

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

Situation 1	Situation 2	Situation 6
-------------	-------------	-------------

Séance n° 2

Situation 1 + Evolutions	situation 2 + Evolution 1	Situation 6
--------------------------	---------------------------	-------------

Séance n° 3

Situation 2 + Evolution 2	Situation 4	Situation 6
---------------------------	-------------	-------------

Séance n° 4

Situation 1 + Evolutions	Situation 3+ Evolutions	Situation 6
--------------------------	-------------------------	-------------

Séance n° 5

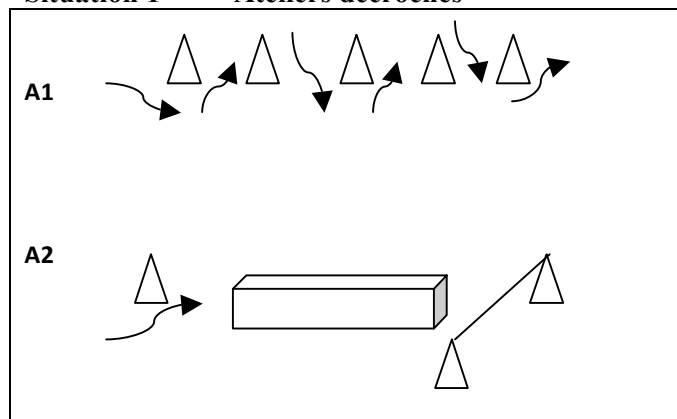
Situation 1, 2 ou 3 + Evolutions	Situation 5 + Evolutions 1 et 2	Situation 6
----------------------------------	---------------------------------	-------------

Séance n° 6

Situations au choix	Situation 6 -tournoi
---------------------	----------------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Ateliers décrochés



Maitrise du dribble

B : Réaliser les différents ateliers selon les compétences des élèves

OR : Classe divisée en ateliers

Chaque élève évolue dans les ateliers en fonction de ses aptitudes

A1 Dribbler en slalomant entre les cônes.

E :

1-Toucher chaque cône avec la main opposée.

2-Faire le tour de chaque cône.

3- Relais

A2 Réaliser le parcours en dribblant.

• dribbler entre les cônes.

• passer sous un obstacle.

• suivre une ligne.

• dribbler sur un banc.

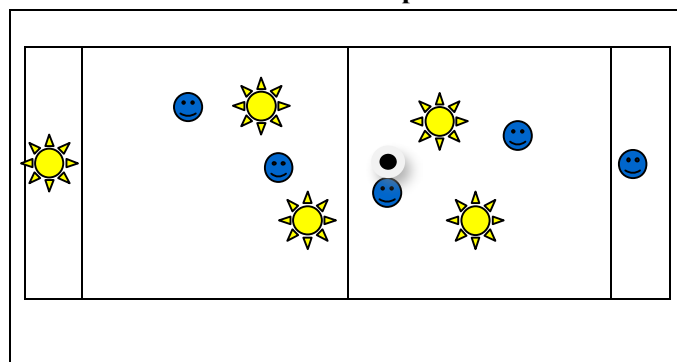
E :

1-Ajouter des obstacles.

2-Chronométrer.

3-Introduire des tirs.

Situation 2 La balle au capitaine



Se placer et se déplacer pour progresser vers la cible

B : Amener la balle au capitaine

CR : L'équipe gagnante est celle qui totalisera le plus de points

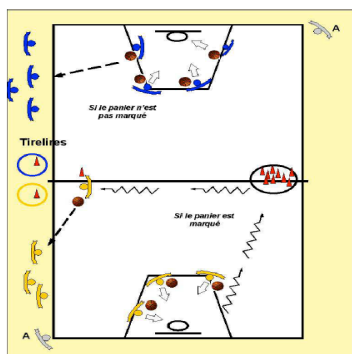
OR : Pour chaque terrain 2 équipes de 5 joueurs dont 2 capitaines, 2 zones d'en-but identifiées = zone du capitaine.

R : L'équipe attaquante doit passer la balle à son capitaine placé derrière la ligne de fond. Pour se déplacer le dribble est autorisé. Chaque passe au capitaine rapporte 1 point.

E : 1- Pas de dribble

2 -Le capitaine est fixe (dans un cerceau par ex)

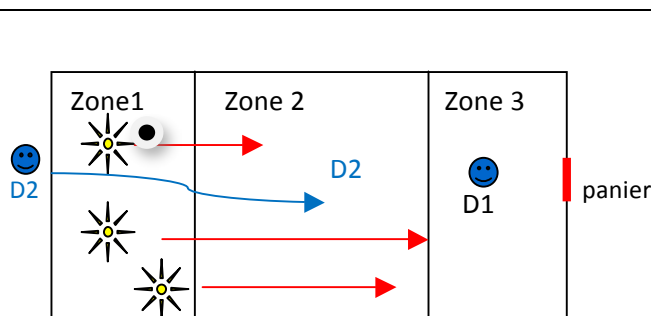
Situation 3 Atelier de tirs au panier



Développer des habiletés de tirs au panier

B : marquer le plus possible de paniers pour remplir sa tirelire
CR : l'équipe gagnante est celle qui a ramené le plus d'objets dans sa tirelire.
OR : définir les zones de tirs autour du panier (marquage au sol, cônes). 2 équipes de 4 à 8 joueurs. 4 ballons.
R : les joueurs avec ballons se répartissent autour du panier. Si le panier est raté passer le ballon à un autre joueur de son équipe en attente sur le côté. Si le panier est réussi, aller **en dribblant** chercher un objet pour l'emmener dans sa tirelire. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objet.
E : distance / panier

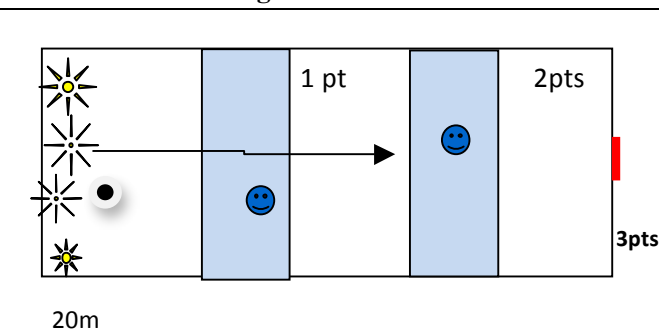
Situation 4 Défenseur en retard



Attaquer, s'organiser pour récupérer la balle et défendre

B : Pour les attaquants marquer le panier. Pour les défenseurs : toucher ou récupérer la balle sur l'attaque adverse.
CR : l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de panier
OR : Au départ : 3 attaquants positionnés dans la zone 1 avec un ballon, un défenseur déjà placé dans la zone 3 et un défenseur positionné derrière les attaquants. Plusieurs terrains possibles.
R : Au signal, les 3 attaquants doivent aller marquer le plus vite possible un panier. Le défenseur D2 n'intervient qu'à partir du moment où 1 attaquant entre dans la zone 2 et peut défendre dans les zones 2 et 3, tandis que D1 ne peut défendre que dans la zone 3.
E : 1- Augmenter le nombre de défenseurs

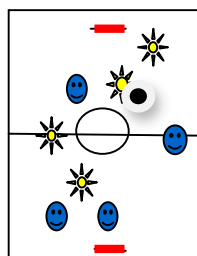
Situation 5 Gagne-terrain



Progresser collectivement vers la cible

B: Amener le ballon vers la cible
CR : Marquer au moins 5 points
OR : 4 contre 2, parties de 5' ; Cible en hauteur
R : Respecter les limites du terrain
 Les défenseurs ne peuvent pas sortir de leur zone
 On marque les points correspondant à la zone atteinte. A chaque perte du ballon et à chaque panier marqué les attaquants retournent au départ. Un panier vaut 3 points.
E : 1. Un attaquant de plus
 2. Deux opposants par zone

Situation 6 Match



Jouer collectivement en respectant les règles

B : Marquer des paniers pour gagner le match
CR : Marquer le plus de paniers possibles.
OR : 4 contre 4 sur plusieurs terrains en parallèle
Match : 2 mi-temps de 7'
R : Situation de match, chaque panier rapporte 2 points.
OR : **Pour le tournoi** : 2 équipes de 4 joueurs chacune (mixte) + 2 arbitres (un de chaque équipe) par terrain. Les arbitres comptent le nombre de points marqués, les sorties de balles, les fautes (contacts).

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

**Jouer dans un match (situation de référence S6) et de remplir les différents rôles :
 Attaquant, défenseur, arbitre**