

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 et Evolution 1	Situation 2
----------------------------	-------------

Séance n° 2

Evolution 1 de la sit. 1	Evolution 1 de la situation 2	Situation 3
--------------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 3

Evolution 2 de la sit.1	Situation 3 et évolution 1	Situation 4
-------------------------	----------------------------	-------------

Séance n° 4

Evolution 2 de la sit. 1	Situation 4 et évolution 1	Situation 5
--------------------------	----------------------------	-------------

Séance n° 5

Evolutions 1 de la sit. 3	Evolutions 1 et 2 de la situation 5	Situation 6
---------------------------	-------------------------------------	-------------

Séance n°6

Evolution 1 de la sit. 6	Evolution 2 de la situation 6
--------------------------	-------------------------------

6 situations pour réaliser 6 séances

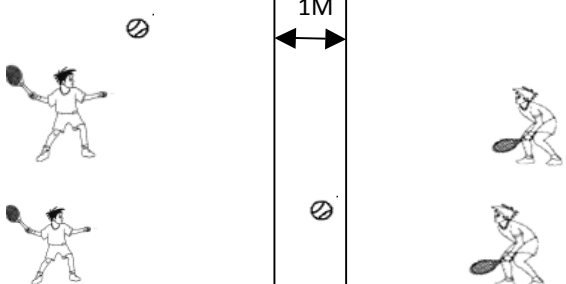
Situation 1 Jongler

Manipuler la raquette et la balle

	But : - Effectuer le plus de jongles possible, avec ou sans rebond de la balle au sol. Critère de Réussite : - Après une période d'essais, comptabiliser et comparer le nombre de jongles (dans un temps donné ou sans interruption) Organisation : - Une raquette et une balle par élève sur tout l'espace Evolution : - 1 Sans rebond au sol entre chaque jongle. - 2 Avec un rebond au sol, obligatoire, entre chaque jongle.
---	--

Situation 2 Les balles brûlantes

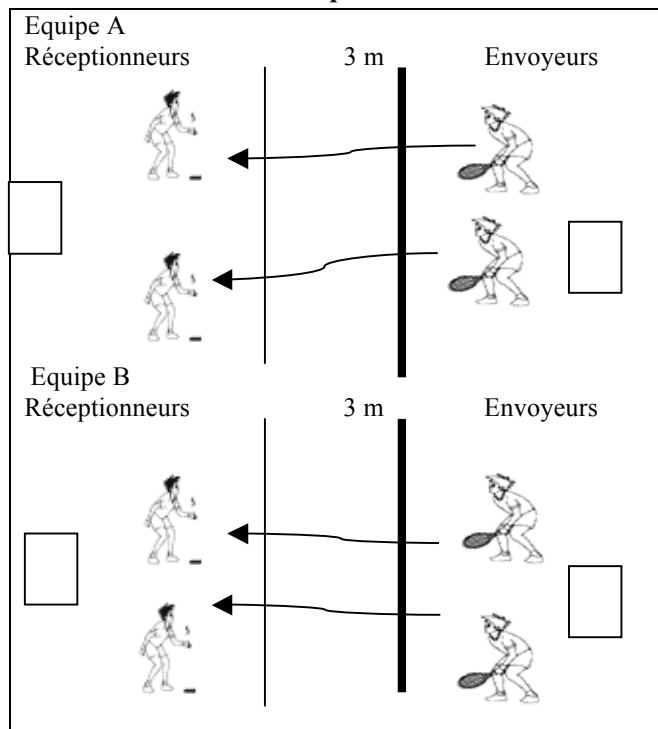
Envoyer et renvoyer

	B : - Envoyer les balles dans le terrain adverse CR : - A l'issue du temps, avoir moins de balles dans son camp que les adversaires R : - L'enfant doit renvoyer la balle en la frappant à l'aide de la raquette. OR : - Une raquette et une balle par élève au départ - Un espace d'1 m au sol sépare les deux camps (coupelles) - Durée : 3' E : - 1 Camps séparés par des bancs ou un élastique
--	---

Situation 3 Servir

Envoyer après un rebond (servir)

	B : - Envoyer la balle de l'autre côté du banc ou un élastique. CR : - Le plus de fois possible en dix fois. R : - Frapper la balle après un rebond. OR : - Une ½ classe avec raquette, une ½ classe ramasse les balles. - Une raquette et une balle par élève pour la moitié de la classe. - Camps séparés par des bancs ou un élastique - Changement de rôle après 10 essais. ME : - Progressivement, frapper de profil la balle après un rebond. E : - 1 - Progressivement lancer la balle en l'air pour la faire rebondir. - Progressivement frapper la balle à hauteur de hanche.
---	---

Situation 4**Remplir sa caisse****Envoyer précisément**

B : - Déménager le maximum de balles.

CR : - Le nombre de balles déménagées en 2 minutes.

OR : - La classe est divisée en 2 équipes (A et B).

- Une partie dure 2 min.
- Les réceptionneurs et les envoyeurs sont dans des camps séparés par une zone de 3 mètres matérialisée par le banc ou l'élastique et des coupelles.

- Le réceptionneur récupère uniquement la balle de son envoyeur.
- Alternier les rôles envoyeur / réceptionneur.

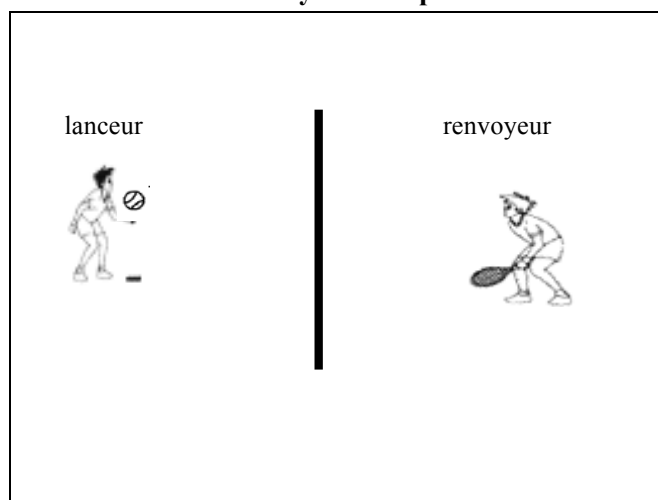
R : - La zone des 3 mètres est interdite aux joueurs.

- Pour l'envoyeur, service après un rebond.

ME : - Progressivement, frapper de profil la balle après un rebond.

- Progressivement lancer la balle en l'air pour la faire rebondir.
- Progressivement frapper la balle à hauteur de hanche.

E : - 1 Un rebond obligatoire dans la zone des 3 mètres

Situation 5**Renvoyer à son partenaire****Renvoyer**

B : - Renvoyer la balle à un lanceur qui n'a pas de raquette.

CR : - Renvoyer le plus de fois possible sur le lanceur.

- Le lanceur se déplace de moins en moins.

R : - Le lanceur envoie la balle à la main devant le renvoyeur.

- Le renvoyeur renvoie la balle sur le lanceur avec la raquette (plusieurs rebonds autorisés avant la frappe).

OR : - Une raquette et une balle par binôme.

- Un banc ou l'élastique sépare les deux élèves.

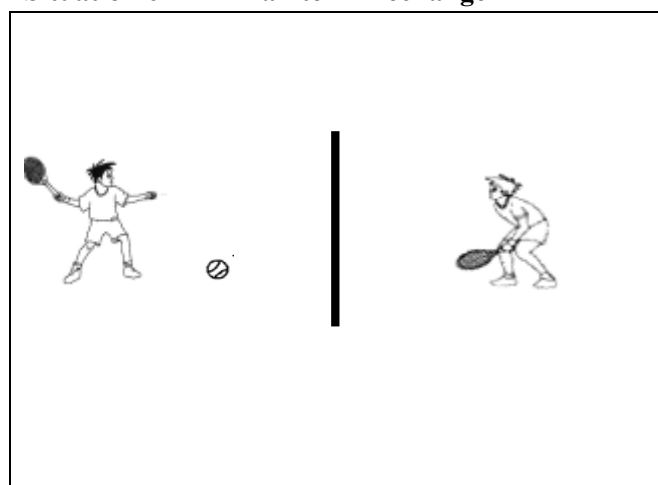
- Faire 10 essais puis alterner les rôles.

- Changer de partenaire.

ME : - Le renvoyeur est prêt à jouer en position d'attente (cf recommandations).

E : - 1 Un seul rebond autorisé avant la frappe.

- 2 Le lanceur envoie la balle avec une raquette.

Situation 6**Maintenir l'échange****Envoyer - Renvoyer**

B : - Faire le plus d'échanges possibles.

CR : - Nombre d'échanges.

R : - Tant que la balle rebondit elle peut être renvoyée.

OR : - Une raquette par élève, une balle pour deux élèves, un filet.

- Changer de partenaire au bout des 3 minutes.

ME : - Pour frapper, voir les modalités de la situation 4.

E : - 1 Un seul rebond autorisé avant chaque frappe.

- 2 Sous forme de montante / descendante. Les terrains sont numérotés de 1 à x. Chaque partie dure 2 minutes. L'enseignant donne le signal de début et de fin de partie. A l'issue de chaque partie, le gagnant monte d'un terrain et le perdant descend d'un terrain. Le gagnant du terrain le plus haut reste sur son terrain, le perdant du terrain le plus bas reste sur son terrain.

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

- Avoir maintenu au-moins 3 échanges avec la moitié des joueurs rencontrés (6 joueurs rencontrés minimum)
- Avoir respecté les règles