

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 et 2	Situation 2
---------------------------------	-------------

Séance n° 2

Situation 1	Evolutions 1 et 2 de la situation 2	Situation 3
-------------	-------------------------------------	-------------

Séance n° 3

Evolution 2 de la sit.1	Situation 3 et évolution 1	Situation 4
-------------------------	----------------------------	-------------

Séance n° 4

Evolution 2 de la sit.1	Situation 4	Situation 5
-------------------------	-------------	-------------

Séance n° 5

Situation 5 et évolutions 1 et 2	Situation 6
----------------------------------	-------------

Séance n°6

Situation 6 et évolutions 1 et 2

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1

Jongler

Manipuler la raquette et le volant



But : - Effectuer le plus de jongles possible.

Critère de Réussite : - Après une période d'essais, comptabiliser et comparer le nombre de jongles (dans un temps donné ou sans interruption)

Organisation : - Une raquette et un volant par élève sur tout l'espace

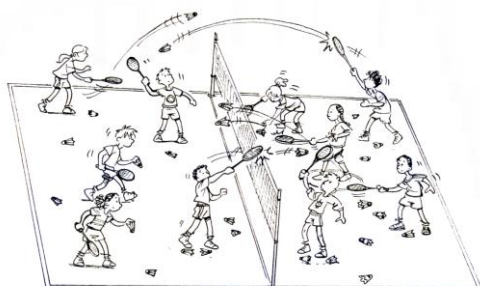
Evolutions : - 1 Sans déplacement.

- 2 En suivant une trajectoire donnée (traverser le terrain)

Situation 2

Les volants brûlants

Envoyer et renvoyer



B : - Envoyer le volant dans le terrain adverse (type de frappe libre)

CR : - A l'issue du temps, avoir moins de volants dans son camp que les adversaires

OR : - Classe séparée en 4 équipes. 2 équipes s'opposent sur 2 terrains

- Pas de filet ni d'élastique

- Une raquette et un volant par élève au départ.

- Un espace d'1 m au sol sépare les deux camps (coupelles)

- Durée : 3'

R : - L'enfant doit renvoyer le volant en le frappant à l'aide de la raquette.

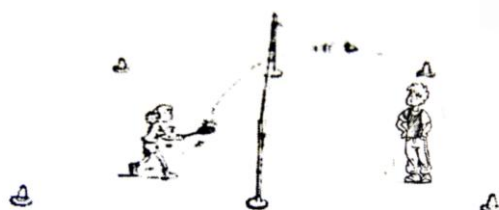
E : - 1 Camps séparés par un élastique à hauteur des yeux des élèves.

- 2 Type de frappe imposé (frappe basse ou frappe haute)

Situation 3

Servir

Envoyer (servir)



B : - Envoyer le volant de l'autre côté d'un élastique.

CR : - Envoyer le volant de l'autre côté, le plus de fois possible en dix essais.

OR : - Une ½ classe avec raquette, une ½ classe ramasse le volant.

- Une raquette et un volant par élève pour la moitié de la classe.

- Un élastique à hauteur des yeux.

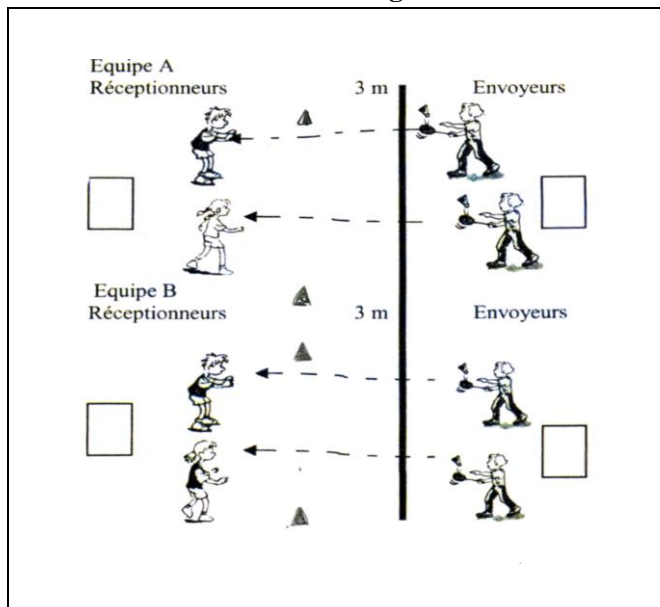
- Changement de rôle après 10 essais.

ME : - Frapper le volant par en dessous. Servir en cuillère (frappe sous la taille).

E : - 1 Envoyer de plus en plus loin (possibilité de délimiter par des zones de réception).

Situation 4 Les déménageurs de volants

Envoyer avec précision



B : - Déménager les volants.

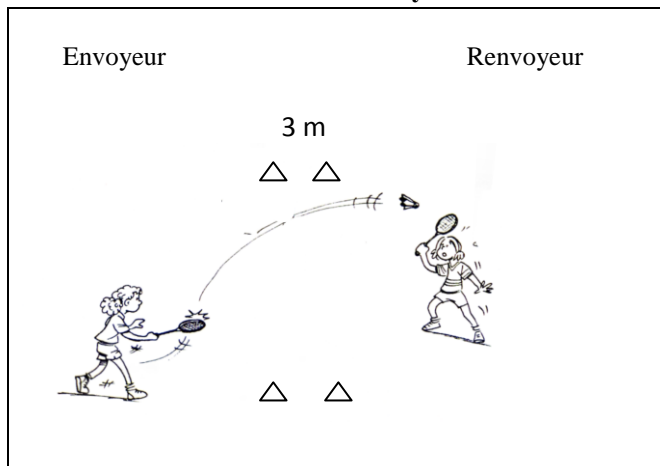
CR : - Avoir déménagé tous ses volants avant l'autre équipe.

- OR :** - La classe est divisée en 2 équipes (A et B).
- Dans chaque équipe des binômes envoyeurs-réceptionneurs sont constitués.
- La partie est terminée lorsque toutes les équipes ont déménagé leurs volants.
- Les réceptionneurs et les envoyeurs sont dans des camps séparés par un élastique à hauteur des yeux.
- Les réceptionneurs sont 3 mètres derrière l'élastique (zone matérialisée par cordes ou plots).
- Alternier les rôles envoyeur /réceptionneur après chaque manche.

- R :** - Le volant doit passer au-dessus de l'élastique.
- Le réceptionneur recupère uniquement le volant de son envoyeur.
- L'envoyeur ne peut réengager que lorsque son réceptionneur a déposé le volant dans la caisse.
- Envoyer le volant à la cuillère.

Situation 5 Retour à l'envoyeur

Renvoyer



B : - Renvoyer le volant avant qu'il ne touche le sol.

CR : - Renvoyer le volant le plus de fois possible sur les 10 essais avant qu'il ne touche le sol.

- OR :** - Deux raquettes et un volant par binôme.
- Un filet / élastique entre les deux joueurs.
- Faire 10 essais puis alterner les rôles.
- L'envoyeur frappe le volant à la cuillère.

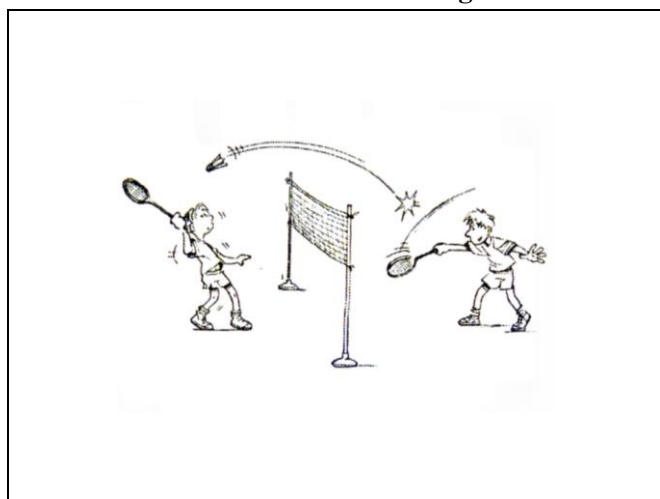
R : - L'envoyeur envoie le volant.
- Le renvoyeur renvoie le volant avant qu'il ne touche le sol.

ME : - Le renvoyeur est prêt à jouer en position d'attente. Pour attendre le volant : les yeux fixés sur le volant, la raquette tenue à une main.

- E :** - **1** Faire le plus d'échanges. Alternier celui qui sert.
- **2** Changer de partenaires

Situation 6 Maintenir l'échange

Envoyer - Renvoyer



B : - Faire le plus d'échanges possible.

CR : - Le record établi (le plus grand nombre de frappes successives).

- OR :** - Deux raquettes et un volant par binôme.
- Durée de l'échange avec un partenaire **4'**.
- Tous les joueurs commencent et terminent en même temps.
- Après 4' les arbitres jouent. Inversion des rôles.
- Un filet / élastique entre les deux joueurs.

R : - Les joueurs servent chacun leur tour.
- Service à la cuillère.

- E :** - **1** Chaque joueur rencontre les 2 autres joueurs du terrain.
- **2** Les joueurs « pairs » (les 2 premiers qui ont joué) changent de terrain, les joueurs impairs restent sur le même terrain ; puis l'organisation reprend comme précédemment.

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

- Avoir maintenu au-moins 3 échanges avec la moitié des joueurs rencontrés (6 joueurs rencontrés minimum)
- Avoir respecté les règles