

La connaissance préalable de la présentation des unités d'apprentissage est nécessaire à leur utilisation

### 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	Situation 2
----------------------------	-------------

#### Séance n° 2

Evolution 2 de la situation 1	Situation 2 et évolution 1
-------------------------------	----------------------------

#### Séance n° 3

Situation 3 et évolutions 1 et 2
----------------------------------

#### Séance n° 4

Situation 4	Evolution 1 de la situation 4
-------------	-------------------------------

#### Séance n° 5

Situation 5 et Evolution 1
----------------------------

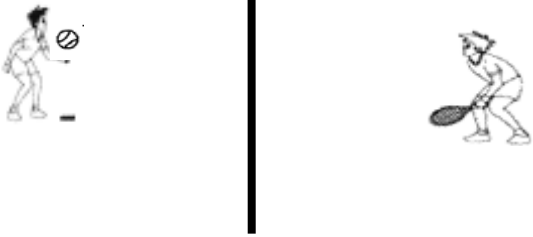
#### Séance n° 6

Situation 6
-------------

### 6 situations pour réaliser 6 séances

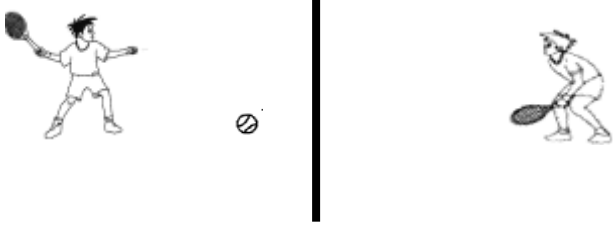
#### Situation 1 Renvoyer à son partenaire

#### *Renvoyer*

<p>lanceur</p>  <p>renvoyeur</p>	<p><b>B</b> : - Renvoyer la balle à un lanceur qui n'a pas de raquette.  <b>CR</b> : - Renvoyer le plus de fois possible sur le lanceur.          - Le lanceur se déplace de moins en moins.  <b>R</b> : - Le lanceur envoie la balle à la main devant le renvoyeur.          - Le renvoyeur renvoie la balle sur le lanceur avec la raquette (plusieurs rebonds autorisés avant la frappe).  <b>OR</b> : - Une raquette et une balle par binôme.          - Un banc ou l'élastique sépare les deux élèves.          - Changer de rôles au bout de 3 minutes.          - Changer de partenaire.  <b>ME</b> : - Le renvoyeur est prêt à jouer en position d'attente (cf recommandations).  <b>E</b> : - <b>1</b> Un seul rebond autorisé avant la frappe.          - <b>2</b> Le lanceur envoie la balle avec une raquette.</p>
---	--

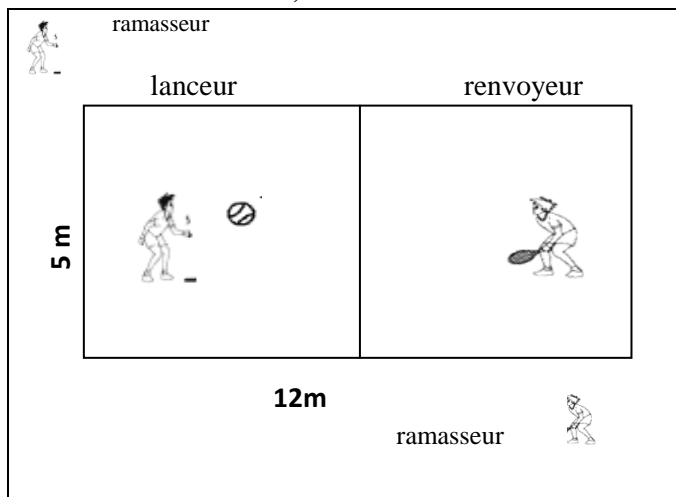
#### Situation 2 Maintenir l'échange

#### *Envoyer - Renvoyer*

	<p><b>B</b> : - Faire le plus d'échanges possibles.  <b>CR</b> : - Nombre d'échanges.  <b>R</b> : - Tant que la balle rebondit elle peut être renvoyée.  <b>OR</b> : - Une raquette par élève, une balle pour deux élèves, un filet.          - Changer de partenaire au bout des 3 minutes.  <b>E</b> : - <b>1</b> Un seul rebond autorisé avant chaque frappe.</p>
--	--

### Situation 3 Devant, derrière

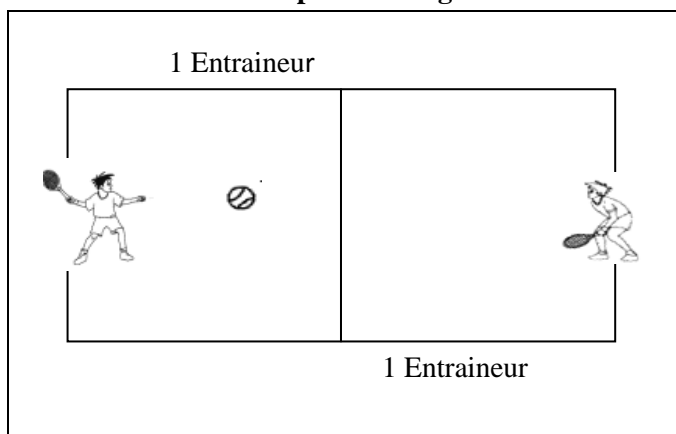
### Se replacer (renvoyeur) / envoyer avec précision (lanceur)



- B** : - Renvoyer la balle sur le lanceur.  
**CR** : - Renvoyer le plus de fois possible sur le lanceur.  
- Le lanceur se déplace de moins en moins.  
**R** : - Le lanceur envoie la balle à la main.  
- Avant il annonce s'il envoie la balle devant ou derrière la marque au sol.  
- Un seul rebond autorisé.  
**OR** : - 1 raquette et 5 balles par terrain.  
- 4 élèves / 1 joueur -1 lanceur à la main et 2 ramasseurs.  
- Une marque au centre du terrain du renvoyeur.  
- Toutes les 3 minutes les élèves changent de rôle.  
**ME** : - Le renvoyeur doit se replacer derrière la marque du centre du terrain après chaque frappe.  
**E** : - 1 Le lanceur envoie la balle sans annoncer la zone de réception.  
**E** : - 2 Le lanceur envoie la balle avec une raquette en annonçant à l'avance la zone « devant » ou « derrière ».

### Situation 4 Jouer pour échanger

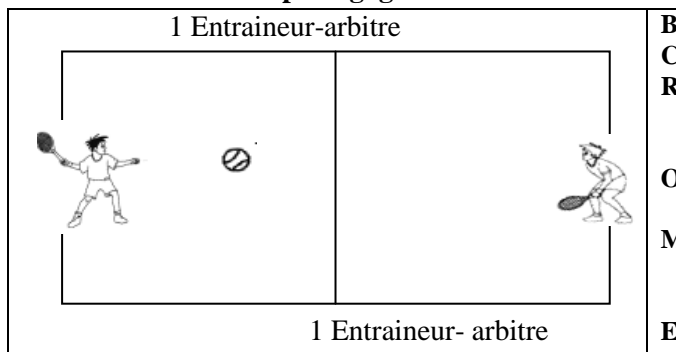
### Se placer, se replacer / viser pour échanger



- B** : - Maintenir l'échange après un service.  
**CR** : - Nombre d'échanges maintenus en 3 minutes.  
**R** : - Au départ les joueurs se tiennent au fond de leur terrain.  
- Un seul rebond autorisé.  
**OR** : - 2 raquettes et une balle par terrain.  
- 4 élèves par terrain (12 m X 5 m) : 2 joueurs / entraîneurs.  
- Alternance de 3 minutes de jeu et 1 minute de conseils des entraîneurs et 3 minutes de jeu (appropriation des conseils).  
- Service en « cuillère » avec rebond à tour de rôle.  
**ME** : - Le renvoyeur est prêt à jouer en position d'attente.  
- Frapper de profil.  
- Se replacer après la frappe.  
**E** : - 1 Permuter les adversaires au sein du groupe de 4 élèves.

### Situation 5 Jouer pour gagner

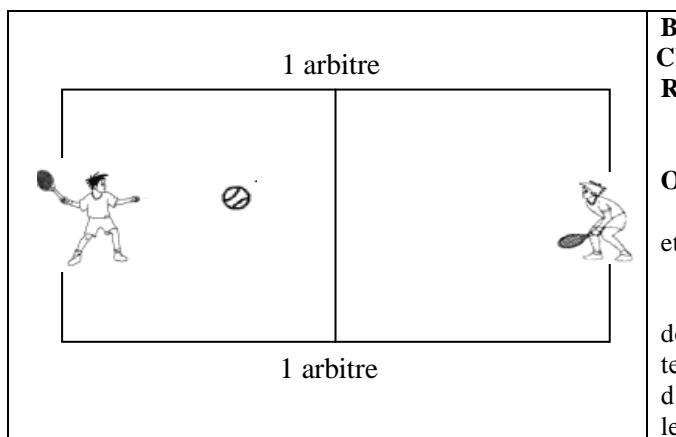
### Se placer, se replacer / viser pour gagner / arbitrer



- B** : - Marquer le point.  
**CR** : - Le score.  
**R** : - Idem situation 4.  
- Un seul rebond autorisé.  
- Comptabilisation des points (cf recommandations).  
**OR** : - Idem situation 4.  
- Les entraîneurs sont aussi arbitres.  
**ME** : - Le renvoyeur est prêt à jouer en position d'attente.  
- Frapper de profil.  
- Se replacer après la frappe.  
**E** : - 1 Permuter les adversaires au sein du groupe de 4 élèves.

### Situation 6 Match

### S'engager pour gagner / arbitrer



- B** : - Marquer plus de points que l'adversaire  
**CR** : - Gagner le match.  
**R** : - Les joueurs servent chacun leur tour.  
- Un seul rebond autorisé.  
- Service en « cuillère » avec rebond.  
**OR** : - X terrains de 12 m X 5 m en parallèle numérotés de 1 à x.  
- 4 joueurs par terrain. 2 joueurs s'affrontent, les 2 autres arbitrent et ramassent les balles. Puis inversion des rôles.  
- Chaque match dure 3 minutes.  
- Organisation sous forme de montante / descendante. L'enseignant donne le signal de début et de fin de match. A l'issue des 2 matchs par terrain, les 2 gagnants montent d'un terrain et les 2 perdants descendent d'un terrain. Les gagnants du terrain le plus haut restent sur leur terrain, les perdants du terrain le plus bas restent sur son terrain.

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

- Avoir gagné au-moins 1/3 des matchs face à des adversaires différents.
- Avoir respecté les règles