

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

**Séance n° 2**

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

**Séance n° 3**

Situation 2	Situation 5	Situation 4
-------------	-------------	-------------

**Séance n° 4**

Situation 1 + évolution	Situation 5 + évolution	Situation 4
-------------------------	-------------------------	-------------

**Séance n° 5**

Situation 1 + évolution	Situation 6	Situation 4
-------------------------	-------------	-------------

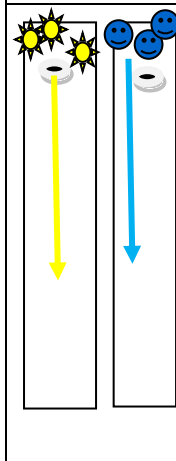
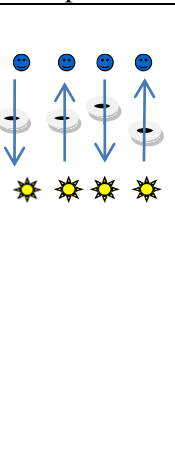
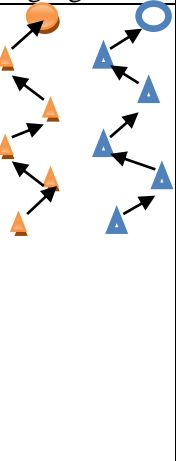
**Séance n° 6**

Situation 6 + évolution	Situation 4
-------------------------	-------------

**6 situations pour réaliser 6 séances**

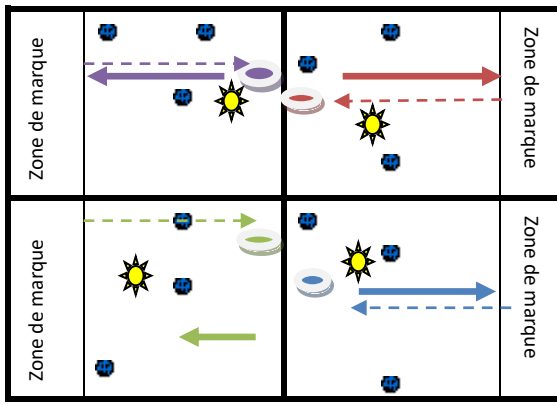
**Situation 1 Ateliers d'habiletés motrices**

*Mâîtriser le disque : le lancer, l'attraper, se l'échanger*

<p><b>La traversée</b></p> 	<p><b>Lance et attrape</b></p> 	<p><b>Relais zigzag</b></p> 	<p><b>Organisation : classe divisée en ateliers, zones matérialisées</b></p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">La traversée</th> <th style="width: 33%;">Lance et attrape</th> <th style="width: 33%;">Relais zigzag</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p><b>But :</b> faire traverser le terrain au disque plus rapidement que l'équipe adverse sans le faire tomber</p> <p><b>Critère de Réussite :</b> chaque joueur a eu au-moins une fois le disque en sa possession</p> <p><b>Règles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ne pas se déplacer avec le disque</li> <li>- chaque joueur doit avoir le disque au-moins une fois</li> <li>- tout disque au sol suppose de retourner au départ</li> </ul> </td> <td> <p><b>B :</b> lancer le disque/réceptionner le disque entre les deux mains</p> <p><b>CR :</b> se faire le maximum de passes consécutives</p> <p><b>OR :</b> 1 disque pour deux élèves</p> <p><b>R :</b> les lancers et les réceptions doivent se faire dans les espaces délimités</p> </td> <td> <p><b>B :</b> effectuer des passes jusqu'à la zone de marque</p> <p><b>CR :</b> ne pas faire tomber le disque</p> <p><b>OR :</b> chaque élève se place au niveau d'un plot</p> <p><b>R :</b> la dernière réception de disque doit se faire par un élève situé dans la zone de marque</p> </td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Evolution :</b> distance entre les coéquipiers pour « lance et attrape » et « relais zigzag »</p>	La traversée	Lance et attrape	Relais zigzag	<p><b>But :</b> faire traverser le terrain au disque plus rapidement que l'équipe adverse sans le faire tomber</p> <p><b>Critère de Réussite :</b> chaque joueur a eu au-moins une fois le disque en sa possession</p> <p><b>Règles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ne pas se déplacer avec le disque</li> <li>- chaque joueur doit avoir le disque au-moins une fois</li> <li>- tout disque au sol suppose de retourner au départ</li> </ul>	<p><b>B :</b> lancer le disque/réceptionner le disque entre les deux mains</p> <p><b>CR :</b> se faire le maximum de passes consécutives</p> <p><b>OR :</b> 1 disque pour deux élèves</p> <p><b>R :</b> les lancers et les réceptions doivent se faire dans les espaces délimités</p>	<p><b>B :</b> effectuer des passes jusqu'à la zone de marque</p> <p><b>CR :</b> ne pas faire tomber le disque</p> <p><b>OR :</b> chaque élève se place au niveau d'un plot</p> <p><b>R :</b> la dernière réception de disque doit se faire par un élève situé dans la zone de marque</p>
La traversée	Lance et attrape	Relais zigzag							
<p><b>But :</b> faire traverser le terrain au disque plus rapidement que l'équipe adverse sans le faire tomber</p> <p><b>Critère de Réussite :</b> chaque joueur a eu au-moins une fois le disque en sa possession</p> <p><b>Règles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ne pas se déplacer avec le disque</li> <li>- chaque joueur doit avoir le disque au-moins une fois</li> <li>- tout disque au sol suppose de retourner au départ</li> </ul>	<p><b>B :</b> lancer le disque/réceptionner le disque entre les deux mains</p> <p><b>CR :</b> se faire le maximum de passes consécutives</p> <p><b>OR :</b> 1 disque pour deux élèves</p> <p><b>R :</b> les lancers et les réceptions doivent se faire dans les espaces délimités</p>	<p><b>B :</b> effectuer des passes jusqu'à la zone de marque</p> <p><b>CR :</b> ne pas faire tomber le disque</p> <p><b>OR :</b> chaque élève se place au niveau d'un plot</p> <p><b>R :</b> la dernière réception de disque doit se faire par un élève situé dans la zone de marque</p>							

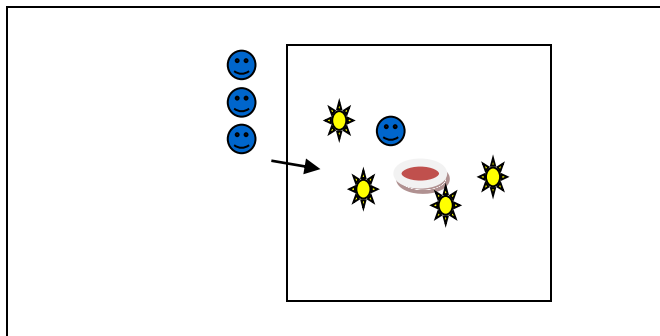
**Situation 2 « 3 contre 1 »**

*Mâîtriser des passes et des réceptions en mouvement*

	<p><b>B :</b> amener le disque dans sa zone de marque.</p> <p><b>CR :</b> nombre de fois où le disque est réceptionné dans la zone de marque.</p> <p><b>OR :</b> - l'espace de jeu est délimité par des plots (taille minimale de chaque espace : 8 m x 15 m) avec une zone de marque définie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- diviser la classe en 4 groupes (1 par terrain) ; il doit toujours y avoir sur le terrain avec 3 attaquants et 1 défenseur.</li> <li>- 3 élèves restent attaquants et les autres tiennent chacun leur tour le rôle du défenseur pour 5 essais</li> <li>- après 5 essais, les élèves changent de rôle pour 5 nouveaux essais</li> </ul> <p><b>R :</b> - au début, tous les attaquants sont dans la zone de marque et le disque est posé au sol à l'autre bout du terrain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un des attaquants va ramasser le disque posé au sol et fait une passe à un coéquipier.</li> <li>- ne pas se déplacer avec le disque</li> <li>- la dernière réception de disque doit se faire par un élève situé dans la zone de marque.</li> <li>- le défenseur qui cherche à récupérer le disque doit respecter la distance réglementaire (un bras)</li> <li>- le défenseur peut intercepter le disque, le faire tomber au sol ce qui fait perdre les attaquants.</li> </ul> <p><b>E :</b> - « 3 contre 2 »</p>
--	--

### Situation 3 « Passe à 5 »

### Maitriser des passes et des réceptions en opposition progressive



**B** : se faire des passes

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

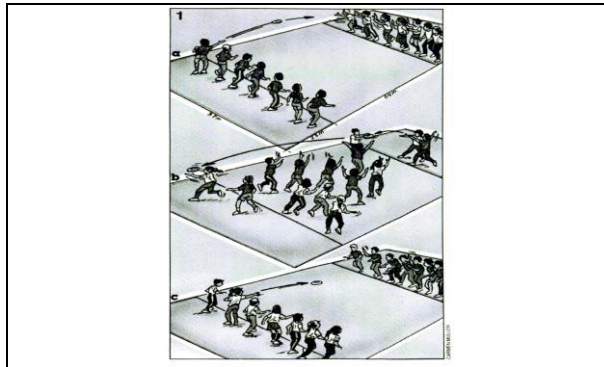
**OR** : 4 attaquants pour 1 défenseur sur chaque terrain délimité (10 m sur 10m). Après 5 passes consécutives, entrée d'un nouveau défenseur jusqu'à l'égalité numérique.

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

### Situation 4 Match

### Jouer collectivement en respectant les règles



**B** : se faire des passes pour atteindre la zone de marque. Un point est marqué lorsqu'un joueur attrape au vol, dans la zone de marque, le disque lancé par l'un de ses partenaires.

**CR** : réceptionner le disque dans sa zone de marque plus de fois que l'équipe adverse pour gagner le match.

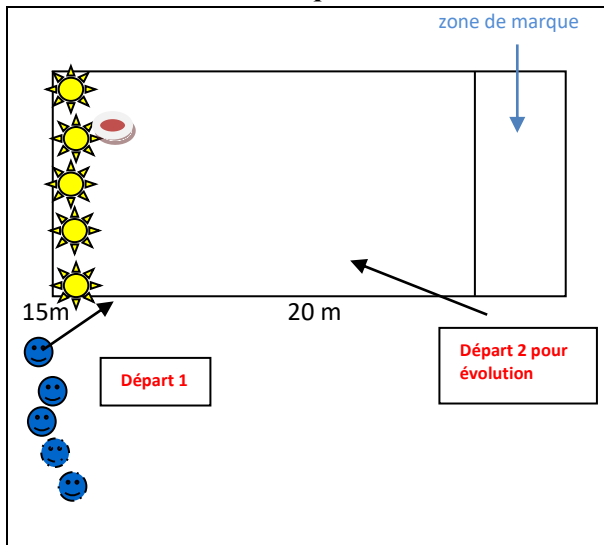
**OR** : 2 terrains délimités avec une zone de marque matérialisée (au minimum 1 terrain de 18m sur 10m, zone de marque de 1m50 de profondeur). Pour chaque terrain 2 équipes s'affrontent et une 3<sup>ème</sup> équipe observe. Durée du match définie (5 minutes)

**R** : voir fiche de présentation

Auto-arbitrage recommandé (au fur et à mesure des séances, tendre vers l'auto-arbitrage).

### Situation 5 « A l'attaque »

### S'organiser pour faire progresser le disque



**B** : amener le disque dans la zone de marque sans le perdre le faire tomber ou sans que les défenseurs ne l'interceptent.

**CR** : ne pas faire tomber le disque, ni l'envoyer hors des limites du terrain, ni se le faire intercepter

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

Pour que ce ne soit pas toujours les mêmes défenseurs qui jouent, alors il faut :

- chaque fois que les attaquants marquent 1 point, alors un défenseur s'ajoute (ex : les attaquants ont marqué face à 1 défenseur, alors un 2<sup>nd</sup> défenseur vient en renfort pour le coup suivant).
- si les attaquants perdent, alors ils recommencent au début (face à 1 défenseur) mais avec un défenseur qui n'a jamais joué.

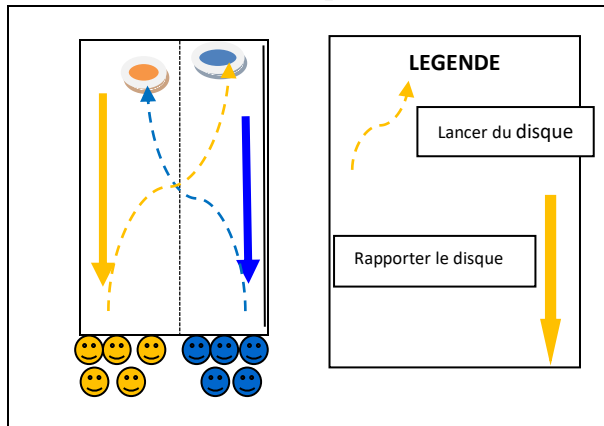
**R** : Le jeu démarre par une passe entre les attaquants, le 1<sup>er</sup> défenseur entre sur le terrain (**départ 1**).

- retour au départ si le disque tombe ou est intercepté.
- à chaque disque perdu, les défenseurs ressortent du terrain.
- 1 défenseur supplémentaire par point marqué.
- ne pas se déplacer avec le disque

**E** : Les défenseurs entrent sur le terrain par le **départ 2**

### Situation 6 Disques croisés

### Maîtriser collectivement la progression du disque



**B** : ramener le disque dans sa zone de départ

**CR** : être la première équipe à ramener son disque dans sa zone de départ

**OR** : la classe est divisée en un nombre pair d'équipes (4 ou 5 joueurs) ; 1 disque par équipe.

**R** : -1 joueur de chaque équipe lance le disque de l'équipe adverse le plus loin possible dans le camp adverse.

- les joueurs doivent se faire des passes pour ramener leur disque à leur point de départ.
- ne pas se déplacer avec le disque
- l'équipe gagnante est celle qui a réceptionné son disque dans sa zone de départ.

**E** : Le lanceur devient défenseur et empêche la progression du disque de l'équipe adverse.

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

**Jouer un match (situation de référence S4) en assurant différents rôles : attaquants et défenseurs**