

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 3
-------------	-------------	-------------

Séance n° 2

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

Séance n° 3

Evolution 2 de la situation 1	Evolution 1 de la situation 3	Evolutions 1 et 2 de la situation 4
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------

Séance n° 4

Evolution 1 de la situation 2	Evolution 2 de la situation 1	Situation 5
-------------------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 5

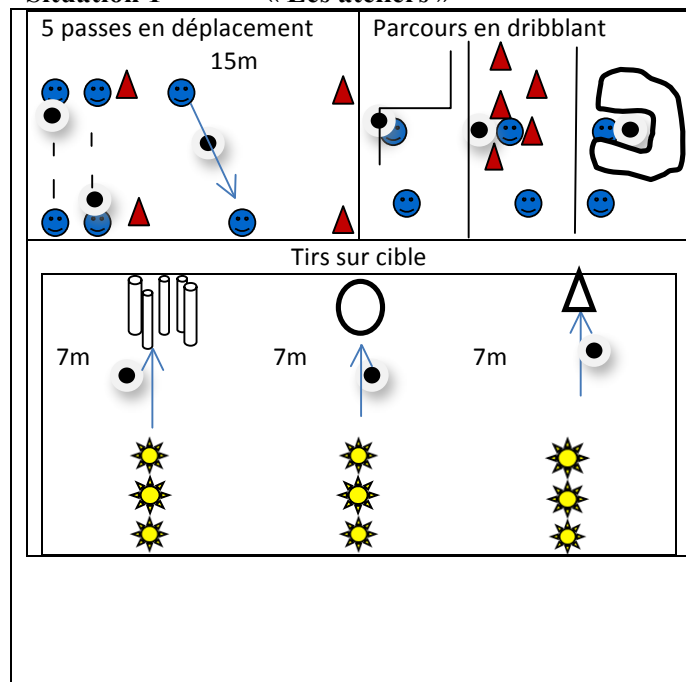
Evolution 2 de la situation 1	Evolution 1 de la situation 5	Situation 6
-------------------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 6

Evolution 1 de la situation 3	Situation 6
-------------------------------	-------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 « Les ateliers »



Perfectionner des habiletés motrices

Elèves répartis en 3 ateliers qui peuvent tourner toutes les 5 min.

« 5 passes »

But : Se faire 5 passes d'un point à un autre sans faire tomber le ballon.

CR : 1 point à chaque fois que le binôme réussit

OR : 1 ballon par binôme.

E : 1. Varier la distance entre joueurs.

2. Varier le type de passe (direct, en cloche, avec rebond).

« Parcours »

But : Suivre un parcours en dribblant (ligne droite, ligne courbe, slalom) sans regarder le ballon.

CR : Réaliser 3 fois son parcours en regardant le moins souvent possible le ballon.

OR : Par deux (joueur/obs). Changer de parcours après 3 passages.

E : 1. En courant.

2. En changeant de main.

« Tirs » But : Lancer le ballon dans la cible ou la renverser.

CR : Réussir 3 tirs sur 5 avant de changer de cible.

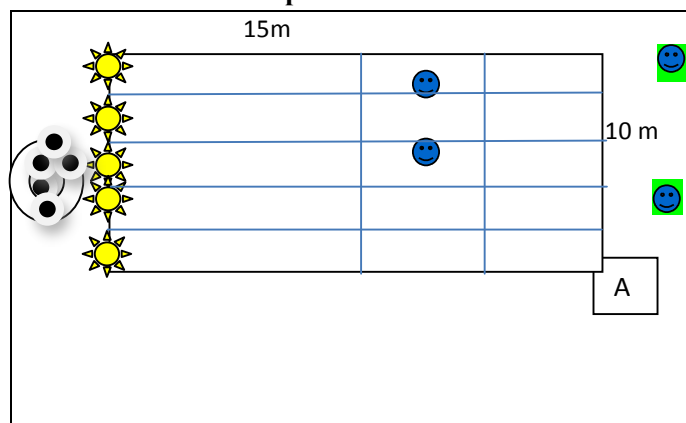
OR : Elèves répartis en file indienne sur les 3 zones de tirs : cerceau, plot et quilles.

Tirer puis ramasser son ballon ; attendre que le joueur précédent soit revenu avant de tirer.

E : 1. Varier la distance joueur/cible.

2. Varier la dimension des cibles/varier la hauteur des cibles

Situation 2 « L'épervier ballon couloir »



Perfectionner le dribble

But : Traverser le terrain en dribblant pour atteindre la ligne opposée.

CR : Ligne opposée franchie sans avoir perdu le ballon.

OR : 5 attaquants, 2 défenseurs, 2 juges, 1 arbitre.

1 ballon par attaquant, des plots pour les juges.

Au départ, les défenseurs sont placés derrière la ligne médiane.

Une partie dure 5'. Changement de rôle ensuite.

R : L'attaquant qui a réussi à traverser le terrain ou qui a perdu le ballon retourne au départ et recommence.

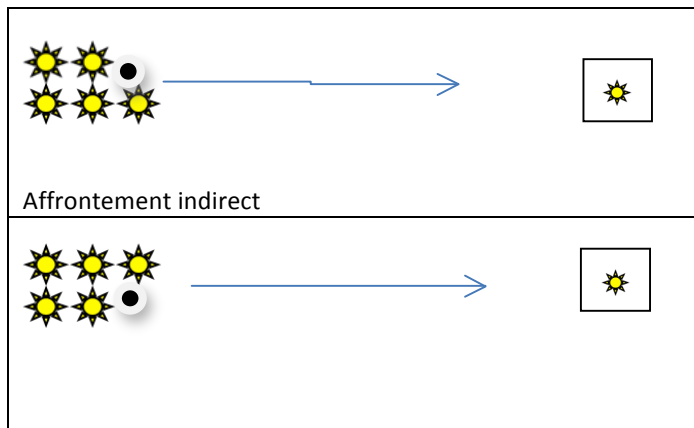
Les défenseurs chassent le ballon des attaquants avec la main.

Les juges donnent un plot à l'arbitre pour chaque traversée réussie, l'arbitre totalisant les plots.

E : 1. L'attaquant ne peut se déplacer que dans un couloir défini.

Situation 3 « Tous ensemble »

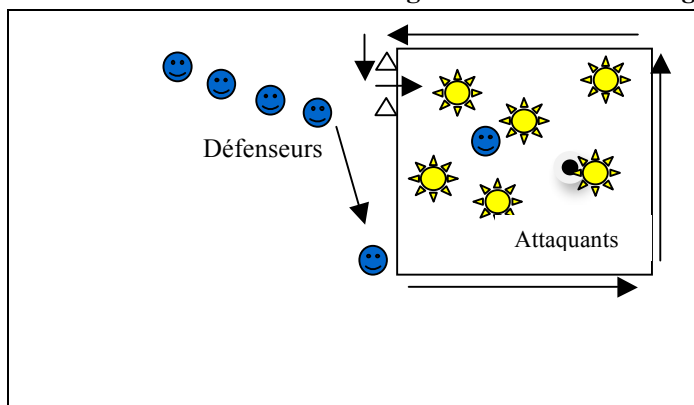
Progresser vers la cible collectivement



But : Apporter la balle à son équipier (homme-but) avant l'autre équipe.
CR : Balle dans les mains de l'homme-but.
OR : 2 équipes jouent, 2 équipes en attente.
 Rotation après chaque partie.
R : Interdiction de se déplacer avec la balle dans mains et en dribblant.
 Tous les joueurs de l'équipe doivent toucher la balle.
 Quand la balle touche le sol, l'équipe retourne au départ et recommence.
 Obligation de lancer la balle à l'homme-but.
E : 1. Un joueur de chaque équipe va gêner la progression de la balle adverse.

Situation 4 « Arrêter l'horloge »

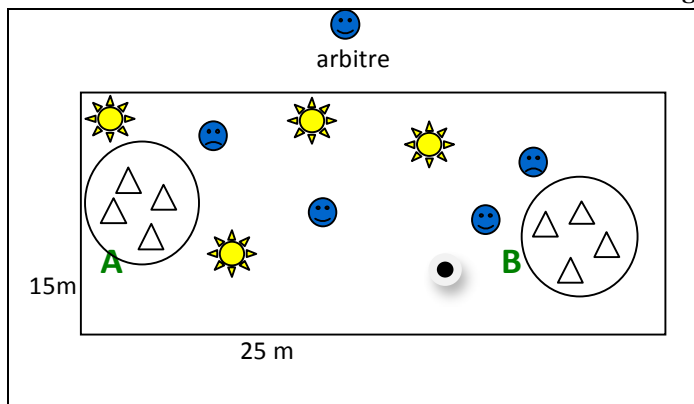
S'organiser collectivement : définir des stratégies, se démarquer...



But : Réaliser le plus de passes en 2'.
CR : Nombre de passes.
OR : 2 équipes de 6 élèves.
 Terrain 10m sur 10m ; 1 ballon ; 2 plots
R : Pour tous, démarrer au signal.
 Pour les attaquants, ne pas sortir des limites du terrain, ne pas se déplacer avec le ballon ni en le portant ni en dribblant.
 Pour les défenseurs, le 1^{er} entre par la porte, le 2nd effectue le tour du terrain, tape la main du 3^{ème} et entre à son tour, le 3^{ème} court...
 Le défenseur qui intercepte le ballon le conserve 5'' (compter à voix haute) et le rend aux attaquants.
E : 1. Les attaquants peuvent se déplacer en dribblant

Situation 5 « Ballon château »

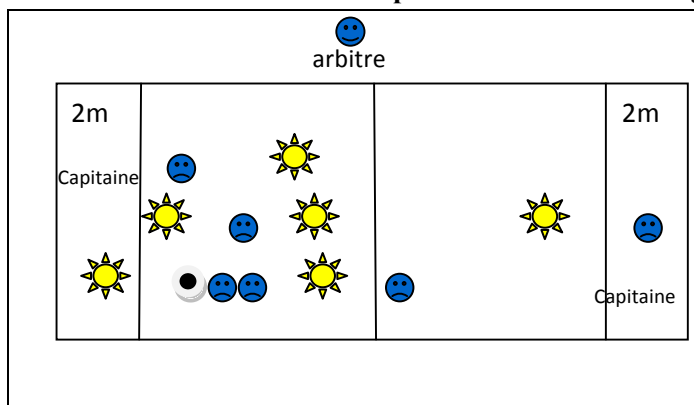
S'organiser collectivement : définir des stratégies, se démarquer...



But : Abattre les « tours » du château de l'équipe adverse.
CR : Nombre de tours abattues dans le temps imparti ou avoir abattu toutes les tours adverses avant la fin du temps imparti.
OR : Equipes de 4 à 5 joueurs, 1 arbitre et 1 ballon par terrain.
 2 zones de 3m de diamètre.
R : Zone interdite autour des « tours ».
 Durée : maximum 2' par manche.
 Le porteur de balle ne peut se déplacer avec le ballon sauf en dribblant.
 L'équipe qui défend récupère le ballon si celui-ci est sorti du terrain par l'équipe adverse (remise en jeu par une passe) ou s'il est intercepté et devient attaquante.
E : 1. Réduire le nombre de tours (de 4 à 3 puis 2)

Situation 6 « La balle au capitaine »

S'organiser collectivement : définir des stratégies, se démarquer...



But : Passer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner de volée.
CR : Gain de la partie (points marqués par rapport à l'équipe adverse). Marquer plus de points.
OR : Par terrain, 2 équipes de 5 joueurs et 1 capitaine placé dans la zone située derrière le camp adverse, 1 ou 2 arbitre(s).
R : Le porteur de balle ne peut se déplacer avec le ballon sauf en dribblant.
 Le capitaine reste dans sa zone mais peut s'y déplacer.
 Le défenseur ne peut pas arracher le ballon des mains d'un adversaire, pas de contact.
 L'équipe qui défend récupère le ballon si celui-ci est sorti du terrain par l'équipe adverse (remise en jeu par une passe) ou s'il est intercepté et devient attaquante

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

Assurer les rôles (attaquant, défenseur) de façon active et en respectant les règles.