

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 + Evolution 1	Situation 3 + évolution 1 et 2	Situation 2
---------------------------	--------------------------------	-------------

Séance n° 2

Situation 1 + Evolution 1	Situation 4 + évolutions 1 et 2	Situation 2
---------------------------	---------------------------------	-------------

Séance n° 3

Evolutions 1 et 2 de la sit 1	Situation 5	Situation 2
-------------------------------	-------------	-------------

Séance n° 4

Situation 3 + Evolution 2	Evolution 1 de la situation 5	Situation 2
---------------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 5

Situation 1 + Evolution 1	Situation 6	Situation 2
---------------------------	-------------	-------------

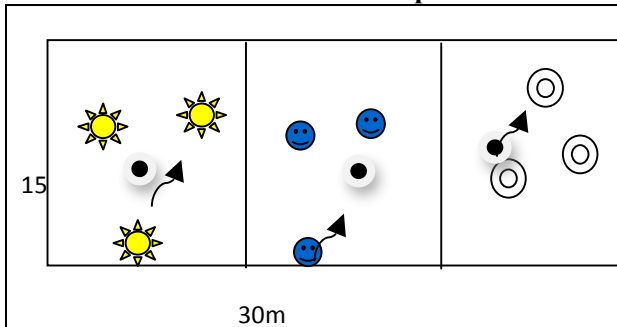
Séance n° 6

Situation 6	Situation 2
-------------	-------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Passes / réceptions

Maîtriser des passes et des réceptions



But : Réaliser le plus de passes possibles. respecter les limites de l'espace de jeu.

Critère de Réussite : le nombre de passes

Organisation : 1 balle pour 5 dans des espaces séparés.

Ne pas perdre la balle. Conserver le ballon dans l'espace de jeu.

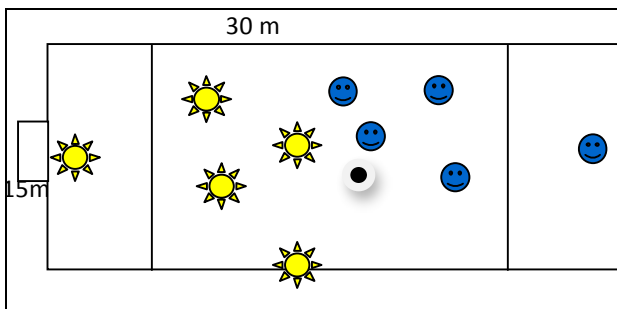
Règles : Tous les joueurs doivent toucher la balle.

Evolutions:

1. Les groupes jouent dans un espace commun
2. Les groupes jouent dans des espaces séparés avec opposant (s)

Situation 2 Match

Jouer collectivement en respectant les règles



B : Marquer des buts pour gagner le match

CR : Gagner le match,

OR : 5 contre 5 sur plusieurs terrains en parallèle

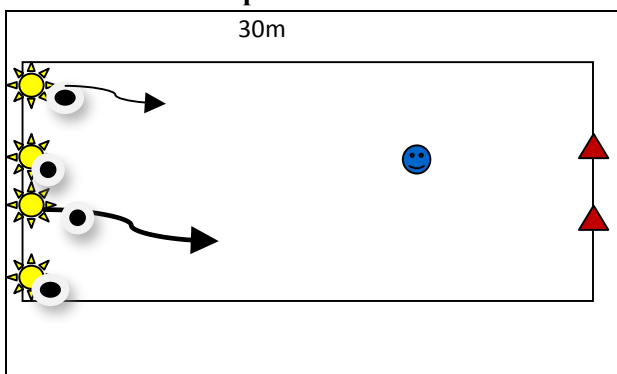
Match : 2 mi-temps de 7'

R : Respect des règles de jeu

Respect des limites du terrain

Situation 3 Eperviers

Maîtriser la conduite de balle et tirer



B : Marquer dans la cible adverse

CR : Pour les attaquants, éperviers : avoir atteint la zone et tirer pour marquer

Pour le défenseur, empêcher le plus d'éperviers de marquer

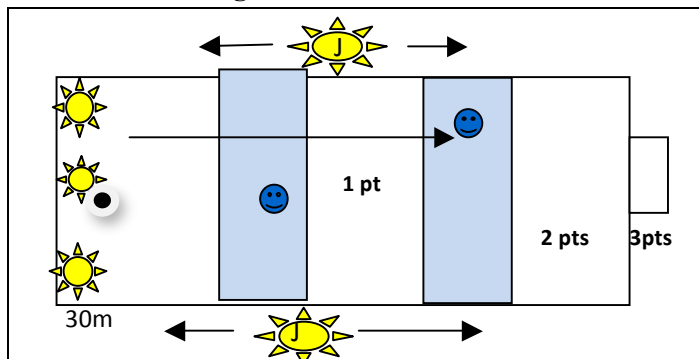
OR : les équipes de 4 contre 1 passent par vagues sur des terrains installés en largeur ; 1 ballon par attaquant.

Règles : Toute balle sortie de l'espace est perdue.

E : 1. Avec gardien

2. trois attaquants contre 2 éperviers avec 1 seul ballon

Situation 4 Gagne-terrain avec Joker



Progresser collectivement vers la cible

B : Amener le ballon vers la cible

CR : Marquer au moins 5 points

OR : 5 contre 2, parties de 5'

R : Respecter les limites du terrain

Les défenseurs ne peuvent sortir de leur zone

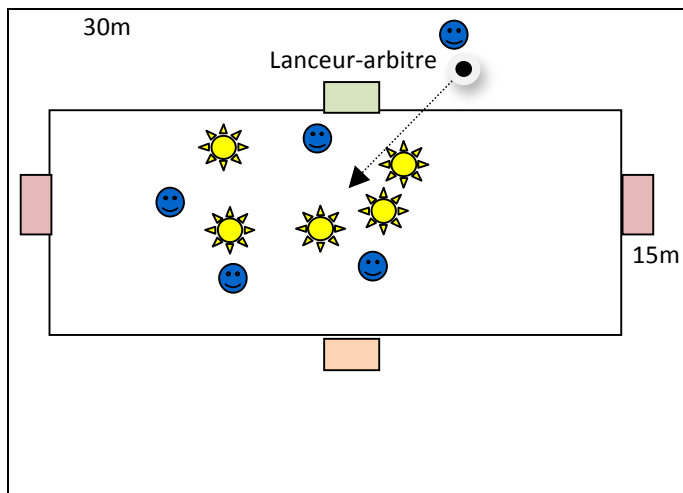
Le joueur- joker est un attaquant mobile à l'extérieur du terrain ; il n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon.

A chaque perte du ballon et à chaque but marqué les attaquants retournent au départ

E : 1. Deux opposants par zone

2. 1 ou 0 joker

Situation 5 Multi-buts



Se démarquer de ses adversaires

B : Marquer le maximum de fois dans les différents buts, marquer plus de buts que l'autre équipe.

CR : Marquer plus de buts que l'équipe adverse, affrontement différé (puis évolution possible en alternance des statuts attaquant/défenseur)

OR : 5 contre 5, 1 ballon, 4 buts, la même équipe attaque durant 3' et on change les rôles.

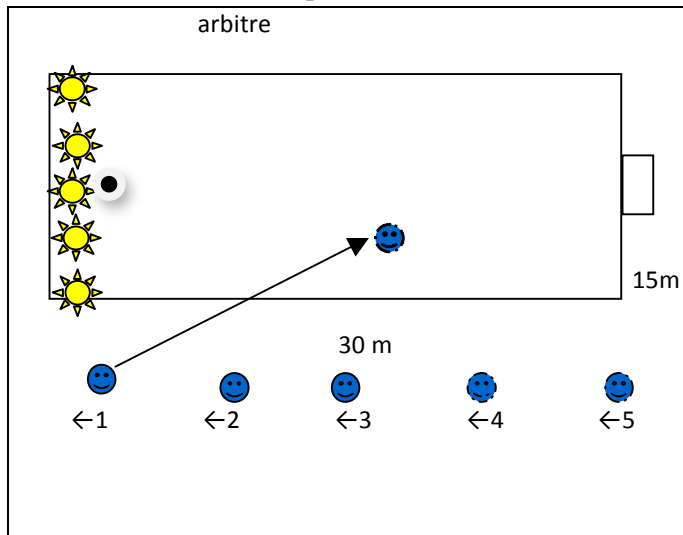
R : Remise en jeu par l'arbitre quand :

- le ballon sort du terrain
- un but est marqué

E : 1. Jeu 5 contre 5 avec des rôles indifférenciés (quand une équipe marque un but ou sort le ballon du terrain : le ballon est donné à l'autre équipe)

2. Marquer dans tous les buts obligatoirement ou dans des buts déterminés = orienter l'attaque

Situation 6 A l'attaque



S'organiser pour faire progresser le ballon

B : Marquer le maximum de buts

CR : 5 buts marqués en 8 min

OR : 5 contre 5 avec opposition croissante

A chaque phase de jeu, modifier la numérotation des défenseurs (ex. : 1 devient 5, 2 devient 1, 3/2, 4/3 et 5/4)

R : Le jeu démarre par une passe entre les attaquants. A chaque but marqué ou ballon perdu, ils retournent au départ.

Le défenseur n°1 est sur le terrain quand le jeu a démarré.

A chaque ballon perdu, les défenseurs ressortent du terrain.

1 défenseur supplémentaire par but marqué.

E : 1. Ralentir (tous les 2 buts) ou accélérer (2 défenseurs par but) l'entrée des défenseurs

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

- Jouer dans un match (situation 2) et assurer les différents rôles de façon active (attaquant, défenseur et arbitre) et en respectant les règles.