

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 et évolutions 1 et 2	Situation 2 et évolution 1
----------------------------------	----------------------------

Séance n° 2

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

Séance n° 3

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

Séance n° 4

Situation 2	Situation 4 et évolutions 1 et 2	Situation 6
-------------	----------------------------------	-------------

Séance n° 5

Situation 2	Situation 5 et évolution 1	Situation 6
-------------	----------------------------	-------------


Séance n° 6

Situation 2	Situation 6 et évolutions 1 et 2 (Evaluation)
-------------	---

6 situations pour réaliser 6 séances

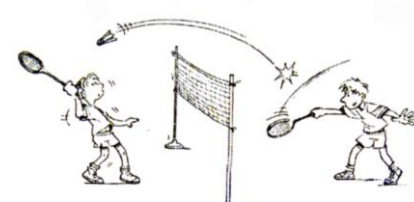
Situation 1 Maintenir l'échange

Envoyer - Renvoyer

	<p>But: - Faire le plus d'échanges possible.</p> <p>Critère de réussite : - Ne pas faire tomber le volant.</p> <p>Organisation : - Une raquette par élève, un volant pour deux élèves. - Durée de l'échange avec un partenaire 4'. - Tous les joueurs commencent et terminent en même temps.</p> <p>Règle : - L'envoyeur frappe à la cuillère.</p> <p>Evolution : -1 Etablir un record (le plus grand nombre de frappes successives). -2 Changer de partenaires.</p>
---	--

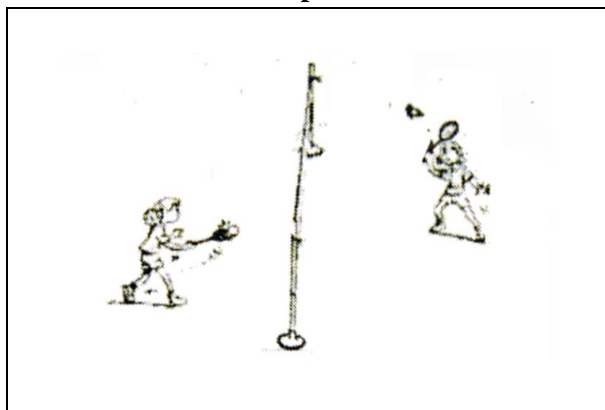
Situation 2 Maintenir l'échange

Envoyer - Renvoyer - S'adapter

	<p>B: - Faire le plus d'échanges possible.</p> <p>CR : - Le record établi (le plus grand nombre de frappes successives).</p> <p>OR: - Une raquette par élève, un volant pour deux élèves. - 4 élèves par terrain. - Durée de l'échange avec un partenaire 4'. - Tous les joueurs commencent et terminent en même temps. - <u>Terrain délimité (8m x4m) et filet (hauteur des yeux).</u></p> <p>R : - Le volant doit passer au-dessus du filet. - L'envoyeur frappe à la cuillère.</p> <p>ME : - Sur les frappes hautes, être à l'aplomb du volant au moment de frapper. - Le renvoyeur est prêt à jouer en position d'attente. Pour attendre le volant : les yeux fixés sur le volant, la raquette tenue à une main.</p> <p>Evolution : -1 Changer de partenaire. -2 Jouer dans un seul type de frappe (haute ou basse). -3 Avoir joué avec tous les joueurs du terrain.</p>
---	---

Situation 3 Le plus / le moins

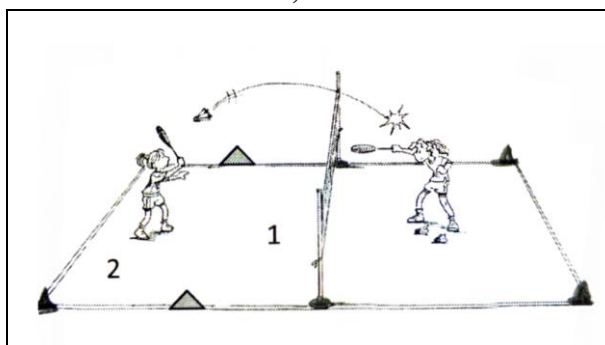
Doser la force de la frappe - Maîtriser la trajectoire



B : - Faire le plus d'échanges possible. Tout en frappes hautes.
CR : - Le record établi.
OR : - 1 raquette par élève, 1 volant pour 2 joueurs, un filet.
 - Durée de l'échange avec un partenaire **4'**.
 - Tous les joueurs commencent et terminent en même temps.
 - Terrain délimité (8m x4m) et filet (hauteur des yeux).
R : - L'engagement se fait à la cuillère.
ME : - Sur les frappes hautes, être à l'aplomb du volant au moment de frapper.
E : - **1** Idem tout en frappes basses.
 - **2** Faire le moins d'échanges possible (trajet du volant en cloche) sans perdre le volant tout en frappes hautes.
 - **3** Idem évolution 2 tout en frappes basses.

Situation 4 Devant, derrière

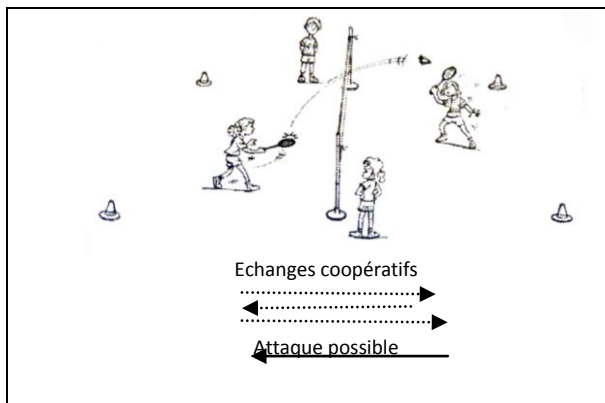
Se déplacer pour frapper



B : - Renvoyer le volant dans l'espace de l'envoyeur.
CR : - Renvoyer le plus de fois possible dans l'espace de l'envoyeur.
OR : - 1 raquette par élève et au moins 1 volant pour 2. Terrain de 4 x 8m.
 - 8 plots (6 pour délimiter le terrain et 2 pour les zones 1 et 2).
 - Les élèves changent de rôle après les **10 envois**.
R : - L'envoyeur envoie le volant 5 fois dans la zone 1 puis 5 fois dans la zone 2.
 - Le renvoyeur se trouve au centre du terrain avant chaque envoi.
E : - **1** L'envoyeur choisit et annonce la zone dans laquelle il envoie le volant.
 - **2** L'envoyeur n'annonce pas la zone dans laquelle il envoie le volant.

Situation 5 1.2.3. feu !

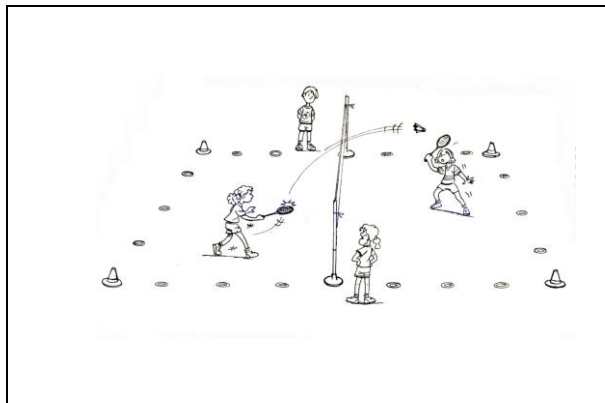
Rompre l'échange



B : - Marquer le point.
CR : - Marquer plus de points que l'adversaire (cf règles pour marquer un point).
R : - Chaque joueur sert 3 fois de suite. A l'issue de 3 échanges en coopération, les joueurs peuvent attaquer.
 - Le service se fait à la cuillère.
OR : - Un espace de jeu 4 x 8 m, 6 plots
 - 1 raquette par élève, 2 joueurs, 2 arbitres/ramasseurs
 - Changement d'adversaire tous les **6 engagements**.
ME : - Le renvoyeur est prêt à jouer en position d'attente.
 - Se replacer après la frappe.
E : - **1** Avoir joué avec tous les joueurs du terrain.

Situation 6 Match

S'engager pour gagner - Arbitrer



B : - Marquer plus de points que l'adversaire.
CR : - Gagner le match. (Cf recommandations pour valider les points).
R : - Les joueurs servent chacun leur tour.
 - Service à la cuillère.
OR : - X espaces de jeu en parallèle. 4 joueurs par terrain.
 - Durée de l'échange avec un partenaire **4'**
 - Tous les joueurs commencent et terminent en même temps.
 - Après 4' les arbitres jouent. Inversion des rôles.
E : - **1** Chaque joueur rencontre les 2 autres joueurs du terrain.
 - **2** Les joueurs « pairs » (les 2 premiers qui ont joué) changent de terrain, les joueurs impairs restent sur le même terrain ; puis l'organisation reprend comme précédemment.

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

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