

La connaissance préalable de la présentation des unités d'apprentissage est nécessaire à leur utilisation
 Pour choisir l'UA adaptée aux élèves, partir de leurs pratiques antérieures ou du cycle indiqué
 L'exemple d'UA de 6 séances proposé peut se dérouler différemment voire durer plus longtemps

Exemple d'Unité d'Apprentissage / Séances de 50'

A titre indicatif, chaque situation est représentée proportionnellement à sa durée

Séance n° 1

MEA	Situation 1	évolution1 de la situation 1
-----	-------------	------------------------------

Séance n° 2

MEA	Evolution 2 de la situation 1	Situation 2 + évolution 1
-----	-------------------------------	---------------------------

Séance n° 3

Evolution 2 de la situation 2	Evolution 3 de la situation 2	Situation 3
-------------------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 4

Evolution 1 de la situation 3	Evolution 2 de la situation 3	Situation 4
-------------------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 5

Situation 4 + Evolution 1 et 2 et 3	Situation 5	Situation 6
-------------------------------------	-------------	-------------

Séance n° 6

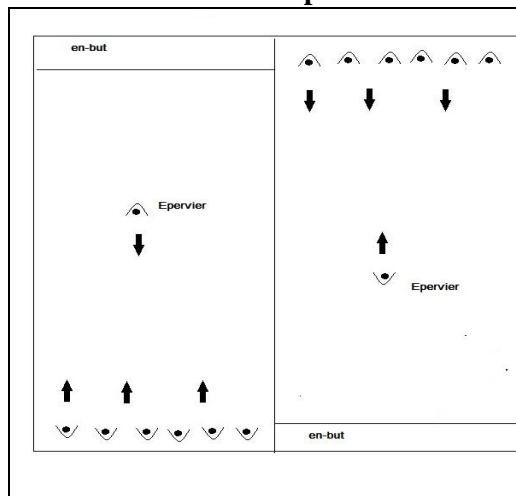
Situation 5 + évolution 1 et 2	Situation 6
--------------------------------	-------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1

Epervier

Construire la cible



But: - Porter le ballon dans l'en-but

Critère de Réussite : - Aplatir le ballon dans la cible sans être touché par l'épervier

Organisation : - Terrain de 20m/30m
 - Classe divisée en 4 groupes
 - Autant de ballons que d'élèves par vagues
 - Départ ballon au sol
 - 1 élève désigné "épervier" dans une des équipes en attente

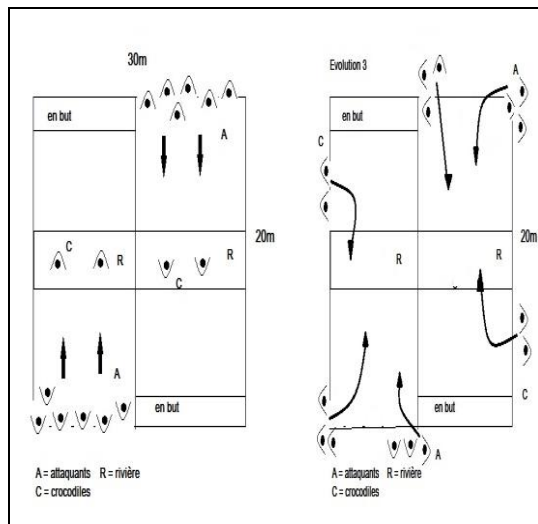
Règles : - Au signal, chaque joueur ramasse un ballon, court et va le déposer dans l'en-but sans être touché par l'épervier
 - L'épervier s'élance du milieu du terrain pour toucher les attaquants
 - Le joueur touché pose son ballon sur le terrain

Evolution : - 1. Augmenter le nombre d'éperviers (2, 3)
 - 2. L'épervier doit ceinturer entre les épaules et le bassin

Situation 2

La rivière aux crocodiles

Accepter le contact



B : - Attaquant: traverser la rivière aux crocodiles en protégeant son ballon
 - Défenseur: arrêter l'adversaire en le ceinturant

CR : - Déposer le plus de ballons possible dans la cible pour l'équipe attaquante

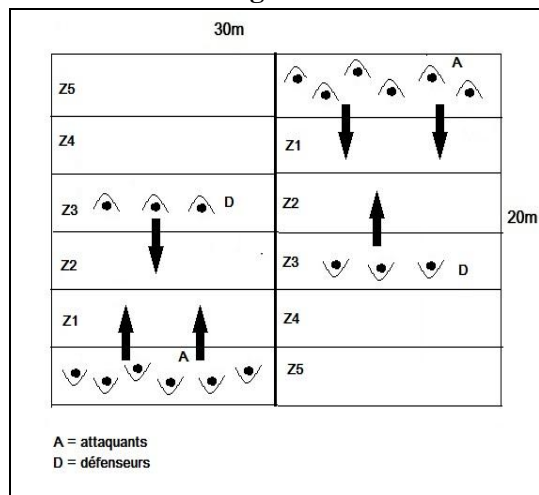
OR : - Terrain de 20m/30m
 - Matérialisation d'une rivière de 2 m de large
 - Classes divisée en 4 groupes
 - 6 attaquants pour 2 défenseurs
 - Un ballon par attaquant
 - Départ ballon au sol

R : - Au signal, les attaquants ramassent le ballon, traversent la rivière sans se le faire prendre en évitant les défenseurs et en respectant l'espace de jeu

E : - 1 Trois défenseurs pour 6 attaquants
 - 2 Elargir la rivière
 - 3 Entrée dynamique : au signal attaquants et "crocodiles" investissent le terrain par les 4 coins de celui-ci

Situation 3 Gagne-terrain

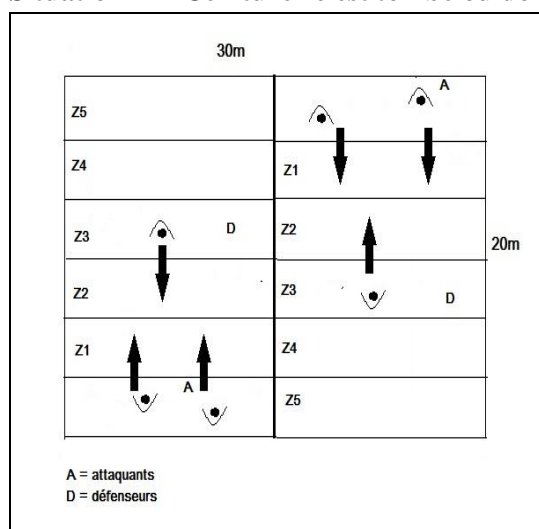
Progresser pour marquer



- B:** - Pour attaquant : Aplatir le ballon dans une zone
 - Pour défenseur : Ceinturer l'attaquant 3 " le plus vite possible pour l'empêcher de marquer des points
- CR :** - Attaquants : Marquer au moins 10 points en quatre passages
- OR :** - Terrain 20m/30m, partagé en 5 zones de 0 à 5 points
 - - 6 attaquants /3 défenseurs
 - Départ de l'attaquant, ballon au sol, 1 ballon par attaquant
 - Départ du défenseur en zone 3
- R :** - Au signal l'attaquant ramasse le ballon, traverse les zones, en évitant les défenseurs, aplatit dans la zone la plus lointaine et revient 3 fois au départ.
 - Le défenseur avance vers l'attaquant dès que celui-ci a ramassé le ballon et tente de le ceinturer pendant 3 secondes
- E :** - 1 Varier le nombre de défenseurs : 4, 5 puis 6
 - 2 Entrées dynamiques (cf Ev 3 de S2)

Situation 4 Ceinturer c'est tombé ou donné !

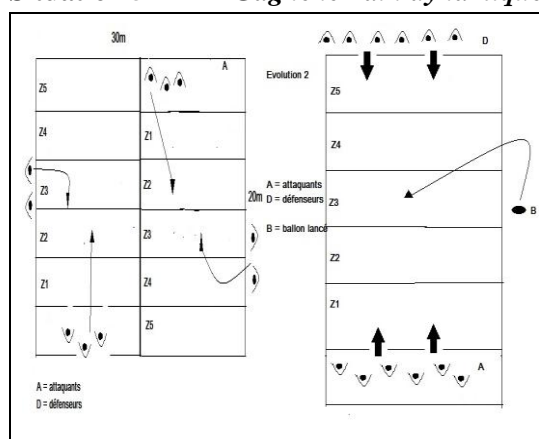
Progresser en passant



- B:** - Aplatir le ballon dans la zone la plus éloignée du départ
- CR :** - Marquer le maximum de points en 3 minutes
- OR :** - Terrain 20m/30m partagé en 5 zones de 0 à 5 points
 - 2 attaquants /1 défenseur
 - 1 ballon par terrain
 - Départ de l'attaquant, ballon au sol, départ du défenseur en zone 3
- R :** - Au signal l'attaquant ramasse le ballon, traverse les zones, en évitant le défenseur, aplatit dans la zone la plus lointaine et revient à chaque fois dans la zone départ
 - Le défenseur avance vers l'attaquant dès que celui-ci a ramassé le ballon.
 - Si ceinturage, l'attaquant lâche ou donne le ballon à son équipier placé derrière lui : Ballon lâché = retour au départ
- E :** - 1 Si attaquant ceinturé, le défenseur recule de 5 pas
 - 2 Trois 3 contre 2
 - 3 Six contre 6

Situation 5 Gagne terrain dynamique

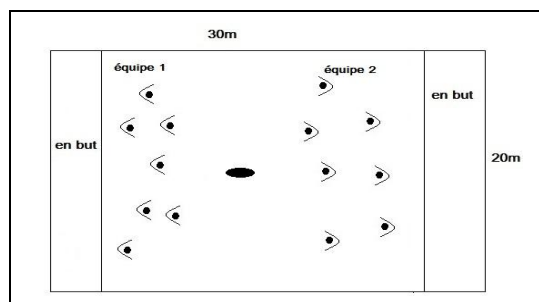
Gagner du terrain



- B:** - Aplatir le ballon dans la zone la plus éloignée
- CR :** - Marquer le maximum de points en 3 minutes
- OR :** - Terrain 20m/30m partagé en 5 zones de 0 à 5 points
 - 3 attaquants /2 défenseurs
 - 1 ballon
- R :** - Au signal les attaquants entrent en courant par zone 0, ballon en main, en évitant les défenseurs pour aplatir dans la zone la plus lointaine, les défenseur entrent en courant par la zone 3 pour bloquer les attaquants
 - Si ceinturage, l'attaquant lâche ou donne le ballon à son équipier placé derrière lui : ballon lâché = retour au départ
- E :** 1 Six contre 6
 2 Le ballon est lancé au milieu du terrain

Situation 6 Match

S'opposer collectivement



- B:** - Porter le ballon dans la cible et empêcher l'adversaire de l'atteindre
- CR :** - Marquer plus d'essais que l'équipe adverse
- OR :** - Terrain 20m/30m
 - 2 équipes distinctes de 7 contre 7
 - 1 ballon par terrain
 - Match de 8 minutes
- R :** - Si l'attaquant est ceinturé 3", lâcher ou donner la balle

A L'ISSUE DE L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE, LA MAJORITÉ DES ÉLÈVES EST CAPABLE DE :

- Jouer dans un match et assurer les différents rôles de façon active (attaquant, défenseur et arbitre) et en respectant les règles.