base d'un match avec 15 possessions pour chaque équipe. Le « score zones » invite à la progression collective vers la cible adverse, et correspond au nombre de points marqués par l'équipe, sachant que plus elle se rapproche de cette cible, plus elle marque de points (il y a différentes zones qui correspondent à 1 point, 10 points, 100 points ou 1000 points). Le « score temps » invite à la conservation collective du frisbee, et correspond à la somme du temps qui s'écoule entre chaque entrée en possession et un « turn-over » (il est chronométré par des élèves, un pour chaque équipe). Enfin, le « score prise de parole » correspond au rapport entre le nombre d'appels organisés (lorsqu'un élève considère apercevoir une faute) et le nombre de pénalités (attribuées par un observateur lorsqu'un joueur ne respecte pas les règles de prise de parole). L'auteur propose quelques illustrations concrètes d'exploitation de cette modalité d'évaluation, tant par l'enseignant que par les élèves. En effet, en croisant les trois scores, il est possible de faire émerger des axes de travail prioritaires différenciés. L'utilisation d'un cahier d'entraînement par les élèves doit permettre de conserver ces informations et de favoriser une continuité de la mise en projet à l'échelle du cycle.

## 4. Synthèse des propositions didactiques sur l'ultimate

Ce tour d'horizon des propositions professionnelles entre 1980 et aujourd'hui permet de pointer quelques éléments de bilan. Le nombre d'articles portant sur l'enseignement de l'ultimate en EPS est relativement faible par rapport à beaucoup d'autres APSA, et notamment par rapport aux autres sports collectifs plus traditionnels (volleyball, basketball, handball, football, rugby). Néanmoins, il y a bien un

développement progressif d'une didactique de l'enseignement de l'ultimate à l'école, avec une évolution classique allant de la présentation des connaissances réglementaires, à une focalisation sur les contenus d'enseignement technique (au sens biomécanique du terme), puis à des propositions intégrant progressivement des contenus tactiques pour déboucher sur le ciblage de compétences dans les articles les

plus récents. Simultanément, si les contributions portent essentiellement sur des cycles d'initiation à des élèves débutants, certaines propositions plus récentes abordent des contenus plus élaborés à destination de niveau plus débrouillés (par ex. l'organisation « en ligne »). Nous avons ancré notre réflexion dans la littérature professionnelle (Revue EPS et Revue Enseigner l'EPS), mais il n'est pas possible de ne pas évoquer certains groupes de réflexion sur l'enseignement de l'ultimate en milieu scolaire qui proposent aussi des ressources particulièrement riches, intéressantes et accessibles en ligne. Nous pensons notamment au site de l'académie de Créteil piloté par V. Peltre, O. Labbé et J. Vallet (<https://sites.google.com/site/ultimatecreteil/home>). Ces ressources ont donné lieu à deux publications de l'inspection (Labbe O., Peltre V. & Vallet J., 2014a, 2014b). En synthèse de toutes les productions professionnelles citées depuis le début de l'article, plusieurs points de repères peuvent être proposés aux enseignants d'EPS.



## 4.1. Les conduites typiques des élèves

En ce qui concerne les conduites typiques des élèves et leur progression dans l'activité ultimate, plusieurs étapes sont mises en évidence :

- 1• concernant les débutants qui jouent en grappe, l'objectif est d'apprendre à progresser collectivement vers la cible adverse dans un jeu à 3 contre 3 (règles du jeu, écartement, ciblage de la passe en revers, attraper à deux mains, pied de pivot...);
- 2• concernant les débrouillés, il s'agit d'apprendre à défendre et attaquer en homme à homme dans un jeu à 4 contre 4 (démarquage, enrichissement des passes avec le coup droit, attraper à une main, amplification de l'exploitation du pied de pivot avec des feintes de passe, jeu en mouvement...);
- 3• concernant les confirmés, l'objectif est d'entrer dans une logique d'adaptation à l'adversaire par un enrichissement des projets technico-tactique en attaque et en défense (passes plus longues avec intégration de l'inversé, la ligne, évolution vers défense de zone, jeu en mouvement sur grand espace...). Le projet de jeu en attaque s'enrichit donc de manière spiralaire tout au long du parcours de formation, d'un jeu en triangle qui gagne en vitesse et en alternance jeu court/jeu long, à une organisation collective des postes pour libérer et exploiter les espaces libres, avec des compétences d'anticipation et d'adaptation en situation. Simultanément en défense, la mise en place d'une défense homme à homme efficace évolue vers l'intégration d'intention de défense en zone avec une recherche d'orientation du jeu offensif,

« la Force » (nom donné en ultimate pour orienter ou « forcer » le jeu de l'attaque adverse vers un côté et ainsi en réduire les possibles en termes d'alternatives). Des fiches ressources précisent pour chaque niveau les compétences attendues et les acquisitions en termes de connaissances, capacités et attitudes.

## 4.2. Les situations proposées

Les situations exposées par les différents auteurs peuvent être regroupées dans quatre catégories principales :

1. **des situations inspirées des jeux traditionnels** (béret, ballon prisonnier, l'horloge, épervier, balle au capitaine...) ou d'autres sports (speed-minton, golf...) transposés avec un frisbee;
2. **les situations techniques décontextualisées** : situations de record d'échanges (en revers, en coup droit, en inversé, à l'arrêt, en mouvement, avec pied de pivot...), situations de passes / réceptions de plus en plus éloignées pour tendre vers une distance maximale, situations de progression en relais de type « passe et va », jeu de recherche de précision dans les lancers avec cibles à atteindre;
3. **les situations plus contextualisées** : les ateliers de travail du démarquage du porteur en exploitant le pied de pivot et les feintes ou du non porteur de frisbee par des changements de rythmes et de directions (par ex. un passeur, un attaquant, un défenseur), le jeu du milieu pour apprendre le pied de pivot, le jeu de la « Hot Box » pour pouvoir travailler en réduisant la dépense énergétique;
4. **les matchs à thème** : jouer sur les techniques de passes (revers et/ou coup droit et/ou inversé)

et de réception (à deux mains, à une main), jouer sur le nombre de cibles (une, deux, trois, quatre...), sur le nombre de passes (de « passe à 3 », « passe à 10 »), jouer sur les effectifs (de 3/3 à 5/5, égalité numérique ou surnombre), jouer sur les espaces de jeu (largeur, longueur, cibles), jouer sur la matérialisation de zones en longueur et/ou en largeur (par ex. pour travailler l'alternance passes courtes/longues), jouer sur le temps de conservation du frisbee individuel ou collectif, jouer sur la distance entre le porteur et le défenseur, jouer sur le retard d'un ou plusieurs défenseurs...

## 4.3. Les outils d'évaluation

Les outils d'évaluation en ultimate se sont développés dans plusieurs directions : évaluation individuelle des compétences avec des critères portant sur le jeu, l'observation et le fair-play, évaluation de l'efficacité collective reposant sur un rapport entre les points obtenus en fonction des zones atteintes en direction de la cible adverse sur le nombre de possessions du frisbee, évaluation formative de la maîtrise des règles de l'APSA, fiche formative pour le coach intégrant des consignes types à formuler aux joueurs, grilles d'évaluation des compétences types BAC à l'identique des autres sports-collectifs. Sur ces différents points comme sur l'articulation entre les acquisitions spécifiques à l'ultimate et les compétences méthodologiques et sociales plus générales, les deux publications de l'inspection de Créteil apparaissent comme des ressources particulièrement pertinentes (Labbe, O., Peltre, V. & Vallet, J., 2014a, 2014b).

## 5. Conclusion : quelles perspectives ?

Cette synthèse des propositions concernant l'enseignement de l'ultimate en EPS invite à un développement didactique plus important à l'avenir. En effet, si ce sport-collectif semble porteur d'enjeux éducatifs spécifiques particulièrement intéressants pour cette discipline scolaire, reste que cela est clairement sous la dépendance des choix réalisés par l'enseignant, tant au niveau didactique que pédagogique. Si les connaissances portant sur le cadre réglementaire, les contenus d'enseignement technico-tactiques et les situations principales sont désormais accessibles, il est absolument essentiel pour tout enseignant d'EPS désireux de proposer l'ultimate à ses élèves de travailler à les comprendre et à les maîtriser afin de dépasser les projets de découverte et d'animation.

Au cœur de cette appropriation de l'APSA, la perception de l'esprit du jeu et de la spécificité de l'appréhension du rapport à la règle est à la

fois une contrainte et une ressource essentielle pour les enseignants comme pour les élèves (absence de sanction, acceptation du règlement comme moyen du jeu, auto et co-arbitrage). Ainsi, Desusclade (2014) apporte une attention toute particulière à la question de l'auto-arbitrage qu'il place de façon centrale dans sa proposition de pédagogie de la mobilisation en Ultimate. Véritable bouleversement dans l'appréhension du rapport à la règle, l'enseignement de cette APSA ne saurait être envisagé sans percevoir cet enjeu et avoir nécessairement réfléchi à sa mise en place dans les leçons d'EPS. Également, il semble possible d'aller plus loin sur la conception de formes de pratique scolaire plus riches, et sur le développement de projets interdisciplinaires. À titre d'exemples, les sciences physiques peuvent être une ressource pour aider les élèves à comprendre pourquoi un frisbee vole dans les airs (forme du frisbee, portance de l'air,

rotation du frisbee), le français peut également être mis à contribution dans le cadre du co-arbitrage (écouter, s'exprimer, dialoguer, argumenter, respecter...), et l'histoire-géographie peut être sollicitée pour analyser l'évolution du règlement de l'ultimate par comparaison à d'autres sports-collectifs au cours du temps.

Quelle place doit-on accorder à l'ultimate dans l'enseignement de l'EPS ? L'évolution culturelle des APSA dans la société, dans un processus d'enrichissement et de diversification permanent, oblige les enseignants à faire des choix. À l'évidence, tous les sports-collectifs sont pertinents à l'école, et « le choix des APS en EPS, ne s'effectue pas dans une opposition entre les « pratiques nouvelles » et les « sports de base » mais se fonde sur une stratégie didactique qui vise à diversifier de façon raisonnée et efficace les APS, favorise les progrès moteurs des élèves et les prépare à leur vie future en leur donnant les

*moyens de concevoir et gérer progressivement leur pratique* » (Bessy, 1991, p. 79). Néanmoins, le choix de l'ultimate semble particulièrement pertinent au regard de caractéristiques règlementaires et d'enjeux éducatifs particulièrement

riches et adaptés au public scolaire. Encore faut-il que le développement des propositions didactiques portant sur son enseignement en EPS s'amplifie dans les années à venir. Une autre condition incontournable concerne les évolutions

en termes de formation initiale et continue des enseignants sur cette APSA. Mais les STAPS feront-ils une place à l'ultimate ?

## NOTES & BIBLIOGRAPHIE

- Averty, J.P. (2015). « Le Score Temps » en ultimate : un indicateur source de transformations, révélateur de progrès et support pour des parcours d'apprentissages adaptés et différenciés. *Les dossiers « Enseigner l'EPS », « L'observation et l'évaluation au service du progrès des élèves en EPS »*, 2, 62-67.
- Bérard, Y. (1980). Le frisbee : activité scolaire ? *Revue EPS*, 164.
- Bessy, O. (1991). Nouvelles pratiques, sports de base ? *Revue EPS*, 227, 75-79.
- Brolles, C. (1988). L'ultimate à l'école élémentaire. *Revue EPS*, 214, 65-68.
- Combaz, G. & Hoibian, O. (2009). La légitimité de la culture scolaire mise à l'épreuve. L'exemple de l'éducation physique et sportive dans le second degré en France. *Education et sociétés*, 23, 189-206.
- Desusclade, S. (2014). Une pédagogie de la mobilisation en Ultimate. In F. Lavie & P. Gagnaire (Eds.), *Plaisir et processus éducatif en EPS : une pédagogie de la mobilisation*. Editions AEEPS.
- Dugas, E. (2004). Des pratiques sociales aux pratiques scolaires en EPS : des logiques de scolarisation plurielles. *Revue Française de pédagogie*, 149, 5-18.
- Fleury, M. (2015). Les situations complexes pour apprendre. *Revue EPS*, 367, 62-65.
- Fumagalli, J.M. (1991). L'ultimate au collège. *Revue EPS*, 221, 15-17.
- Hindy, M. (2006). Ultimate Frisbee : exemple d'une première séance. *Revue EPS*, 321, 24-27.
- Kaftel, F. & Leygues, F. (2000). Les lancers chez les débutants. *Revue EPS*, 287, 45-46.
- Kaftel, F. & Leygues, F. (2001). Comment entrer dans l'activité ? *Revue EPS*, 291, 47-50.
- Kaftel, F. & Leygues, F. (2004). Qu'est-ce qu'un bon appel ? *Revue EPS*, 306, 54-57.
- Labbe, O., Peltre, V. & Vallet, J. (2014a). Ultimate. *Proposition de continuum de formation de la 6<sup>e</sup> à la terminale*. Tome 1 : le collège. Inspection Pédagogique Régionale Créteil. Groupe de Pilotage Socle Commun et EPS.
- Labbe, O., Peltre, V. & Vallet, J. (2014b). Ultimate. *Proposition de continuum de formation de la 6<sup>e</sup> à la terminale*. Tome 2 : le lycée. Inspection Pédagogique Régionale Créteil. Groupe de Pilotage Socle Commun et EPS.
- Le Guen, J.Y. (1981). Le frisbee au collège Rabelais. *Revue EPS*, 170.
- Le Meretier, F. (1997). Revers - Coup droit : enrichir son répertoire moteur. *Revue EPS*, 267, 44-45.
- Liautier, J.M. (1997). Favoriser le rôle des non-porteurs. *Revue EPS*, 263, 46-47.
- Montagne, Y.F. (2001). Ultimate. De l'école... aux associations. Paris : Revue EPS.
- Montagne, Y.F. (2003). La ligne. *Revue EPS*, 301, 39-43.
- Taclès, E. & Fourmillier, N. (2014). Apprentissage curriculaire : un exemple en Ultimate. *Revue EPS*, 360, 56-58.