

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
-------------	----------------------------

Séance n°2

Situation 1 et Evolution 1	Situation 3 et Evolutions 1 et 2
----------------------------	----------------------------------

Séance n°3

Evolution 1 de la situation 1	Situation 4	Evolutions 1 et 2 de la situation 3
-------------------------------	-------------	-------------------------------------

Séance n°4

Evolution 2 de la situation 1	Evolution 1 de la situation 4	Situation 5
-------------------------------	-------------------------------	-------------

Séance n°5

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

Séance n°6

Evolution 2 de la situation 1	Evolutions 2 et 3 de la situation 4	Situation 6
-------------------------------	-------------------------------------	-------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1

« Les ateliers »

Renforcer des habiletés motrices

10 passes

Dribble en déplacement

Tirs sur cible

5m

5m

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

- | | |
|---|---|
| <p>« 10 passes »</p> <p>But: Se faire 10 passes sans faire tomber le ballon.</p> <p>CR : Le ballon n'a pas touché le sol.</p> <p>E : 1. Augmenter la distance entre joueurs</p> <p>2. Varier le type de passe (tendu ou en cloche)</p> <p>3. En se déplaçant</p> | <p>« Dribble en déplacement »</p> <p>But : Prendre la place de son camarade en dribblant, sans perdre le ballon.</p> <p>CR : Déplacement effectué sans perdre le ballon.</p> <p>OR : 1 ballon par élève face à face</p> <p>E : 1. En courant</p> <p>2. En changeant de main</p> |
|---|---|

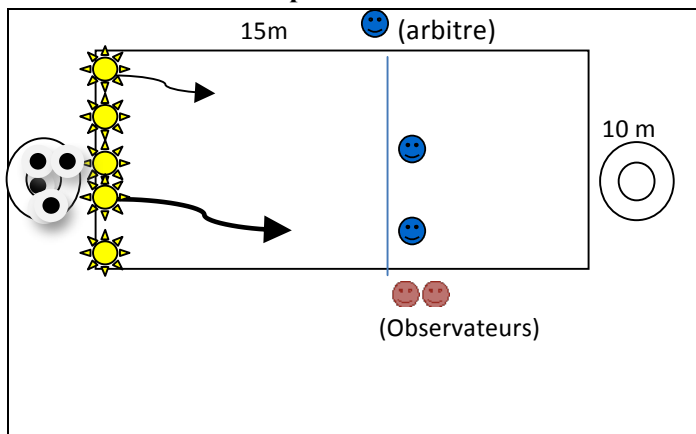
- « Tirs sur cible »
- But:** Lancer le ballon dans la cible ou la renverser.
- CR :** Cible atteinte 3 fois sur 5.
- OR :** Elèves répartis en file indienne sur les 2 zones de tirs : cercle (ou cerceau) au mur et plots (ou quilles) au sol. Tirer puis ramasser son ballon ; attendre que le joueur précédent soit revenu avant de tirer.
- E :** 1. Varier la distance joueur/cible
2. Varier la dimension des cibles/la hauteur des cibles

Situation 2

« L'horloge »

Renforcer la passe

- But :** faire le plus grand nombre de passes avant la fin du relais des coureurs.
- CR :** Nombre de passes
- OR :** 2 équipes de 6 ou 7 joueurs par terrain. Les équipes changent ensuite de rôle.
- R :** Les passeurs comptent le nombre de passes à haute voix.
- Les coureurs effectuent un tour du cercle formé par les passeurs et transmettent le témoin.
- La partie s'arrête lorsque tous les joueurs sont passés.
- E :** 1. Augmenter le diamètre du cercle.
2. les coureurs peuvent avoir un ballon et faire le tour du cercle en dribble.

Situation 3 « L'épervier ballon 2 »**Progresser vers la cible**

But : Aller déposer le ballon dans le panier sur la ligne opposée en se faisant des passes.

CR : Nombre de ballons déposés.

OR : 2 équipes: 1 équipe d'attaquants (5 à 6) + 1 équipe de défenseurs (2 à 3) + 1 arbitre et 1 ou 2 observateurs/compteurs par terrain.

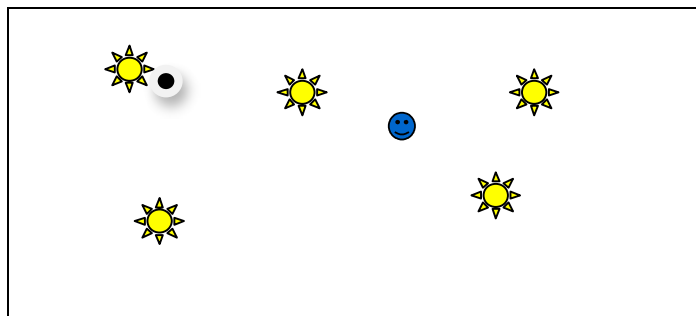
Durée de jeu 5 minutes puis changement de rôle.

R : Ne pas se déplacer avec le ballon dans les mains ni en dribblant. Les défenseurs sont derrière la ligne médiane au début du jeu. Si le ballon est intercepté, les attaquants reviennent derrière la ligne de départ par l'extérieur.

1 seul ballon en jeu à la fois.

E : 1. Augmenter le nombre de défenseurs.

2. Dribble autorisé.

Situation 4 « Passe à 5 »**Conserver le ballon collectivement**

But : Faire 5 passes de suite.

CR : 5 passes consécutives effectuées.

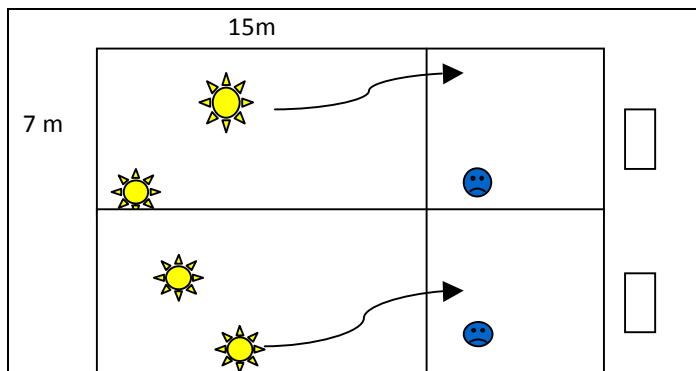
OR : Pour chaque terrain (10m sur 10m), une équipe d'attaquants de 5 joueurs, un arbitre, un défenseur, 1 ballon.

R : Le défenseur ne peut pas prendre le ballon des mains, pas de contact. Possibilité pour les attaquants de se déplacer qu'en dribblant.

E : 1. Augmenter le nombre de passes.

2. Le porteur du ballon ne peut plus dribbler.

3. Augmenter progressivement le nombre de défenseurs.

Situation 5 « 2 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 : 5 passages.

2 attaquants contre 1 défenseur.

Changement de rôle.

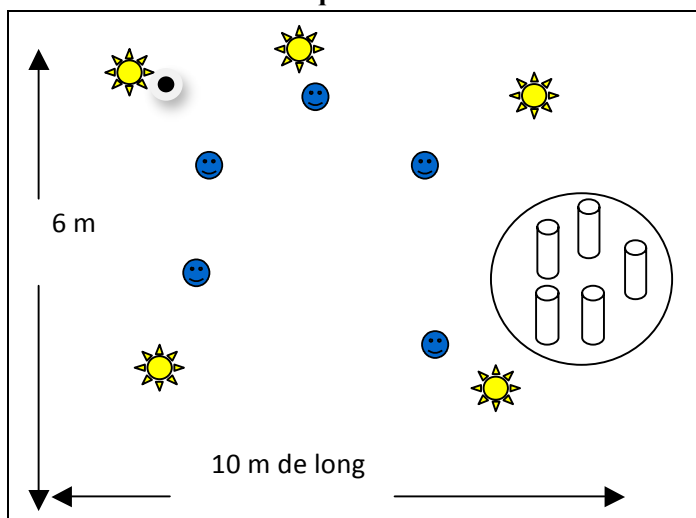
R : Le porteur de balle ne peut pas se déplacer en dribblant.

Les défenseurs ne doivent pas sortir de leur zone.

Les attaquants doivent revenir derrière la ligne de départ lorsque la balle est perdue (interceptée).

E : 1. Le défenseur peut se déplacer dans tout le terrain.

Il n'y a plus de zone restrictive

Situation 6 « L'attaque du château »**S'organiser collectivement : définir une stratégie**

But : L'équipe attaquante doit renverser les « tours du château »

CR : Nombre de tours renversées supérieur à celui de l'équipe adverse.

OR : 2 équipes de 4 à 5 joueurs par terrain.

1 ballon ; chasubles

Changement de rôle après 3'.

R : Interdiction de pénétrer dans la zone où se trouvent les tours (attaquants et défenseurs).

Ne pas se déplacer avec la balle en mains, seul le dribble est autorisé.

Les balles traversant la zone des tours restent en jeu.

Les balles restant dans la zone des tours sont restituées aux attaquants par l'arbitre, à 10 m de la cible.

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

Assurer les rôles (attaquant, défenseur) de façon active et en respectant les règles.