

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 2 et Evolution 1	Situation 2 et Evolution 2
-------------	----------------------------	----------------------------

**Séance n°2**

Evolution 1 de la situation 1	Situation 3	Evolution 1 de la situation 3
-------------------------------	-------------	-------------------------------

**Séance n°3**

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

**Séance n°4**

Evolution 2 de la situation 1	Situation 4	Situation 4 et Evolution 2
-------------------------------	-------------	----------------------------

**Séance n°5**

Evolution 3 de la situation 1	Situation 5	Situation 6
-------------------------------	-------------	-------------

**Séance n°6**

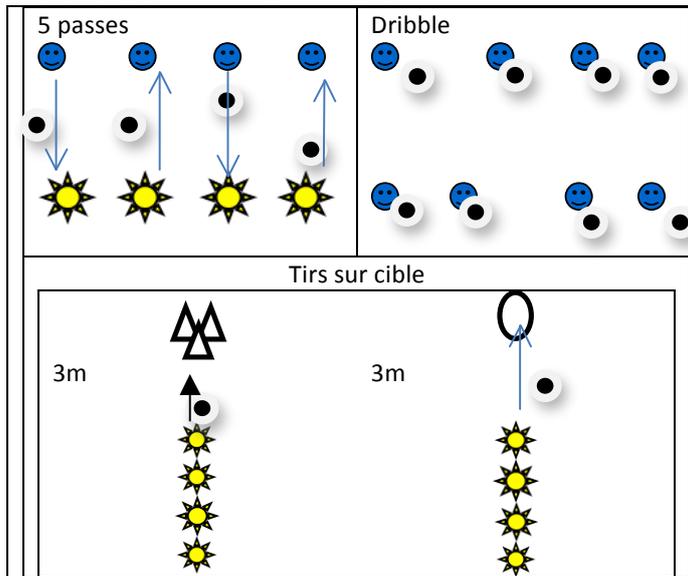
Situation 5	Situation 6	Evolution 1 et 2 de la situation 6
-------------	-------------	------------------------------------

**6 situations pour réaliser 6 séances**

**Situation 1**

**Les ateliers**

**Acquérir des habiletés motrices**



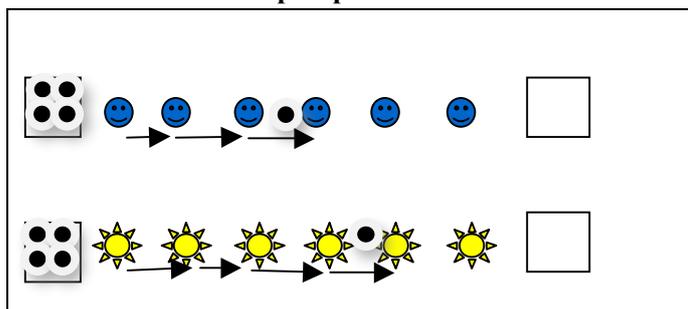
Elèves répartis en 3 ateliers qui peuvent tourner toutes les 5 min.

<p>« Passes »  <b>But</b> : Se faire 5 passes sans faire tomber le ballon.  <b>CR</b> : Le ballon n'a pas touché le sol.  <b>E</b> : 1. Augmenter la distance entre joueurs.                  2. Varier le type de passe (tendu ou en cloche).                  3. En se déplaçant.</p>	<p>« Dribble »  <b>But</b> : Dribbler sur place le plus longtemps possible.  <b>CR</b> : Faire rebondir le ballon le plus de fois possible.  <b>E</b> : 1. Faire rebondir dans un cerceau.                  2. Faire rebondir en changeant de main.                  3. En se déplaçant.</p>
<p>« Tirs sur cible »  <b>But</b> : Lancer le ballon dans la cible ou la renverser.  <b>CR</b> : Cible atteinte 3 fois sur 5.  <b>OR</b> : Elèves répartis en file indienne sur les 2 zones de tirs : cercle (ou cerceau) <u>au mur</u> et plots (ou quilles) <u>au sol</u>.                  Tirer puis ramasser son ballon ; attendre que le joueur précédent soit revenu avant de tirer.  <b>E</b> : 1. Augmenter la distance joueur/cible.                  2. Réduire la taille des cibles.</p>	

**Situation 2**

**Les pompiers**

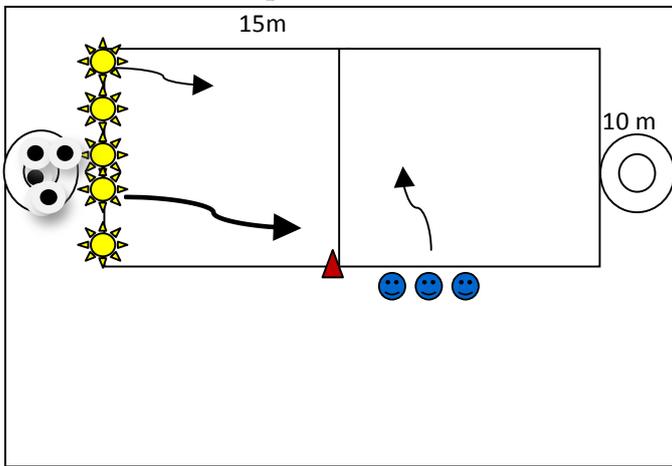
**Acquérir des habiletés motrices**



**But** : Faire parvenir tous ses ballons d'un panier à l'autre en se faisant des passes.  
**CR** : Avoir rempli son panier avant l'autre équipe.  
**OR** : 2 équipes de 6 ou 7 joueurs par terrain.  
**R** : Ne pas se déplacer.  
 Chaque joueur doit recevoir le ballon et ensuite lancer le ballon au joueur suivant.  
 Un ballon à la fois sur le parcours.  
**E** : 1. Réduire le nombre de joueurs par équipe.  
 2. Augmenter la distance entre les caisses.

### Situation 3 L'épervier ballon

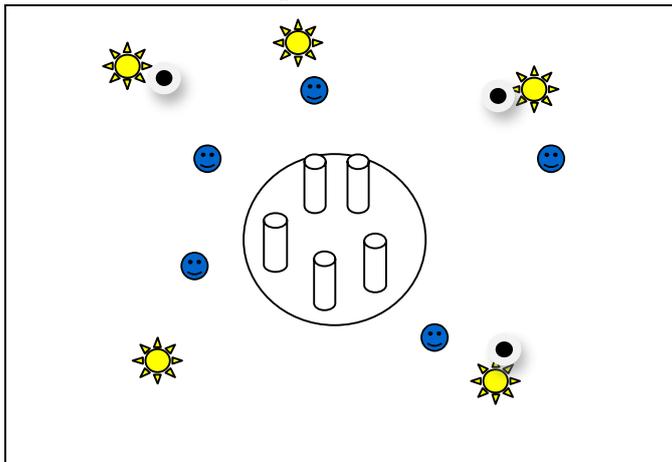
### Identifier et progresser vers la cible



**But :** Déposer la balle dans le panier derrière la ligne opposée sans être touché.  
**CR :** Nombre de ballons dans le panier ; pour chaque attaquant, réussir au moins un passage sur 3.  
**ME :** Se déplacer en courant, la balle tenue.  
**OR :** 5 attaquants et 3 défenseurs par terrain.  
 Rotation des rôles après 5'.  
**R :** Le jeu commence au signal.  
 Tout attaquant touché retourne au départ par l'extérieur du terrain.  
 Au départ, les défenseurs sont placés derrière le plot situé sur la médiane.  
**E :** 1. Augmenter le nombre de défenseurs par rapport au nombre d'attaquants.  
 2. Réduire le nombre de défenseurs pour faciliter la situation

### Situation 4 L'attaque du château

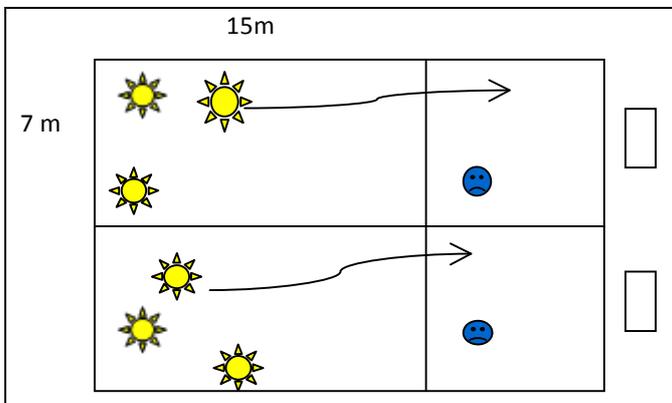
### Attaquer la cible, affrontement « différé »



**But :** L'équipe attaquante doit renverser les « tours du château » avec le ballon.  
**CR :** Renverser plus de tours que l'équipe adverse dans le temps imparti.  
**OR :** 2 équipes de 4 ou 5 joueurs, 3 ballons en jeu par terrain.  
 Pendant 3min, l'équipe ☀️ attaque puis changement de rôle, elle défend pendant 3min.  
**R :** Interdiction de pénétrer dans la zone où se trouvent les tours (attaquants et défenseurs).  
 Ne pas se déplacer avec la balle dans les mains.  
 Les ballons restant dans la zone des tours ne peuvent être récupérés. Celles traversant la zone restent en jeu.  
 Tout ballon récupéré par un défenseur est rendu aux attaquants.  
 Les ballons rendus sont déposés dans une zone prévue à cet effet.  
**E :** 1. Augmenter le diamètre de la zone des « tours ».

### Situation 5 « 3 contre 1 »

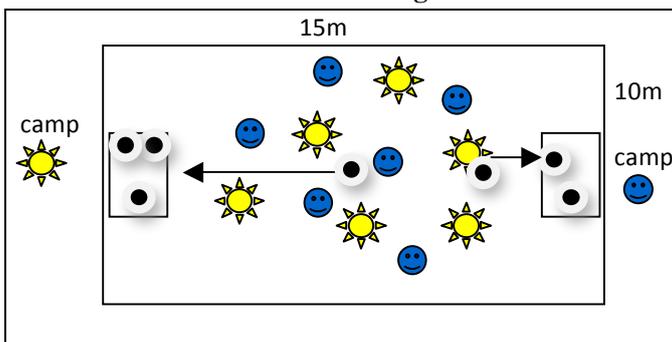
### Se démarquer



**But :** Déposer le plus de ballons possible dans la caisse.  
**CR :** Au-moins 3 ballons sur 5 dans la caisse.  
**OR :** 3 attaquants et 1 défenseur par terrain.  
 5 essais pour les attaquants.  
 Changement de rôle.  
**R :** Le porteur de balle ne peut ni se déplacer avec le ballon ni dribbler.  
 Les attaquants doivent revenir derrière la ligne de départ lorsque la balle est perdue (interceptée).  
 Les défenseurs ne peuvent pas sortir de leur zone.  
**E :** 1. Augmenter le nombre de défenseurs

### Situation 6 « Jeu du déménageur »

### S'organiser collectivement : définir une stratégie



**But :** Vider son panier en déposant les ballons dans le panier adverse.  
**CR :** Avoir le moins de ballons dans son panier à la fin du temps imparti.  
**OR :** 2 équipes de 5 joueurs, 1 arbitre, 10 ballons par terrain. 5 min.  
**R :** Chaque équipe doit transporter un seul ballon à la fois.  
 Ne pas dribbler et ne pas se déplacer avec le ballon dans les mains.  
 Affrontement différé dans un premier temps.  
**E :** 1. Possibilité de détacher un défenseur (gêneur) qui devra ralentir l'équipe en opposition.  
 2. Introduire une zone interdite près du panier.

**A L'ISSUE DE L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE, LA MAJORITÉ DES ÉLÈVES EST CAPABLE DE  
 L'élève assure les rôles (attaquant, défenseur) de façon active et en respectant les règles.**