

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 + évolution	Situation 2	Situation 4
-------------------------	-------------	-------------

Séance n° 2

Situation 2 + évolution	Situation 3	Situation 4
-------------------------	-------------	-------------

Séance n° 3

Evolutions 1 et 2 de la situation 3	Situation 5	Situation 4 + évolution
-------------------------------------	-------------	-------------------------

Séance n° 4

Situation 3 + Situation 2	Situation 5	Situation 6
---------------------------	-------------	-------------

Séance n° 5

Situation 1, 2 ou 3 au choix	Situation 5	Situation 6
------------------------------	-------------	-------------

Séance n° 6

Situation 4 + évolution	Evolution de la situation 6
-------------------------	-----------------------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Le chamboule-tout

Lancer le disque



But : faire tomber tous les objets.

Critère de Réussite : les 3 objets chutent.

Règles : chacun son tour, à partir du cerceau, lancer son disque (3 essais) pour faire tomber les 3 objets.

Evolution : modifier la distance de lancer.

Situation 2 La pétanque

Lancer avec précision



B : lancer son disque le plus près possible du « disque-cochonnet »

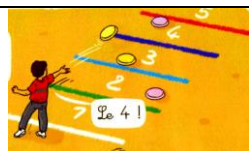
CR : avoir son disque au plus près du « disque-cochonnet »

R : 1 joueur lance le « disque-cochonnet » puis chaque joueur lance son disque en cherchant à être le plus près possible du « disque-cochonnet »
Le joueur dont le disque est le plus près marque 1 point. La partie se joue en 3 points.

E : varier les distances de lancers.

Situation 3 Lancer loin / lancer précis

Lancer avec plus de précision



lancer loin

Lancer loin :

B : lancer le disque le plus loin possible

CR : atteindre les zones les plus éloignées possibles

R : chacun son tour, lancer le disque et marquer le nombre de points correspondant à la zone atteinte.

Une partie se joue en 10 points.



lancer précis

Lancer précis :

B : lancer le disque dans une cible verticale (cerceau fixé en hauteur)

CR : 3 lancers réussis sur 5

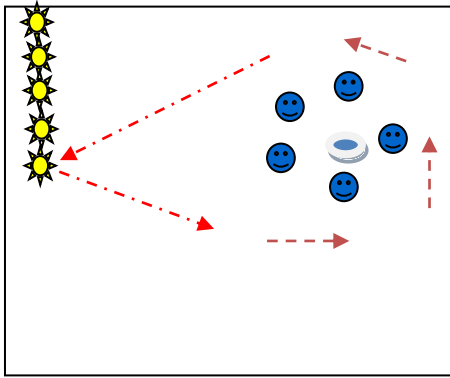
R : chaque élève lance le disque à tour de rôle

E : 1. moduler la distance du lanceur

2. modifier la hauteur de la cible

Situation 4 L'horloge

Réceptionner et se faire des passes



But : faire le plus grand nombre de passes avant la fin du relais des coureurs.

CR : nombre de passes

OR : 2 équipes de 5 joueurs (ou plus).

les équipes changent ensuite de rôle

disposer des plots indiquant la place de chaque passeur

R : les passeurs comptent le nombre de passes à haute voix

les coureurs effectuent un tour du cercle formé par les passeurs et se tapent dans la main

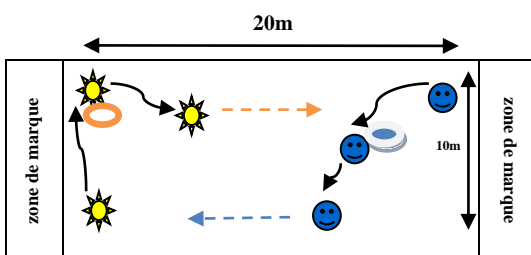
lorsque le disque tombe, c'est celui qui vient de le lancer qui doit le récupérer et redémarrer l'action depuis son plot

la partie s'arrête lorsque tous les coureurs sont passés.

E : augmenter le diamètre du cercle (distance plus importante entre chaque passeur)

Situation 5 L'embouteillage

Progresser vers l'avant en repérant ses partenaires



B : dans un temps donné (2 à 3 min), se lancer le disque pour aller d'une zone de marque à l'autre le plus grand nombre de fois possible.

CR : vaincre l'équipe adverse en marquant plus de points qu'elle ; 1 point à chaque fois qu'une zone de marque est atteinte sans faire tomber le disque.

OR : 2 équipes de 3 joueurs face à face, dans un même espace, un disque pour chaque équipe.

R : - les 2 équipes partent en même temps,

- le disque doit être lancé et non donné de la main à la main,

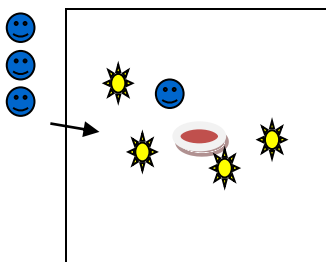
- l'équipe revient à sa ligne de départ à chaque fois que le disque tombe au sol ou quand il sort des limites du terrain,

- ne pas se déplacer avec le disque,

- interdiction de gêner la progression du disque adverse (interception et déviation du disque interdites).

Situation 6 « Passe à 5 »

Maîtriser des passes et des réceptions en opposition progressive



B : se faire des passes

CR : réussir 5 passes consécutives dans l'espace de jeu.

OR : 4 attaquants pour 1 défenseur sur chaque terrain délimité (10 m sur 10m). Après 5 passes consécutives, entrée d'un nouveau défenseur jusqu'à l'égalité numérique.

Au bout d'un nombre d'essais déterminés, les élèves changent de rôle (les attaquants deviennent défenseurs et les défenseurs attaquants).

R : ne pas se déplacer avec le disque

E : 4 contre 4 avec changement de rôle (attaquant/défenseur) lorsque le disque est intercepté ou tombe au sol

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

Vivre une situation d'opposition directe progressive en assurant différents rôles : attaquant et défenseur