

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 évolution 1	Situation 2
----------------------------	-------------

Séance n° 2

Evolution 2 de la situation 1	Situation 2 et évolution 1
-------------------------------	----------------------------

Séance n° 3

Situation 3 et évolutions 1 et 2

Séance n° 4

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

Séance n° 5

Situation 5 et Evolution 1

Séance n°6

Situation 6

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1

Renvoyer à son partenaire

Renvoyer

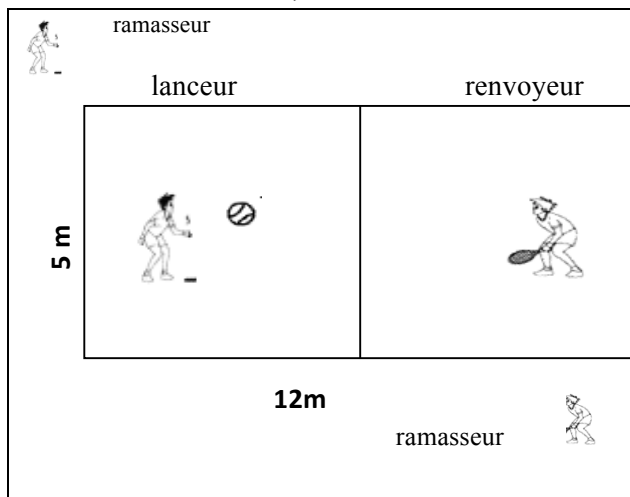
lanceur  renvoyeur 	B : - Renvoyer la balle à un lanceur qui n'a pas de raquette. CR : - Renvoyer le plus de fois possible sur le lanceur. - Le lanceur se déplace de moins en moins. R : - Le lanceur envoie la balle à la main devant le renvoyeur. - Le renvoyeur renvoie la balle sur le lanceur avec la raquette (plusieurs rebonds autorisés avant la frappe). OR : - Une raquette et une balle par binôme. - Un banc ou l'élastique sépare les deux élèves. - Changer de rôles au bout de 3 minutes. - 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 2

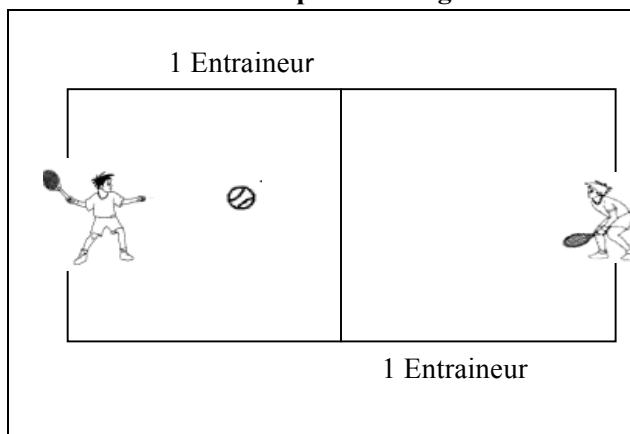
Maintenir l'échange

Envoyer - Renvoyer

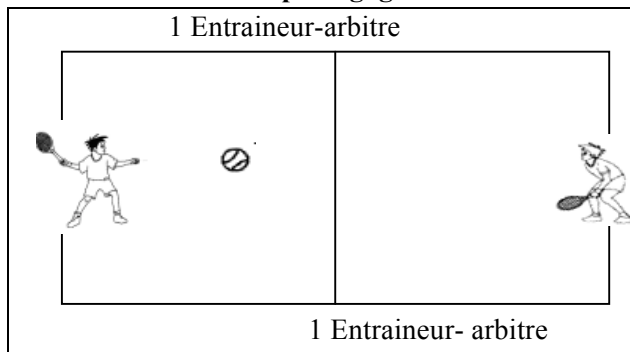
	B : - Faire le plus d'échanges possibles. CR : - Nombre d'échanges. R : - Tant que la balle rebondit elle peut être renvoyée. OR : - Une raquette par élève, une balle pour deux élèves, un filet. - Changer de partenaire au bout des 3 minutes. E : - 1 Un seul rebond autorisé avant chaque frappe.
--	--

Situation 3 Devant, derrière***Se replacer (renvoyeur) / envoyer avec précision (lanceur)***

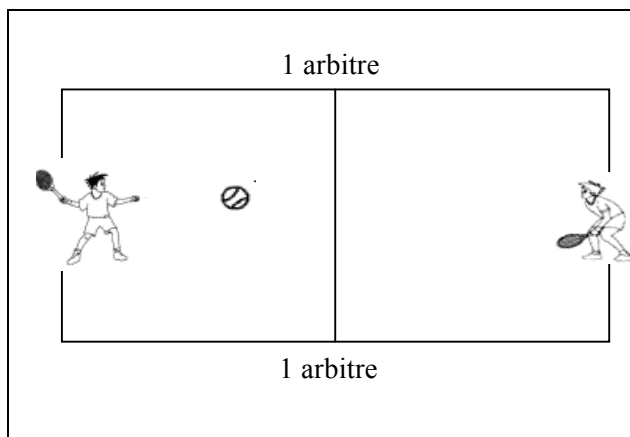
- B :** - Renvoyer la balle sur le lanceur.
CR : - Renvoyer le plus de fois possible sur le lanceur.
 - Le lanceur se déplace de moins en moins.
R : - Le lanceur envoie la balle à la main.
 - Avant il annonce s'il envoie la balle devant ou derrière la marque au sol.
 - Un seul rebond autorisé.
OR : - 1 raquette et 5 balles par terrain.
 - 4 élèves / 1 joueur -1 lanceur à la main et 2 ramasseurs.
 - Une marque au centre du terrain du renvoyeur.
 - Toutes les 3 minutes les élèves changent de rôle.
ME : - Le renvoyeur doit se replacer derrière la marque du centre du terrain après chaque frappe.
E : - 1 Le lanceur envoie la balle sans annoncer la zone de réception.
E : - 2 Le lanceur envoie la balle avec une raquette en annonçant à l'avance la zone « devant » ou « derrière ».

Situation 4 Jouer pour échanger***Se placer, se replacer / viser pour échanger***

- B :** - Maintenir l'échange après un service.
CR : - Nombre d'échanges maintenus en 3 minutes.
R : - Au départ les joueurs se tiennent au fond de leur terrain.
 - Un seul rebond autorisé.
OR : - 2 raquettes et une balle par terrain.
 - 4 élèves par terrain (12 m X 5 m) : 2 joueurs / entraîneurs.
 - Alternance de 3 minutes de jeu et 1 minute de conseils des entraîneurs et 3 minutes de jeu (appropriation des conseils).
 - Service en « cuillère » avec rebond à tour de rôle.
ME : - Le renvoyeur est prêt à jouer en position d'attente.
 - Frapper de profil.
 - Se replacer après la frappe.
E : - 1 Permuter les adversaires au sein du groupe de 4 élèves.

Situation 5 Jouer pour gagner***Se placer, se replacer / viser pour gagner / arbitrer***

- B :** - Marquer le point.
CR : - Le score.
R : - Idem situation 4.
 - Un seul rebond autorisé.
 - Comptabilisation des points (cf recommandations).
OR : - Idem situation 4.
 - Les entraîneurs sont aussi arbitres.
ME : - Le renvoyeur est prêt à jouer en position d'attente.
 - Frapper de profil.
 - Se replacer après la frappe.
E : - 1 Permuter les adversaires au sein du groupe de 4 élèves.

Situation 6 Match***S'engager pour gagner / arbitrer***

- B :** - Marquer plus de points que l'adversaire
CR : - Gagner le match.
R : - Les joueurs servent chacun leur tour.
 - Un seul rebond autorisé.
 - Service en « cuillère » avec rebond.
OR : - X terrains de 12 m X 5 m en parallèle numérotés de 1 à x.
 - 4 joueurs par terrain. 2 joueurs s'affrontent, les 2 autres arbitrent et ramassent les balles. Puis inversion des rôles.
 - Chaque match dure 3 minutes.
 - Organisation sous forme de montante / descendante. L'enseignant donne le signal de début et de fin de match. A l'issue des 2 matchs par terrain, les 2 gagnants montent d'un terrain et les 2 perdants descendent d'un terrain. Les gagnants du terrain le plus haut restent sur leur terrain, les perdants du terrain le plus bas restent sur son terrain.

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

- Avoir gagné au-moins 1/3 des matchs face à des adversaires différents.
- Avoir respecté les règles