

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

**Séance n° 2**

Situation 1	Situation 3 + évolutions 1 & 2	Situation 2
-------------	--------------------------------	-------------

**Séance n° 3**

Evolution 1 de la S1	Situation 4 + évolution 1 & 2	Situation 2
----------------------	-------------------------------	-------------

**Séance n° 4**

Evolution 2 de la S1	Situation 5 + évolution 1 & 2	Situation 2
----------------------	-------------------------------	-------------

**Séance n° 5**

Evolution 2 de la S1	Situation 6 + évolutions 1	Situation 2
----------------------	----------------------------	-------------

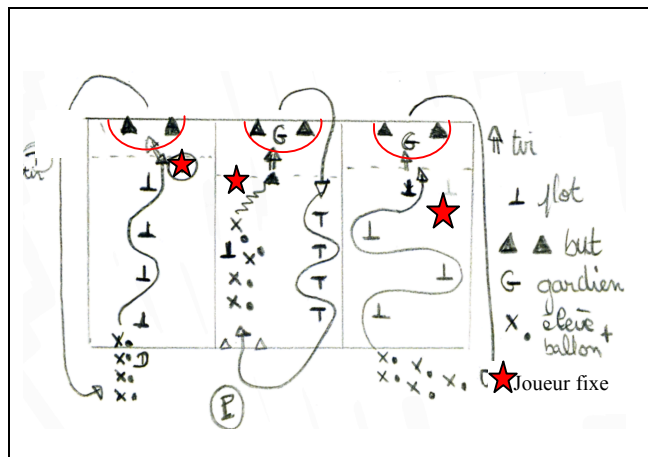
**Séance n°6**

Evolution 1 de la S6	Situation 2	
----------------------	-------------	--

**6 situations pour réaliser 6 séances**

**Situation 1 Ateliers**

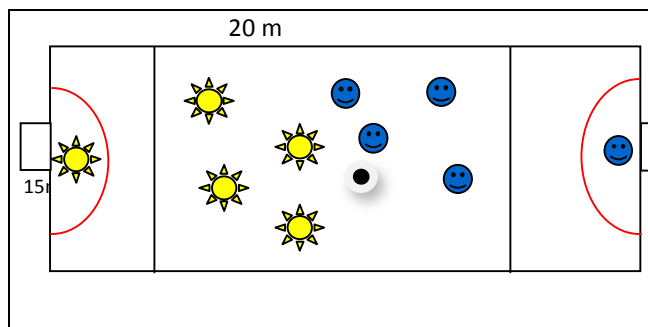
*Développer ses habilités motrices et techniques*



- B** : Réaliser les parcours proposés
- CR** : conserver le ballon et marquer des buts
- OR** : Classe divisée en ateliers de 5 à 8 élèves  
3 parcours différents ou +, à réaliser 5 fois : conduite de balle, slalom, passe et renvoi d'un joueur fixe et tir avec ou sans gardien  
Puis changement de parcours
- E** : 1 Varier les distances (tir au but, slalom...)  
2 Faire entrer un défenseur dans une zone près du but

**Situation 2 Match**

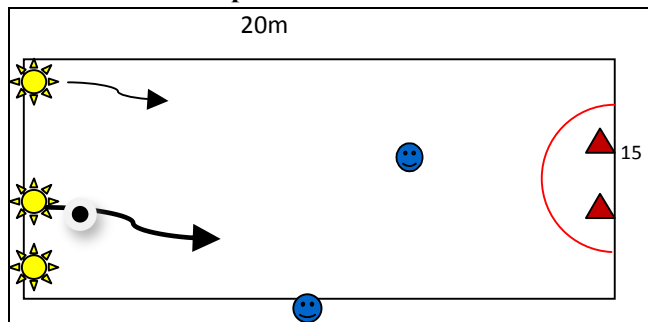
*Jouer collectivement en respectant les règles*



- B** : Marquer des buts pour gagner le match
- CR** : Gagner le match
- OR** : 5 contre 5  
Match : 2 mi-temps de 7'
- R** : Zone du gardien interdite aux autres joueurs  
Respect des règles et des limites du terrain  
Instaurer progressivement les règles spécifiques du hand (marché ; reprise de dribble, etc.)

**Situation 3 Eperviers**

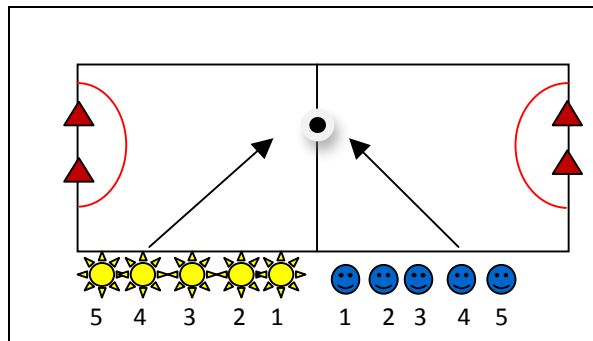
*Maîtriser la conduite de balle et tirer 1*



- B** : Marquer dans la cible adverse
- CR** : Pour les attaquants, éperviers : se rapprocher de la zone pour tirer et marquer
- OR** : 3 éperviers contre 1 chasseur sur plusieurs terrains ; 1 ballon par terrain. Changer les rôles tous les 5 essais.
- R** : Quand la balle sort de l'espace, les attaquants repartent du départ. Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer.
- E** : 1. Délimiter une zone de tir (proche du but)  
2. Même situation en 3 contre 2

### Situation 4 Béret Hand

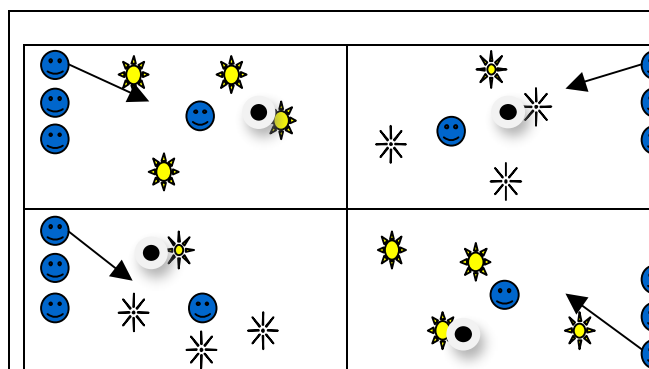
### Maîtriser la conduite de balle et tirer 2



- B** : S'emparer du ballon et revenir marquer dans son camp.  
**CR** : nombre de fois ou un joueur s'empare du ballon et qu'il marque  
**OR** : 2 équipes de 5 contre 5, 1 ballon / binôme appelé
- R** : Règles du béret
- E** : 1. Faire progresser le ballon vers la cible adverse  
 2. Possibilité d'appeler plusieurs numéros sans ballon supplémentaire

### Situation 5 Passes à 5

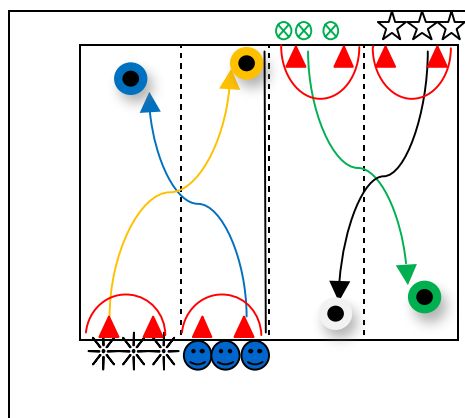
### Maîtriser des passes et des réceptions



- B** : Réaliser plusieurs séries de 5 passes dans un temps donné (6')
- CR** : 1. avoir réussi 5 passes sans perdre la balle  
 2. réaliser le plus de séries de 5 passes
- OR** : 4 contre 4 ou 3 contre 3 avec opposition croissante  
 A chaque phase de jeu, modifier la numérotation des défenseurs (ex. : 1 devient 4, 2 devient 1, 3/2, 4/3)
- R** : - Pas de contact, respect des limites du terrain  
 - A chaque série de 5 passes un défenseur rentre dans le terrain jeu  
 - Changement de rôles  
 - Dribble non autorisé
- E** : 1. Avec dribble  
 2. Tirer sur une des 4 cibles (à placer sur les côtés du terrain) au bout de 5 passes

### Situation 6 Ballon croisé

### Maîtriser la conduite de balle et tirer 3



- B** : Ramener le ballon dans son but
- CR** : être la première équipe à ramener son ballon dans son but.
- OR** : la classe est divisée en 4 ou 6 équipes de 4 ou 5 joueurs ; 1 ballon par terrain
- R** : - 1 joueur de chaque équipe lance le ballon le plus loin possible dans le camp adverse et devient défenseur.  
 - les joueurs doivent se faire des passes ou dribbler pour ramener le ballon dans leur camp et tirer dans les buts (zone de tir à 3m)
- E** : 1. Un défenseur supplémentaire (3 contre 2)

## 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 (attaquant, défenseur et arbitre) de façon active et collective en respectant les règles.