

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

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

Séance n° 2

MEA	Situation 2 et Evolution 1	Situation 3
-----	----------------------------	-------------

Séance n° 3

MEA	Evolution 1 de la Situation 3	Situation 4
-----	-------------------------------	-------------

Séance n° 4

MEA	Evolution 1 de la Situation 4	Situation 5
-----	-------------------------------	-------------

Séance n° 5

MEA	Evolution 1 de la Situation 5	Situation 6 et Evolution 1
-----	-------------------------------	----------------------------

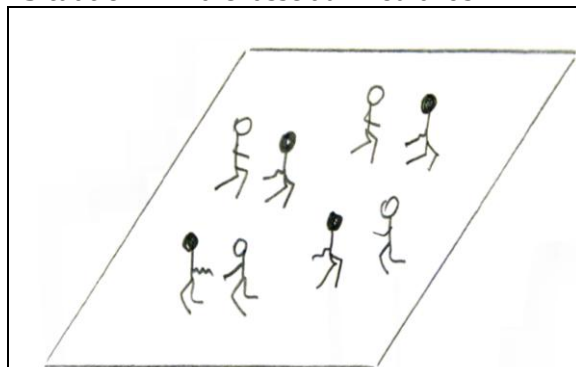
Séance n° 6

MEA	Evolution 2 de la Situation 6	Evolution 3 de la Situation 6
-----	-------------------------------	-------------------------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 La chasse aux foulards

Rentrer dans l'espace de l'autre sans contact



But : - Pour les chasseurs, s'emparer des foulards (ou des pincettes à linge) des défenseurs.

Critère de Réussite : - Nombre de foulards (ou pincettes à linge) pris par l'équipe à l'issue du temps.

Règles : - Affrontement debout / Ne pas tenir l'adversaire

- Le foulard (ou les pincettes) doivent être accrochés (coincés) à la ceinture des défenseurs et visibles.

Organisation : - Tapis regroupés en un seul espace. Durée d'une partie : 1'.

- Deux équipes s'affrontent. (Possibilité : deux équipes observent)

- Rôles différenciés des équipes (attaquants ou défenseurs).

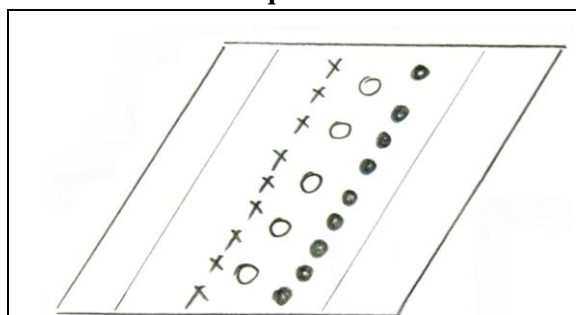
- Alternier les rôles et les équipes adverses.

- Chaque défenseur a au moins 2 foulards.

Evolution : -1 Les deux équipes ont des foulards (ou des pincettes à linge). Rôles identiques.

Situation 2 La conquête du ballon

Aborder le corps à corps / Entrer dans le contact



B : - Pour chaque équipe, porter les ballons dans son camp.

CR : - Nombre de ballons dans son camp à l'issue d'une ou de plusieurs parties.

R : - Les deux équipes sont à genoux face à face.

- Les ballons sont posés entre les deux équipes.

- Chaque joueur ne peut se relever.

OR : - Tapis regroupés en un seul espace. Durée d'une partie : 1'.

- Deux équipes s'affrontent. (Possibilité : deux équipes observent)

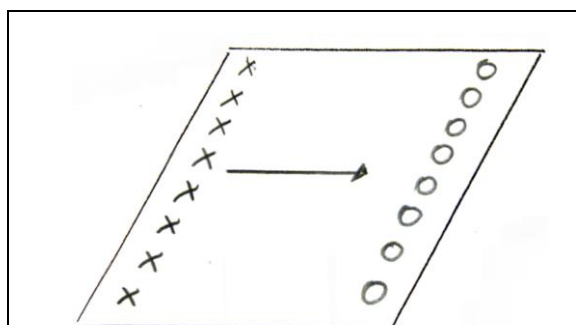
- Rôles différenciés des équipes (attaquants et défenseurs)

- Alternier les rôles et les équipes adverses

E : -1 Un élève joue contre un élève (affrontement duel).

Situation 3 Arrêter les fourmis

Bloquer / Saisir / Se dégager



B : - Pour les chasseurs, bloquer les fourmis.

- Pour les fourmis, traverser sans se faire bloquer, se dégager et poursuivre sa progression.

CR : - Nombre de fourmis bloquées à l'issue d'une ou de plusieurs parties.

R : - Déplacements à 4 pattes.

- Les deux équipes sont face à face au début de la partie.

OR : - Tapis regroupés en un seul espace. Durée de la partie : 20''.

- Deux équipes s'affrontent. (Possibilité : deux équipes observent)

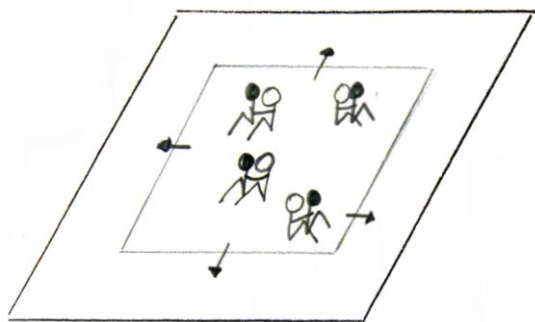
- Rôles différenciés des équipes (attaquants ou défenseurs).

- Alternier les rôles et les équipes adverses.

E : - 1 Un chasseur joue contre une fourmi (affrontement duel).

Situation 4 Garder les prisonniers

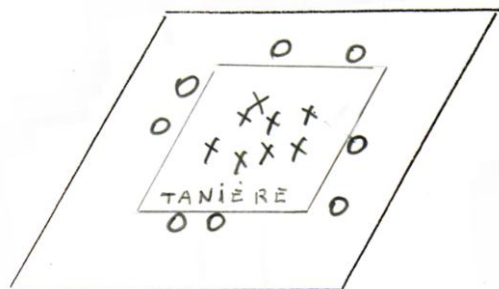
Bloquer / Se dégager



- B :** - Pour le gendarme, garder bloqué son prisonnier.
 - Pour le prisonnier, se libérer de son gendarme et sortir de la prison.
- CR :** - Nombre de prisonniers bloqués à la fin d'un ou de plusieurs combats.
- R :** - Au départ, les deux sont assis ; le gendarme tient le prisonnier en se plaçant dans son dos.
 - Le gendarme ne peut rattraper son prisonnier hors de la prison.
 - Le gendarme qui a perdu son prisonnier ne peut pas aider un partenaire.
- OR :** - Tapis regroupés en un seul espace. Durée du combat : 30''.
 - Un espace prison est délimité.
 - Deux équipes s'affrontent. (Possibilité : deux équipes observent)
 - Rôles différenciés des combattants (attaquant ou défenseur).
 - Alternier les rôles et les équipes adverses.
- E :** - **1** Au départ le gendarme à genoux tient le prisonnier à 4 pattes.

Situation 5 Sortir les ours de la tanière

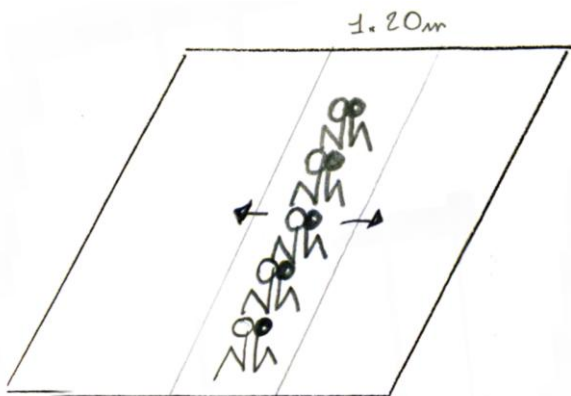
Exclure d'un territoire



- B :** - Pour les chasseurs sortir les ours de leur tanière.
 - Pour les ours, rester dans leur camp.
- CR :** - Nombre d'ours sortis de leur camp à l'issue d'une ou de plusieurs parties.
- R :** - Les ours ne peuvent pas se relever.
 - Les chasseurs peuvent être à plusieurs sur un ours.
- OR :** - Tapis regroupés en un seul espace. Durée d'une partie : 30''.
 - Un espace prison est délimité.
 - Deux équipes s'affrontent. (Possibilité : deux équipes observent)
 - Rôles différenciés des combattants (attaquant ou défenseur).
 - Alternier les rôles et les équipes adverses.
- E :** - **1** Un chasseur joue contre un ours (affrontement duel).

Situation 6 Dos à dos

S'engager et gérer toutes ses ressources / Arbitrer



- B :** - Pour chaque équipe, sortir les adversaires de la maison par n'importe quel côté.
- CR :** - Le nombre d'adversaires sortis à l'issue de la partie.
- R :** - Départ dos à dos.
 - Ne pas se relever.
 - Dès qu'une partie du corps d'un joueur sort de la maison, celui-ci arrête de combattre.
- OR :** - Tapis regroupés en un seul espace. Durée d'une partie : 30''.
 - Largeur de la maison : 1,20 m
 - Rôles différenciés des combattants (attaquants ou défenseurs).
 - Deux équipes s'affrontent. (Possibilité : deux équipes observent)
 - Alternier les équipes adverses.
- E :** - **1** Un élève joue contre un élève (affrontement duel).
- **2 RENCONTRES ENTRE LES ÉQUIPES « un seul adversaire »**
 (à l'issue des 2 premiers combats, les 2 équipes gagnantes se rencontrent ainsi que les deux perdantes. Le CR est l'addition des adversaires sortis).
- **3 RENCONTRES ENTRE LES JOUEURS (pas d'équipe)**
 (après chaque période de combat, les gagnants rencontrent les gagnants et les perdants les perdants).
 - On ne peut rencontrer deux fois le même adversaire.
 - Plusieurs combats simultanément dans l'espace « maison ».
 - Ceux qui ne combattent pas arbitrent.

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

- Remporter au moins un combat (exclure du territoire) face à des adversaires différents