

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 + Evolution 1 | Situation 3 + évolution 1 et 2 | Situation 2 |
|---------------------------|--------------------------------|-------------|

#### Séance n° 2

|                           |                                 |             |
|---------------------------|---------------------------------|-------------|
| Situation 1 + Evolution 1 | Situation 4 + évolutions 1 et 2 | Situation 2 |
|---------------------------|---------------------------------|-------------|

#### Séance n° 3

|                               |             |             |
|-------------------------------|-------------|-------------|
| Evolutions 1 et 2 de la sit 1 | Situation 5 | Situation 2 |
|-------------------------------|-------------|-------------|

#### Séance n° 4

|                           |                               |             |
|---------------------------|-------------------------------|-------------|
| Situation 3 + Evolution 2 | Evolution 1 de la situation 5 | Situation 2 |
|---------------------------|-------------------------------|-------------|

#### Séance n° 5

|                           |             |             |
|---------------------------|-------------|-------------|
| Situation 1 + Evolution 1 | Situation 6 | Situation 2 |
|---------------------------|-------------|-------------|

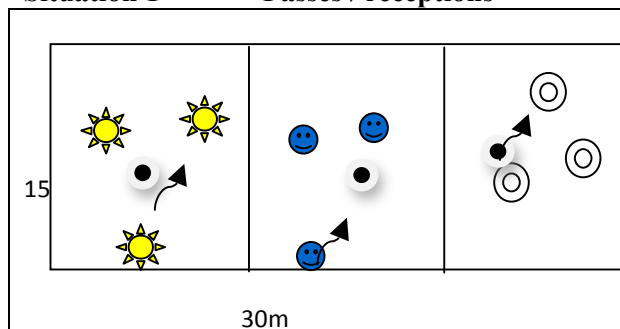
#### Séance n° 6

|             |             |
|-------------|-------------|
| Situation 6 | Situation 2 |
|-------------|-------------|

### 6 situations pour réaliser 6 séances

#### Situation 1 Passes / réceptions

#### Maîtriser des passes et des réceptions



**But :** Réaliser le plus de passes possibles. respecter les limites de l'espace de jeu.

**Critère de Réussite :** le nombre de passes

**Organisation :** 1 balle pour 5 dans des espaces séparés.

Ne pas perdre la balle. Conserver le ballon dans l'espace de jeu.

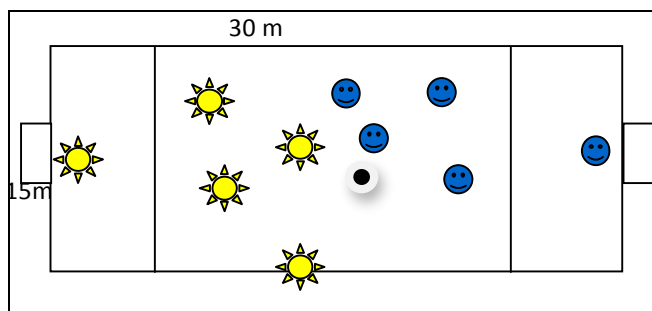
**Règles :** Tous les joueurs doivent toucher la balle.

**Evolutions:**

1. Les groupes jouent dans un espace commun
2. Les groupes jouent dans des espaces séparés avec opposant (s)

#### Situation 2 Match

#### Jouer collectivement en respectant les règles



**B :** Marquer des buts pour gagner le match

**CR :** Gagner le match,

**OR :** 5 contre 5 sur plusieurs terrains en parallèle

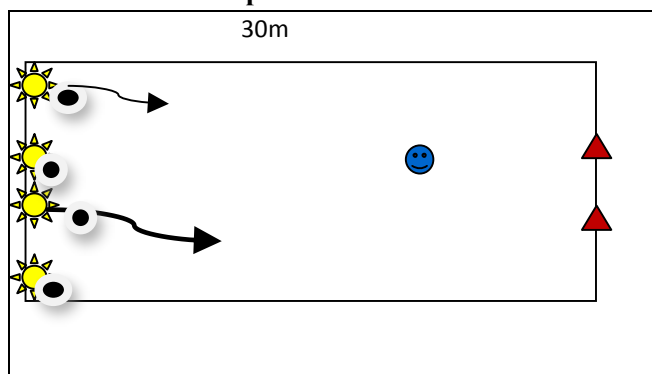
Match : 2 mi-temps de 7'

**R :** Respect des règles de jeu

Respect des limites du terrain

#### Situation 3 Eperviers

#### Maîtriser la conduite de balle et tirer



**B :** Marquer dans la cible adverse

**CR :** Pour les attaquants, éperviers : avoir atteint la zone et tirer pour marquer

Pour le défenseur, empêcher le plus d'éperviers de marquer

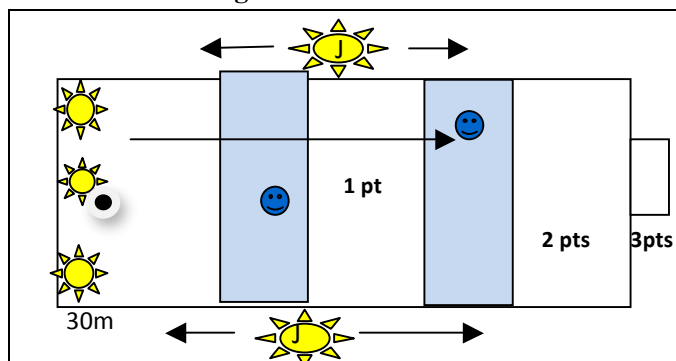
**OR :** les équipes de 4 contre 1 passent par vagues sur des terrains installés en largeur ; 1 ballon par attaquant.

Règles : Toute balle sortie de l'espace est perdue.

**E :** 1. Avec gardien

2. trois attaquants contre 2 éperviers avec 1 seul ballon

#### Situation 4 Gagne-terrain avec Joker



#### Progresser collectivement vers la cible

**B :** Amener le ballon vers la cible

**CR :** Marquer au moins 5 points

**OR :** 5 contre 2, parties de 5'

**R :** Respecter les limites du terrain

Les défenseurs ne peuvent sortir de leur zone

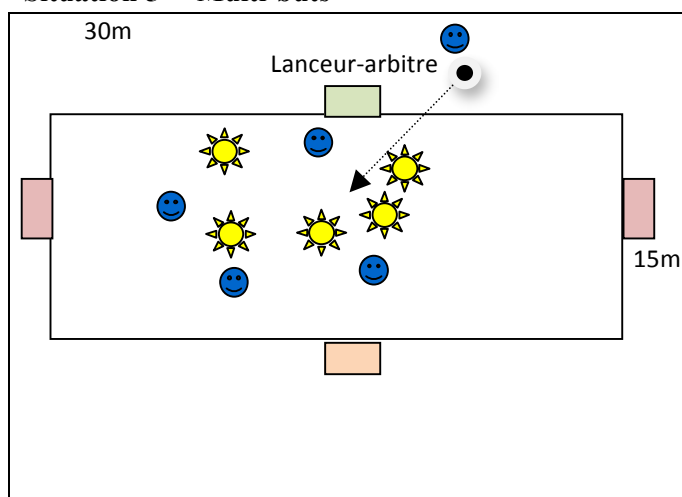
Le joueur- joker est un attaquant mobile à l'extérieur du terrain ; il n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon.

A chaque perte du ballon et à chaque but marqué les attaquants retournent au départ

**E :** 1. Deux opposants par zone

2. 1 ou 0 joker

#### Situation 5 Multi-buts



#### Se démarquer de ses adversaires

**B :** Marquer le maximum de fois dans les différents buts, marquer plus de buts que l'autre équipe.

**CR :** Marquer plus de buts que l'équipe adverse, affrontement différé (puis évolution possible en alternance des statuts attaquant/défenseur)

**OR :** 5 contre 5, 1 ballon, 4 buts, la même équipe attaque durant 3' et on change les rôles.

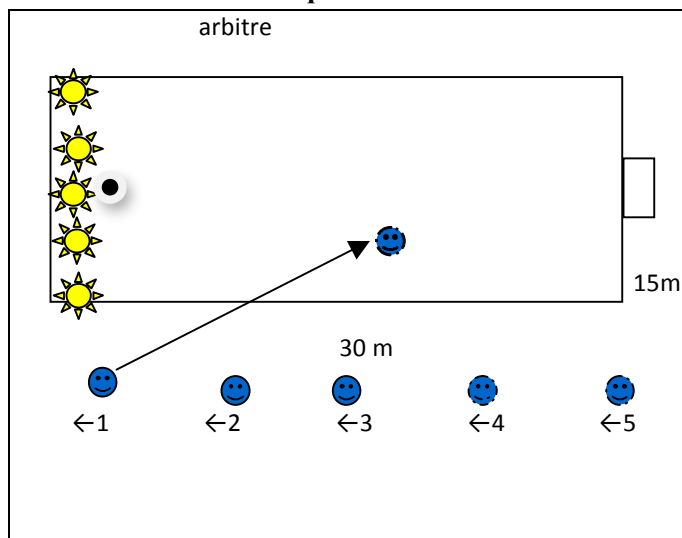
**R :** Remise en jeu par l'arbitre quand :

- le ballon sort du terrain
- un but est marqué

**E :** 1. Jeu 5 contre 5 avec des rôles indifférenciés (quand une équipe marque un but ou sort le ballon du terrain : le ballon est donné à l'autre équipe)

2. Marquer dans tous les buts obligatoirement ou dans des buts déterminés = orienter l'attaque

#### Situation 6 A l'attaque



#### S'organiser pour faire progresser le ballon

**B :** Marquer le maximum de buts

**CR :** 5 buts marqués en 8 min

**OR :** 5 contre 5 avec opposition croissante

A chaque phase de jeu, modifier la numérotation des défenseurs (ex. : 1 devient 5, 2 devient 1, 3/2, 4/3 et 5/4)

**R :** Le jeu démarre par une passe entre les attaquants. A chaque but marqué ou ballon perdu, ils retournent au départ.

Le défenseur n°1 est sur le terrain quand le jeu a démarré.

A chaque ballon perdu, les défenseurs ressortent du terrain.

1 défenseur supplémentaire par but marqué.

**E :** 1. Ralentir (tous les 2 buts) ou accélérer (2 défenseurs par but) l'entrée des défenseurs

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

- Jouer dans un match (situation 2) et assurer les différents rôles de façon active (attaquant, défenseur et arbitre) et en respectant les règles.