

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

Séance n° 2

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

Séance n° 3

situation 3 et évolution 1	Situation 4
----------------------------	-------------

Séance n° 4

Situation 4 et évolutions 1 et 2	Situation 5
----------------------------------	-------------

Séance n° 5

Situation 5 et évolutions 1 et 2	Situation 6
----------------------------------	-------------

Séance n°6

Situation 6 et évolutions 1 et 2

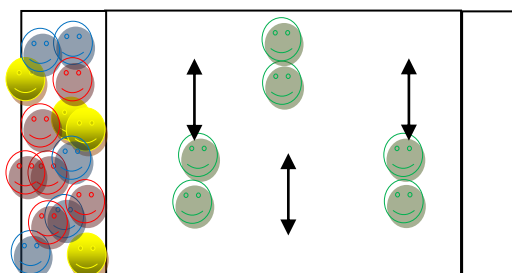
6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1

La traversée

Zone des crocodiles

zone des gazelles



3 équipes

une équipe

Se déplacer dans un espace orienté

But : - Au signal, traverser le terrain pour arriver le premier dans la zone d'arrivée.

Critère de Réussite :- Arriver le premier.

Règles: - Respecter les limites du terrain.

Organisation: - Classe répartie en 4 équipes, passage des équipes à l'annonce de la couleur par l'enseignant

- L'équipe placée au centre (les gazelles) se déplace latéralement en formant des chaînes de deux sur la largeur du terrain.

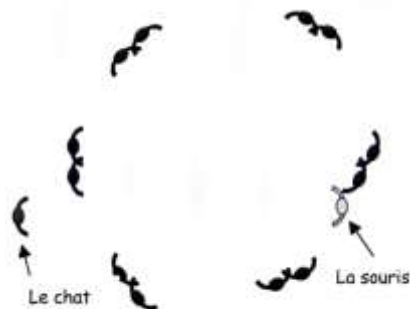
- 1 terrain avec une zone de départ et une zone d'arrivée.

Evolution : -1 Traverser le terrain en évitant les joueurs situés au centre qui se déplacent librement sur tout le terrain.

Situation 2

Accroche /décroche

Changer de statut rapidement



B : - Le chat doit toucher la souris.

CR: - Pour le chat : avoir touché la souris.

- Pour les souris : avoir réussi à échapper au chat en trouvant refuge sur un binôme.

OR: - 2 terrains côte à côte

- 6 binômes disposés sur un cercle de 10 mètres de diamètre

- Un élève attaquant : le chat un élève défenseur : la souris

R : - La souris court autour du cercle formé par les couples.

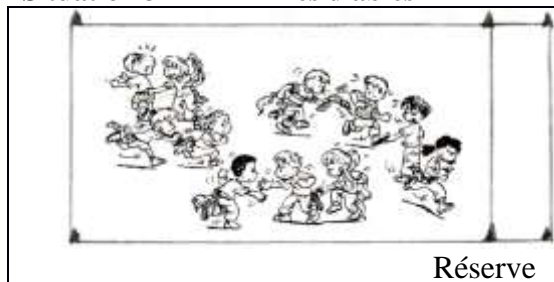
- Le chat tente de toucher la souris avant qu'elle ne s'accroche par le bras à un binôme.

- L'élève accroché à l'autre bras doit décrocher : il devient alors la souris.

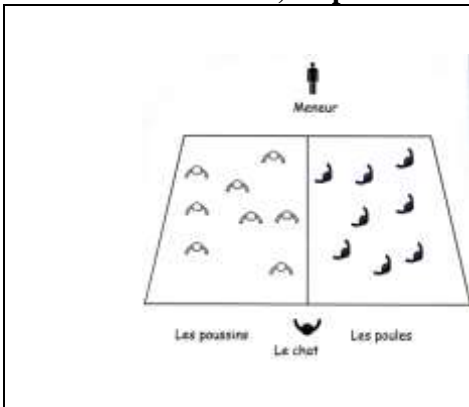
- Toute souris touchée devient chat.

E: - 1 La souris court librement.

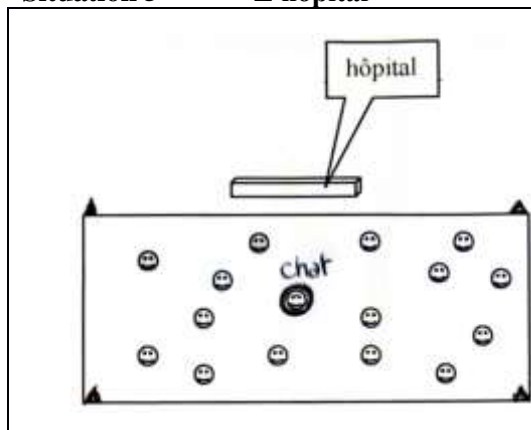
- 2 Les binômes ne se tiennent plus sur un cercle et sont répartis dans l'espace.

Situation 3**Les diables****Agir en fonction des autres**

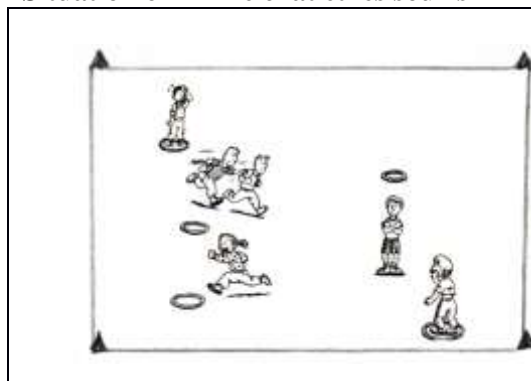
- B** : - Pour chaque joueur : attraper le plus de foulards possible sans se faire prendre le sien.
CR : - Avoir pris le maximum de foulards en un temps donné.
R : - Les élèves passent leur foulard dans la ceinture du pantalon (queue).
 - Quand on a perdu son foulard, on retourne en chercher un dans la réserve. Quand il n'y a plus de foulard, on sort du jeu.
OR : - Deux terrains matérialisés par des plots, 4 équipes avec des foulards de couleurs différentes.
E : -1 Varier la dimension du terrain.

Situation 4 Le chat, les poules et les poussins**Courir et atteindre une cible en tenant compte de l'adversaire**

- B** : - Pour le chat : attraper le maximum de poussins dans un temps donné
 - Pour les poussins : ne pas se faire attraper par le chat.
CR : - Nombre de poussins « non touchés » à l'issue du temps
OR : - La classe est divisée en 2 équipes.
 - Un terrain délimité par des plots, divisé en deux camps
 - Durée de jeu : 3 min
 - 2 séries de chasubles (poules et poussins) un foulard (le chat)
R : - Au signal du chat « Miaou », chaque poussin doit retrouver une poule.
 - Le chat essaie d'attraper les poussins avant qu'ils n'aient trouvé refuge auprès d'une poule.
E : - 1 Les poules se déplacent dans le poulailler.
 - 2 Un poussin de plus que de poules.

Situation 5**L'hôpital****Adapter ses déplacements en fonction d'un adversaire**

- B** : - Pour le chat : toucher le maximum de souris.
 - Pour les souris : ne pas se faire toucher.
CR : - Toucher le maximum de souris/ne pas se faire toucher par le chat.
R : - Une souris touchée va s'asseoir sur le banc (l'hôpital)
 - Dès qu'une nouvelle souris se fait toucher, elle prend la place de la précédente à l'hôpital.
 - Un élève compte le nombre de souris passées sur le banc (ou mise en place d'un système de comptage : objets à placer dans un récipient).
 - Changement de chat après 2' de jeu.
OR : - Un terrain délimité par des plots, classe organisée en 4 équipes sur 3 terrains, avec un chat (joueur de l'équipe des chats) identifiable par un dossard (3 équipes de souris, 1 équipe de chats, rotation des équipes).
E : -1 Augmenter le nombre de chats.
 -2 Mise en place de zones refuges.

Situation 6**le chat et les souris****Agir en fonction des adversaires et des partenaires**

- B** : - Pour le chat : toucher tous les joueurs le plus rapidement possible.
 - Pour les souris : changer de refuge sans se faire toucher par le chat.
CR : - Toucher le maximum de souris/ne pas se faire toucher par le chat.
R : - Respecter les limites du terrain.
 - Interdiction de revenir dans la maison occupée précédemment.
 - Chaque souris touchée s'immobilise.
OR : -1 terrain, autant de cerceaux que de souris pour les refuges, chasubles, espace délimité, 1 chat.
E : -1 Augmenter l'espace et donc la distance de course.
 -2 Mise en place de la notion de délivrance (toucher la statue, ou taper dans la main).

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

- **D'assurer différents rôles (attaquant, défenseur) de façon active en respectant les règles.**